HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SMK X

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh derajat Sarjana Psikologi

Disusun Oleh:

Myliana Michelle
(30702100137)

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SMK X

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Myliana Michelle
30702100137

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing	Tanggal
Anisa Fitriani, S.Psi., M.Psi., Psikolog	**11 Agustus 2025**

Semarang, 11 Agustus 2025
Mengetahui
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si
NIK.210799001

ii

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Siswa SMK X

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Myliana Michelle

30702100137

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada 20 Agustus 2025

Dewan Penguji	Tanda Tangan
1. Agustin Handayani, S.Psi., M.Si.	.....
2. Falasifatul Falah, S.Psi., M.A.	.....
3. Anisa Fitriani, S.Psi., M.Psi., Psikolog	.....

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 20 Agustus 2025

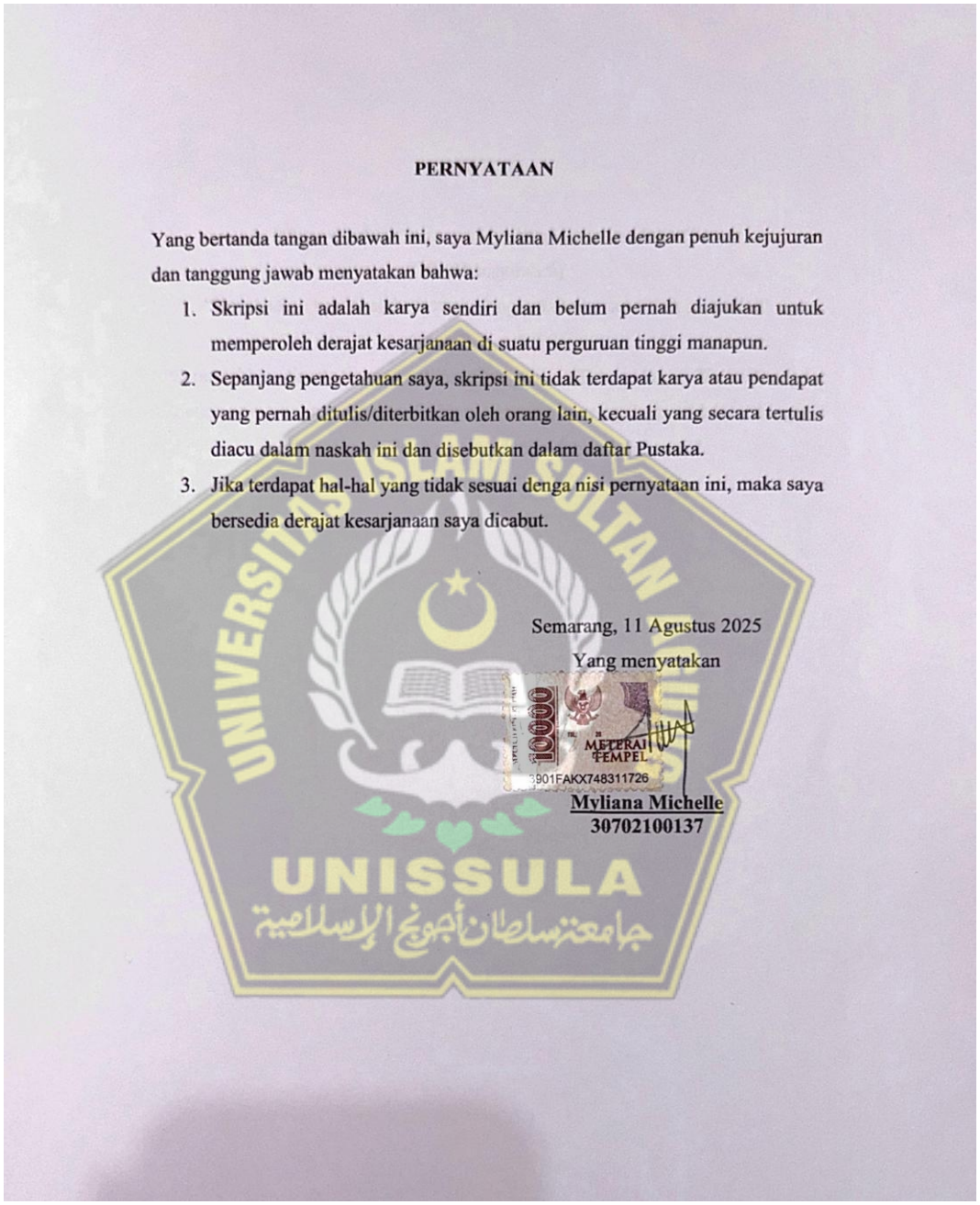
Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA

Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si

NIDN. 210799001

PERNYATAAN



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Myliana Michelle dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai denga nisi pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Semarang, 11 Agustus 2025

Yang menyatakan

10000 METERAI TEMPEL 3901FAKX748311726

Myliana Michelle

30702100137

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah:5)

“Kesuksesan besar selalu diawali dengan keberanian untuk memulai”

(Jhon F. Kennedy)

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong*”

“Setiap orang mempunyai rute hidupnya masing-masing, kamu tidak tertinggal oleh siapapun, dan kamu tidak mendahului siapapun”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim…

Dengan mengucap Alhamdulillah, peneliti senantiasa mengucap syukur kepada Allah SWT atas segala kemudahan dan kelancaran yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir dengan baik.

Penulis mempersembahkan karya ini kepada kedua orang tua yang sangat penlis cintai, Ibu Yulia Muzaroah dan Bapak Reflizar yang sudah memberikan dukungan, kasih sayang, cinta, dan doa yang tiada henti kepada penulis. Untuk kakak-kakakku, Andrean Nike dan Muhammad Aflizar serta Adikku Nur Rahmad terima kasih atas dukungan dan motivasi penulis selama ini.

Ibu Anisa Fitriani, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran. Terima kasih sudah memberikan nasehat, ilmu, saran, serta dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Almamater Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan pendidikan dan pengalaman selama perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis mengaku karya ini masih banyak memiliki kekurangan karena banyaknya rintangan sehingga karya ini jauh dari kata sempurna. Namun, dengan adanya dukungan dan arahan dari banyak pihak, penulis mampu menyelesaikan tugas akhir. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Kuncoro, S. Psi., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung yang telah membantu proses akademik.
2. Ibu Anisa Fitriani, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan dengan kesabaran dari awal sampai akhir.
3. Ibu Luh Putu Shanti Kusumaningsih, S.Psi., M.Psi sekalu dosen wali yang telah memberikan bantuan dan arahan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Faklutas Psikologi.
4. Seluruh dosen Fakultas Psikologi UNISSULA yang sudah memberikan ilmu, pemahaman serta pengalaman yang berharga dan bermanfaat bagi penulis.
5. Seluruh pengurus Tata Usaha dan Perpustakan Fakultas Psikologi UNISSULA yang senantiasa memberikan bantuan dan kemudahan selama proses administrasi saat perkuliahan hingga selesai.
6. Kepada para subjek penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk berpartisipasi dalam proses pengumpulan data.
7. Cinta pertamaku Papa Soh Lai Teck meskipun tidak lagi bersama, terima kasih sudah memberikan cinta kasih dan memberikan kenangan indah dimasa kecil yang luar biasa kepada penulis.
8. Pintu surgaku Ibu Yulia Muzaroah yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi rumah bagi penulis dalam memperoleh dukungan, nasehat serta menjadi tempat berkeluh kesah. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih

sayang dengan penuh cinta. Terima kasih untuk doa-doa tiada henti yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripisi dan memperoleh gelar sarjana psikologi.

9. Teristimewa Papa Reflizar terima kasih telah hadir dan menjadi pelengkap hidup penulis, terima kasih telah memberikan kasih sayang, cinta yang tulus serta dukungan dan motivasi kepada penulis, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Sehingga, penulis mampu menyelesaikan skripsi dan memperoleh gelar sarjana psikologi.
10. Saudara-saudaraku tersayang, Andrean Nike, Muhammad Aflizar dan Nur Rahmad yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi yang membangun kepada penulis.
11. Sahabatku Sukma Aini, Rosinta Puji Astuti, S.Psi., dan Renahsa Syifa Rahmat. S.Psi terima kasih telah membantu dan memberikan dukungan dalam kehidupan perkuliahan penulis. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian berlipat ganda dan kelimpahan rezeki pada kalian.
12. Teman-teman angakatan 2021 terutama kelas C yang telah menemani dan memberikan pengalaman dari awal perkuliahan sampai akhir.
13. Terima kasih kepada diri sendiri yang mampu berjuang hingga saat ini. Terima kasih sudah percaya dengan kemampuan diri sendiri sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis mengharap kritik dan saran sehingga dapat memperbaiki skripsi ini. Penulis berharap karya ini dapar memberikan manfaat bagi perkmebangan ilmu psikologi.

Semarang, 11 Agustus 2025

Myliana Michelle

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO v
PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
Abstrak xv
Abstract xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
1. Manfaat Teoritis 6
2. Manfaat Praktis 6
BAB II LANDASAN TEORI 7
A. Perilaku Agresif 7
1. Pengertian Perilaku Agresif 7
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif 8
3. Aspek-aspek Perilaku Agresif 11
B. Intensitas Bermain *Game Online Mobile legends* 12
1. Pengertian Intensitas 12
2. Pengertian *Game Online* 13
3. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* 13
4. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* 14

C. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan Perilaku Agresif 15
D. Hipotesis 16
BAB III METODE PENELITIAN 17
A. Identifikasi Variabel 17
B. Definisi Operasional 17
1. Perilaku Agresif 17
2. Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* 17
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel (*Sampling*) 18
1. Populasi 18
2. Sampel 19
3. Teknik Pengambilan Sampel 19
D. Metode Pengumpulan Data 19
1. Perilaku Agresif 20
2. Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* 20
E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, dan Estimasi Reliabilitas Aitem Alat Ukur 21
1. Validitas 21
2. Uji Daya Beda Aitem 21
3. Reliabilitas Alat Ukur 22
F. Teknik Analisis 22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 23
A. Orientasi Kancah Penelitian 23
1. Orientasi Kancah Penelitian 23
2. Pelaksanaan Penelitian 24
3. Uji Coba Alat Ukur 25
B. Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur 26
1. Skala Perilaku Agresif 26
2. Skala Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* 27
3. Penomoran Ulang 27
C. Pelaksanaan Penelitian 28

D. Analisis Data Penelitian 28
1. Uji Asumsi 28
2. Uji Hipotesis 29
E. Deskripsi Variabel Penelitian 30
F. Pembahasan 32
G. Kelemahan Penelitian 34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 35
A. Kesimpulan 35
B. Saran 35
DAFTAR PUSTAKA 36
LAMPIRAN 40

