

HUBUNGAN KECANDUAN
BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PERILAKU AGRESIF
VERBAL PADA REMAJA (Di MA
Bustanul Ulum Desa Pakamban
Daya Kecamatan Pragaan
Kabupaten Sumenep)

by Firdatul Hosnaini

Submission date: 20-Jan-2025 01:10PM (UTC+1000)

Submission ID: 2567342953

File name: FIRDATUL_HOSNAINI_REVISI_2_TURNIT_-_Firdatul_Hosnaini.docx (530.49K)

Word count: 11830

Character count: 74758

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA**

**(Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan
Kabupaten Sumenep)**



**FIRDATUL HOSNAINI
213210118**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2024**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Di era milenial ini, remaja seringkali berinteraksi secara virtual, salah satunya adalah *game online*. Salah satu dampak negatif yang timbul pada seseorang yang mengalami ketagihan bermain *game online* adalah agresivitas verbal yang menyebabkan remaja mengalami perubahan kepribadian, seperti sulitnya mengontrol perilaku dan perkataan. Lontaran kata-kata kasar, jorok, makian, umpatan, hinaan, celaan bahkan ancaman yang dilakukan remaja dapat merusak mental orang lain dan dapat memengaruhi hubungan sosial antara remaja dan lingkungan sekitarnya. Korban perilaku agresif verbal seringkali mengembangkan pikiran untuk bunuh diri karena banyaknya tekanan yang mereka hadapi dari lingkungan sekitarnya (Wicaksana & Kristiana, 2021).

Berdasarkan hasil studi beberapa peneliti sebelumnya, Muarifah *et al.*, (2022) menyatakan bahwa di Spanyol didapatkan nilai rata-rata remaja yang berperilaku agresif verbal sebanyak 57,60%, sedangkan di Rusia, remaja yang melakukan perilaku agresi verbal sampai 80%. Penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021) di Pekanbaru, didapatkan data 54,1% remaja melakukan perilaku agresivitas verbal seperti umpatan dan melontarkan kata-kata kasar kepada teman sebayanya sehingga merusak hubungan interpersonal remaja. Raka & Nova (2021) menyatakan bahwa di Surabaya banyak ditemukan remaja yang berperilaku agresif verbal (*toxic*), merendahkan orang lain, provokasi dan kurang

respect terhadap teman yang lain sehingga menimbulkan kontroversi dan interaksi panas dengan remaja lainnya. Hasil penelitian Fauzi (2020) di Kabupaten Sumenep, didapatkan data 16,6% remaja mengalami perubahan perilaku, remaja tersebut sering mengejek dan menghina temannya baik yang sebaya, lebih muda atau bahkan lebih tua dengan kata-kata kasar jika ada hal yang kurang memuaskan atau bertentangan dengan keinginan mereka.

Aspek-aspek yang dapat memengaruhi agresivitas verbal pada generasi muda beberapa diantaranya adalah frustrasi, cara berpikir yang impulsif, gangguan emosional, kurangnya rasa sosial, kurangnya perhatian dari orang tua, pergaulan bebas, pengaruh teman sebaya atau kelompok serta pengaruh media dan teknologi, contohnya yaitu *game online*. *Game online* yang bertema kekerasan dan banyaknya ucapan tidak sopan atau umpatan yang ditemukan dalam *game online* dapat memicu timbulnya perilaku agresif verbal pada remaja. Perilaku tersebut dianggap lelucon dan hal yang biasa sehingga tak sedikit dari remaja yang tertular perilaku tersebut. Perilaku agresif verbal yang tidak dihilangkan atau dihindari dapat merusak interaksi sosial, memperburuk kesejahteraan mental, berdampak buruk bagi remaja itu sendiri bahkan bisa membahayakan orang lain. Perilaku tersebut dapat berakibat fatal seperti perilaku kekerasan bahkan bunuh diri (Nurjanah & Suharso, 2023).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah remaja berperilaku agresif verbal adalah pendampingan, pengawasan dan interaksi yang jujur dan transparan dari orang tua. Orang tua harus aktif mendampingi remaja dengan tidak memberikan kebebasan dalam penggunaan *smartphone*, tetapi memberikan informasi dan motivasi tentang penggunaan *smartphone* yang baik dan benar.

Pengawasan dari orang tua sangat penting dengan membatasi waktu penggunaan *smartphone* dan memahami fitur apa saja yang diakses oleh remaja. Komunikasi terbuka antara anak dan orang tua dapat membangun hubungan yang lebih selaras, dengan demikian remaja akan lebih terbuka dan patuh atas perintah orang tuanya termasuk dalam penggunaan *smartphone* (Hermawan dkk., 2021).

²⁸ Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong untuk mengkaji hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada siswa di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

⁹² 1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep?

1.3 Fokus Studi

⁷ 1.3.1 Fokus umum

Meneliti hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja ¹¹ di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

⁷ 1.3.2 Fokus khusus

1. Meneliti ketagihan bermain *game online* pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep
2. Meneliti perilaku agresif verbal pada remaja ¹¹ di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

3. Meneliti hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

1.4 Implikasi Studi

1.4.1 Implikasi teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu memperkaya pengetahuan keilmuan di bidang kesehatan khususnya keperawatan jiwa, terkait dengan ketagihan bermain *game online* dan agresivitas verbal pada remaja.

1.4.2 Implikasi terapan

Studi ini diharapkan memperkaya pengetahuan bagi orang tua agar lebih memperhatikan dan melakukan pengawasan yang lebih maksimal dalam penggunaan *smartphone* pada remaja.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pemuda

2.1.1 Pengertian pemuda

Pemuda adalah masa peralihan dari periode kanak-anak menuju kedewasaan yang ditandai dengan adanya transformasi pesat dari aspek fisik, psikis, kognitif, dan sosial. Periode ini dimulai sejak usia 13 tahun sampai usia 21 tahun. Seseorang yang berada pada masa ini akan semakin mencari kemandirian mengeksplorasi identitas dirinya lebih dalam. Masa remaja merupakan masa emas dimana pada masa ini sangat penting untuk mengembangkan dan mempertahankan kesejahteraan fisik, mental serta emosional untuk mempersiapkan diri menjadi seorang dewasa yang sehat di masa depan (Pratama & Sari, 2021).

2.1.2 Tahapan perkembangan remaja

Menurut Fadila dkk. (2022) tahap perkembangan remaja terbagi menjadi tiga bagian:

1. Remaja awal (*Early adolescence*)

Tahap ini berlangsung antara usia 13 hingga 15 tahun. Pada tahap ini, remaja sangat tertarik pada dunia luar karena mereka mengalami transformasi fisik yang pesat serta perkembangan intelektual yang sangat intens, mereka mulai enggan dianggap sebagai kanak-kanak, sering merasa bimbang, kurang yakin, tidak puas, dan merasa kecewa.

2. Remaja madya (*Middle adolescence*)

Tahap ini berlangsung antara usia 16 hingga 18 tahun. Pada tahap ini kepribadian seseorang masih kekanak-kanakan, tetapi mereka mengembangkan kesadaran diri dan kehidupan pribadi. Remaja mulai mengidentifikasi prinsip-prinsip tertentu serta mampu merenungkan pemikiran filosofis serta nilai-nilai moral. Remaja dalam fase ini mulai muncul rasa percaya diri yang mendorongnya untuk menilai tindakannya. Pada fase ini remaja menemukan jati diri mereka sendiri.

3. Remaja akhir (*Late adolescence*)

Tahap ini berlangsung antara usia 19 hingga 21 tahun. Remaja di tahap ini sudah mantap dan stabil, mulai memahami jalan dan tujuan hidup mereka, mempunyai prinsip sendiri dan ingin menjalani gaya hidup yang digariskan dengan penuh keberanian.

2.1.3 Macam-macam transisi usia muda

1. Perkembangan fisik

²⁰Perubahan fisik pada remaja antara lain adalah perubahan seks primer dan sekunder. Perubahan primer merujuk pada pematangan fungsi organ reproduksi, seperti menstruasi pada perempuan dan mimpi basah pada laki-laki. Sementara itu, perubahan seks sekunder mencakup pertumbuhan rambut di area kemaluan dan ketiak, pembesaran panggul dan payudara, serta munculnya jakun pada remaja laki-laki (Rosita dkk., 2023).

2. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif yang terjadi pada fase remaja antara lain adalah :

- a. Perkembangan penalaran abstrak, remaja sudah mampu menganalisis contoh kasus dan memikirkan hal-hal abstrak.

- b. Mencapai kemampuan untuk berpikir kritis dan berbeda dengan realita. Pada tahap ini, remaja memiliki daya imajinasi yang luar biasa. Hal ini akan berubah ketika remaja mulai dewasa, dimana mereka mulai menyadari keterbatasan mereka dan hubungannya dengan dunia luar.
- c. Bekerja secara sistematis dan efektif, remaja sudah mampu menggabungkan dan menyusun sesuatu secara berurutan.
- d. Menganalisis berbagai aspek, remaja sudah mampu memahami adanya berbagai komponen dalam suatu masalah yang dapat diselesaikan dengan cepat. Tidak lagi secara individu, seperti yang biasa dilakukan pada masa sebelumnya, ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif selama periode remaja mencapai tingkat keseimbangan hubungan tertinggi dengan lingkungan.
- e. Remaja memasuki dunia dengan banyak peluang dan kebebasan untuk membuat keputusan sendiri. Sifat egosentrisme muncul kembali bersamaan dengan ini (Nainggolan & Daeli, 2021).

3. Kematangan emosional

Masa remaja adalah fase dengan intensitas emosi yang mencapai puncaknya, mencerminkan perkembangan emosional yang sangat signifikan. Pertumbuhan fisik, khususnya pertumbuhan organ reproduksi, memengaruhi perkembangan ⁸⁵ emosi dan dorongan baru, seperti perasaan cinta, rindu, dan keinginannya untuk lebih mendekat dengan lawan jenis. Kondisi ini disebabkan karena adanya tekanan sosial dalam kondisi yang baru mereka jalani. Seorang remaja yang dapat mengendalikan emosinya saat berbicara dengan orang lain dan mengekspresikannya dengan cara yang benar,

kematangan emosinya akan terlihat. Remaja yang dapat menilai sebuah masalah dengan kritis sebelum meluapkan emosi menjadi salah satu tanda kematangan emosinya (Juliani & Wulandari, 2022).

4. Perkembangan interaksi sosial pemuda

Perkembangan interaksi sosial pemuda adalah sebagai berikut :

a. Menciptakan relasi baru dan berkembang dengan teman sebaya

Remaja menunjukkan keinginan besar untuk mandiri dan bersosialisasi dengan teman sekolahnya. Hal ini menunjukkan bagaimana teman sebaya memengaruhi kehidupan dan tingkah laku remaja.

b. Memenuhi peran sosial sebagai pria dan wanita

Penerimaan peran seksual tidak sulit bagi remaja laki-laki karena adanya bimbingan dan dorongan sebelumnya. Keadaannya berbeda bagi remaja perempuan, mereka sering didorong untuk memainkan peran yang setara dengan laki-laki sehingga penerimaan peran baru sebagai perempuan dewasa bisa menjadi tantangan bagi mereka.

c. Mempersiapkan diri memasuki kehidupan berkeluarga

Remaja dengan kecenderungan pernikahan dini menjadi salah satu perkembangan sosial yang krusial. Ketidaksiapsiagaan merupakan salah satu alasan mengapa ini tetap menjadi permasalahan yang belum terpecahkan hingga individu memasuki masa dewasa.

d. Mengembangkan kemampuan intelektual untuk keterampilan sosial

Pengembangan ini difokuskan ¹³² baik di sekolah maupun di perguruan tinggi, namun tak banyak remaja yang dapat mengaplikasikan pengetahuan serta kemampuan mereka di kehidupan nyata. Remaja yang aktif dalam

kegiatan ekstrakurikuler dapat memanfaatkan strategi ini secara efektif, tetapi banyak remaja tidak melibatkan diri dalam kegiatan tersebut karena bekerja setelah pulang sekolah atau dipengaruhi oleh teman-teman yang tidak memberikan dukungan positif (Rifki & Tohari, 2023).

2.1.4 Tanggung jawab usia remaja

1. Remaja awal

Pada fase ini, tanggung jawab pemuda adalah menerima keadaan fisik dan memanfaatkan fungsi tubuh dengan lebih efisien karena remaja mengalami perubahan fisik yang signifikan, seperti pembesaran buah dada dan panggul, pertumbuhan jakun, pertumbuhan tinggi badan, perubahan berat badan dan sebagainya.

2. Remaja madya

Pada fase ini, remaja mendapat kemandirian dan otonomi dari orang tua, mengembangkan interaksi dengan kelompok yang lebih besar, belajar mengendalikan impulsivitas serta ¹³³ mencapai peran sosial sebagai pria dan wanita.

3. Remaja akhir

Fase ini merupakan tugas perkembangan individu yang paling penting untuk mempersiapkan diri kemandirian tanpa orang tua, menata kepribadian yang penuh tanggung jawab dan mempersiapkan diri untuk karir pendidikan serta ekonomi. Fokus perkembangan individu terletak pada ideologi pribadi yang menunjukkan penerimaan nilai dan sistem etika (Pratama & Sari, 2021).

