

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
2025**

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

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

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan
pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan
Institut Teknologi Sains dan Kesehatan
Insan Cendekia Medika Jombang

**FIRDATUL HOSNAINI
213210118**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA
JOMBANG
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Firdatul Hosnaini

NIM : 213210118

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul :

“Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep” merupakan karya tulis ilmiah bukan milik orang lain yang secara keseluruhan adalah hasil karya penelitian penulis, kecuali teori maupun kutipan yang mana telah disebutkan sumbernya oleh penulis. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya siap di proses sesuai hukum dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 25 oktober 2024

Yang menyatakan

Peneliti



Firdatul Hosnaini
213210118

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Firdatul Hosnaini

NIM : 213210118

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul :

“Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep” merupakan karya tulis ilmiah bukan milik orang lain yang secara keseluruhan adalah hasil karya penelitian penulis, kecuali teori maupun kutipan yang mana telah disebutkan sumbernya oleh penulis. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya siap di proses sesuai hukum dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 25 oktober 2024

Yang menyatakan

Peneliti



Firdatul Hosnaini

213210118

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja (Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep)

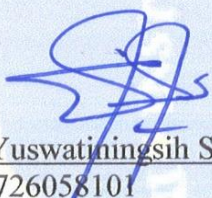
Nama Mahasiswa : Firdatul Hosnaini

NIM : 213210118

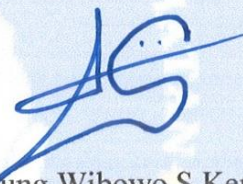
TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING
PADA TANGGAL 19 NOVEMBER 2024

Pembimbing Ketua

Pembimbing Anggota



Endang Yuswatningsih S.Kep., Ns., M.Kes
NIDN. 0726058101

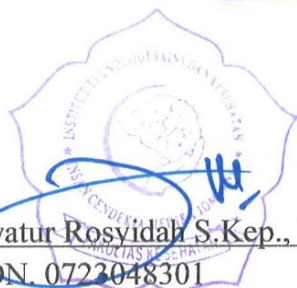
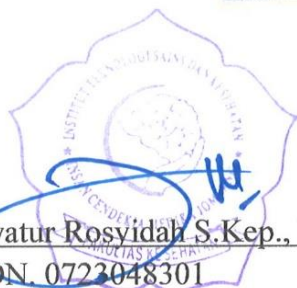


Suhendra Agung Wibowo S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0726119003

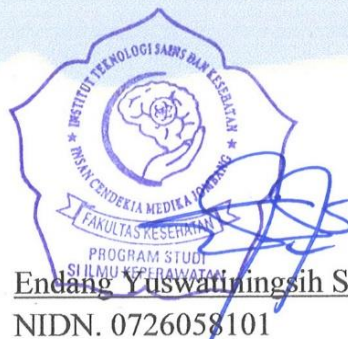
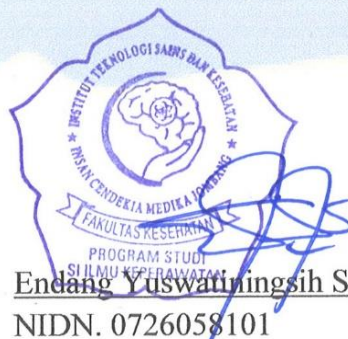
Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan
ITSKes ICMe Jombang

Ketua Program Studi
S1 Ilmu Keperawatan



Inayatur Rosyidah S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0723048301



Endang Yuswatningsih S.Kep., Ns., M.Kes
NIDN. 0726058101




LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini telah diajukan oleh:

Nama Mahasiswa : Firdatul Hosnaini
NIM : 213210118
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan
Judul : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja (Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep)

Telah berhasil dipertahankan dan diuji dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Komisi Dewan Penguji,


Ketua Dewan Penguji : Prof. Drs. Win Darmanto, M.Si., Med.Sci., Ph.D ()
NIP. 096106161987011001
Penguji I : Endang Yuswatiningsih S.Kep., Ns., M.Kes ()
NIDN. 0726058101
Penguji II : Suhendra Agung Wibowo S.Kep., Ns., M.Kep ()
NIDN. 0726119003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan
ITSKes ICMe Jombang