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

DAFTAR TABEL

Tabel 1.Tabel Populasi 18
Tabel 2.Sampel Penelitian 19
Tabel 3. *Blueprint* Skala Perilaku Agresif 20
Tabel 4. *Blueprint* Skala Intensitas Bermain *Game Online* 21
Tabel 5. Aitem Skala Perilaku Agresif 25
Tabel 6. Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online* 25
Tabel 7. Data Siswa yang Menjadi Subjek Uji Coba Alat Ukur 26
Tabel 8. Sebaran Daya Beda Aitem pada Skala Perilaku Agresif 27
Tabel 9. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online* 27
Tabel 10. Sebaran Nomor Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online* 27
Tabel 11. Data Siswa yang Menjadi Subjek Penelitian 28
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas 29
Tabel 13. Distribusi Norma 30
Tabel 14. Deskripsi Skor Perilaku Agresif 30
Tabel 15. Kategorisasi Skor Subjek pada Skala Perilaku Agresif 31
Tabel 16. Deskripsi Skor Intensitas Bermain *Game Online* 31
Tabel 17. Kategorisasi Skor Intensitas Bermain *Game Online* 31

UNISSULA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Norma Kategorisasi Skala Perilaku Agresif 31
Gambar 2. Norma Kategorisasi Skala Intensitas Bermain *Game Online* 32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Uji Coba 41
Lampiran 2. Tabulasi Skala Uji Coba 57
Lampiran 3. Uji Daya Beda Aitem dan Estimasi Reliabilitas Skala Uji Coba 74
Lampiran 4. Skala Penelitian 78
Lampiran 5. Tabulasi Data Skala Penelitian 94
Lampiran 6. Analisis Data 107
Lampiran 7. Surat dan Dokumentasi Penelitian 109

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SMK X

Myliana Michelle, Anisa Fitriani
Fakultas Psikologi
Univeritas Islam Sultan Agung
Email: mylianamichelle02@std.unissula.ac.id, anisa.fitriani@unissula.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dengan perilaku agresif. Perilaku agresif merupakan perilaku fisik dan verbal yang bertujuan untuk merusak, melukai atau menyakiti orang lain secara sengaja yang mengakibatkan orang lain mengalami penderitaan sehingga mendatangkan kesusahan fisik maupun psikologis. Sedangkan intensitas bermain *game online mobile legends* yaitu frekuensi seberapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online mobile legends*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengambilan sempel berupa *cluster random sampling* dengan total subjek 162. Skala perilaku agresif memiliki 32 aitem dengan koefisien reliablitas 0.977 dan skala intensitas bermain *game online mobile legends* memiliki 31 aitem dengan reliabilitas 0.974 artinya kedua skala reliabel. Hasil hipotesis menunjukan korelasi r_{xy} = 0.860 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,01$). Hal ini berarti adanya hubungan positif yang sangat signifikan pada variabel intensitas bermain *game online mobile legends* dengan variabel perilaku agresif.

Kata kunci: Perilaku Agresif, Intensitas, *Game Online*

The Relationship Between The Intensity Of Playing The Online Game Mobile legends And Aggressive Behavior In Students Of SMK X

Myliana Michelle, Anisa Fitriani
Faculty of Psychology
Universitas Islam Sultan Agung
Email: mylianamichelle02@std.unissula.ac.id, anisa.fitriani@unissula.ac.id

Abstract

This study aims to determine the relationship between the intensity of playing the online game mobile legends with aggressive behavior. Aggressive behavior is physical and verbal behavior that aims to damage, injure or hurt others intentionally which causes others to suffer and cause physical or psychological distress. While the intensity of playing the online game mobile legends is the frequency of how long time is spent playing the online game mobile legends. This research method uses a quantitative approach with a sampling technique in the form of cluster random sampling with a total of 162 subjects. The aggressive behavior scale has 32 items with a reliability coefficient of 0.977 and the intensity scale of playing online games mobile legends has 31 items with a reliability of 0.974 meaning that both scales are reliable. The results of the hypothesis show a correlation r_{xy} = 0.860 and a significance of 0.000 (p <0.01). This means that there is a very significant positive relationship between the variable of intensity of playing the online game Mobile Legends and the variable of aggressive behavior.

Keywords: *Aggressive Behavior, Intensity, Online Games*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perilaku agresif merupakan salah satu bentuk ekspresi emosi yang muncul akibat rasa frustasi dan tidak nyaman terhadap suatu hal yang sedang dihadapi. Perilaku agresif tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, faktor biologis, tempramen, efek buruk dari pergaulan, penggunaan obat-obatan, dan efek dari tayangan yang mengandung kekerasan. Seseorang yang memiliki kepribadian agresif cenderung memperlihatkan sikap bermusuhan dan mudah marah (Thalib & Abdullah, 2022). Menurut Isnaeni (2021) definisi tindakan agresif yaitu segala tindakan yang merusak atau melukai individu lain diluar kehendak orang tersebut. Agresi mencakup perilaku seperti menendang dan memukul, menghina dan mengancam, bahkan mengejek atau bergosip.

Perilaku agresif didefinisikan sebagai tindakan verbal dan fisik yang dimaksudkan untuk menyakiti, melukai, atau bahkan menyebabkan penderitaan pada orang lain yang mengakibatkan munculnya rasa sakit psikologis atau fisik (Ferdiansa dkk, 2020). Menurut Hidayat dkk (2015) agresifitas secara fisik, verbal, marah, dan permusuhan merupakan contoh perilaku agresif. Agresi fisik mencakup tindakan seperti memukul, mencubit, mendorong, atau melempar benda dengan maksud untuk menyakiti orang lain. Ungkapan kasar seperti mengumpat, berteriak, dan menghina merupakan contoh perilaku kekerasan verbal. Kemarahan adalah sifat tersembunyi yang menyebabkan perasaan frustasi dan amarah terhadap individu lain. Permusuhan yaitu istilah untuk tindakan atau pikiran negatif terhadap individu lain yang disebabkan oleh emosi tertentu seperti kecemburuan dan dengki (Khaira, 2022).

Berdasarkan data Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) bahwa sudah insiden perilaku agresif pada usia dewasa muda mencapai 2.473 kasus. Kasus agresivitas selama dua tahun terakhir 49% di antaranya dilakukan usia dewasa muda. Kasus agresivitas di Indonesia pada tahun 2023 meningkat 2,1% dibanding tahun sebelumnya yang mana peristiwa ini berlangsung di kota-kota semacam

Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, dan tempat lainnya (Teniwut dan Widiantoro, 2024).

Yunalia dan Etika (2020) menjelaskan bagaimana dampak perilaku kekerasan selama masa remaja dapat menimbulkan masalah dalam mengembangkan hubungan sosial dengan individu lain dan melukai tubuh sendiri bahkan orang lain yang menjadi sasaran perilaku agresif. Menurut Hsiao dkk (2019) perkembangan remaja bergantung pada perilaku agresif. Masalah seperti kecemasan, kesedihan, upaya bunuh diri, isolasi sosial, dan perilaku kekerasan berkaitan dengan perilaku agresif, sehingga dapat menyebabkan gangguan mental. Jika agresi pada remaja tidak diidentifikasi dan ditangani dengan tepat, perilaku agresif berdampak pada hubungan sosial sehingga sulit dipercaya oleh individu lain dan menyebabkan anak mudah tersinggung dan memilih untuk menyendiri, dijauhi dan tidak disukai oleh individu lain, dan menghambat proses belajar mengajar secara optimal (Khaira, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu Mutiarani (2023) mengklaim bahwa bermain *game online* mempunyai keterkaitan dengan tindakan agresif, peristiwa ini muncul karena anak-anak muda yang berpartisipasi dalam permainan *game online* biasanya menunjukan perilaku agresif setelah terlibat dalam *game online*. Bermain *mobile legends* dapat menyebabkan peningkatan perilaku agresif yang signifikan pada remaja, semakin lama seseorang memainkan *game online* maka semakin besar resiko gangguan perilaku (Wijoyo 2024).

Berdasarkan pemaparan diatas mendapatkan hasil yang sebanding dengan wawancara yang telah peneliti lakukan pada remaja siswa SMK X dengan inisial N berjenis kelamin perempuan, usia 17 tahun:

> *"Saya pribadi sering berkata kasar ketika kalah dalam bermain seperti (Anjir kalah, apaan sih goblok banget), saya juga bergabung di salah satu komunitas mobile legends sehingga saya sering mendengarkan teman-teman saya berkata kasar dan itu hal yang lumrah. Tetapi berkata kasar tidak membuat saya merasa puas dikarenakan saya sering ditegur oleh pacar saya agar tidak mengulanginya lagi."* (N, 17 tahun, 2024).

Wawancara kedua dilakukan dengan salah satu siswa SMK X berinisial SM berjenis kelamin perempuan, usia 17 tahun:

> *"Kalau dapet temen atau tim yang ga bisa main suka emosi aja si, kitanya udah susah-susah main biar menang eh malah dianya ga niat. Kadang si suka ngataian lewat chat grup kayak (tolol, anjing, bot) biasanya juga mereka ngatain balik."* (SM, 17 tahun, 2024).

Wawancara ketiga dilakukan dengan salah satu siswa SMK X berinisial DFJ berjenis kelamin laki-laki, usia 16 tahun:

> *"Kalau lagi main terus sinyal susah bikin emosi banget, apalagi sama handphone yang suka macet-macet kalau lagi main bikin tambah emosi. Biasanya si saya banting ke kasur, mukul-mukul layar handphone. Kalau orang tua liat pasti nanti ujung-ujungnya debat."* (DFJ, 16 tahun, 2024).

Wawancara keempat dilakukan dengan salah satu siswa SMK X berinisial YV berjenis kelamin laki-laki, usia 18 tahun:

> *"Toxic pas lagi main game itu hal biasa si kak tapi kalau berlebihan juga mengganggu. Kalau lagi main game terus ketemu orang yang tiba-tiba marah ngga jelas karena dia mati duluan, biasanya orang yang kayak gitu saya mute kak. Kalau mabar sama temen terus ada salah satu yang mainnya jelek biasanya diejek (bego bgt lu) kalau orangnya ngga terima biasanya pulang."* (YV, 18 tahun, 2024).

Wawancara kelima dilakukan dengan salah satu siswa SMK X berinisial JF berjenis kelamin laki-laki, usia 17 tahun:

> *"Kalau lagi mabar main mobile legends terus kalah, kadang aku suka mukul tangan atau pundak temenku soalnya gemes banget apalagi kalua dia lagi jelek mainnya."* (JF, 17 tahun, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut terlihat bahwa para pemain *game online mobile legends* sering kali melakukan perilaku agresif karena merasa kurang puas terhadap hasil yang didapatkan. Sering merasa kesal ketika mendapatkan gangguan dari sinyal, lingkungan, atau orang lain yang menimbulkan perilaku agresif.