2.1.5 Karakteristik remaja

1. Periode yang penting

Remaja harus bisa beradaptasi secara mental, menciptakan minat, sikap dan prinsip baru karena akan berdampak pada kehidupan mereka di masa depan. Masa ini adalah masa emas bagi kehidupan seseorang.

2. Tahap transisi

Fase remaja bukanlah masa anak-anak tetapi juga belum sepenuhnya masa kedewasaan. Jika mereka bertindak seperti anak-anak, mereka akan diberikan pengajaran untuk bersikap sesuai usia mereka. Namun, jika mencoba bersikap layaknya orang dewasa, mereka sering kali dianggap tidak pada tempatnya dan dimarahi karena mencoba bersikap demikian.

3. Tahap perubahan

Perubahan fisik terjadi beriringan dengan perubahan sikap dan perilaku. Empat perubahan yang umum terjadi yaitu peningkatan emosi, perubahan minat dan peran yang diharapkan kelompok sosial.

4. Usia bermasalah

Setiap fase perkembangan tidak pernah terlepas dari masalah. Remaja yang sebelumnya kurang memiliki pengalaman menyelesaikan masalah sendiri akan mengalami kesulitan karena mayoritas mereka merasa mandiri dan menolak bantuan penyelesaian dari orang lain sehingga tak sedikit dari mereka yang berpikir bahwa solusi masalah tidak selalu sejalan dengan ekspektasi mereka.

5. Periode mencari jati diri

Remaja sering mencoba peran, minat dan mengembangkan pemikiran baru untuk melihat hal yang sesuai dengan diri mereka masing-masing. Remaja menginginkan karakter sendiri dan kecewa jika ada kesamaan dengan rekan-rekannya.

6. Usia yang menimbulkan ketakutan

Remaja dianggap tidak dapat dipercaya dan seringkali melakukan hal-hal buruk oleh masyarakat yang membuat mereka menjadi pusat perhatian banyak mata. Hal ini menyebabkan mereka merasa tertekan serta enggan meminta bantuan kepada orang tua untuk menyelesaikan permasalahan mereka.

7. Tahap yang tidak rasional

Remaja dengan tujuan yang tidak realistis, cenderung mengalami peningkatan emosi. Semakin jauh cita-cita tersebut dari kenyataan, semakin besar pula dampaknya. Seorang remaja yang gagal mencapai tujuannya atau merasa dikecewakan oleh orang lain, mereka akan merasakan kekecewaan dan kesedihan yang mendalam.

8. Ambang masa dewasa

Remaja seringkali mencemaskan stereotip ketika mendekati masa dewasa. Mereka mulai memperhatikan tindakan atau tanda-tanda yang menggambarkan orang dewasa, seperti merokok, minum, mengonsumsi obat-

obatan bahkan berhubungan intim, karena mereka merasa bahwa berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa belumlah cukup (Fahrurrozi, 2022).

2.2 Konsep Agresivitas

2.2.1 Pengertian agresivitas

Agresivitas adalah tindakan yang bertujuan untuk menyakiti atau merugikan seseorang baik secara verbal maupun non verbal yang bertentangan dengan keinginan orang tersebut. Seseorang akan mengekspresikan emosinya dengan merusak benda atau menyerang orang lain dengan kesengajaan yang dapat menyebabkan penderitaan, masalah fisik dan psikologis korbannya (Anggraini dkk., 2023).

2.2.2 Macam-macam perilaku agresif

1. Agresi fisik

Yaitu tindakan untuk melukai orang lain melalui fisik seperti memukul, mencubit, menendang, mendorong dan melempar. Tindakan ini membuat orang lain merasa terganggu dan terancam karena amarah pelaku yang tidak dapat dikontrol.

2. Agresi verbal

Merupakan tindakan yang ditunjukkan dengan perkataan kasar, seperti ejekan, sindiran, makian, bantahan, bentakan, celaan, umpatan dan lain sebagainya. Perilaku agresif verbal merupakan salah satu perilaku maladaptif yang tidak sejalan dengan norma dalam masyarakat. Agresi verbal juga dikenal sebagai agresi relasional (agresi hubungan) yaitu suatu tindakan yang

dapat mengganggu pertemanan dan hubungan individu dengan individu lain misalnya, menyisihkan teman sebaya dan menyebarkan isu yang tidak penting. Seseorang yang berperilaku agresif verbal merasa bahwa dirinya selalu benar, mengucapkan kata-kata kasar untuk menyindir orang lain, serta membentak dan memarahi orang lain di hadapan umum yang membuat korbannya akan merasa tersinggung dan malu.

3. Kemarahan

Kemarahan (*anger*) merupakan bentuk ekspresi karena adanya pertentangan yang dirasakan oleh seseorang. Seseorang yang cepat marah atau tempramental akan sangat sulit mengontrol emosinya sendiri, meskipun kemarahan tersembunyi dalam hati seseorang, ia dapat menunjukkan dirinya dengan melakukan tindakan yang merugikan orang lain.

4. Permusuhan

Permusuhan (*hostility*) merupakan salah satu sikap negatif individu kepada orang lain dikarenakan penilaian oleh diri sendiri seperti rasa curiga serta adanya konflik dengan orang lain. *Hostility* terdapat dua macam, yaitu *resentment* (perasaan marah, dendam, kebencian, kekesalan) misalnya rasa cemburu dan iri kepada orang lain, serta *suspicion* seperti perasaan tidak percaya, khawatir, dan ilustrasi permusuhan. Permusuhan merupakan persepsi atau perasaan negatif kepada seseorang yang disebabkan oleh perasaan tertentu. Seperti kecemburuan dan kedengkian (Khaira, 2022).

2.2.3 Jenis-jenis perilaku agresif verbal

Nurjanah & Suharso (2023) menyatakan bahwa aspek-aspek perilaku agresif verbal dapat dibagi menjadi beberapa bagian:

5
1. Agresif verbal aktif langsung

Yaitu tindakan agresif secara lisan yang ditunjukkan oleh seseorang atau kelompok tertentu saat berinteraksi langsung dengan orang lain, seperti menghina, memaki, marah, dan mengumpat.

2. Agresif verbal pasif langsung

Yaitu tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang berhadapan langsung dengan orang lain, namun tidak terjadi interaksi lisan secara langsung, seperti bungkam atau menolak untuk berbicara.

3. Agresif verbal aktif tidak langsung

Merupakan perilaku agresif verbal yang dilakukan seseorang atau kelompok yang secara tidak langsung berhadapan dengan individu atau kelompok lain, seperti menyebarkan tuduhan palsu dan provokasi.

4. Agresif verbal pasif tidak langsung

Merupakan perilaku agresif secara lisan yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap orang lain tanpa melalui interaksi lisan secara langsung, misalnya tidak memberikan pembelaan atau mengabaikan hak pilih.

2.2.4 Aspek agresivitas verbal

Lutfianti & Sundari (2023) menyatakan bahwa aspek-aspek perilaku agresif verbal dapat dibagi menjadi beberapa bagian:

1. *Character attack* (Menyerang karakter)

Kondisi individu yang berniat menyerang karakter atau fisik individu dengan perkataan.

2. *Competence attack* (Menyerang kompetensi)

Perilaku individu yang menggunakan bahasa lisan untuk menyepelkan dan menjatuhkan potensi orang lain.

3. *Insults* (Menghina)

Perilaku individu yang menghina, mengolok-olok kekurangan orang lain.

4. *Meledictions* (Mengutuk)

Sebuah tindakan yang mengutuk dan melakukan sumpah serapah dengan sengaja atau mendoakan kejadian buruk kepada orang lain secara langsung.

5. *Teasing* (Menggoda)

Perilaku yang dengan sengaja menyindir atau mengolok-olok orang lain.

6. *Ridicule* (Ejekan)

Perilaku individu yang sengaja menertawakan kesalahan atau kekurangan orang lain.

7. *Profanity* (Berkata kasar)

Perilaku individu yang berkata kasar, kotor atau tidak sopan yang dapat menyakiti individu lain.

8. *Non verbal emblems* (Isyarat non verbal)

Memberikan tanda-tanda negatif kepada orang lain seperti reaksi wajah, sikap tubuh, dan ekspresi mata untuk menunjukkan sikap bermusuhan.

Fahrobi (2024) menyatakan bahwa aspek perilaku agresif verbal terdapat empat bagian:

1. Menyerang karakter

Kondisi di mana seseorang bermaksud menyerang fisik seseorang secara lisan, terkesan bahwa bentuk fisik tersebut merupakan kelemahan dan kesalahan individu tersebut.

2. Menyerang kompetensi

Perilaku individu yang meremehkan kemampuan orang lain secara verbal, tidak peduli seberapa baik atau hebat individu lain dan cenderung mencari kesalahan yang membuat individu lain meragukan kemampuan dirinya sendiri.

3. Menghina

Perilaku seseorang yang mengejek atau mencemooh kekurangan orang lain melalui perkataan. Individu tersebut cenderung menyudutkan hal-hal yang dianggap kekurangan orang lain, sehingga orang tersebut menjadi minder.

4. Berkata kasar

Perilaku seseorang dengan perkataan kotor atau tidak sopan sehingga dapat menyakiti atau merugikan orang lain. Tidak lagi diucapkan sebagai sindiran atau omongan dengan nada datar menghina, seseorang bertindak secara verbal dan terlalu kasar terhadap orang lain.

2.2.5 Faktor pemicu timbulnya agresivitas

Faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya agresivitas adalah:

1. Frustrasi

Frustrasi adalah suatu kondisi ketika ada suatu hal menghalangi seseorang untuk melakukan tindakan, tujuan, kebutuhan, keinginan, harapan atau tidak dapat memenuhi standar hidup yang sama dengan orang lain.

Kondisi ini sangat mengganggu bagi seseorang, sehingga mereka berupaya menghadapinya dengan berbagai cara, salah satunya melalui tindakan agresif. Individu dengan perasaan frustrasi cenderung melakukan kekerasan ketika dorongan agresif melampaui batasan diri mereka, dan melepaskan kemarahan yang terpendam.

2. Gangguan berpikir

Gangguan berpikir atau intelegensi adalah pemikiran dan keyakinan yang kurang baik tentang sesuatu yang dapat memicu timbulnya perilaku agresif. Pemikiran yang tidak sehat, menyebabkan mereka berbicara kasar, menghina, bertengkar, mengejek, perasaan marah yang nantinya akan berdampak pada hal yang lebih serius.

3. Gangguan emosional

Amarah adalah emosi yang paling umum saat seseorang mengalami situasi yang tidak menyenangkan. Setiap individu mempunyai cara masing-masing untuk mengekspresikan emosi tersebut. Tekanan sosial dan kepercayaan diri dalam menghadapi situasi baru adalah dua faktor utama yang memengaruhi emosi. Emosi membuat hidup bervariasi, menarik, dan mendebarkan, sehingga memiliki peran penting bagi setiap orang, tanpa emosi hidup menjadi tidak menyenangkan, monoton, dan seperti mesin, namun apabila emosi tidak diekspresikan dengan cara yang tepat, hal ini bisa menimbulkan masalah dalam kehidupan seseorang karena dapat memengaruhi cara berpikir, sikap, dan minat mereka.

4. Keluarga

Keluarga adalah tempat terdekat bagi seseorang, lingkungan keluarga juga merupakan tempat perilaku agresif muncul. Pola asuh yang otoriter atau terlalu keras, konflik dalam keluarga, pengalaman traumatik, komunikasi yang tidak efektif merupakan faktor yang berkontribusi pada munculnya perilaku agresif.

5. Teman sebaya atau kelompok

Pengaruh pergaulan yang buruk seperti penggunaan narkoba, seks bebas, dan tawuran menyebabkan seseorang akan merasa diasingkan dari kelompoknya jika mereka tidak mengikuti norma atau perilaku yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya. Kondisi inilah yang dapat berdampak pada timbulnya perilaku agresif.

6. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial dapat memengaruhi perilaku orang-orang yang tinggal di dalamnya. Kepadatan dan lingkungan yang tidak sehat dapat memengaruhi kesehatan fisik, sosial, dan psikologis penduduknya. Kondisi permukiman yang seperti ini dikhawatirkan dapat memicu tindakan anti sosial yang dapat mengarah pada perilaku maladaptif seperti perilaku agresif.

7. Media dan teknologi

Perkembangan teknologi dan informasi tidak dapat terelakkan lagi dalam kehidupan manusia. Teknologi dan media tidak hanya memiliki efek positif, tetapi juga memiliki efek negatif terhadap perilaku. Konten kekerasan, *game online* bertema kekerasan, pelecehan *online*, perkataan kasar yang

bertebaran di dunia maya dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya perilaku agresif (Sekar, 2021).