Inayatun Rosyidah S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0723048301

Ketua Program Studi
S1 Ilmu Keperawatan


Endang Yuswatiningsih S.Kep., Ns., M.Kes
NIDN. 0726058101

RIWAYAT HIDUP

Peneliti lahir di Sumenep pada tanggal 25 Maret 2004 berjenis kelamin perempuan. Peneliti merupakan anak pertama dari 2 bersaudara terlahir dari pasangan Bapak A. Busairi dan Ibu Hosniyah.

Pada tahun 2015 peneliti lulus dari MI Bustanul Ulum Pakamban Daya, pada tahun 2018 peneliti lulus dari MTs. Bustanul Ulum Pakamban Daya, kemudian pada tahun 2021 peneliti lulus dari MA Al-Amien 1 Preduan, dan selanjutnya pada tahun 2021 peneliti melanjutkan pendidikan Prodi S1 Ilmu Keperawatan di ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang.



Jombang, 25 Oktober 2024

Penulis

Firdatul Hosnaini

213210118

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah serta karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep” sesuai dengan yang dijadwalkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Prof. Drs. Win Darmanto, M.Si., Med.Sci., Ph.D selaku Rektor ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang serta penguji utama yang telah memberikan motivasi, kesempatan serta fasilitas kepada peneliti untuk menimba ilmu, mengikuti dan menyelesaikan pendidikan.
2. Inayatur Rosyidah, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Dekan Fakultas Kesehatan yang selalu memberikan semangat serta senyuman hangat sehingga memotivasi dan menginspirasi peneliti sampai masa pendidikan ini usai.
3. Endang Yuswatiningsih, S.Kep., Ns., M.Kes selaku ketua Prodi S1 Ilmu Keperawatan, dosen pembimbing serta penguji pertama yang tiada henti memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Suhendra Agung Wibowo, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen pembimbing dan penguji kedua yang selalu sabar mengarahkan, menuntun dan membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang, terimakasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan atas semua ilmu dan nasehat yang telah diberikan. Semoga ilmu yang diberikan menjadi ilmu yang bermanfaat baik di dunia maupun akhirat.
6. Cinta pertama serta pintu surga peneliti, Bapak A. Busairi dan Ibu Hosniyah serta adik saya Zita Zerlina Zanita Sawina, cinta dan kasih sayang yang tidak pernah pudar, semangat dan perjuangan yang tidak pernah gentar, doa dan harapan yang selalu dimunajatkan, ucapan terimakasih sangatlah kurang untuk segala perjuangan dan dukungan yang diberikan kepada peneliti. Semoga Allah SWT selalu meridhoi jalan kehidupan serta diberikan keberkahan rezeki dan umur yang panjang.
7. Papa dan Mama peneliti, Abd. Kholiq dan Sa'idah yang tak pernah lupa melangitkan nama peneliti dalam setiap doa, mendukung dan memotivasi peneliti dari negeri jiran sana. Semoga Allah SWT tetap memberikan kelimpahan nikmat sehat dan sempat serta rezeki yang halal dan bermanfaat.
8. Kakek dan Nenek peneliti, Asnawi dan Astia yang selalu menanti kepulangan peneliti dari tanah perantauan demi menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan, dukungan untuk terus menata masa depan serta doa yang selalu dicurahkan. Semoga Allah SWT selalu memberi nikmat sehat dan sempat serta keberkahan umur panjang.