Mobile legends merupakan produk *mobile game* yang hadir terlebih dahulu dan langsung menjadi favorit tipe MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan mengalahkan *game* dengan tipe lainnya (Handayani, 2018). Karakteristik *mobile*

legends yang kompetitif, memiliki fitur *chat in-game, voice*. *Game mobile legends* menimbulkan sifat kecanduan sehingga pemainnya rela mengahabiskan waktunya berjam-jam untuk memainkan *game* ini.

Game ini sangat banyak diminati dan dimainkan dengan serius sehingga banyak pemain yang terpancing emosinya jika kalah karena salah satu anggota timnya kurang baik dalam bermain game hingga saling beradu mulut melalui fitur *chat* maupun *voice* (Arif & Aditya, 2022).

Durasi dalam memainkan *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan perilaku agresif. Gim daring merupakan sesuatu permainan yang dapat diakses dengan memanfaatkan internet. Menurut Mubarok (2023) *game online* adalah *game* elektronik dan visual yang memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan *game* lainnya, para pemain *game online* dapat berkolaborasi dengan pemain dari berbagai tempat termasuk negara asing selain dengan rekan-rekan disekitar mereka. Nawawi (2021) menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* adalah banyaknya waktu atau tingkatan yang digunakan oleh seseorang untuk mengakses *game online* secara berulang-ulang dengan banyak orang melalui jaringan internet. Kecanduan *game online* diperkirakaan lebih seirng mempengaruhi remaja dari pada orang dewasa. Orang-orang cenderung mencoba hal-hal baru selama masa remaja, karena masa ketidakstabilan (Hermawan & Abdul, 2021). Bermain *game online* secara intens dapat menimbulkan berbagai hambatan dan kekalahan salama permainan, kekalahan yang berulang-ulang untuk memperoleh target permainan setelah bermain dengan durasi cukup yang lama sering kali meminmbulkan perasaan frustasi, frustasi ini dapat memicu terjadinya perilaku agresif (Isnaini, 2021). Salah satu jenis permainan *online* yang sangat popular hingga kini yaitu *mobile legends* (Nawawi, 2021).

Berdasarkan, *Decision Lab And The Mobile Marketing Association* (MMA) 60 juta penduduk Indonesia kisaran umur 16-24 tahun pengguna *game online* berjumlah 27%, rentang umur 25-34 tahun berjumlah 27%, rentang umur 35-44 tahun berjumlah 24%, usia 45-54 tahun sebanyak 17% serta rentang umur 55 tahun keatas sekitar 5% (Raihan Mullatifa, 2023). Indonesia menjadi peringkat keempat dalam mengahabiskan rata-rata waktu untuk bermain *game online* selama 8,54 jam

per minggu (Mediakom, 2024). Menurut Yogatama dkk (2019) *game mobile legends* telah diinstal sejumlah 35 juta kali di Indonesia dan pengguna aktif harian mencapai 8 juta. Indonesia menyumbang kurang lebih 50% dari pengguna aktif bulanan di Asia Tenggara sebanyak 43 juta, yang menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar untuk *game mobile legends*.

Penelitian sebelumnya yang membahas masalah perilaku agresif dan intensitas bermain *game online* dilakukan oleh Haqq (2016), menurut penelitian ini, perilaku agresif pada remaja berkorelasi signifikan dengan intensitas bermain *game online*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dkk (2021) menyatakan bahwa hubungan intensitas bermain *game online* berdampak pada perilaku agresif dengan nilai p value 0,001<0,05 r = 0,333. *Game online mobile legends* memiliki efek negatif pada remaja mereka akan mengabaikan kegiatan belajar dan mengisi waktu luang dengan bermain *game online mobile legends*, tidak hanya itu mereka akan mencuri waktu dari jadwal belajar untuk bermain *game online mobile legends*, lupa waktu, mengalami perubahan pola makan, merasa terganggu secara emosional dan terkadang jadwal ibadah mereka diselewengkan karena bermain *game online*. Oktaviani & Nurjanah (2021) menyatakan bahwa remaja yang aktif bermain *game online* dengan durasi yang lama maka dapat menimbulkan tindakan agresif dengan nilai p value 0,000 yang berarti adanya korelasi intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif di kalangan remaja.

Berdasarakan pemaparan di atas penelitian yang berkaitan dengan perilaku agresif dengan intensitas bermain *game online mobile legends* pada remaja merupakan topik yang menarik bagi peneliti. Studi ini penting sebab tindakan agresif bisa berdampak pada interaksi sosial, emosi dan kesejahteraan individu. Perbedaan antara penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada subjek yang digunakan. Berbeda dari sebagian besar penelitian terdahulu yang memfokuskan pada siswa SMP sebagai subjek penelitian. Studi ini menggunakan siswa SMK sebagai partisipan utama.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam studi ini adalah apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dengan perilaku agresif pada remaja SMK X.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memastikan apakah intensitas bermain *game online mobile legends* berkorelasi dengan perilaku agresif pada remaja SMK X.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data, pemahaman, dan wawasan baru yang mampu memajukan pemahaman kita, khususnya dibidang psikologi.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat penelitian bagi para remaja, penelitian ini diharapkan bisa menambah pemahaman tentang konsekuensi bermain *game online* secara berlebihan.

b. Manfaat penelitian bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selenajutnya mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dengan tingkat perilaku agresif pada remaja.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Menurut Anggraini (2023) perilaku agresif merupakan tindakan yang memiliki tujuan untuk menyakiti individu lain melalui verbal dan fisik. Perilaku agresif secara fisik yaitu dengan melakukan kekerasan kepada orang lain seperti memukul, mendorong, menampar, menggigit, mencubit, berkelahi, dan sebagainya. Perilaku agresif secara verbal dapat dicontohkan seperti membully, mengejek, memfitnah, berkata kasar, menggunakan kata-kata yang tidak sopan.

Khaira (2022) menyatakan bahwa psikis perilaku agresif terdapat niat untuk meyakiti orang lain atau dilakkan dengan sengaja sehingga dapat menyebabkan sakit fisik, maupun barang disekitarnya. Baron dkk (2005) mendefinisikan perilaku agresif dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk menyebabkan rasa sakit atau cedera pada orang lain yang bertentangan dengan keinginan orang tersebut. Menurut Myers (2012) jenis tindakan agresi yaitu menendang, mengancam, menghina, memukul, dan menyindir. berbohong, merusak barang, dan tindakan alternatif yang dimaksudkan untuk merugikan orang lain juga dianggap sebagai perilaku agresif.

Perilaku agresif merupakan seragan emosi dan kemarahan luar biasa dengan perbuatan yang memicu konflik dan diperlihatkan kepada seseorang atau benda, hal ini dilakukan dengan sengaja ataupun guna mencederai seseorang dalam hal fisik atau verbal (Nazhifah, 2017). Menurut Hanurawan (2010) tujuan dari perilaku agresif adalam mendominasi secara deduktif melalui metode verbal atau fisik yang ditunjukan pada target perilaku agresif yang meliputi lingkungan, fisik, orang lain dan diri sendiri.

Berdasarkan pemaparan definisi mengenai perilaku agresif sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang dapat menyakiti atau merugikan diri sendiri maupun orang lain secara fisik

maupun psikis. Perilaku agresif terbagi menjadi dua yaitu perilaku agresif fisik dapat dicontohkan dengan cara memukul, menendang, mendorong, menghancurkan barang, dan perilaku agresif verbal dapat dicontohkan dengan cara menghina, mengancam, berkata kasar, membully, menagejek, dan sebagainya.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif

Beberapa faktor yang memengaruhi munculnya perilaku agresif menurut Susantyo (2011), sebagai berikut:

a. Faktor orang tua/keluarga: gaya pengasuhan orang tua, emosi yang tidak stabil, dan kekerasan dalam keluarga dapat mempengaruhi perilaku agresif
b. Faktor rekan sebaya: teman sebaya yang memperlihatkan perilaku agresif dapat mendorong seseorang untuk meniru perilaku agresif.
c. Faktor media massa: paparan video game dapat mempengaruhi seseorang untuk meniru.
d. Kondisi internal: gangguan mental dengan emosi yang tidak stabil seperti frustasi atau kecemasan dapat meningkatkan agresif.

Faktor-faktor yang menjelaskan tentang perilaku agresif juga diungkapkan oleh Laura (2010), yaitu:

a. Faktor biologis
    1. Pandangan evolusi, di mana individu yang memiliki kecenderungan agresif mungkin lebih mampu bertahan hidup.
    2. Dasar genetik yang dapat mewariskan sifat agresif.
    3. Faktor neurobiologis, seperti ketidakseimbangan kimia otak, yang juga dapat berperan dalam meningkatkan kecenderungan agresif seseorang.
b. Faktor psikologis
    1. Perilaku agresif juga dapat dipengaruhi oleh variabel neurobiologis.
    2. Keadaan frustasi yang menyakitkan, hal ini terjadi karena upaya untuk mencapai tujuan terhambat. Frustasi memungkinkan terjadinya agresi karena dapat menimbulkan emosi negatif.

Kahar dkk (2022) mengungkapkan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif yaitu:

a. Faktor internal meliputi, emosi IQ, dan lain-lain yang dikaitkan dengan diri atau motivasi seseorang.
b. Faktor eksternal berhubungan dengan pengaruh situasi atau faktor lingkungan seperti, keluarga, masyarakat, teman, dan budaya.

Faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif diungkapkan oleh Myers (2012) yaitu:

a. Peristiwa yang tidak menyenangkan

   Peristiwa yang buruk bisa terjadi karena berbagai faktor seperti sakit, panas sesak nafas, atau bahkan penyerangan. Segala hal yang memberikan efek tidak nyaman pada seseorang dapat memicu munculnya perilaku agresif.
b. Pengaruh media: Televisi

   Menonton televisi secara berulang dapat membuat seseorang cenderung menirukan perilaku yang mereka lihat.
c. Pengaruh media: Pornografi

   Tanyangan tidak nyata yang ditonton oleh pria dapat meningkatkan kemungkinan kekerasan yang dilakukan kepada perempuan.
d. Pengaruh media: Game

   Game yang mengandung unsur kekerasan dapat meningkatkan pareasaan agresif pada pemainnya. Selain itu, adegan atau tindakan dalam permainan cenderung ditiru dalam kehidupan nyata.
e. Pengaruh kelompok

   Kelompok sosial mempengaruhi seseorag dalam berperilaku agresif. Situasi yang memicu agresi pada individu sering kali berkaitan dengan dinamika dalam kelompok yang mengalami kondisi serupa.