2.2.6 Dampak agresivitas

1. Bagi pelaku

Agresivitas dapat memengaruhi persepsi diri pelaku, seperti takut dijaui teman-teman atau memiliki identitas yang buruk di masyarakat, yang menciptakan jarak sosial antara pelaku dan lingkungan sekitarnya. Perilaku agresif yang tidak dihilangkan atau dihindari akan memiliki dampak yang lebih serius dan berakibat fatal seperti perilaku kekerasan dan bunuh diri.

2. Bagi korban

Korban perilaku agresif dapat mengalami kerugian fisik maupun psikis, seperti perasaan tidak berdaya, kemarahan, perasaan terluka secara permanen, kesulitan mempercayai individu lain serta berinteraksi dekat dengan individu lain. Mereka juga cenderung terobsesi dengan pikiran tentang agresivitas atau tindakan kriminal dan kehilangan kepercayaan bahwa dunia ini diatur dengan adil. Dampak yang sangat serius bagi korban adalah pemikiran bunuh diri karena banyaknya tekanan yang mereka alami (Khaira, 2022).

2.2.7 Pengukuran agresivitas verbal

Agresivitas verbal diukur dengan alat ukur yang di adopsi dari Fahrobi (2024) pada penelitian sebelumnya yaitu alat ukur *Verbal Agresiveness Scale* (VAS) yang dikembangkan oleh Infante & Wigley (1986). Instrumen ini terdapat 14 elemen, 10 elemen positif dan 4 elemen negatif dengan 4 komponen yaitu menyerang karakter, menyerang kompetensi, menghina, dan berkata kasar.

Instrumen ini diukur dengan skala *likert*, responden diberikan lima pilihan jawaban yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering dan selalu. Skor untuk item positif yaitu tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4) dan selalu (5), sedangkan skor untuk item negatif yaitu tidak pernah (5), jarang (4), kadang-kadang (3), sering (2) dan selalu (1). Total skor didapat dengan menjumlahkan skor seluruh pertanyaan, dengan total skor paling rendah adalah 14 dan skor paling tinggi adalah 70. Kategori perilaku agresif verbal rendah dalam rentang skor 14-32, kategori sedang dalam rentang skor 33-51 dan kategori tinggi dalam rentang skor 52-70 (Fahrobi, 2024).

2.3 Konsep *Game online*

2.3.1 Pengertian *game online*

Game online adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi yang bisa diakses dengan jaringan internet dan bisa diakses dengan PC/ laptop maupun *gadget*, misalnya *mobile game*. Individu yang terhubung dengan jaringan internet dari berbagai belahan dunia dapat memainkan *game online* secara bersamaan. *Game online* memiliki aturan menang atau kalah dan difungsikan sebagai sarana hiburan untuk waktu senggang (Fadila dkk., 2022).

2.3.2 Macam-macam *game online*

Game online terdapat bermacam-macam jenis dan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Pemain pada *game online* jenis ini diharuskan untuk berperan sebagai karakter yang diciptakan dan diminta untuk berinteraksi secara sosial seperti orang-orang di kehidupan nyata dengan tujuan membangun alur kisah yang

ditetapkan. Masing-masing figur biasanya memiliki kemampuan unik sehingga pemain harus menyelesaikan banyak misi untuk meningkatkan kemampuan mereka. Contoh *game online* jenis ini adalah *Ragnarok Online*, *Final Fantasy*, *Assassin Creed*, *Genshin Impact* dan lain sebagainya.

2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Pemain *game online* jenis ini diharuskan memiliki kemampuan strategi perang yang kuat. Permainan ini sangat menarik karena pemain diberikan area dengan bangunan yang harus dikembangkan, meningkatkan teknologi dan mengolah aset dan kekayaan alam dengan cara terbaik agar mereka dapat *survive* dari gempuran lawan. Contoh *game online* MMORTS yaitu *War Craft*, *Red Alert*, dan *Age of Empires*.

3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Game online jenis ini menggunakan sudut pandang orang pertama, seolah-olah pemainnya yang bermain sendiri. Senjata utama yang digunakan dalam permainan ini adalah senjata api. Untuk memenangkan misi, mereka bermain sendirian atau dalam tim, membunuh pemain lain. Dengan demikian, seseorang yang memainkan permainan ini harus memiliki kemampuan bertarung yang baik, kemampuan untuk menganalisis taktik musuh serta memiliki refleks pendengaran dan penglihatan yang baik. Contoh *game online* jenis ini yaitu *Point Blank*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, *Mobile Legends* dan *PUBG* (Fadila dkk., 2022).

2.3.3 Pengaruh *game online*

1. Pengaruh baik *game online*

- a. Menambah teman

Seseorang yang memiliki hobi bermain *game online* akan terhubung dengan sesama pemain dari berbagai belahan dunia. Mereka terhubung satu sama lain dan melakukan interaksi secara virtual sehingga memudahkan mereka dalam memperluas pertemanan.

b. Mempercepat pola pikir

Seseorang yang bermain *game* dituntut agar cepat menyusun strategi dan menemukan solusi dalam memecahkan strategi lawan, oleh karena itu, otak akan berpikir lebih keras dalam menentukan keputusan.

c. Meningkatkan kemampuan berbahasa asing

Mayoritas *game* yang berasal dari negara lain menggunakan bahasa Inggris, pemain akan mencoba mempelajari Bahasa dalam *game* tersebut untuk memudahkan mereka sendiri. Secara tidak langsung, dengan bermain *game* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing.

d. Mengurangi stress

Banyaknya masalah dan tekanan yang dialami seseorang dapat menimbulkan stress. Tak sedikit dari mereka yang merasa sendiri, kurang semangat dan tidak memiliki tujuan sehingga bermain *game online* sering dijadikan alternatif untuk meredakan stress.

e. Melatih kesabaran

Banyak *game online* yang memiliki tingkat kesulitan tinggi serta membutuhkan waktu yang panjang bagi pemainnya untuk mencapai

tujuannya sehingga mereka terlatih untuk sabar dan bisa diaplikasikan di dunia nyata.

f. Melatih ketangkasan

Kemampuan koordinasi dan kejelian mata dapat terlatih saat bermain *game*. Pemain akan fokus dan menguasai jalannya permainan, sehingga mereka akan cepat tanggap dalam penyelesaian situasi dalam *game*.

2. Pengaruh buruk *game online*

Pengaruh buruk bagi seseorang yang bermain *game online* adalah:

a. Kecanduan

Seseorang yang bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan. Kecanduan sangat berbahaya dan menyebabkan seseorang melupakan segala tanggung jawab dan semua kegiatannya.

b. Malas

Seseorang yang terlalu asik bermain *game* akan merasa malas melakukan kegiatan lain, ketika sudah jenuh dan lelah, mereka lebih memilih tidur dari pada mencari kegiatan lain bahkan mereka sampai malas makan dan mandi.

c. Kurang tidur

Tidur merupakan kebutuhan yang penting bagi manusia, seseorang yang terlalu asik bermain *game* akan kehilangan kantuk sehingga kebutuhan tidur tidak akan tercukupi dengan baik.

d. Mengalami kerugian finansial

Kuota atau paket internet sangat dibutuhkan untuk mendapat koneksi bagus dan kepuasan saat bermain *game online*. *Game online* menyediakan fitur yang bisa diakses jika seseorang melakukan *top up* (membeli *diamond* untuk penukaran), tak heran mereka rela menghabiskan uang hingga mencapai jutaan rupiah untuk memenuhi kepuasan tersebut.

e. Radiasi yang merusak kesehatan mata

Cahaya radiasi yang terus menerus dipancarkan ketika terlalu lama menatap layar atau monitor dapat menyebabkan mata menjadi sakit dan objek tampak buram sehingga tak sedikit dari mereka yang harus menggunakan kacamata.

f. Perilaku agresif verbal

Perilaku agresif verbal dapat terjadi ketika pemain *game* merasa terganggu ³⁷ ketika bermain *game online*, seperti bermain dengan individu yang tidak dikenal, tidak dapat bersinergi dengan baik, pembicaraan kasar dari pemain lain, cara dan kemampuan bermain yang tidak sesuai, adanya hambatan dalam komunikasi, hasil permainan yang tidak memenuhi ekspektasi, dan gangguan eksternal seperti masalah koneksi internet, detail perangkat yang kurang mendukung serta adanya pengaruh dari lingkungan sekitar (Andoyo & Hening A, 2021).

2.4 Konsep Kecanduan

2.4.1 Pengertian kecanduan

Kata "candu" ¹¹¹ dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti sesuatu yang menjadi hobi dan dapat menyebabkan kegemaran. Kecanduan dapat diartikan sebagai perilaku ketergantungan atau kecenderungan untuk tunduk pada keinginan yang sulit dihilangkan sehingga dapat mengganggu kehidupan sehari-hari dan kesejahteraan seseorang (Abdi & Karneli, 2020).

Seseorang dikatakan kecanduan ketika mengalami ketergantungan pada sesuatu yang dapat menggantikan teman atau keluarga sebagai sumber kesenangan dan kepuasan. Seseorang yang kecanduan tidak dapat mengatur waktu dan terlalu memfokuskan diri pada kegiatan tersebut, sehingga mereka mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban mereka. Seseorang dengan kecanduan dapat menghabiskan waktu 2-10 jam per hari atau 39 jam per minggu, jadi rata-rata per hari adalah sekitar 4 jam atau 20-25 jam per minggu (Dewi Citra, 2024).

2.4.2 Macam-macam kecanduan

Kecanduan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Kecanduan fisik, yaitu kecanduan yang melibatkan ketergantungan pada zat tertentu, seperti alkohol, narkotika, obat-obatan, nikotin dan lain sebagainya
2. Kecanduan non fisik, yaitu kecanduan pada perilaku atau aktivitas tertentu, seperti kecanduan belanja, *gadget*, bermain *game online*, judi *online* dan lain sebagainya (Hasibuan & Anggreni, 2022).

2.4.3 Aspek-aspek penyebab kecanduan

Individu dengan kecanduan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:

1. *Motives*, yaitu dorongan seseorang untuk mencari sumber kesenangan sehingga dapat melupakan masalah yang sedang dihadapi.

2. *Traits*, yaitu kecemasan, kurang percaya diri, kepribadian *introvert*, koping tidak efektif, depresi dan lain sebagainya.
3. *Social setting*, yaitu keterbatasan dalam interaksi sosial, kesendirian, kurangnya kasih sayang keluarga, dan lain sebagainya.
4. *Further conditions*, yaitu banyaknya waktu luang serta adanya fasilitas yang mendukung (Fadila dkk., 2022).

2.4.4 Kriteria kecanduan

Individu yang mengalami ketagihan memiliki kriteria sebagai berikut:

1. *Salience* (Penting)

Individu akan menganggap sangat penting sumber kecanduan tersebut, mendominasi isi pikiran serta keinginan penggunaan yang berlebihan.

2. *Tolerance* (Toleransi)

Individu secara sadar menghabiskan waktu untuk hal tersebut dan selalu merasa kurang sehingga dapat menghabiskan waktu lebih banyak lagi.

3. *Mood modification* (Modifikasi suasana hati)

Individu yang mengalami kecanduan akan merasa tenang dan memodifikasi perasaan buruk menjadi lebih baik.

4. *Relapse* (Pengulangan)

Individu secara terus menerus melakukan hal yang membuat kecanduan tersebut.

5. *Withdrawal* (Perasaan buruk)

Individu akan merasa sedih dan merasa tidak menyenangkan jika tidak melakukan hal yang menjadi kecanduan.

6. *Conflict* (Konflik)

Individu akan menimbulkan konflik dengan teman ataupun keluarga karena perbuatannya. Misalnya perasaan marah jika ada yang menghalangi perbuatannya.

7. *Problems* (Masalah)

Individu dapat mengalami masalah akibat dari kecanduan sesuatu sehingga dapat mengabaikan kewajiban yang lain, misalnya kurang tidur (Fadila dkk., 2022).

2.4.5 Upaya pencegahan kecanduan

Istilah "pencegahan" mengacu pada berbagai rencana tindakan yang bertujuan untuk mencegah dan menghindari risiko pada kondisi tertentu. Beberapa cara untuk mencegah kecanduan adalah:

1. *Attention switching* (Mengalihkan)

Yaitu tindakan yang dilakukan sebagai pengalihan pusat perhatian seseorang yang terlibat secara berlebihan terhadap sesuatu.

2. *Dissuasion* (Mencegah)

Yaitu tindakan untuk mencegah kecanduan, seperti memberi saran, membela, membujuk bahkan menggunakan paksaan. Untuk menghindari

perilaku yang tidak diinginkan, hal ini umumnya dilakukan oleh pihak eksternal seperti orang tua, guru dan teman.

3. *Education* (Mendidik)

Tindakan ini mengacu pada pengetahuan yang berfokus pada kognitif atau pengetahuan seseorang untuk menata dasar pengetahuan yang kuat dan bisa diatur sendiri, tidak seperti pencegahan yang merupakan tindakan aktif untuk memerangi ranah kognitif individu, tindakan ini berarti bahwa seseorang harus aktif menghindari kecanduan, seperti membaca artikel, surat kabar atau menonton berita TV tentang topik tersebut.