9. Bapak Dr. Faris Hamidi, Afif Hidayatul Arham, Sofa Marwah serta ibu Devi Fitriasaki, terimakasih yang tak terhingga karena telah membantu perjalanan peneliti sampai bisa ada di titik ini. Dukungan dan kepedulian yang bisa dijadikan acuan semangat untuk dapat segera menyelesaikan pendidikan di kota rantauan ini.
10. Teruntuk diri saya sendiri, terimakasih untuk tetap kuat, tetap semangat dan selalu bermunajat, proses yang tidak mudah sampai bisa ada di titik ini. Perjuangan untuk masa depan tak berhenti disini, masih banyak rintangan dan tantangan yang perlu diselesaikan, masih banyak orang yang perlu dibahagiakan. Semoga hajat yang diiringi niat selalu di ijabah oleh sang Pencipta.
11. Pemilik ID Mobile Legends 115440991, terimakasih dan maaf yang tak terhingga karena telah dengan terbuka hati menjadi ventilasi emosi, ikut serta mengarungi perjalanan yang tidak mudah, menampung semua keluh kesah serta sebagai motivator bagi peneliti dalam menyelesaikan pendidikan ini.
12. Tim RRQ Hoshi, terkhusus Schevenko David Tendea a.k.a RRQ Skylar serta rekan-rekan RRQ Kingdom yang telah menjadi *moodbooster* peneliti, menemani dalam titik jenuh, menjadi pacuan semangat serta motivator untuk bekerja lebih keras dan lebih baik, suka dan duka, yang telah dilewati bersama, bukti cinta yang tak akan pernah menjadi mantan. Terimakasih untuk tetap berjuang memberikan yang terbaik juga sebagai rumah berpulang yang sangat nyaman bagi peneliti.
13. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2021 S1 Ilmu keperawatan serta rekan satu bimbingan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah menorehkan berbagai kenangan dan pelajaran untuk lebih baik dari sebelumnya, semoga kita semua menjadi orang yang bermanfaat bagi sesama.

MOTTO

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan khawatir, mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”.

(Windah Basudara)

“Pemenang adalah mereka yang dulu gagal tapi terus mencoba”.

(Calvin)



ABSTRAK

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

(Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep)

Oleh:

Firdatul Hosnaini, Endang Yuswatiningsih, Suhendra agung Wibowo

S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITS Kes ICMe Jombang
firdaaja2004@gmail.com

Pendahuluan: Kecanduan bermain *game online* dapat menjadi faktor timbulnya perilaku agresif verbal pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja. **Metode:** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang bermain *game online* berjumlah 45 orang. Sampel berjumlah 40 orang dan diambil dengan *simple random sampling*. Kecanduan bermain *game online* adalah variabel independen dan diukur dengan kuesioner *Game Addiction Scale* (GAS-21), sedangkan perilaku agresif verbal adalah variabel dependen dan diukur dengan kuesioner *Verbal Aggressiveness Scale* (VAS). Pengolahan data dilakukan dengan *editing, coding, scoring, tabulating* dan analisis data menggunakan uji *Spearman rank* dengan $\alpha = 0,05$. **Hasil:** hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden memiliki kecanduan bermain *game online* berat sebanyak 21 responden (52,5%) dan sebagian besar memiliki perilaku agresif verbal sedang sebanyak 28 responden (70%). Uji statistik *Spearman rank* didapatkan nilai $p = 0,017 < \alpha = 0,05$, maka H_1 diterima. **Kesimpulan:** ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep. Diharapkan petugas kesehatan, guru dan orang tua bisa meningkatkan pengawasan dan pengendalian lebih maksimal terkait kenakalan remaja terutama perilaku agresif verbal.

Kata kunci : *Game online*, Perilaku agresif verbal, Remaja

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO PLAYING ONLINE GAMES AND VERBAL AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS

(At MA Bustanul Ulum Village Pakamban Daya District Pragaan Sumenep Regency)

By:

Firdatul Hosnaini, Endang Yuswatiningsih, Suhendra agung Wibowo

Bachelor of Nursing Science Faculty of Health ITS Kes ICMe Jombang
firdaaja2004@gmail.com