Faktor-faktor lain yang berdampak munculnya perilaku agresif disampaikan oleh Nurjanah & Suharso (2023), yaitu:

a. Faktor Sosial
   1) Keluarga

      Latar belakang keluarga memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif seseorang. Faktor kondisi ekonomi, tidak harmonis dalam

keluarga, hingga perceraian orang tua dapat meninbulkan rasa iri atau ketidakmampuan menerima keadaan. Akibatnya, individu meluapkan emosinya melalui agresif verbal dan non verbal sebagai respon ketidaknyamanan.

2) Teman Sebaya

Pengaruh teman sebaya adalah salah satu komponen yang memicu agresi. Hal ini dsebabkan oleh intensitas interaksi yang tinggi dengan teman sebayanya. Akibatnya, perilaku yang terjadi dalam lingkungan pertemanan dapat mempengaruhi individu berada dalam lingkup tersebut.

3) Media

Media merupakan faktor yang paling dominan dilihat dari perkembangan yang meningkat pesat dalam mengakases media secara digital. Banyak sekali media yang menampilkan tanyangan atau konten yang menjerumuskan pada agresi.

4) Frustasi

Frustasi merupakan salah satu luapan emosi dari seseorang karena merasa tidak mampu dalam mengatasi permasalahan yang dialami, sehingga membuat seseorang mudah marah dan berperilaku agresi.

b. Faktor Internal

1. Penyesuaian Diri

Individu yang tidak mampu dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan dapat memicu perilaku agresif karena merasa frustasi sehingga meluapkan perasaannya melalui agresi verbal.

2. Empati

Seseorang yang tidak memiliki empati terhadap orang lain cenderung akan berperilaku agresif dan memperlakukan orang lain semena-mena.

3. Kesadaran Diri

Seseorang yang memiliki kesadaran diri maka akan kesulitan dalam memahami dirinya dan mengandalikan perilaku agresinya.

4. Kontrol Diri

Kontrol diri yang rendah cenderung susah dalam memberi batasan-batasan diri dari pengaruh lingkungan sekitar yang tidak baik, sehingga memungkinkan bertindak agresif verbal maupun fisik.

Dapat disimpulkan bahwa banyak penyebab yang dapat menyebabkan perilaku agresif yaitu internal dan ekternal, faktor iternal yaitu secara biologis dan psikologis sedangkan faktor eksternal yaitu hubungan dengan keluarga, lingkungan, pengamantan, teman, dan lain-lain.

3. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Menurut Buss & Perry (1992) aspek-aspek perilaku agresi dikelompokan dalam 4 bentuk antara lain:

a. Agresif fisik merupakan kemungkinan untuk menggunakan kekuatan fisik untuk melampiaskan emosi termasuk menyakiti dan melakukan serangan ke individu lain melalui fisik.
b. Agresif Verbal merupakan kecenderungan untuk menyerang orang lain secara verbal.
c. Marah merupakan dorongan fisiologis atau representasi emosional yang berfungsi sebagai awal mula munculnya agresivitas.
d. Permusuhan merupakan rasa ketidakadilan yang dibarengi dengan pikiran-pikiran seperti ketidakpercayaan dan kebencian serta keyakinan bahwa hidup tidak adil.

Menurut Berkowitz dalam (Ferdiansa, 2020) perilaku agresif dibagi jadi dua aspek yaitu:

a. Agresif fisik yaitu memukul, meludahi, mendorong, menendang, serta mengigit.
b. Agresif verbal yaitu mengancam secara verbal, menuntut memarahi, dan merampas.

Menurut Hardoni dkk (2019) menyebutkan bahwa aspek-aspek perilaku agresif ada empat yaitu:

a. *Physical aggression* adalah aktivitas yang menyebabkan cedera fisik pada seseorang dengan menyerang mereka dengan bagian tubuh atau benda lain.
b. *Verbal aggression* yaitu merupakan perilaku verbal yang ditujukan kepada orang lain yang mengakibatkan kerugian psikologis pada target seperti penolakan atau ancaman.
c. *Anger* yaitu reaksi emosional seseorang yang menunjukan kemarahan dan amarah.
d. *Hostility* yaitu perilaku verbal yang dilakukan seseorang secara diam-diam menyampaikan ketidakpercayaan terhadap orang lain guna melindungi diri dari rangsangan yang berpotensi membahayakan.

Berdasarkan beberpa pendapat diatas, dengan demikian aspek-aspek perilaku agresi meliputi agresif fisik, verbal, marah, dan permusuhan yang dilakukan dengan cara memukul, memaki, menggigit, meludah, dan ancaman yang dapat melukai perasaan orang lain secara fisik dan psikis.

B. Intensitas Bermain *Game Online Mobile legends*

1. Pengertian Intensitas

Intensitas merupakan kata dari Bahasa Inggris yaitu intense yang berarti giat. Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai bentuk level atau tingkatan yang intens. Intensitas merupakan dalam atau kuatnya sikap seseorang terhadap sesuatu yang tidak sama walaupun memiliki arah yang sama. Intensitas adalah tekad yang dikeluarkan untuk melakukan suatu usaha (Erizka dkk, 2019).

Menurut Erizka dkk (2019) ada empat bagian yang membentuk intensitas yaitu, batasan waktu, perhatian, frekuensi, serta emosi. Menurut Ariani dkk (2023) menyatakan bahwa intensitas merupakan tingkat keseringan melakukan kegiatan tertentu secara berulang-ulang atas dasar rasa senang.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan, intensitas dapat disimpulkan sebagai tingkat sering atau kuatnya seseorang dalam melakukan suatu usaha dalam kegiatan yang didasari rasa senang.

2. Pengertian *Game Online*

Menurut (Rohman, 2019) *game online* merupakan jenis permainan digital dengan menggunakan media internet, maka pemain dapat berkomunikasi dari berbagai tempat yang berbeda dan dapat bermain dalam waktu dan permainan secara bersama. *Game online* dapat diaminkan dengan banyak orang secara bersamaan denga menggunakan jaringan internet, gim daring bisa diakses di sejumlah platform seperti, laptop, komputer, dan *smartphone* (Siagian, 2022).

Game online adalah *game* yang tersedia untuk banyak orang dan berbasis internet. *Game online* sering kali memiliki alur cerita dan tugas menarik yang melibatkan emosi, dan juga suka terlibat langsung dalam *game online* ini. Hal itu berpotensi menimbulkan kecanduan (Hadisaputra dkk 2022).

3. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*

Pemaparan intesitas dan *game online mobile legends* maka dapat diartikan sebagai seberapa banyak seseorang bermain *game online mobile legends*. Menurut Febrina (2023) intensitas bermain *game* melalui internet adalah jumlah satuan waktu atau durasi kegiatan dalam bermain *game* melalui internet yang dilengkapi dorongan semangat dan giat. Semakin lama durasi memainkan *game online*, maka semakin tiinggi intensitas dalam bemain *game online* dan sebaliknya.

Menurut Aran & Elwindra (2021) waktu main *game online mobile legends* membuat seseorang mengingat bahwa *game online mobile legends* lebih diutamakan daripada hal lain. Perhatian atau fokus secara penuh terhadap *game online mobile legends* menimbulkan orang tidak ingin menjalankan tugas lain yang lebih penting, serta dapat memicu emosional pada pemain. Intensitas merupakan rata-rata waktu atau banyaknya waktu seseorang dalam bermain permainan *online*.

Tiga bentuk kategori intensitas bermain *game online mobile legends* yang disebutkan oleh Horigan dalam (Jabbar, 2014) yaitu:

a. *Heavy Users*, yaitu pengguna internet yang menghabiskan 40 jam perbulan
b. *Medium Users*, yaitu pengguna internet yang menghabiskan waktu rata-rata 10 jam hingga 40 jam perbulan.

c. *Light Users*, yaitu pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam perbulan.

Berdasarkan penjelasan diatas, tingkat frekuensi bermain *game online* ialah waktu atau durasi yang dipakai pemain *game online* dalam memainkan *game online* setiap hari hingga bulan sebagai keterkaitan seberapa lama dan sering seseorang dalam mengakses *game online*.

4. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*

Menurut Erizka dkk (2019) aspek-aspek bermain *game online mobile legends* ada empat, yakni:

a. Emosional, yaitu mengekspreksikan atau mengutarakan perasaan saat bermain game.
b. Batasan waktu, yaitu jangka waktu ketika seseorang sedang memainkan *game online*.
c. Fokus perhatian, yaitu pusat perhatian seseorang pada saat bermain *game online*.
d. Frekuensi bermain, yaitu durasi waktu yang digunakan pada saat memainkan *game online*.

Menurut Cowie (Sandya & Ramadhani, 2021) aspek-aspek intensitas bermian *game online mobile legends*, yaitu:

a. Aktivitas, merupakan kegiatan bermaian *game online* dengan rentang waktu atau frekuensi yang lama.
b. Kuantitas, yaitu sejauh mana periode bermain yang dipakai oleh individu saat mengakses *game online*.

Menurut Horrigan (Erizka dkk, 2019) aspek-aspek intensitas bermain *game online mobile legends* ada dua, antara lain:

a. Frekuensi, adalah menetukan seberapa intens individu dalam bermain *game online*.
b. Lama mengakses, yakni rentang waktu yang dipakai individu dalam memainkan *game online*.

Berdasarkan penejelasan beberapa aspek intensitas bermain *game online mobile legends*, maka dapat disimpulkan bahwa aspek intensitas bermain *game*

online mobile legends yaitu, aktivitas, frekuensi, lama mengakses, emosional dan perhatian penuh.

C. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan Perilaku Agresif

Perilaku agresif yaitu tindakan yang dijalankan guna menyerang atau melukai seseorang secara verbal atau fisik, seseorang yang melakukan perilaku agresif berniat dalam menyakiti orang lain secara fisik dan psikis, perlakuan ini mampu membahayakan diri sendiri dan orang lain (Anggraini dkk, 2023). Paparan konten yang mengandung unsur kekerasan seperti pertarungan dan pertempuran menimbulkan destinasi pada pemain sehingga memunculkan perilaku agresif (Oktalia, 2020). Menurut Andini & Subroto (2024) kemarahan, permusuhan, agresi verbal dan agresivitas fisik adalah empat jenis perilaku agresif. Kemarahan bermula dari perasaan cemburu atau benci, dan permusuhan upaya melawan ketidakadilan dan mengekspresikan kemarahan, agresivitas verbal melontarkan hinaan atau kata-kata kotor kepada individu lain, sedangkan agresi fisik berjuan untuk menyakiti individu lain secara fisik.

Waktu yang digunakan dalam melihat adegan kekerasan semakin memperkuat kecenderungan untuk menimbulkan perilaku agresif. Penyebab timbulnya perilaku agresif yaitu frustasi yang dirasakan orang ketika kalah dalam sebuah pertandingan *game online mobile legends*. Kekalahan ini menyebabkan seseorang menjadi frustasi karena tidak bisa menerima keadaan dan tidak mendapatkan apa yang diinginkan (Baron & Byrne, 2005).