4. *Parental monitoring* (Memperhatikan)

Yaitu upaya orang tua untuk mengawasi anaknya, orang tua harus melakukan komunikasi terbuka tentang kecanduan dengan anaknya. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya komunikasi terbuka antara anak dan orang tua.

5. *Resource restriction* (Membatasi)

Yaitu membatasi seluruh sumber fasilitas seseorang agar tidak dapat melakukan kecanduan kembali. seperti pembatasan penggunaan fasilitas dan dana agar seseorang memiliki hambatan untuk melakukan perilaku kecanduan tersebut (Fadila dkk., 2022).

2.4.6 Pengukuran ketagihan *game online*

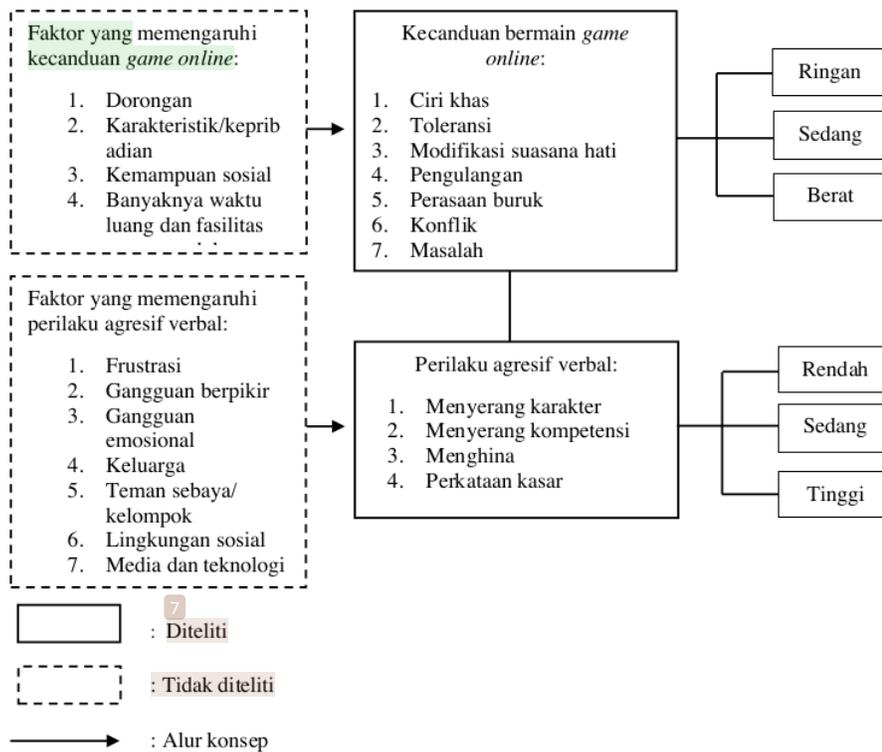
Ketagihan *game online* diukur dengan *Game Addiction Scale* (GAS) yang disusun oleh Lemmens *et al.*, (2009). Alat ukur ini terdapat 21 pernyataan dari tujuh aspek yaitu *saliency, tolerance, mood modification, relapse, withdrawl,*

conflict dan *problem*. Responden akan diberikan pilihan lima jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami. Penilaian menggunakan skala *likert* dengan ketentuan: nilai 5 menunjukkan selalu (SL), nilai 4 sering (SR), nilai 3 kadang-kadang (KK), nilai 2 jarang (J) dan nilai 1 tidak pernah (TP). Jumlah keseluruhan skor didapat dengan menambahkan skor masing-masing pertanyaan, dengan total skor paling rendah adalah 21 dan skor paling tinggi adalah 105. Dikategorikan kecanduan *game online* ringan jika total skor 21-49, kecanduan *game online* sedang jika total skor 50-77 dan kecanduan *game online* berat jika total skor 78-105 (Jain & Jain, 2021).

MODEL KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Model Konseptual

Model konsep meliputi penjabaran serta gambaran visual mengenai korelasi dari variabel atau konsep yang didasarkan pada teori-teori yang akan diamati atau diukur melalui penelitian. Kerangka konsep dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah (Butarbutar & Auditya, 2022). Kerangka konsep dalam studi ini adalah:



Gambar 3.1 Model konseptual hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada pemuda di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

3.2 Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi tentang hubungan antara dua variabel atau lebih yang kebenarannya akan dibuktikan dengan penelitian (Yam & Taufik, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₁ = ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif siswa di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis Studi

Studi ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan teknik korelasional. Studi kuantitatif merupakan studi yang bertujuan untuk menjawab masalah dengan menggunakan metode pengukuran yang cermat terhadap variabel khusus yang mendapatkan hasil yang dapat digeneralisasikan tanpa mempertimbangkan waktu, tempat, dan jenis data yang dikumpulkan. Teknik korelasional mempelajari hubungan dari dua variabel atau lebih, menunjukkan tingkat hubungan antara variabel-variabel melalui koefisien korelasi. Studi korelasional dapat digunakan untuk menguji hipotesis mengenai hubungan antar variabel serta menunjukkan sejauh mana hubungan dari variable-variabel tersebut (Arsyam & Tahir, 2021).

4.2 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional* yang bertujuan untuk memahami serta mempelajari hubungan antar variabel dalam suatu studi dengan memperhatikan dan menganalisis variabel independen dan variabel dependen pada satu waktu yang sama atau sekaligus (Abduh dkk., 2021). Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

4.3 Masa dan Area Studi

4.3.1 Masa studi

Masa studi dimulai sejak proses penulisan proposal hingga ujian sidang, dimulai dari bulan Agustus 2024 sampai bulan Januari 2025. Data diambil pada bulan Oktober 2024.

4.3.2 Area studi

Studi ini dilakukan di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

4.4 Kelompok sasaran/Perwakilan/Pengambilan Sampel

4.4.1 Kelompok sasaran

Kelompok sasaran merujuk pada keseluruhan elemen yang terlibat dalam penelitian, baik objek dan subjek yang memiliki karakteristik tertentu. Dengan demikian, populasi dapat mencakup seluruh anggota kelompok, seperti manusia, hewan, peristiwa, atau objek yang berada di suatu tempat yang direncanakan menjadi sasaran penelitian (Amin dkk., 2021). Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa MA Bustanul Ulum kelas X sampai kelas XII yang bermain *game online*, berjumlah 45 siswa.

4.4.2 Perwakilan

Perwakilan adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data dalam studi, atau dengan kata lain sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi (Amin dkk., 2021). Dalam penelitian ini sampel dihitung dengan menggunakan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n : besar perwakilan

N : besar kelompok sasaran

e : *margin error* (0,05)

Dalam studi ini total kelompok sasaran sebanyak 45 responden, untuk menentukan perwakilan penghitungannya yaitu:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{45}{1+45(0,05)^2}$$

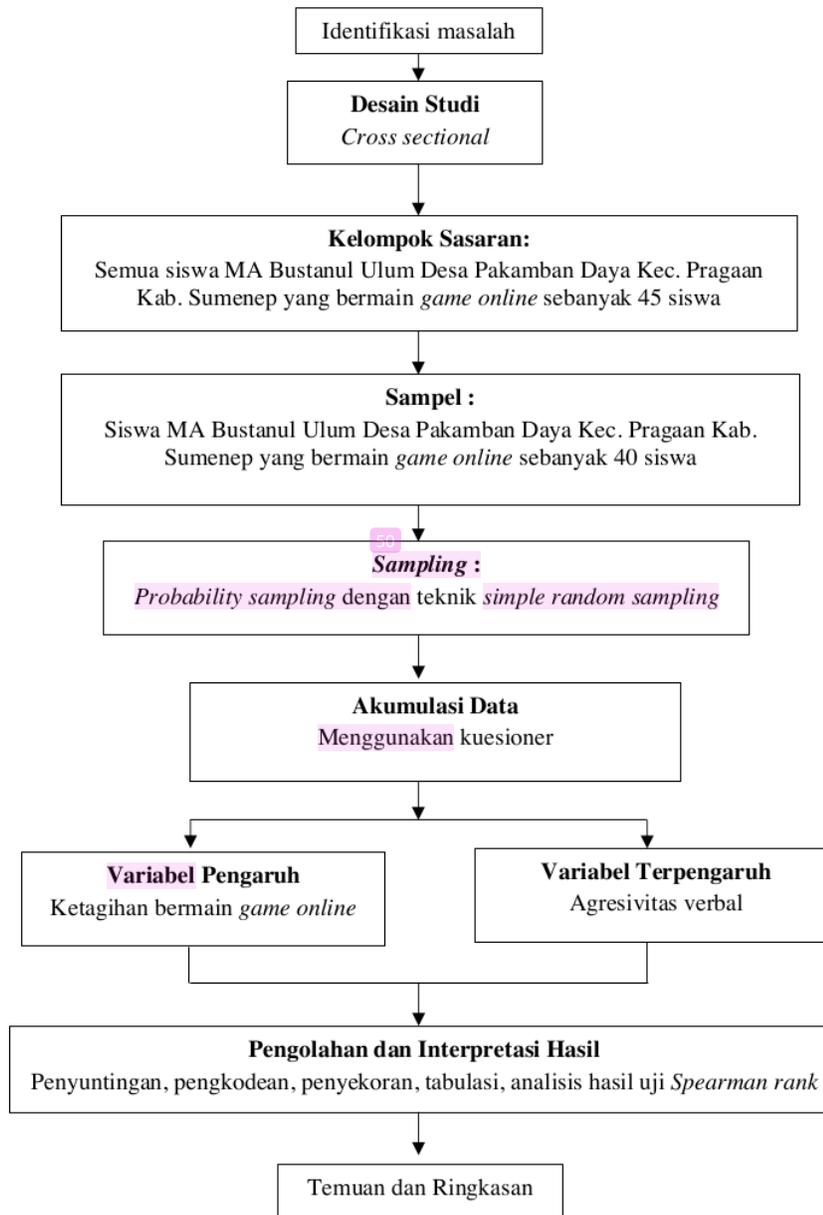
$n = 40,4 = 40$ responden

Dari rumus diatas, maka jumlah perwakilan dalam studi ini yaitu 40 orang siswa.

4.4.3 Pengambilan sampel

Studi ini menggunakan metode ¹⁰¹ *probability sampling*, yaitu setiap anggota kelompok sasaran memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi perwakilan penelitian. Pemilihan perwakilan dilakukan dengan teknik *simple random sampling* dimana perwakilan diambil tanpa urutan serta tanpa ada kriteria tertentu dalam suatu kelompok sasaran (Amin dkk., 2021).

4.5 Rangkaian Studi



Gambar 4. 1 Rangkaian studi hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

4.6 Penentuan Variabel

1. Variabel pengaruh

Pada penelitian ini kecanduan bermain *game online* merupakan variabel pengaruh.

2. Variabel terpengaruh

Pada penelitian ini perilaku agresif verbal merupakan variabel terpengaruh.

4.7 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Definisi operasional hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja.

Variabel	Definisi operasional	Indikator	Instrumen	Skala	Skor
Variabel independen Kecanduan bermain <i>game online</i>	Suatu perilaku ketergantungan atau kecenderungan seseorang untuk bermain <i>game online</i> secara terus menerus sehingga dapat mengganggu aktivitas dan kehidupan sehari-hari	1. Penting 2. Tolernasi 3. Modifikasi perasaan 4. Pengulangan 5. Perasaan buruk 6. Konflik 7. Masalah	Kuesioner <i>Game Addiction Scale</i> (GAS-21)	Ordinal	Pertanyaan: Selalu = 5 Sering = 4 Kadang-kadang = 3 Jarang = 2 Tidak pernah = 1 Kategori: 1. Ringan: 21-49 2. Sedang: 50-77 3. Berat: 78-105 (Jain & Jain, 2021).
Variabel dependen Perilaku agresif verbal	Suatu tindakan dengan kata-kata kasar, seperti ejekan, sindiran, makian, bantahan, bentakan, celaan, umpatan dan lain sebagainya dan merupakan salah satu perilaku mal adaptif yang tidak sesuai dengan	1. Menyerang karakter 2. Menyerang kompetensi 3. Menghina 4. Berkata kasar	Kuesioner <i>Verbal Aggressive ness Scale</i> (VAS)	Ordinal	Elemen positif: Tidak pernah = 1 Jarang = 2 Kadang-kadang = 3 Sering = 4 Selalu = 5 Elemen negatif: Tidak pernah = 5

Variabel	Definisi operasional	Indikator	Instrumen	Skala	Skor
	aturan atau norma dalam masyarakat.				<p>22</p> <p>Jarang = 4 Kadang-kadang = 3 Sering = 2 Selalu = 1</p> <p>Kategori: a. Rendah: 14-32 b. Sedang: 33-51 c. Tinggi: 52-70 (Fahrobi, 2024).</p>

4.8 Akumulasi dan Interpretasi Informasi

4.8.1 Alat ukur studi

Studi ini mengumpulkan data menggunakan:

1. Kuesioner *Game Addiction Scale* (GAS-21)

Kuesioner ini terdapat 21 pernyataan dengan tujuh indikator yaitu *saliency, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan *problem*. Kuesioner ini telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas oleh Mujiya *et al.* (2019) dimana setiap kriteria memiliki nilai Cronbach's alpha lebih dari 0,50, artinya seluruh pertanyaan adalah reliabel atau konsisten. Responden akan diberikan pilihan lima jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami. Penilaian dalam skala ini menggunakan skala *likert* dengan ketentuan: nilai 5 menunjukkan selalu (SL), nilai 4 sering (SR), nilai 3 kadang-kadang (KK), nilai 2 jarang (J) dan nilai 1 tidak pernah (TP). Jumlah skor didapat dengan menjumlahkan skor masing-masing pertanyaan, dengan total skor paling rendah adalah 21 dan skor paling tinggi adalah 105. Dikategorikan

kecanduan *game online* ringan jika total skor 21-49, kecanduan *game online* sedang jika total skor 50-77 dan kecanduan *game online* berat jika total skor 78-105 (Jain & Jain, 2021).

2. Kuesioner *Verbal Agressiveness Scale* (VAS)

Alat ukur ini terdapat 14 elemen, 10 elemen *favorable* serta 4 elemen *unfavorable* dengan 4 komponen yaitu menyerang karakter, menyerang kompetensi, menghina dan perkataan kasar. Skala ini merupakan skala yang stabil dan telah digunakan dari masa ke masa, alat ukur ini telah diuji validitas dan reliabilitas oleh Fahrobi (2024) dan didapatkan nilai reliabilitas 0,87 yang menunjukkan bahwa skala ini adalah reliabel. Instrumen ini diukur dengan skala *likert*, responden akan diberikan lima pilihan jawaban yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering dan selalu. Skor untuk item *favorable* yaitu tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4) dan selalu (5), sedangkan untuk item *unfavorable* yaitu tidak pernah (5), jarang (4), kadang-kadang (3), sering (2) dan selalu (1). Jumlah skor diperoleh dengan menjumlahkan skor masing-masing pertanyaan, dengan total skor paling rendah adalah 14 dan skor paling tinggi adalah 70. Kategori perilaku agresif verbal rendah dalam rentang skor 14-32, kategori sedang dalam rentang skor 33-51 dan kategori tinggi dalam rentang skor 52-70 (Fahrobi, 2024).

4.8.2 Prosedur studi

Prosedur studi yang dilakukan adalah:

1. Menetapkan masalah dan judul studi
2. Menyusun rancangan proposal
3. Mengajukan surat otorisasi studi ke ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang

4. Mengajukan surat otorisasi studi kepada Kepala Sekolah MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep
5. Memberikan penjelasan kepada responden tentang penelitian yang akan dilaksanakan, dan jika mereka bersedia, diminta untuk menandatangani *informed consent*
6. Peneliti membagikan lembar kuesioner kecanduan bermain *game online* (GAS-21) dan kuesioner perilaku agresif verbal (VAS)
7. Menyusun laporan studi

4.8.3 Pengolahan data

1. *Editing*

Proses penyuntingan dilakukan setelah pengambilan data disebabkan kemungkinan terdapat data yang tidak memenuhi kriteria. Penyuntingan data dilakukan untuk mengatasi kekurangan atau meminimalisir kesalahan data awal. Data yang kurang bisa dilengkapi dengan pengambilan ulang data. Kesalahan dapat diperbaiki dengan menghapus data yang tidak memenuhi kriteria untuk dianalisis.

2. *Coding*

Coding dalam penelitian ini diterapkan dengan memberikan pengkodean pada data, yaitu dengan memberikan angka atau bilangan pada data yang berbentuk kalimat atau huruf.

a. Data umum

1) Umur

Umur 15-16 tahun (U1)

Umur 17-18 tahun (U2)

Umur 19-20 tahun (U3)

2) Gender

Pria	(JK1)
Wanita	(JK2)
3) Tingkat pendidikan	
Tingkat X	(P1)
Tingkat XI	(P2)
Tingkat XII	(P3)
4) Orang terdekat	
Keluarga	(O1)
Teman sebaya	(O2)
Orang lain	(O3)
5) Lama bermain <i>game online</i>	
< 6 bulan terakhir	(L1)
> 6 bulan terakhir	(L2)
6) Jenis <i>game online</i>	
MMORPG	(J1)
MMORTS	(J2)
MMOFPS	(J3)
7) Responden	
Responden 1	(R1)
Responden 2	(R2)
Responden 3	(R3) dan seterusnya.

b. Data khusus

- 1) Kode variabel kecanduan bermain *game online*

Ringan	(GO1)
Sedang	(GO2)
Berat	(GO3)
- 2) Kode variabel perilaku agresif verbal

Rendah	(AV1)
Sedang	(AV2)
Tinggi	(AV3)

3. *Scoring*

- a. Kuesioner kecanduan bermain *game online*

Pertanyaan:

²⁸
Tidak pernah = 1

Jarang = 2

Kadang-kadang = 3

Sering = 4

Selalu = 5

Kategori:

Ringan = 21-49

Sedang = 50-77

Berat = 78-105

b. Kuesioner perilaku agresif verbal

Pernyataan *favorable*:

²²
Tidak pernah = 1

Jarang = 2

Kadang-kadang = 3

Sering = 4

Selalu = 5

Pernyataan *unfavorable*:

Tidak pernah = 5

Jarang = 4

Kadang-kadang = 3

Sering = 2

Selalu = 1

Kategori:

³⁸
Rendah = 14-32

Sedang = 33-51

Tinggi = 52-70

4. *Tabulating*

Data yang terkumpul kemudian disusun dalam bentuk table. Pada studi ini, data yang diinput adalah nomor urut responden, usia, gender, tingkat pendidikan, orang terdekat, lama ²³ bermain *game online*, jenis *game online*,

skor dan kriteria ketagihan bermain *game online*, skor dan kriteria perilaku agresif verbal.

4.8.4 Analisis informasi

1. Analisis univariat

Analisis univariat berfungsi untuk memberikan gambaran besarnya persentase data. Analisis ini dapat dilakukan dengan:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

f : jumlah jawaban

N : total responden

Analisis univariat dapat dikelompokkan sebagai berikut:

0%	= tak satupun
1-25%	= sebagian kecil
26-49%	= hampir separuhnya
50%	= separuhnya
51-74%	= sebagian besar
75-99%	= hampir semuanya
100%	= semuanya.

2. Analisis bivariat

Dalam studi ini analisis bivariat dilakukan untuk menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep. Data dalam studi ini menggunakan skala data ordinal dan ordinal, maka uji statistik yang digunakan adalah uji *Spearman rank* dengan taraf signifikan yaitu α 0,05 dengan ketentuan:

- a. Apabila nilai $p > 0,05$, maka H_1 ditolak artinya tidak ada hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep
- b. Apabila nilai $p \leq 0,05$, maka H_1 diterima artinya ada hubungan ketagihan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

4.9 Etika Studi

1. *Ethical Clearance*

Studi ini harus melalui uji kelayakan oleh Komisi Etik Penelitian karena melibatkan responden manusia. Apabila penelitian ini dinyatakan layak, Komisi Etik Penelitian akan memberikan persetujuan tertulis.

Studi ini telah menjalani uji etik dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Komisi Etik Penelitian Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dengan nomor 196/KEPK/ITSKES-ICME/IX/2024.

2. *Informed consent*

Sebelum dilakukan pengambilan data, responden diberikan lembar *informed consent*. Responden yang berkenan menjadi responden penelitian diminta untuk menandatangani lembar persetujuan tersebut.

3. *Anonymity*

Peneliti melindungi hak responden dengan tidak menuliskan nama asli atau nama lengkap responden. Nama responden ditulis menggunakan kode tertentu yang terdapat pada hasil penelitian yang ditampilkan.

4. ⁸⁴ Confidentiality

Peneliti memastikan kerahasiaan informasi yang didapat, dimana hanya data kelompok tertentu saja yang akan dilaporkan dalam hasil studi.

4.10 Keterbatasan

Keterbatasan pada penelitian ini adalah adanya penolakan dari beberapa responden untuk menjadi responden penelitian, namun setelah peneliti memberikan penjelasan tentang jaminan kerahasiaan hak dan identitas maka mereka bersedia menjadi responden studi.

BAB 5

HASIL DAN PEMAPARAN

5.1 Hasil Studi

5.1.1 Data umum

1. Identitas peserta menurut usia

Tabel 5. 1 Sebaran jumlah peserta menurut umur di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Umur	Jumlah	Persentase (%)
1.	15-16 tahun	16	40%
2.	17-18 tahun	19	47,5%
3.	19-21 tahun	5	12,5%
Total		40	100%

Sumber : data asli, 2024.

Menurut tabel 5.1 diketahui usia responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir setengahnya berusia 17-18 tahun sebanyak 19 responden (47,5%).

2. Identitas peserta menurut gender

Tabel 5. 2 Sebaran jumlah peserta menurut jenis kelamin di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Gender	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Pria	21	52,5%
2.	Wanita	19	47,5%
Jumlah		40	100%

Sumber : data asli, 2024.

Menurut tabel 5.2 diketahui jenis kelamin responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar bergender pria sebanyak 21 responden (52,5%).

3. Identitas peserta menurut tingkat pendidikan ¹²¹

Tabel 5. 3 Sebaran jumlah peserta menurut tingkat pendidikan di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Tingkat Pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tingkat X	19	47,5%
2.	Tingkat XI	9	22,5%
3.	Tingkat XII	12	30%
	Jumlah	40	100%

Sumber : data asli, 2024.

Menurut tabel 5.3 diketahui tingkat pendidikan peserta di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir setengahnya adalah tingkat X sebanyak 19 responden (47,5%).

4. Identitas peserta menurut orang terdekat

Tabel 5. 4 Sebaran jumlah peserta menurut orang terdekat di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Orang terdekat	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Keluarga	24	60%
2.	Teman sebaya	13	32,5%
3.	Orang lain	3	7,5%
	Jumlah	40	100%

Sumber: data asli, 2024.

Menurut tabel 5.4 diketahui orang terdekat peserta di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar adalah keluarga sebanyak 24 responden (60%).

5. Identitas responden menurut jangka waktu bermain *game online*

Tabel 5. 5 Sebaran jumlah responden menurut jangka waktu *game online* di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Jangka waktu bermain <i>game online</i>	Jumlah	Persentase (%)
1.	< 6 bulan terakhir	21	52,5%
2.	> 6 bulan terakhir	19	47,5%
	Jumlah	40	100%

Sumber: data asli, 2024.

Menurut tabel 5.5 diketahui jangka waktu bermain *game online* responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar adalah < 6 bulan terakhir sebanyak 21 orang (52,5%).

6. Identitas peserta menurut jenis *game online*

Tabel 5. 6 Sebaran jumlah peserta menurut jenis *game online* di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Jenis <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1.	MMORPG	2	5%
2.	MMORTS	0	0%
3.	MMOFPS	38	95%
	Jumlah	40	100%

Sumber : data asli, 2024.

Menurut tabel 5.6 diketahui jenis *game online* responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir seluruhnya adalah MMOFPS sebanyak 38 responden (95%).

5.1.2 Data spesifik

1. Sebaran jumlah responden menurut ketagihan bermain *game online*

Tabel 5. 7 Sebaran jumlah responden menurut ketagihan bermain *game online* di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Kategori kecanduan bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Ringan	5	12,5%
2.	Sedang	14	35%
3.	Berat	21	52,5%
Jumlah		40	100%

Sumber: data asli, 2024.

Menurut tabel 5.7 kecanduan bermain *game online* responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar memiliki kategori berat sebanyak 21 responden (52,5%).

2. Sebaran jumlah responden menurut perilaku agresif verbal

Tabel 5. 8 Sebaran jumlah responden menurut agresivitas verbal di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Kategori perilaku agresif verbal	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Rendah	3	7,5%
2.	Sedang	28	70%
3.	Tinggi	9	22,5%
Jumlah		40	100%

Sumber: data asli, 2024.

Menurut tabel 5.8 perilaku agresif verbal responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar dengan kategori sedang sebanyak 28 responden (70%).