Faktor lain yang menimbulkan perilaku agresif adalah media hal ini disebabkan perkembangan secara pesat dan meningkatkan kemudahan dalam mengakses sesuatu dengan menggunakan media. Sehingga banyak remaja dengan mudah melihat tayangan yang menjerumuskan pada perilaku agresi yaitu secara fisik dan verbal (Khaira, 2022).

Seseorang yang mengalami semua faktor yang telah disebutkan diatas sesuai dengan intensitas seseorang dalam bermain *game online mobile legends*. Bahwa seseorang yang intensitas bermain *game online mobile legends* tinggi maka cenderung lebih sering mengalami perilaku agresif. Intensitas merupakan kuat atau

tingkatnya seseorang dalam melakukan suatu aktivitas seperti frekuensi, fokus perhatian, emosional, dan lama waktu yang digunakan (Erizka dkk, 2019).

Berdasarkan penelitian Andini & Subroto (2024) memperlihatkan bahwa terdapat kolerasi positf pada intensitas bermiain *game online mobile legends* dengan perilaku agresif. Tingginya intensitas bermain *game online mobile legends* pada individu berkolerasi positif dengan peningkatan tindakan agresif. Namun, apabila intensitas bermain *game online mobile legends* rendah, maka perilaku agresif cenderung rendah. Isnaeni (2021) menyebutkan bahwa salah satu komponen yang menyebabkan tindakan agresif yaitu perasaan frustasi. Tingginya intensitas beramain *game online mobile legends* dapat menimbulkan berbagai hambatan dan kekalahan salama permainan, kekalahan yang berulang-ulang dalam mencapai target permainan setelah bermain dalam periode yang panjang, sering kali meminmbulkan perasaan frustasi, frustasi ini dapat memicu terjadinya tindakan agresif.

D. Hipotesis

Uraian diatas menghasilkan dugaan sementara bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dengan perilaku agresif.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Identifikasi variabel merupakan langkah yang dilakukan guna menetapkan variabel utama dalam penelitian dan menentukan fungsi dari setiap variabel untuk mempermudah arti dari variabel tersebut (Azwar, 2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif meruapakan penelitian yang melibatkan angka-angka dengan cara mengumpulkan data, menafsirkan data, mengambil data dan memaparkan hasil (Sugiyono, 2013). Penelitian ini meggunakan dua variabel, variabel bebas dan variabel tergantung, yaitu:

1. Variabel Tergantung (Y) : Perilaku Agresif
2. Variabel Bebas (X) : Intensitas Bermain *Game Online*

B. Definisi Operasional

1. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah perbuatan yang dilakukan untuk menyakiti atau melukai orang lain atau merusak benda yang dilakukan secara sengaja baik fisik maupun psikis (Yanizon & Sesriani, 2019).

Tingkat perilaku agresif dalam penelitian ini akan diukur berdasarkan aspek perilaku agresif menurut Hardoni dkk (2019) meliputi *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Semakin tinggi skor maka semakin tinggi tingkat perilaku agresif pada subjek. Sedangkan, semakin rendah skor perilaku agresif maka semakin rendah tingkat perilaku agresif pada subjek.

2. Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*

Intensitas bermain *game online* adalah frekuensi seseorang dalam bermain *game online mobile legends* atau permainan yang terhubung pada jaringan internet secara berulang pada kehidupan sehari-hari (Erizka dkk., 2019).

Intensitas bermain *game online mobile legends* dalam penelitian ini diukur dengan skala intensitas bermain *game online mobile legends* berdasarkan

aspek yang diperoleh dari Erizka dkk (2019) meliputi frekuensi bermain, batasan waktu, fokus perhatian, serta perasaan emosional. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin lama bermain *game online mobile legends*. Sedangkan, semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin jarang bermain *game online mobile legends*.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel (*Sampling*)

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini siswa SMK X kelas XI. Terdapat 8 Jurusan dengan jumlah total 704 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.Tabel Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1.	XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 1	37	0	37
2.	XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 2	37	0	37
3.	XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 3	37	0	37
4.	XI Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 4	37	2	39
5.	XI Teknik Sepeda Motor (TSM) 1	40	0	40
6.	XI Teknik Sepeda Motor (TSM) 2	40	0	40
7.	XI Teknik Sepeda Motor (TSM) 3	34	5	39
8.	XI Teknik Sepeda Motor (TSM) 4	39	0	39
9.	XI Teknik Sepeda Motor (TSM) 5	36	0	36
10.	XI Teknik Bodi Kendaraan Ringan (TBKR)	30	0	30
11.	XI Teknik Jaringan Komputer (TKJ)1	15	25	40
12.	XI Teknik Jaringan Komputer (TKJ) 2	8	31	39
13.	XI Teknik Jaringan Komputer (TKJ) 3	20	20	40
14.	XI Teknik Jaringan Komputer (TKJ) 4	16	22	38
15.	XI Rekayasa Peranglat Lunak (RPL)1	16	14	30
16.	XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 2	12	18	30
17.	XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) 3	11	19	30
18.	XI Desain Produksi Busana (DPB)	0	25	25
19.	XI Desain Komunikasi Visual (DKV)	19	10	29
20.	XI Teknik Mekatronika (TM)	28	1	29
	Total	**512**	**192**	**704**

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Populasi yang terlalu besar dapat menimbulkan keterbatasan waktu, tenaga, atau biaya maka dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus mempunyai karakteristik yang akurat (Sugiyono, 2013).

Tabel 2.Sampel Penelitian

No	Kelas	Siswa Laki-Laki	Siswa Perempuan	Jumlah
1.	XI TKR 2	37	0	37
2.	XI TKR 4	37	2	39
3.	XI TKJ 3	20	20	40
4.	XI TSM 1	40	0	40
5.	XI TSM 2	40	0	40
6.	XI TSM 4	39	0	39
7.	XI RPL 2	12	18	30
8.	XI RPL 3	11	19	30
9.	XI DKV	19	10	29
10.	XI TM	28	1	29
	Total	**283**	**70**	**353**

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan strategi pengambilan sampel yang akan digunakan peneliti yaitu *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* yaitu membagi populasi menjadi beberapa kelompok kecil. Kemudian, beberapa kelompok ini dipilih secara acak untuk dijadikan sampel (Sugiyono, 2013). Peneliti mengklaster populasi siswa berdasarkan jurusan yang ada di SMK X. Klaster populasi diacak untuk menetukan jurusan yang terpilih menjadi sampel *Try Out* dan sampel penelitian. Jurusan yang terpilih untuk penelitian adalah TKR 2 dan 4, TKJ 3, TSM 1, 2 dan 4, RPL 1 dan 2, DKV, dan TM.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan skala psikologis. Skala merupakan alat ukur psikologis yang berisi pertanyaan yang disusun untuk mengungkap atribut melalui hasil respon dari individu (Azwar,

2012). Penelitian ini terdapat 2 skala yaitu skala perilaku agresif dan skala intensitas bermain *game online mobile legends*.

1. Perilaku Agresif

Skala perilaku agresif disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Hardoni dkk (2019) yang memaparkan bahwa perilaku agresif terdiri dari empat aspek, yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data perilaku agresif pada kelompok SMK X menggunakan skala likert yaitu untuk mengukur persepsi atau pendapat baik dari individu atau kelompok mengenai fenomena yang terjadi.

Respon jawaban dalam skala tersebut menggunakan format yang terdiri dari empat pilihan yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai) yang terdiri dari item *favorable* dan *unfavorable*. Penilaian yang diberikan pada item *favorable* yakni SS (Sangat Sesuai) diberi nilai 4, S (Sesuai) diberi nilai 3, TS (Tidak Sesuai) diberi nilai 2, dan STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi nilai 1. Sedangkan penilaian item *unfavorable* yakni SS (Sangat Sesuai) diberi nilai 1, S (Sesuai) diberi nilai 2, TS (Tidak Sesuai) diberi nilai 3, dan STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi nilai 4.

Tabel 3. *Blueprint* Skala Perilaku Agresif

No.	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	*Unfavorable*	
1.	*Physical Aggression*	4	4	8
2.	*Verbal Aggression*	4	4	8
3.	*Anger*	4	4	8
4.	*Hostility*	4	4	8
	Total			**32**

2. Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*

Penyususnan skala intensitas bermain *game online mobile legends* disusun menggunakan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Erizka dkk (2019) dengan empat aspek yaitu frekuensi bermain, batasan waktu, fokus perhatian, dan perasaan emosional.

Respon jawaban dalam skala tersebut menggunakan format yang terdiri dari empat pilihan yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS

(Sangat Tidak Sesuai) yang terdiri dari item *favorable* dan *unfavorable*. Penilaian yang diberikan pada item *favorable* yakni SS (Sangat Sesuai) diberi nilai 4, S (Sesuai) diberi nilai 3, TS (Tidak Sesuai) diberi nilai 2, dan STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi nilai 1. Sedangkan penilaian item *unfavorable* yakni SS (Sangat Sesuai) diberi nilai 1, S (Sesuai) diberi nilai 2, TS (Tidak Sesuai) diberi nilai 3, dan STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi nilai 4.

Tabel 4. *Blueprint* Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No.	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	***Unfavorable***	
1.	Perasaan Emosional	4	4	8
2.	Batasan Waktu	4	4	8
3.	Fokus Perhatian	4	4	8
4.	Frekuensi Bermain	4	4	8
	Total			**32**

E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, dan Estimasi Reliabilitas Aitem Alat Ukur

1. Validitas

Uji validitas merupakan proses untuk menguji dan memastikan bahwa sebuah skala mampu mengukur variabel yang telah ditentukan. Ini bertujuan untuk menilai apakah aitem-aitem dalam skala relevan atau tidak terhadap variabel yang diteliti. Studi ini menggunkan validitas isi yang melalui tahapan analysis dan evaluasi oleh penilai yang kompeten (*expert judgement*) untuk mengetahui apakah skala telah mendukung konstruk teoritis yang diukur (Azwar, 2012).

2. Uji Daya Beda Aitem

Uji daya beda aitem yaitu suatu proses penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh aitem dapat membedakan pada individu atau kelompok individu yang mempunyai atau tidak mempunyai atribut yang digunakan dalam pengukuran skala alat ukur untuk memilih butir aitem yang sesuai. Kriteria pemilihan butir aitem ditentukan berdasarkan nilai korelasi setiap butir dengan skor total rix ≥ 0,30 sebagai aitem yang validitasnya memuaskan (Azwar, 2012).

3. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas yaitu mengacu pada tingkat konsistensi atau kepercayaan hasil pengukuran yang mencakup pada ketelitian dalam pengukuran. Reliabilitas diukur menggunakan koefisien reliabilitas yang ada pada rentang 0 sampai 1,00. Jika nilai koefisien reliabilitas 1,00 maka reliabilitasnya semakin kian baik. Sedangkan, jika nilai koefisien reliabilitas mendekati 0 maka reliabilitasnya semakin rendah. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *reliabilitas Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for the Social Science*).