⁶ 3. Hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

⁷ Tabel 5. 9 Tabulasi silang hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada pemuda di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

Kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i>	Agresivitas verbal						Jumlah	
	Rendah		Sedang		Tinggi		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%
Ringan	1	2,5%	4	10%	0	0,0%	5	12,5%
Sedang	2	5%	10	25%	2	5%	14	35%
Berat	0	0%	14	35%	7	17,5%	21	52,5%
Total	3	7,5%	28	70%	9	22,5%	40	100%

Uji *Spearman rank* nilai *p-value* = 0,017

Berdasarkan tabel 5.9 responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep mengalami ketagihan bermain *game online* berat dan agresivitas verbal sedang sejumlah 14 orang (35%). Hasil uji statistik *Spearman rank* didapatkan nilai probabilitas $0,017 \leq \alpha = 0,05$ maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

5.2 Pemaparan

5.2.1 Ketagihan bermain *game online*

Menurut hasil penelitian pada tabel 5.7 responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar mengalami ketagihan ¹³⁷ bermain *game online* kategori berat yaitu sebanyak 21 responden (52,5%). Menurut peneliti, remaja yang bermain *game online* tanpa mengingat batasa waktu akan mengalami kecanduan bermain *game online* berat serta dapat berdampak negatif terhadap aspek-aspek kehidupan mereka. Remaja akan menjadikan *game online* sebagai sumber kesenangan utama sehingga tidak akan memikirkan kepentingan dan kewajiban lainnya. Menurut Isnaini dkk. (2021) *game online* memiliki daya tarik sendiri yang membuat seseorang merasa penasaran untuk memainkannya. Banyaknya hambatan atau kekalahan yang berulang menjadikan seseorang lebih terpacu untuk memainkan *game online* secara berkelanjutan sehingga mengantarkan mereka pada titik kecanduan berat dan akan sangat sulit terlepas dari *game online* dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor yang memengaruhi ketagihan bermain *game online* yang pertama adalah usia. Data dari tabel 5.1 diketahui responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir setengahnya berusia 17-18 tahun yaitu sejumlah 19 orang (47,5%). Menurut peneliti, remaja dengan usia 17-18 tahun atau biasa disebut dengan remaja madya merupakan masa yang sangat labil bagi remaja dimana mereka ingin mengeksplor banyak hal baru lebih dalam, memiliki semangat yang berkobar-kobar serta egoisme yang sangat tinggi sehingga tak sedikit dari mereka yang bermain *game online* sampai titik kecanduan. Menurut Pratama & Sari (2021) remaja dengan rentang usia 16-18

tahun atau biasa disebut remaja madya atau remaja pertengahan sudah mendapat kemandirian, otonomi dari orang tua dan mampu mengembangkan interaksi dengan kelompok yang lebih luas sehingga mereka memiliki kebebasan untuk ⁶⁷ melakukan apa yang mereka inginkan, salah satunya adalah bermain *game online* dimana hal itu membuat remaja merasa memiliki interaksi dengan kelompok yang sangat luas yaitu interaksi dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Masa remaja merupakan periode ketidakstabilan sehingga mereka cenderung terjerumus terhadap percobaan hal-hal yang baru.

Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain *game online* kedua yaitu gender. Data dari ¹⁵ tabel 5.2 diketahui jenis kelamin responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar bergender pria sejumlah 21 responden (52,5%). Menurut peneliti, remaja laki-laki memiliki banyak peluang dan waktu kosong lebih banyak untuk bermain *game online* ¹¹⁷ dibandingkan dengan remaja perempuan. Remaja laki-laki cenderung lebih bebas, berbeda dengan remaja perempuan yang masih terpaku dengan stigma dalam masyarakat bahwa perempuan lebih baik di rumah, sehingga remaja laki-laki bebas untuk ¹¹⁸ bermain *game online* dimana saja dan kapan saja. Menurut Safitri & Fikri (2022) remaja laki-laki lebih memiliki lebih banyak kebebasan dan waktu luang dibandingkan dengan remaja wanita, dengan demikian pria ³⁸ lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan sangat mudah sampai pada titik kecanduan.

Faktor yang memengaruhi ketagihan bermain *game online* ketiga adalah tingkat pendidikan. Data dari tabel 5.3 diketahui tingkat pendidikan responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir

setengahnya adalah kelas X sebanyak 19 responden (47,5%). Menurut peneliti, remaja yang baru memasuki sekolah menengah atas merasa memasuki dan berkelana dalam dunia yang berbeda dari sebelumnya sehingga membuat mereka selalu ingin tahu tentang sesuatu yang baru dan tak sedikit dari mereka mudah untuk terpengaruh dengan hal yang baru, salah satunya adalah bermain *game online*. Menurut Putri (2024) remaja yang baru memasuki sekolah menengah atas merupakan remaja dengan masa yang sangat labil dan memiliki pemikiran yang impulsif sehingga banyak dari remaja tidak memikirkan dampak negatif dari perbuatan mereka. Remaja menjadikan *game online* sebagai hiburan tanpa memikirkan dampak negatif yang ditimbulkan akibat ketagihan terhadap *game online* tersebut.

Faktor yang memengaruhi ketagihan bermain *game online* keempat adalah lama bermain *game online*. Data dari tabel 5.5 diketahui lama bermain *game online* responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar adalah < 6 bulan terakhir sebanyak 21 responden (52,5%). Menurut peneliti, lama bermain *game online* menjadi salah satu penyebab seseorang mengalami ketagihan bermain *game online* karena seseorang yang baru menggeluti sesuatu akan selalu merasa penasaran sehingga akan sangat sulit terpisah dari sesuatu tersebut sampai mengalami kecanduan. Remaja yang mulai menjalani kehidupan sehari-hari dengan bermain *game online* akan memiliki perasaan yang berbeda apabila tidak bermain *game online*. Menurut Hasibuan & Anggreni (2022) *game online* selalu memberikan tantangan di setiap sesi yang dapat membangkitkan minat dan gairah pemain untuk mencapai tujuannya, dibutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk mencapai tujuan tersebut

sehingga pemain yang baru bermain akan memiliki keinginan dan dorongan yang sangat besar untuk memainkan *game online* tanpa henti sampai tujuan tersebut tercapai.

Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain *game online* kelima adalah jenis *game online*. Data dari tabel 5.6 diketahui jenis *game online* responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir seluruhnya adalah MMOFPS sebanyak 38 responden (95%). Menurut peneliti, jenis *game online* ini menjadikan seseorang lebih terbawa ke dalam dunia permainan yang sesungguhnya karena seseorang merasa dirinya sendiri yang berperan langsung dalam karakter tersebut. Seseorang yang mengalami kekalahan akan merasa jengkel sehingga secara terus menerus akan memainkan *game online* tersebut sampai mendapatkan kemenangan. Tak berhenti disitu, mereka akan terus mencari kemenangan untuk mencapai target dan tujuan mereka sehingga sampai pada titik kecanduan. Menurut Dewi Citra (2024) *game online* jenis MMOFPS memiliki tingkat popularitas yang sangat tinggi di semua kalangan serta jenis *game online* ini bisa diakses menggunakan *smartphone* dimana saja dan kapan saja. Akses yang sangat mudah inilah yang membuat remaja merasa antusias atau *excited* untuk mencoba memainkan *game online* tersebut.

Berdasarkan hasil kuesioner, rata-rata nilai dari 7 indikator kecanduan memainkan *game online* didapatkan indikator *mood modification* dengan nilai tertinggi. Remaja yang mengalami ketagihan bermain *game online* merasa tenang dan memodifikasi kondisi hati yang buruk menjadi lebih baik. Menurut peneliti, remaja yang jenuh dan bosan dengan kesibukan sehari-harinya seperti pembelajaran *full-day* di sekolah, les pribadi sepulang sekolah, padatnya kegiatan

ekstrakurikuler ataupun kegiatan lainnya akan menjadikan *game online* sebagai alternatif untuk melupakan permasalahan hidup yang mereka alami, sehingga *game online* dianggap sebagai obat penghilang rasa jenuh dan penat mereka. Hal ini sesuai dengan studi oleh Nurnainah dkk. (2021) dimana *game online* dijadikan pelarian karena padatnya aktivitas pemuda seperti tugas-tugas sekolah yang mengakibatkan mereka merasa muak, akibatnya *game online* dapat memodifikasi rasa muak tersebut menjadi perasaan senang karena keseruan dan tantangan-tantangan yang ada dalam *game online*.

5.2.2 Agresivitas verbal

Berdasarkan tabel 5.8 responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar memiliki agresivitas verbal kategori sedang sebanyak 28 responden (70%). Menurut peneliti, masa remaja merupakan masa kehidupan seseorang dengan puncak emosional yang tinggi dan cenderung mengekspresikan emosinya dengan perilaku agresif verbal. Perubahan hormonal yang terjadi menjadikan remaja menjadi mudah tersinggung serta lingkungan sekitar remaja seringkali memengaruhi timbulnya agresivitas verbal, namun remaja tanpa konflik yang serius, provokasi yang tidak terlalu intens dan pengendalian emosi yang cukup baik menjadikan agresivitas verbal masih dalam taraf sedang. Menurut Lutfianti & Sundari (2023) perilaku agresif verbal tidak muncul dengan sendirinya, tetapi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Perilaku agresif verbal cenderung muncul pada seseorang yang ingin menyakiti, melukai dan menyerang konsep diri orang lain. Seseorang dengan kontrol diri dan pengendalian emosi yang cukup baik lebih mampu menahan timbulnya agresivitas verbal tinggi sehingga agresivitas verbal masih ada di tingkat sedang.

Faktor yang memengaruhi perilaku agresif verbal yang pertama adalah usia. Data dari tabel 5.1 diketahui responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir setengahnya berusia 17-18 tahun yaitu sejumlah 19 orang (47,5%). Menurut peneliti, remaja dengan usia 17-18 tahun merupakan masa remaja dengan tingkat emosional dan egoisme yang tinggi. Realita yang tidak sesuai dengan ekpektasi menyebabkan remaja tidak dapat mengontrol emosinya sehingga dapat memunculkan perilaku agresif verbal. Menurut Nurjanah & Suharso (2023) remaja madya seringkali tidak mampu memenuhi tugas kemandirian emosional atau mengalami ketidaknyamanan emosional sehingga mereka akan mereaksinya dengan defensif sebagai tameng untuk menutupi dan melindungi kelemahan dirinya. Kondisi itulah yang menyebabkan timbulnya perilaku maladaptif, salah satunya perilaku agresif verbal.

Faktor yang memengaruhi perilaku agresif verbal kedua yaitu jenis kelamin. Data dari tabel 5.2 diketahui jenis kelamin responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar bergender pria sebanyak 21 responden (52,5%). Menurut peneliti, remaja pria cenderung memiliki perangai yang lebih keras, berbeda dengan remaja wanita yang cenderung memiliki perangai yang lebih lembut sehingga menjadikan remaja laki-laki cenderung lebih sering menunjukkan perilaku agresif verbal. Menurut Sari & Falah (2024) pria cenderung lebih menunjukkan agresivitas dibandingkan wanita karena pria lebih sering menampilkan sikap dominan dalam merespon suatu situasi yang dapat memicu agresivitas. Pria umumnya memiliki sifat yang lebih mandiri, ambisius, kuat, kasar dan agresif. Sulitnya pengendalian

emosi pada remaja pria dapat memicu timbulnya agresivitas verbal seperti kata-kata kasar, cacian dan lain sebagainya.

Faktor yang memengaruhi perilaku agresif verbal ketiga adalah tingkat pendidikan. Data dari tabel 5.3 diketahui tingkat pendidikan responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir setengahnya adalah kelas X sebanyak 19 responden (47,5%). Menurut peneliti, remaja yang memasuki dunia baru mudah terjerumus dengan pergaulan dan interaksi yang baru, belum bisa berpikir secara matang, mengontrol emosi dengan baik sehingga hal tersebut dapat memicu timbulnya perilaku agresif verbal. Menurut Aziz dkk. (2022) semakin rendah tingkat pendidikan maka munculnya perilaku agresif verbal akan semakin tinggi karena remaja belum mampu berpikir tentang baik dan buruknya perilaku tersebut, remaja sering mudah terprovokasi dan tidak mampu mengelola emosinya dengan baik, selain itu tingkat pendidikan memengaruhi kematangan emosi dimana pendidikan diartikan sebagai pembentukan kepribadian dan proses remaja menuju kedewasaan.

Faktor yang memengaruhi perilaku agresif verbal keempat adalah orang terdekat. Data dari tabel 5.4 diketahui orang terdekat responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar adalah keluarga sebanyak 24 responden (60%). Menurut peneliti, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter anak. Pola asuh orang tua yang otoriter, banyaknya tekanan dari orang tua, menjadikan remaja merasa kurang memiliki kebebasan dalam mengembangkan kemampuan, komunikasi serta kedekatan yang baik dengan orang tua, sehingga mereka akan susah dikontrol, menimbulkan hubungan yang tidak harmonis, merasa tidak memiliki

rumah sebagai tempat berpulang paling nyaman dan lebih membangkang atas perintah orang tua. Remaja dengan permasalahan atau realita yang bertolak belakang dengan ekspektasi mereka merasa tidak memiliki pendengar yang baik dalam mencari solusi untuk penyelesaian masalah. Mereka akan merasa sendirian sehingga amarah dan emosi akan diekspresikan dengan perilaku agresif verbal. Menurut Musslifah dkk. (2021) orang tua adalah guru pertama bagi anak. Penerapan pola pengasuhan yang bergantian antara pola asuh otoriter dan permisif cenderung menimbulkan agresivitas verbal. Orang tua dengan pola asuh otoriter seringkali memaksakan kehendak remaja dan tidak menghargai opini dan kemauan remaja sehingga mereka akan merasa terbelenggu. Orang tua dengan pola asuh permisif cenderung tidak melakukan pengawasan dan mengontrol tingkah laku serta sikap anaknya sehingga remaja akan merasa bebas, semena-mena dan kurangnya rasa tanggung jawab akibat tidak adanya aturan yang mengikat. Remaja yang tidak memperoleh dukungan dari orang tua dapat merendahkan harga diri remaja sehingga akan sering terjadi munculnya perilaku-perilaku maladaptif, salah satunya adalah agresivitas verbal.

Faktor yang memengaruhi agresivitas verbal kelima adalah lama bermain *game online*. Data dari tabel 5.5 diketahui lama bermain *game online* responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar adalah < 6 bulan terakhir sebanyak 21 orang (52,5%). Menurut peneliti, adanya interaksi baru antar pemain dan adanya perilaku tidak sesuai yang ada dalam *game online* menjadikan seseorang mengekspresikan amarahnya dengan agresivitas verbal. Seseorang yang berperilaku agresif verbal saat bermain *game online* menjadikan perilaku tersebut sebagai kebiasaan yang sudah melekat

pada karakter mereka. Menurut Karame & Singgano (2023) lama waktu seseorang bermain *game online* tanpa mengingat waktu, banyaknya kejadian yang tidak diinginkan saat bermain, sosialisasi antar pemain maupun konten yang ada dalam *game online* menjadikan seseorang menimbulkan agresivitas verbal seperti umpatan, cacian serta perkataan kasar dan tidak sopan. Seseorang yang beradaptasi dengan interaksi serta lingkungan baru akan tertular dan akan menjadi kebiasaan yang sulit dihilangkan.

Faktor yang memengaruhi perilaku agresif verbal keenam adalah jenis *game online*. Data dari tabel 5.6 diketahui jenis *game online* responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep hampir seluruhnya adalah MMOFPS sebanyak 38 responden (95%). Menurut peneliti, tema *game online* jenis MMOFPS menjadikan seseorang merasa sebagai pemeran utama sehingga hambatan dan rintangan yang tidak dapat diselesaikan akan menjadikan pemainnya merasa kesal dan tak sedikit yang berperilaku agresif verbal. Menurut Andoyo & Hening A (2021) *game online* jenis MMOFPS yang menggunakan sudut pandang orang pertama seolah-olah kita bermain sendiri dimana senjata utamanya adalah senjata api, pembunuhan terhadap musuh atau *game online* dengan tema kekerasan jika digemari dan dilakukan secara berulang-ulang maka pemainnya cenderung meniru perilaku tersebut. Banyaknya gangguan seperti bermain bersama orang yang tidak dikenal, kerja sama yang tidak baik dalam tim, pembicaraan kasar dari pemain lain, menjadikan seseorang meluapkan kemarahannya dengan memunculkan perilaku agresif verbal.

Berdasarkan hasil kuesioner, nilai rata-rata dari 4 indikator perilaku agresif verbal, berkata kasar merupakan indikator dengan nilai di tengah tengah yaitu

antara nilai yang terendah dan tertinggi. Menurut peneliti, banyak remaja yang menyakiti orang lain dengan perkataan kotor atau tidak sopan secara spontan. Perilaku agresif verbal dengan perkataan kasar membuat mereka merasa puas karena telah meluapkan amarahnya dengan mengolok-olok orang lain. Tidak lagi diucapkan sebagai sindiran atau pembicaraan yang datar, seseorang bertindak secara verbal dan sangat kasar terhadap orang lain, sehingga tak sedikit dari korbannya akan merasakan sakit hati yang mendalam dan harga diri yang rendah. Hasil studi ini sesuai dengan studi oleh Isnaini dkk. (2021) dimana remaja yang berperilaku agresif verbal lebih sering melontarkan kata-kata kasar seperti mengumpat dan mengejek orang lain dan tak sedikit dari mereka yang menularkan perilaku tersebut.

² 5.2.3 Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

Menurut tabel 5.9 responden ¹¹ di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep mengalami ketagihan bermain *game online* berat dan agresivitas verbal sedang sejumlah 14 orang (35%). ¹ Hasil uji statistik *Spearman rank* didapatkan nilai probabilitas $0,017 \leq \alpha = 0,05$ maka H_1 diterima yang artinya ² ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

Menurut peneliti, kecanduan ⁷³ bermain *game online* memiliki hubungan yang berpengaruh dengan agresivitas verbal pada pemuda karena pesatnya teknologi pada zaman modern saat ini memudahkan akses remaja dalam

memainkan *game online*. Kepopuleran *game online* merupakan realitas yang tidak dapat disangkal, *game online* bisa diakses dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja secara bebas bahkan dari berbagai kalangan di seluruh lapisan dunia sehingga tidak menutup kemungkinan terjadinya interaksi positif maupun negatif antar pemain. Remaja menjadikan *game online* sebagai ventilasi emosi dan kepuasan pribadi, dimana mereka yang berawal dari sekedar hobi sampai pada titik kecanduan berat. Remaja yang mengalami hambatan ketika bermain *game online* cenderung merasa kesal dan emosi. Remaja yang ingin meluapkan rasa kesal dan emosinya, secara spontan akan berperilaku agresif verbal bahkan tanpa adanya target nyata. Secara terus menerus, perilaku tersebut akan terbawa dan menjadi kebiasaan yang melekat pada mereka karena remaja berada pada masa yang tidak memiliki prinsip serta pendirian yang tetap, adanya dunia dan pengalaman baru yang belum mereka temui sebelumnya serta adanya interaksi dan kebiasaan tidak baik dari orang baru.

Hasil studi ini tidak sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Nisrina dkk. (2023) dimana tidak ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan agresivitas verbal. Hasil studi menunjukkan kecanduan *game online* pada tingkat tidak kecanduan dan agresivitas verbal dalam kategori sedang (66,7%) dengan nilai signifikansi 0,343 sehingga tidak ada hubungan ketagihan *game online* dengan agresivitas verbal. Tingginya penggunaan *game online* belum memastikan seseorang dapat sampai pada tingkat kecanduan. Perilaku agresif yang muncul ditunjukkan sebagai alternatif pemecahan konflik, wujud penolakan apabila ada yang meremehkan dan menginjak-injak harga diri dan alasan lainnya.

Hasil studi ini sesuai dengan studi oleh Isnaini dkk. (2021) dimana terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja. Didapatkan hasil intensitas bermain *game online* tinggi dan perilaku agresif verbal tinggi (54,16%) dengan nilai signifikansi = 0,002, dimana semakin tinggi ketagihan seseorang dalam bermain *game online*, maka seseorang tersebut akan banyak mengalami hambatan dan kekalahan. Kegagalan yang terjadi berkelanjutan dan tak kunjung selesai dalam jangka waktu panjang dapat menjadi faktor munculnya perilaku agresif verbal.

Hasil studi ini juga sejalan dengan studi oleh Yulianingrum dkk. (2024). Hasil studi didapatkan bahwa penggunaan *game online* pada pemuda dengan kategori ringan dan perilaku agresif verbal kategori rendah (29,2%) dengan nilai signifikansi 0,001 dan nilai korelasi 0,349. Hal ini berarti ada hubungan antara penggunaan *game online* dengan agresivitas verbal dalam tingkat sedang. Agresivitas verbal dapat ditularkan dengan adanya interaksi sesama pemain dalam *game online*.

Hasil penelitian lain dengan variabel yang berbeda menunjukkan bahwa perilaku agresif verbal berkaitan dengan beberapa kondisi. Penelitian Fatmawati & Maryam (2024) didapatkan hubungan yang kuat antara dukungan teman sebaya dan agresivitas verbal. Seseorang yang memiliki tingkat dukungan teman sebaya yang tinggi lebih sering menimbulkan agresivitas verbal yang rendah karena seseorang tersebut menganggap dirinya telah diterima oleh orang-orang sekitarnya, merasa dihargai, merasa gembira karena mendapat bantuan serta perhatian dari teman sebayanya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Putra & Hartono (2024) didapatkan hubungan pengendalian diri dengan agresivitas verbal pada remaja dimana ⁸⁸ pengendalian diri yang baik akan lebih jarang menimbulkan perilaku agresif verbal. Remaja dapat mengendalikan dirinya dengan ⁸⁸ mengelola, mengarahkan dan mengontrol tindakan mereka seperti menahan diri dari tindakan yang impulsif akan mencegah timbulnya agresivitas verbal.

Studi oleh Hadad & Yudha Winata (2021) didapatkan hubungan antara religiusitas dengan agresivitas verbal. Kenaikan religiusitas akan diikuti penurunan perilaku agresif verbal. Individu dengan religiusitas yang tinggi akan berperilaku sesuai norma dalam agamanya yang menata interaksi manusia dengan pencipta serta manusia dengan lingkungan sehingga meminimalisir terjadinya perilaku agresif verbal.

BAB 6

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

1. Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar memiliki ketagihan bermain *game online* kategori berat
2. Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar memiliki agresivitas verbal kategori sedang
3. Ada hubungan ketagihan bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

6.2 Saran

1. Untuk remaja
Remaja diharapkan lebih bijak dalam penggunaan *smartphone* dan berhati-hati dalam perilaku dan perkataan terutama ketika berinteraksi dengan orang lain dikarenakan agresivitas verbal dapat membawa dampak negatif bagi mereka sendiri maupun bagi orang lain.
2. Untuk tenaga kesehatan
Tenaga kesehatan diharapkan lebih aktif melakukan edukasi kesehatan kepada masyarakat, tidak hanya kesehatan fisik namun juga kesehatan mental terutama terkait masalah agresivitas verbal sehingga masalah tersebut bisa diturunkan.

3. Untuk pendidik dan wali

Pendidik dan wali diharapkan dapat meningkatkan perhatian, pengawasan serta pengendalian yang maksimal terkait kenakalan remaja terutama berkaitan dengan agresivitas verbal melalui bimbingan dan konseling pada orang tua maupun remaja.

4. Untuk peneliti berikutnya

Hasil studi ini diharapkan dapat menjadi acuan dan dapat dimodifikasi lebih lanjut oleh peneliti berikutnya dengan melakukan studi terkait ¹⁰⁴ hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku agresif verbal pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan *Game online*: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2021). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 5(1), 31–38. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v5i1.12886>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Andoyo, A., & Hening A, A. (2021). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif *Game online* Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>
- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Remaja : Studi Literatur. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 39–44.
- Arsyam, M., & M. Yusuf Tahir. (2021). Ragam Jenis Penelitian dan Perspektif. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 37–47. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.17>
- Aziz, H., Sitasari, N. W., & Safitri. (2022). Suporter Remaja Sepak Bola: Fanatisme Mempengaruhi Perilaku Agresi? *JCA Psikologi*, 3(1), 82–91. <https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jpsy/article/viewFile/191/193>
- Butarbutar, D., & Auditya, W. (2022). Pengaruh social media marketing terhadap keputusan pembelian produk pada onlineshop rumah kebaya vera. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 8(2), 190–199.
- Dewi Citra, R. W. L. L. C. H. (2024). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja Di Kabupaten Karawang. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 4(1), 18–25.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Fahrobi, A. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Legends Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa Di Smp Negeri “Y” Kota Jambi. (*Skripsi, Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan, Universitas Jambi. Jambi*).
- Fahrurrozi, A. (2022). Perkembangan Dan Penanaman Nilai Agama Pada Masa Remaja. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 52–61. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v2i1.32>
- Fatmawati, H. A., & Maryam, E. W. (2024). Dampak Dukungan Teman Sebaya terhadap Agresivitas Verbal pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Islamic Psychology*, 1(1), 1–10. <https://diksim.pubmedia.id/index.php/Psychology/article/view/43>

- 74
Fauzi, M. (2020). *Perilaku Agresif Remaja Yang Kecanduan Game online Di Dusun Aeng Pao Kecamatan Arjasa Kabupaten Sumenep*. http://repository.wiraraja.ac.id/id/eprint/1416%0Ahttp://repository.wiraraja.ac.id/1416/2/file_4.pdf
- 45
Hadad, K., & Yudha Winata, E. (2021). Hubungan Religiusitas dengan Agresi Verbal Pemain *Game online*. *Jurnal Psimawa*, 4(2), 94–98. <https://doi.org/10.36761/jp.v4i2.1433>
- 13
Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena kecanduan *game online* pada remaja. *Learning Society: Jurnal CSR ...*, 3(1), 20–28. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/ls/article/view/1148%0Ahttps://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/ls/article/download/1148/763>
- 55
Hermawan, D., Wahid, D., & Kudus, A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game online* Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5).
- 19
Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, 53(1), 61–69. <https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- 14
Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., Program, R. H., Keperawatan, S. I., Stikes, P., Negeri, J., Tamtama, N., Timur, L. B., Sekaki, P., Kota, P., & Pekanbaru, K. (2021). *Intensitas Bermain Game online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja* (Vol. 9).
- 9
Jain, A., & Jain, P. (2021). Inter-relationship between gaming addiction, emotional intelligence, and psychological well-being of playerunknown's battlegrounds and non-playerunknown's battlegrounds online mobile game players: A comparative cross-sectional study. *Acta Medica International*, 8(2), 117. https://doi.org/10.4103/amit.amit_84_21
- 40
Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
- 2
Karame, V., & Singgano, S. (2023). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Manado*, II(1), 1–8.
- 69
Khaira, W. (2022). Kemunculan Perilaku Agresif Pada Usia Remaja. *Jurnal Intelektualita Prodi MPI*, 11(2), 99–112.
- 30
Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- 16
Lutfianti, M., & Sundari, A. R. (2023). Keterkaitan Konsep Diri dan Konformitas dengan Perilaku Agresi Verbal Siswa Kelas XII SMAN 4 Bekasi. *Jurnal Edukasi Dan Multimedia*, 1(2), 18–27. <https://doi.org/10.37817/jurnaledukasiandmultimedia.v1i2.2892>