F. Teknik Analisis

Setelah semua data diperoleh responden dan sumber relevan lainnya, peneliti melakukan proses analisis data. Data tersebut dibagi berdasarkan jenis dan karakteristik dari responden, kemudian ditabulasi sesuai dengan variabel yang diteliti. Analisis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan menafsirkan data secara sistematis untuk menghasilkan hasil yang diharapkan (Azwar, 2012). Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik kolerasi *Pearson* yaitu teknik analisis yang mengetahi ada tidaknya hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel tergantung.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancah Penelitian

1. Orientasi Kancah Penelitian

Orientasi kancah penelitian yaitu hal yang diselesaikan pada tahap awal pelaksanaan penelitian, dengan tujuan untuk mempersiapkan tahapan dalam penelitian supaya dapat terlaksana seefisien mungkin. Langkah pertama yang dilaksanakan oleh peneliti memilih tempat penelitian menurut spesifikasi yang sudah ditentukan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK X.

SMK X berada di Kabupaten K, provinsi Jawa Tengah yang telah berdiri sejak 16 Oktober 2006 yang dikelolah oleh Yayasan Bina Utama, dengan total siswa saat ini berjumlah 1.956 siswa. SMK X terdiri atas tiga jenjang, kelas X1-X21, XI1-XI20, dan XII1-XII19. SMK X memiliki 8 jurusan yang terdiri dari Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Bodi Kendaraan Ringan (TBKR), Teknik Sepeda Motor (TSM), Teknik Jaringan Komputer (TKJ), Teknik Mekatronika (TM), Desain Produksi Busana (DPB), Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

Wawancara dengan peneliti sebelumnya, menunjukan bahwa subjek merupakan siswa SMK X pemain *game online*. Kemudian peneliti mencari teori yang sesuai guna mendukung penelitian dan menjadi landasan.

Berikut beberapa faktor yang dipertimbangkan peneliti saat menentukan lokasi di SMK X:

a. Terdapat permasalahan mengenai tindakan agresif di kalangan siswa SMK X.
b. Belum pernah diadakan studi tentang analisis keterkaitan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dengan perilaku agresif pada siswa SMK X.
c. Memiliki karakteristik dan jumlah subjek yang sesuai dengan peneliti.
d. Pihak SMK X sudah memberikan izin kepada peneliti dalam mengadakan penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

Persiapan lebih lanjut dalam melaksanakan riset dilakukan guna mencegah terjadinya masalah yang dapat menghambat dalam proses penelitian. Langkah yang dilakukan pada penyelenggaraan studi yaitu:

a. Tahap persiapan perizinan

Persiapan perizinan adalah langkah penting yang menjadi syarat dalam melaksakan sebuah penelitian. Peneliti memulai tahap perizinan dengan mengajukan surat permohonan izin peneliti melaui TU Fakultas psikologi UNISSULA, kemudian menyerahkan surat tersebut kepada Kepala Sekolah SMK X. Setelah mengajukan permohonan peneliti mendapatkan permohonan surat izin penelitian dari bagian TU Fakultas Psikologi UNISSULA dengan nomor surat 371/C.1/Psi-SA/II/2025, 1261/C/.1/Psi-SA/VII/2025, dan 1288/C.1/Psi-SA/VII/2025. Seluruh surat izin berisi pernyataan dan permohonan izin penelitian kepada Kepala Sekolah SMK X.

b. Penyusunan alat ukur

Studi ini menggunakan alat ukur skala yang dibuat berlandaskan indikator-indikator yang mempunyai karakteristik suatu variabel. Skala intensitas bermain *game online* dan skala perilaku agresif yaitu dua alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini.

Dua kategori aitem digunakan dalam penelitian ini, yaitu aitem *favorabel* dan *unfavorabel* yang memiliki empat opsi jawaban yakni sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

Terdapat skor dalam masing-masing aitem yaitu, skor aitem *favorabel* sangat tidak sesuai (STS) bernilai 1, tidak sesuai (TS) bernilai 2, sesuai (S) bernilai 3, dan sangat sesuai (SS) bernilai 4. Skor aitem *unfavorabel* sangat sesuai (SS) bernilai 1, sesuai (S) bernilai 2, tidak sesuai (TS) bernilai 3, sangat tidak sesuai (STS) bernilai 4. Penjabaran mengenai skala penelitian sebagai berikut:

1) Skala Perilaku Agresif

Skala perilaku agresif disusun berlandaskan aspek-aspek dari Hardoni (2019) yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Jumlah skala perilaku agresif yaitu 32 aitem yang terdiri dari 16 aitem merupakan *favorabel* dan 16 aitem merupakan *unfavorabel* dengan sebaran aitem sebagai berikut:

Tabel 5. Aitem Skala Perilaku Agresif

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorabel	***Unfavorabel***	
1.	*Physical Aggression*	1,2,8,13	19,20,27,29	8
2.	*Verbal Aggression*	3,9,12,15	17,21,31,30	8
3.	*Anger*	4,6,10,16	18,25,26,32	8
4.	*Hostility*	5.7,11,14	22,23,24,28	8
Total				**32**

2) Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* disusun berlandaskan aspek-aspek dari Erizka (2019) yaitu perasaan emosional, batasan waktu, fokus perhatian, dan frekuensi bermain. Skala intensitas bermain *game online* sebanyak 32 aitem yang terdiri dari 16 aitem merupakan *favorabel* dan 16 aitem merupakan *unfavorabel* dengan sebaran nomor aitem sebagai berikut:

Tabel 6. Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorabel	***Unfavorabel***	
1.	Perasaan Emosional	1,4,11,14	19,20,24,30	8
2.	Batasan Waktu	3,7,9,15	17,26,29,32	8
3.	Fakus Perhatian	5,8,10,13	21,23,25,27	8
4.	Frekuensi Bermain	2.6,12,16	18,22,28,31	8
Total				**32**

3. Uji Coba Alat Ukur

Daya beda aitem dan reliabilitas suatu skala dapat diketahui dengan melakukan *Try Out*. Uji coba alat ukur dilaksanakan tanggal 30 Juli 2025. pelaksanaan penelitian dilakukan secara *offline* dengan bantuan dari wali kelas dalam penyebaran tautan *google form* di setiap kelas melalui *WhatsApp group* dengan tautan https://forms.gle/RzRwhwxdKkbu8MRW9. Pengambilan

sempel dilakukan secara acak dengan metode *cluster random sampling*. Jumlah subjek pada uji coba alat ukur yaitu 351 siswa, siswa yang memenuhi kriteria bermain *mobile legends* adalah 182 dari total responden 318 siswa dan yang tidak mengisi yaitu 32 siswa karena tidak hadir di sekolah. berikut rincian tabel:

Tabel 7. Data Siswa Uji Coba Alat Ukur

No	Karakteristik	Frekuensi	Presentase	Total
1.	Jenis Kelamin			
	a. Laki-laki	150	81,9%	182
	b. Perempuan	32	18%	
2.	Kelas			
	a. XI TKR 1	18	10,1%	182
	b. XI TKR 3	23	12,5%	
	c. XI TSM 3	21	11,4%	
	d. XI TSM 5	21	11,4%	
	e. XI TBKR	24	13,1%	
	f. XI TKJ 1	20	10,9%	
	g. XI TKJ 2	17	9,2%	
	h. XI TKJ 4	19	10,3%	
	i. XI DPB	7	3,8%	
	j. XI RPL 1	12	6,5%	

B. Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur

Sesudah proses penilaian tuntas terhadap semua pilihan jawaban sampel penelitian dalam uji coba alat ukur, dilanjutkan dengan analisis daya beda aitem dan reliabilitas alat ukur. Daya beda aitem dinyatakan tinggi jika koefisien korelasi pada aitem > 0,30 serta batasan mencapai nilai > 0,25 jika terdapat banyak aitem yang berdaya beda kurang dari perikiraan. Uji daya beda aitem dikalkulasikan menggunakan *Product Moment* menggunakan SPSS versi 27.0. hasil perhitungan yaitu:

1. Skala Perilaku Agresif

Uji daya beda aitem pada skala perilaku agresif menghasilkan 32 aitem, berdaya beda tinggi dengan nilai koefisien berada pada rentang 0,547 hingga 0,818. Estimasi reliabilitas dari 32 aitem berdaya beda tinggi pada skala perilaku agresif dihitung dengan *Alpha Cronbach* dengan hasil 0,977, sehingga alat ukur dinyatakan reliabel.

Tabel 8. Sebaran Daya Beda Aitem pada Skala Perilaku Agresif

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorabel	*Unfavorabel*	
1.	*Physical Aggression*	1,2,8,13	19,20,27,29	8
2.	*Verbal Aggression*	3,9,12,15	17,21,31,30	8
3.	*Anger*	4,6,10,16	18,25,26,32	8
4.	*Hostility*	5.7,11,14	22,23,24,28	8
Total				**32**

2. Skala Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends*

Uji daya beda aitem pada skala intensitas bermain *game online mobile legends* menghasilkan 31 aitem, berdaya beda tinggi dengan nilai koefisien berkisar 0,409 hingga 0,847 dan 1 aitem berdaya beda rendah dengan nilai koefisien 0,287. Estimasi reliabilitas dari 31 aitem berdaya beda tinggi pada skala perilaku agresif dihitung dengan *Alpha Cronbach* dengan hasil 0,974, sehingga alat ukur dinyatakan reliabel.