- 46
Muarifah, A., Mashar, R., Hashim, I. H. M., Hidayah, N., & Oktaviani, F. (2022). Aggression in Adolescents: The Role of Mother-Child Attachment and Self-Esteem. *Behavioral Sciences*, 12(5). <https://doi.org/10.3390/bs12050147>
- Mujiya Ulkhaq, M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshintana, P. Y. (2019). Validity and reliability assessment of the Game Addiction scale: An empirical finding from Indonesia. *ACM International Conference Proceeding Series*, 120–124. <https://doi.org/10.1145/3288155.3288158>
- 18
Musslifah, A. R., Cahyani, R. R., Rifayani, H., & Hastuti, I. B. (2021). Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Agresi pada Anak. *Jurnal Talenta Psikologi*, 10(2), 5–21. <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/JTL/article/view/759>
- 27
Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- 43
Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2), 247–260.
- 65
Nurjanah, A., & Suharso, S. (2023). Faktor Penyebab Perilaku Agresi Verbal Siswa SMK Swasta di Kota Semarang. *Konseling Edukasi "Journal of Guidance and Counseling"*, 7(1), 108. <https://doi.org/10.21043/konseling.v7i1.22461>
- 36
Nurnainah, Palembang, A., & Jumasnatang. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain *Game online* pada Remaja Siswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI): Perawat Persatuan Nasional Indonesia*, 9(3), 629–636. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7994/pdf>
- Pratama, D., & Sari, Y. P. (2021). Karakteristik Perkembangan Remaja | Jurnal Edukasimu. *Edukasimu.Org*, 1(3), 1–9. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/49>
- 2
Puput Yulianingrum, Wasis Eko Kurniawan, & Indri Heri Susanti. (2024). Hubungan Penggunaan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. *Protein : Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 2(1), 298–310. <https://doi.org/10.61132/protein.v2i1.150>
- 3
Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>
- 3
Raka, W. R., & Nova, K. (2021). *Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap*. 2(2), 202–214.
- 56
Rechika Amelia Eka Putri1, D. R. E. (2024). *Medic nutricia 2024*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.5455/mnj.v1i2.644xa>
- 52
Rifki, M., & Tohari, M. A. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan

- Fungsi Sosial Remaja Di Pertanian IV Lebak Bulus Jakarta Selatan. *Journal Innovation in Education (Inoved)*, 1(4), 212–223. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i4.649>
- 57 Rosita, R., Ikawati, N., & Saleh, S. (2023). Penyuluhan Tentang Pubertas Dalam Menghadapi Perubahan Fisik Pada Remaja. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(1), 213. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i1.11982>
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User *Game online*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Sari, N. M., & Falah, F. (2024). *Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Yang Bermain*. 93–105.
- 54 Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja Putri Rahmaning Sekar. *Psyche 165 Journal*, 14(1), 27–31. www.springer.com
- 31 Wicaksana, R. R., & Kristiana, N. (2021). Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game. *Jurnal Barik*, 2(2), 202–214. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA (Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep)

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	1%
2	journal.arikesi.or.id Internet Source	1%
3	journal.pubmedia.id Internet Source	1%
4	repository.unar.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
6	repositori.ubs-ppni.ac.id:8080 Internet Source	<1%
7	repository.stikesbcm.ac.id Internet Source	<1%
8	123dok.com Internet Source	<1%

9	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
10	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	<1 %
11	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
12	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Puslitbang Lektor Kementerian Agama Student Paper	<1 %
14	Priyati Ningsih, M Syafruddin Kuryanto, Gunawan Setiadi. "Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023 Publication	<1 %
15	repository.stikes-bhm.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnalp3k.com Internet Source	<1 %
17	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	<1 %
18	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

19

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

20

Rosita Rosita, Nurul Ikawati, Syamsuryanita Saleh. "PENYULUHAN TENTANG PUBERTAS DALAM MENGHADAPI PERUBAHAN FISIK PADA REMAJA", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2023

Publication

<1 %

21

repository.uksw.edu

Internet Source

<1 %

22

repository.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

23

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

24

journal.iainkudus.ac.id

Internet Source

<1 %

25

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

26

repo.uinmybatusangkar.ac.id

Internet Source

<1 %

27

www.jurnal.ikipjember.ac.id

Internet Source

<1 %

es.scribd.com

28

Internet Source

<1 %

29

conference.unita.ac.id

Internet Source

<1 %

30

repository.ubharajaya.ac.id

Internet Source

<1 %

31

www.jik.stikesalifah.ac.id

Internet Source

<1 %

32

Nur Fajariyah, Dinda Azzahrah M. "Hubungan Peran dan Pola Komunikasi Keluarga dengan Gangguan Mental Emosional Pada Remaja di SMAN 7 Jakarta Pusat", Malahayati Nursing Journal, 2024

Publication

<1 %

33

jurnal.padangtekno.com

Internet Source

<1 %

34

karyailmiah.unisba.ac.id

Internet Source

<1 %

35

repo.poltekkesbandung.ac.id

Internet Source

<1 %

36

ejournal.poltekkesjakarta1.ac.id

Internet Source

<1 %

37

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

repositori.usu.ac.id

38

Internet Source

<1 %

39

journal.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1 %

40

jurnal.stkipbima.ac.id

Internet Source

<1 %

41

repository.uia.ac.id

Internet Source

<1 %

42

repository2.unw.ac.id

Internet Source

<1 %

43

salnesia.id

Internet Source

<1 %

44

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

45

jurnal.uts.ac.id

Internet Source

<1 %

46

repository.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

47

Submitted to unimal

Student Paper

<1 %

48

Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium
Part V

Student Paper

<1 %

49

ejournal-fip-ung.ac.id

Internet Source

<1 %

50

gebindo.webs.com

Internet Source

<1 %

51

Submitted to GIFT University

Student Paper

<1 %

52

Submitted to Udayana University

Student Paper

<1 %

53

perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

54

Submitted to Universitas Negeri Surabaya

Student Paper

<1 %

55

ejournal.iaknpky.ac.id

Internet Source

<1 %

56

ejournal.warunayama.org

Internet Source

<1 %

57

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

<1 %

58

Submitted to Universitas Sains Alquran

Student Paper

<1 %

59

jurnal.unimus.ac.id

Internet Source

<1 %

60

journal.ubpkarawang.ac.id

Internet Source

<1 %

61 Ifa Nofalia, Suhendra Wibowo. "SPIRITUAL WELL BEING DENGAN KUALITAS HIDUP PASIEN TUBERKULOSIS PARU", JURNAL KEPERAWATAN TROPIS PAPUA, 2024
Publication <1 %

62 e-journal.upr.ac.id
Internet Source <1 %

63 jurnalkip.unram.ac.id
Internet Source <1 %

64 jurnal.ahmar.id
Internet Source <1 %

65 jurnal.syntax-idea.co.id
Internet Source <1 %

66 prosiding.arab-um.com
Internet Source <1 %

67 Dihya Faaizu al dien Al mubarak, Oedojo Soedirham. "Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja", Preventif : Jurnal Kesehatan Masyarakat, 2021
Publication <1 %

68 e-journals.unmul.ac.id
Internet Source <1 %

69 ejournal.utp.ac.id
Internet Source <1 %

70 eprints.uns.ac.id
Internet Source

<1 %

71

journal.upy.ac.id

Internet Source

<1 %

72

repository.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

73

repository.untag-sby.ac.id

Internet Source

<1 %

74

repository.wiraraja.ac.id

Internet Source

<1 %

75

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

76

ml.scribd.com

Internet Source

<1 %

77

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1 %

78

journals.stikim.ac.id

Internet Source

<1 %

79

Rainatha Anggreyani, Nopi Nur Khasanah, Herry Susanto. "GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS PADA REMAJA: SEBUAH STUDI DI GAME CENTER SEMARANG", Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel, 2020

Publication

<1 %

80	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
81	Submitted to Universitas Tanjungpura Student Paper	<1 %
82	idoc.tips Internet Source	<1 %
83	repository.stikesdrsoebandi.ac.id Internet Source	<1 %
84	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
85	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
86	Submitted to Ateneo de Manila University Student Paper	<1 %
87	Fitria Nuraini, Toni Anwar Mahmud. "PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK DI ERA GLOBALISASI DI DESA MASIGIT KELURAHAN CITANGKIL KOTA CILEGON", Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik, 2020 Publication	<1 %
88	Sabprudin Mandala Putra, Dyta Setiawati Hartono. "Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online", Jurnal Psikologi, 2024 Publication	<1 %

89	id.scribd.com Internet Source	<1 %
90	otomasi.unimugo.ac.id Internet Source	<1 %
91	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
92	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
93	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1 %
94	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
95	unimasd3bidan.blogspot.com Internet Source	<1 %
96	jurnal.stikes-ibnusina.ac.id Internet Source	<1 %
97	Agung Romadon, Daman Huri, Dinar Sugiana Fitrayadi. "PENGARUH GAME ONLINE BERBASIS ANDROID DI ERA DIGITAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA", Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 2022 Publication	<1 %
98	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %

99	docobook.com Internet Source	<1 %
100	journal2.unusa.ac.id Internet Source	<1 %
101	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
102	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
103	www.polbangtanmedan.ac.id Internet Source	<1 %
104	www.ukinstitute.org Internet Source	<1 %
105	Fraldy Robert Mais, Sefti S.J. Rompas, Lenny Gannika. "KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA", JURNAL KEPERAWATAN, 2020 Publication	<1 %
106	Hilda Aliefta Fatmawati, Effy Wardati Maryam. "Dampak Dukungan Teman Sebaya terhadap Agresivitas Verbal pada Siswa Sekolah Menengah Pertama", Journal of Islamic Psychology, 2024 Publication	<1 %
107	Theresia Sirken, Blestina Maryorita, Agussalim Agussalim. "HUBUNGAN FREKUENSI, LAMA DAN TINGKAT	<1 %

KETERIKATAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 3 JAYAPURA", JURNAL KEPERAWATAN TROPIS PAPUA, 2020

Publication

-
- | | | |
|-----|---|------|
| 108 | jni.ejournal.unri.ac.id
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 109 | pasca-umi.ac.id
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 110 | perpusnwu.web.id
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 111 | repository.uin-suska.ac.id
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 112 | repository.unimugo.ac.id
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|--|------|
| 113 | Jeperson Simanjuntak, Imanuel Sri Mei Wulandari. "Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget", Malahayati Nursing Journal, 2022
Publication | <1 % |
|-----|--|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 114 | Ningsi Hadji Ali, Billy J. Kepel, Widdhi Bodhi. "GAMBARAN ASUPAN PURIN PADA REMAJA DI KABUPATEN MINAHASA", Jurnal e-Biomedik, 2013
Publication | <1 % |
|-----|---|------|
-

115	Wahyu Rikha Rofikhatul Ula. "Analisis Minat Belajar Siswa dilihat dari Dampak Penggunaan Game Online", Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2023 Publication	<1 %
116	anzdoc.com Internet Source	<1 %
117	ar.scribd.com Internet Source	<1 %
118	betcasino303.co Internet Source	<1 %
119	canis-rufus.blogspot.com Internet Source	<1 %
120	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
121	docplayer.info Internet Source	<1 %
122	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
123	ejournal.seaninstitute.or.id Internet Source	<1 %
124	ejournal.stie-trianandra.ac.id Internet Source	<1 %
125	jurnal.syntaxliterate.co.id Internet Source	<1 %

126	jurnal.utu.ac.id Internet Source	<1 %
127	leoginting.blogspot.com Internet Source	<1 %
128	repo-mhs.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
129	repository.ipb.ac.id Internet Source	<1 %
130	repository.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
131	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
132	sevima.com Internet Source	<1 %
133	trienpsy.wordpress.com Internet Source	<1 %
134	www.djkn.kemenkeu.go.id Internet Source	<1 %
135	www.scribd.com Internet Source	<1 %
136	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
137	M. Rizki Farhan, Khristina Dias Utami, Retno Sumiyarini. "Tingkat adiksi game online pada	<1 %

remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul", MEDIA
ILMU KESEHATAN, 2023

Publication

138

Rendy Rizkyta Marten, Ayu Fitri Aulania,
Herdiana Putri Indahsari, Prista Azizah Rahmi
et al. "Implementasi Konseling Individu
Solution Focused Brief Therapy (SFBT) untuk
Menurunkan Agresifitas Verbal Siswa",
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA (Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep)

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69