Tabel 9. Sebaran Daya Beda Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorabel	*Unfavorabel*	
1.	Perasaan Emosional	1,4,11,14*	19,20,24,30	8
2.	Batasan Waktu	3,7,9,15	17,26,29,32	8
3.	Fokus Perhatian	5,8,10,13	21,23,25,27	8
4.	Frekuensi Bermain	2.6,12,16	18,22,28,31	8
Total				**32**

Keterangan *) = Aitem daya beda rendah

3. Penomoran Ulang

Penomoran ulang dilakukan sesudah selesai tahap uji daya beda aitem, untuk skala intensitas bermain *game online* dengan menghilangkan aitem yang berdaya beda rendah dan menyisakan aitem dengan daya beda tinggi yang akan dipergunakan dalam penelitian. Rincian penomoran ulang dijelaskan sebagai berikut dengan keterangan angka di dalam kurung (..) adalah aitem nomor baru:

Tabel 10. Sebaran Nomor Aitem Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorabel	*Unfavorabel*	
1.	Perasaan	1,4,11,14*	19(18),20(19),24(23),30(29)	8
2.	Batasan	3,7,9,15(14)	17(16),26(25),29(28),32(31)	8
3.	Fokus	5,8,10,13	21(20),23(22),25(24),27(26)	8
4.	Frekuensi	2.6,12,16(15)	18(17),22(21),28(27),31(30)	8
Total				**32**

C. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada tanggal 05 Agustus 2025 setalah dilaksanakannya tahap uji coba alat ukur. Teknis pelaksanaan penelitian dilakukan secara *offline* dengan bantuan dari wali kelas dalam penyebaran tautan *google form* di setiap kelas melalui *WhatsApp group* dengan alamat URL https://forms.gle/cVXSj1Mtmb6KudcMA. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa SMK X. Jumlah subjek pada uji coba alat ukur yaitu 353 siswa, siswa yang memenuhi kriteria bermain *mobile legends* adalah 161 dari total responden 268 siswa, subjek yang tidak mengisi yaitu 85 siswa karena tidak hadir di sekolah dan dianalisis menggunakan SPSS versi 27.0. dengan rincian tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Data Siswa yang Menjadi Subjek Penelitian

No	Karakteristik	Frekuensi	Presentase	Total
1.	Jenis Kelamin			
	a. Laki-laki	153	95%	161
	b. Perempuan	8	4,7%	
2.	Kelas			
	a. XI TKR 2	11	6,8%	161
	b. XI TKR 4	27	16,7%	
	c. XI TSM 1	20	12,4%	
	d. XI TSM 2	19	11,8%	
	e. XI TSM 4	26	16,1%	
	f. XI TKJ 3	12	7,4%	
	g. XI RPL 2	9	5,5%	
	h. XI RPL 3	6	3,7%	
	i. XI DKV	11	6,8%	
	j. XI TM	20	12,4%	

D. Analisis Data Penelitian

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu suatu tahapan pengujian yang dilaksanakan untuk mengidentifikasi data didalam riset terdistribusi secara normal atau tidak normal. Uji normalitas memakai teknik *One-Semple Kolmogorov Smirnov* data dalam peneliti bisa dinyatakan terdistribusi secara normal apabila nilai

signifikansinya > 0,05. Hasil uji normalitas akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Mean	Standar Deviasi	KS-Z	Sig.	P	Ket
Perilaku Agresif	77.19	17.194	0.074	0.073	>0.05	Normal
Intensitas bermain *game online*	72.14	16.613	0.200	0.200	>0.05	Normal

Hasil uji normalitas pada skala perilaku agresif memperoleh nilai K-S Z sebesar 0,074 dan nilai signifikansi 0,073 (>0.05) yang berarti sebaran data normal. Variabel intensitas bermain *game online* mendapatkan nilai K-S Z sebesar 0,200 dan tarif signifikansinya 0,200 (>0,05) yaitu sebaran data normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah proses pengujian yang dilakukan dalam mengindentifikasi apakah ada linier signifikan diantara kedua variabel atau tidak. Uji linearitas memakai *Linearity* untuk mendapatkan keterangan bahwa kedua variabel bisa dinyatakan signifikan apabila nilai signifikansinya < 0,05.

Hasil dari linearitas dengan memakai SPSS versi 27.0 memperoleh nilai signifikasi 0,001 sehingga hal ini menyatakan kedua variabel mempunyai keterkaitan linier yang signifikan.

2. Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis merupakan salah satu prosedur pada studi yang diterapkan dalam mengidentifikasi apakah hipotesis dalam penelitian ditolak atau diterima. Penelitian ini memanfaatkan uji korelasi *Pearson* untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel tergantung (Y).

Uji korelasi yang dilakukan mendapatkan nilai korelasi r_{xy} = 0,860 dan taraf signifikansinya 0,000 (p < 0,01). Temuan diatas mengindikasikan terdapat hubungan positif pada variabel X dengan variabel Y. Sehingga bisa dikatakan semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legends*, maka semakin

tinggi tindakan agresif pada siswa SMK X. Hal ini mengindikasikan jika hipotesis yang dilakukan pengajuan pada studi yang dijalankan diterima.

E. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi data penelitian berguna untuk menyajikan gambaran terkait karakteristik dasar skor yang diperoleh dari masing-masing variabel untuk menentukan kategorisasi subjek yang akan dikelompokan ditingkatan sesuai dengan karakteristik penelitian. Berikut pengkategorisasian subjek berdasarkan norma:

Tabel 13. Distribusi Norma

Norma			**Kategorisasi**
Kategorisasi			
μ + 1.5	<	X	Sangat Tinggi
μ + 0,5 σ	< x ≤	μ + 1.5 σ	Tinggi
μ - 0,5 σ	< x ≤	μ + 0.5 σ	Sedang
σ μ - 1.5 σ	< x ≤	μ - 0.5 σ	Rendah
X	≤	μ - 1.5 σ	Sangat Rendah

Keterangan μ = Mean hipotetik; σ = Standar deviasi hipotetik

1. Deskripsi Data Skor Skala Perilaku Agresif

Skala perilaku agresif sebanyak 32 aitem dengan skor tiap jawaban 1 hingga 4. Berdasarkan hasil dari perhitungan, skor minimun yang diperoleh yaitu 32 dari (32x1) dan skor maksimum yaitu 128 dari (32x4). Rentang antara skor minimun dan maksimum yaitu 96 dari (128-32). Nilai standar deviasi diperoleh 16 dari (128-32/6) dan nilai *mean* hipotetik diperoleh 80 dari (128+32/2).

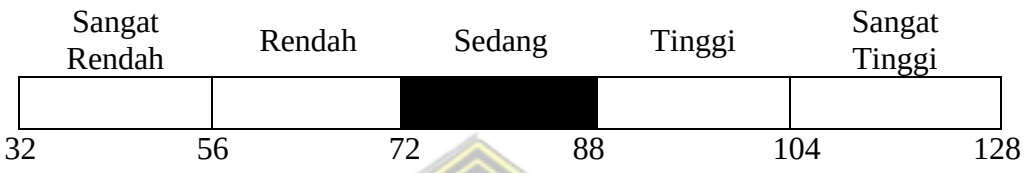
Tabel 14. Deskripsi Skor Perilaku Agresif

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	38	32
Skor Maksimum	116	128
Mean (M)	77.19	80
Standar Deviasi (SD)	17.194	16

Rentang skor subjek sebesar 77.19 diperoleh dari mean empirik sehingga masuk dalam kategori sedang. Kategori variabel perilaku agresif dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 15. Kategorisasi Skor Subjek pada Skala Perilaku Agresif

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentase
104 < 128	Sangat Tinggi	10	6,2%
88 < X ≤ 104	Tinggi	28	17,4%
72 < X ≤ 88	Sedang	56	34,8%
56 < X ≤ 72	Rendah	49	30,4%
32 ≤ 56	Sangat Rendah	18	11,2%



Gambar 1. Norma Kategorisasi Skala Perilaku Agresif

2. Deskripsi Data Skor Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain *game online* berjumlah 31 aitem. Skor tiap jawaban bernilai 1 hingga 4. Berdasarkan hasil dari perhitungan, skor minimun yang diperoleh yaitu 31 dari (31x1) dan skor maksimum yaitu 124 dari (31x4). Rentang antara skor minimun dan maksimum yaitu 93 dari hasil (124-31). Nilai standar deviasi yaitu 15,5 dari hasil (124-31/6) dan nilai *mean* hipetetik diperoleh 77,5 dari (124+31/2).

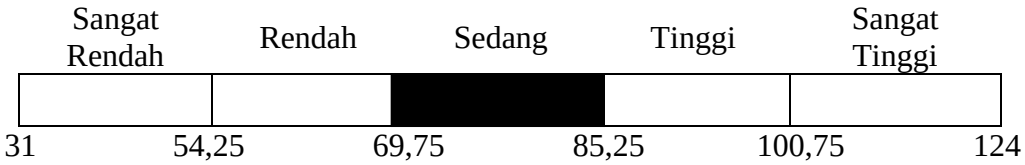
Tabel 16. Deskripsi Skor Intensitas Bermain *Game Online*

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	38	31
Skor Maksimum	106	124
Mean (M)	72.14	77,5
Standar Deviasi (SD)	16.613	15,5

Rentang skor subjek sebesar 72.14 diperoleh dari mean empirik sehingga masuk dalam kategori sedang. Kategori variabel intensitas bermain *game online* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 17. Kategorisasi Skor Intensitas Bermain *Game Online*

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentase
100,5 < 124	Sangat Tinggi	4	2,5%
85,25 < X ≤ 100,5	Tinggi	34	21,1%
69,75 < X ≤ 85,25	Sedang	50	31,1%
54,25 < X ≤ 69,75	Rendah	48	29,8%
31 ≤ 54,25	Sangat Rendah	25	15,5%



Gambar 2. Norma Kategorisasi Skala Intensitas Bermain *Game Online*

F. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan guna menyelidiki hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dan perilaku agresif. Hipotesis dalam studi ini diterima karena hasil analisis data menggunakan korelasi *Pearson* menunjukan korelasi sebesar r_{xy} = 0,860 dengan tingkat singnifikansi sebesar 0,000 (p < 0,01). Temuan ini membuktikan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dan perilaku agresif di kalangan siswa SMK X.

Penelitian ini diperoleh hasil yang menunjukan tingginya intensitas seorang bermain *game online*, maka semakin besar juga kemungkinan siswa mengalami gejala perilaku agresif seperti menyerang orang lain dengan cara fisik seperti memukul mencubit, mendorong, berkata kasar, hinaan serta munculnya perasaan marah dan kesal. Demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa seseorang yang kerap bermain *game online mobile legends*, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif. Sebaliknya, semakin sedikit durasi yang dihabiskan untuk bermain *game online mobile legends*, semakin rendah tingkat perilaku agresif.

Hasil dari kategorisasi memperlihatkan rata-rata mayoritas siswa berada pada rentang kategori sedang dalam intensitas bermain *game online mobile legends*. Dikarenakan *mobile legends mobile legends* merupakan salah satu *game* favorit dikalangan anak muda sekarang. Selain untuk hiburan, *game mobile legends* sering menjadi ajang perlombaan pada setiap acara sekolah yang diadakan setiap pekan raya (Arif & Aditya, 2022).

Siswa memiliki perilaku agresif karena sering bermain *game online mobile legends*. *Mobile legends* merupakan *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Paparan unsur kekerasan tersebut secara berulang dapat mempengaruhi cara berpikir dan bertindak, sehingga siswa cenderung menganggap perilaku agresif sebagai hal wajar dan terbawa ke kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan *game*

online lainnya *mobile legends* tidak hanya menampilkan unsur pertarungannya, tetapi menyediakan fitur *chat* dan *voice* yang membuat pemain untuk berinteraksi secara langsung. Fitur komunikasi ini sering kali memicu terjadinya kata-kata kasar dan ejekan antar pemain, sehungga meningkatkan potensi munculnya perilaku agresif secara verbal maupun fisik.

Siswa tanpa sadar sering berkata kasar dengan teman-teman karena kebiasaan bermain *game* yang bertujuan untuk menjatuhkan mental lawan. Arif dan Aditya (2022) menyatakan saat bermain *game* siswa bebas mengucapkan kata-kata kasar, biasanya didapatkan melalui *chat*, *voice* dan orang lain yang berada dalam *game* tersebut.

Hal ini diperkuat dengan hasil kondisi dilapangan, ditunjukan melalui wawancara dengan tiga siswa SMK X yang bermain *game online mobile legends*, siswa mengaku *toxic* saat bermain *game* itu wajar terjadi, bahkan saling adu mulut dengan orang yang tidak dikenal. Siswa sering diolok teman-temannya bahkan orang lain ketika tidak sengaja menyebabkan kekalahan. Hal ini sesuai dengan penelitian Hardoni dkk (2019) mengatakan tindakan agresif dapat ditandai dengan perilaku yang suka menyerang individu lain, mengancam dan memiliki perasaan yang emosional. Penelitian ini juga didukung oleh Erizka (2019) yang mengungkapkan lamanya durasi yang digunakan untuk bermain *game* dapat memicu perasaan emosional, lupa waktu, hingga lupa dengan aktivitas lain.

Wibisono dan Naryoso (2019) mengklaim bahwa bermain *game online mobile legends* dengan waktu yang lama dapat menyebabkan munculnya tindakan agresif karena dapat menstimulus untuk melakukan perilaku agresif dalam *game mobile legends* hingga menimbulkan sebuah rangsangan untuk melakukan perilaku agresif. Selain itu Oktaviani & Nurjanah (2021) mengungkapkan bahwa perilaku agresif dipengaruhi oleh seberapa intens seseorang memainkan *game online mobile legends*, hal ini mengidentifikasikan bahwa gim daring memberi efek buruk bagi anak-anak karena mereka bisa bertindak agresif atau terlibat dalam perilaku yang tidak diinginkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Oktaviani dan Nurjanah (2021) yang menunjukan adanya korelasi positif pada intensitas bermain *game online*

mobile legends dengan perilaku agresif pada siswa. Selain itu, Isnaini dkk (2021) mengungkapkan terdapat keterkaitan yang signifikan terkait kedua variabel yaitu intensitas bermain *game online mobile legends* dengan perilaku agresif pada siswa

Kesimpulan yaitu terdapat korelasi positif anatara intensitas bermain *game online mobile legends* dengan perilaku agresif pada siswa SMK X. Seiring bertambahnya frekuensi seseorang selama bermain *game online mobile legends* maka semakin besar kecenderungan untuk bertindak agresif. Sebaliknya, semakin sedikit waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online mobile legends*, semakin semakin kecil kemungkinan untuk menunjukan perilaku agresif. Hal ini meenunjukan hipotesis penelitian ini dapat diterima.

G. Kelemahan Penelitian

Kelemahan yang ditemukan dalam proses penelitian ini adalah:

1. Studi ini hanya mencakup *game online mobile legends* dan tidak melibatkan jenis *game online* lainnya, sehingga tidak dapat mengetahui kemungkinan perbedaan pengaruh masing-masing jenis *game online* terhadap perilaku agresif.
2. Skala dalam penelitian ini tidak menggambarkan perilaku agresif fisik, sehingga hasil penelitian belum mewakili keseluruhan aspek variabel.
3. Hasil penelitian ini lebih menonjol pada aspek agresif verbal, sehingga veriabel perilaku agresif belum tergambar secara menyeluruh.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang diperoleh peneliti yaitu ada hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif di kalangan SMK X. Artinya, tingginya intensitas bermain *game online* maka semakin besar kecenderungan berperilaku agresif pada siswa SMK X. Sebaliknya, rendahnya intensitas bermain *game online*, maka semakin rendah kecenderungan berperilaku agresif pada siswa SMK X. Hal ini menunjukan bahwa pengajuan hipotesis peneliti diterima.

B. Saran

1. Saran bagi siswa

   Berdasarkan pada temuan yang ada, diharapkan bagi para siswa pemain *game online mobile legends* dapat membatasi waktu bermain dan mengatur jadwal agar tidak mengganggu waktu belajar dan istirahat.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya

   Penelitian selanjutnya yang mengangkat isu sejenis, disarankan untuk meneliti perbedaan perilaku agresif antara laki-laki dan perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, S. D., & Subroto, U. (2024). Hubungan kecenderungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja perempuan. *Sosial Dan Humaniora*, *1*(3), 224–229. doi.org/doi.org/10.62017/arima

Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). Faktor-faktor penyebab perilaku agresif pada remaja. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, *4*(1), 39–44. doi.org/10.37411/jgcj.v4i1.2246

Ansyar, & Ariani, L. (2023). Pengaruh intensitas iklan media sosial terhadap perilaku konsumtif pada mahasiswa provinsi kalimantan selatan. *Jurnal Psikologi Islam*, *6*(2), 8–14. doi.org/10.46781/nathiqiyyah.v6i2

Aran, A., & Elwindra, E. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa di STIKES persada husada Indonesia. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, *8*(31), 1–11. doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328

Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak perilaku komunikasi pemain game mobile legends pada mahasiswa universitas negeri padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, *1*(01), 31–45. https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30

Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi* (II). Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi* (II). Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial: Jilid 2* (Edisi 10). Erlangga.

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, *63*(3), 452–459. doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452

Erizka, Martunis, & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, *4*(3), 60–66. http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/10118

Ferdiansa, G., & Neviyarni. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, *5*(2), 8–12. doi.org/https://doi.org/10.29210/3003618000

Hadisaputra, Nur, A. A., & Sulfiana. (2022). Fenomena kecanduan game online di kalangan remaja pedesaan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(02), 391–402. doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690

Handayani, R. (2018). Analisa aktivitas fandom mobile legend indonesia dalam membangun struktur komoditas baru. *Al-Munzir*, *11*(1), 141–162. doi.org/https://doi.org/10.31332/am.v11i1.934

Hanurawan, F. (2010). Psikologi sosial suatu pengantar. Bandung: *Remaja Rosdakarya*.

Haqq, T. A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet "A, B, Dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 1–124.

Hardoni, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik perilaku agresif remaja pada sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, *7*(3), 257–266.

Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(5), 778–789. doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171

Hidayat, H., Yusri, Y., & Ilyas, A. (2013). Profil siswa sgresif dan peranan guru BK. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *2*(2), 7–10.

Hsiao, Y., Cheng, C.-L., & Chiu, Y.-W. (2019). Gender network dynamics in prosocial and aggressive behavior of early adolescents. *Social Networks*, *58*, 12–23.

Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, *9*(1), 121. doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5672

Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain Ggme online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, *9*(1), 235–242.

Jabbar, T. N. K. (2014). Hubungan game online terhadap perilaku agresif remaja. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.

Khaira, W. (2022). Kemunculan perilaku agresif pada usia remaja. *Jurnal Intelektualita Prodi MPI*, *11*(2), 99–112.

Laura A, K. (2010). *Stres, appraisal, and coping*. Jakarta: Springer Publishing Company.

Mediakom, R. (2024). *Cedera akibat game daring*. Sehat Negeriku. https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/blog/20240109/3344664/cedera-akibat-game-daring/

Mubarok, S. S. (2023). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa. *Jurnal Pesantren Dan Madrasah*, *9*(1), 28–35. doi.org/10.21009/jiv.0901.4

Mutiarani, M. N., Keliat, B. A., & Susanti, H. (2023). Hubungan penggunaan game online terhadap perilaku agresif remaja pengguna game online. *Jurnal Keperawatan*, *15*(3), 1455–1462.

Myers, D. G. (2012). *Social psychology* (Edisi 10). Jakarta: McGraw-Hill.

Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh game mobile

legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi UIN alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, *3*(1), 46–54. doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039

Nazhifah. (2017). Pengaruh verbal Abuse kualitas komunikasi orang tua dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku agresif remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *15*(3), 262–274. doi.org/10.31315/jik.v15i3.2177

Nugroho, R. A., Agustin, I. M., & Sawiji. (2021). Perubahan perilaku fisik fan psikologis pada remaja SMP dengan kebiasaan bermain game online fi SMP Negeri 1 Karangmoncol. *University Research Colloqium*, *2019*, 44–49.

Nurjanah, A., & Suharso, S. (2023). Faktor penyebab perilaku agresi verbal siswa SMK swasta di Kota Semarang. *Journal of Guidance and Counseling*, *7*(1), 108. doi.org/10.21043/konseling.v7i1.22461

Oktalia, P. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, *1*(69), 5–24.

Oktaviani, E. P., & Nurjanah, S. (2021). Hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA muhammadiyah sokaraja. *Jurnal Human Care*, *6*(2), 295–301.

Raihan Mullatifa, S., Sutja, A., & Ayu Sekonda, F. (2023). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa di SMK revany indra putra kota Jambi. *Journal on Education*, *06*(01), 4957–4966.

Rohman, K. (2019). Agresifitas anak kecanduan game online. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, *2*(1). doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172

S J Kahar, M. K., Situmorang, N. Z., & Urbayatun, S. (2022). Hubungan antara regulasi emosi dengan perilaku agresif pada siswa SMA di Yogyakarta. *Psyche 165 Journal*, *15*(1), 7–12. doi.org/10.35134/jpsy165.v15i1.143

Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, *9*(1), 202. doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680

Siagian, E. (2022). Hubungan kcanduan game online dengan minat belajar anak usia sekolah di masa pandemi vovid-19. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7593–7599. doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian puantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susantyo, B. (2011). Memahami perilaku agresif: sebuah tinjauan konseptual. *Sosio Informa*, *16*(3). doi.org/10.33007/inf.v16i3.48

Teniwut, L., & Widiantoro, F. X. W. (2024). Hubungan antara regulasi emosi dan agresivitas pada mahasiswa Maluku Tenggara di Yogyakarta. *Journal of Education Research*, *5*(4), 6100–6108.

Thalib, R., & Abdullah, R. (2022). Pemberian rational emotive behavior therapy dalam mengontrol perilaku agresif pada pasien perilaku kekerasan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, *11*(1), 127–137. doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.718

Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Interaksi Online*, *7*(3), 179–187. https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140

Wijoyo, A., Ardiyansyah, F., Alfahrizie, M. A., & Agustiansah, M. (2024). pengaruh buruk game mobile legends terhadap interaksi sosial anak–anak di bawah umur. *Jurnal Mahasiswa*, *1*(06), 457–460.

Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). Remaja penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *6*(1), 23–36. doi.org/10.33373/kop.v6i1.1915

Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi Kasus: mobile legends: bang-bang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *3*(3), 2558–2566.

Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *Journal of Health Studies*, *4*(1), 38–45. doi.org/10.31101/jhes.1358