Introduction: Verbal aggressive behavior can be influenced by addiction to playing online games in adolescents. This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games and verbal aggressive behavior in adolescents. **Methods:** This study used a quantitative research with cross sectional approach. The population in this study was all students who played online games totaling 45 students. The sample amounted to 40 students and was selected with simple random sampling. Addiction to playing online games was the independent variable and was measured by the Game Addiction Scale (GAS-21) questionnaire, while verbal aggressive behavior was dependent variable and was measured by the Verbal Aggressiveness Scale (VAS) questionnaire. The data was processed by editing, coding, scoring, tabulating and data analysis used Spearman rank test with $\alpha = 0.05$. **Results:** the results showed that most respondents had severe online game addiction as many as 21 respondents (52.5%) and most had moderate verbal aggressive behavior as many as 28 respondents (70%). Spearman rank statistical test obtained of $p = 0.017 < \alpha = 0.05$, then H_1 is accepted. **Conclusion:** there is a relationship between addiction to playing online games and verbal aggressive behavior in adolescents at MA Bustanul Ulum Pakamban Daya Village, Pragaan District, Sumenep Regency. Health workers, teachers and parents are expected to increase supervision and control more optimally related to juvenile delinquency, especially verbal aggressive behavior.

Keywords: Online games, Verbal aggressive behavior, adolescents

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja (Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep)”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S. Kep) pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang.

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada Rektor ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan, Dekan Fakultas Kesehatan dan Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, dan segenap jajarannya.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya sadari bahwa akhir ini jauh dari sempurna, tetapi saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi keperawatan.

Jombang, 25 oktober 2024

Penulis

Firdatul Hosnaini

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	
SAMPUL DALAM	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Konsep Remaja	5
2.2 Konsep Perilaku Agresif.....	12
2.3 Konsep <i>Game Online</i>	20
2.4 Konsep Kecanduan.....	24
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	30
3.1 Kerangka Konseptual	30
3.2 Hipotesis.....	31
BAB 4 METODE PENELITIAN	32
4.1 Jenis Penelitian.....	32
4.2 Rancangan Penelitian	32
4.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
4.4 Populasi/Sampel/ <i>Sampling</i>	33
4.5 Jalannya Penelitian (Kerangka Kerja)	35
4.6 Identifikasi Variabel.....	36
4.7 Definisi Operasional.....	36
4.8 Pengumpulan dan Analisis Data	37
4.9 Etika Penelitian	43
4.10 Keterbatasan.....	44
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	45
5.1 Hasil Penelitian	45
5.2 Pembahasan.....	50
BAB 6 KESIMPULAN	63
6.1 Kesimpulan	63
6.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Definisi operasional.....	36
Tabel 5. 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia.....	45
Tabel 5. 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin	45
Tabel 5. 3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat pendidikan.....	46
Tabel 5. 4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan orang terdekat.....	46
Tabel 5. 5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan lama bermain <i>game online</i>	47
Tabel 5. 6 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis <i>game online</i>	47
Tabel 5. 7 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan bermain <i>game online</i>	48
Tabel 5. 8 Distribusi frekuensi responden berdasarkan perilaku agresif verbal.	48
Tabel 5. 9 Tabulasi silang	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka konseptual.....	30
Gambar 4. 1 Kerangka kerja	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal kegiatan	69
Lampiran 2 <i>Informed consent</i>	70
Lampiran 3 Kuesioner kecanduan bermain <i>game online</i>	71
Lampiran 4 Nilai Cronbach's alpha kuesioner kecanduan bermain <i>game online</i>	75
Lampiran 5 <i>Blue print</i> kuesioner kecanduan bermain <i>game online</i>	76
Lampiran 6 Kuesioner perilaku agresif verbal.....	77
Lampiran 7 Nilai uji validitas skala perilaku agresif verbal	79
Lampiran 8 Nilai reliabilitas perilaku agresif verbal	80
Lampiran 9 <i>Blue print</i> kuesioner perilaku agresif verbal	81
Lampiran 10 Surat pengecekan judul	82
Lampiran 11 Uji etik penelitian	83
Lampiran 12 Surat balasan penelitian.....	84
Lampiran 13 Surat izin penelitian.....	85
Lampiran 14 Tabulasi data umum	86
Lampiran 15 Tabulasi kuesioner kecanduan bermain <i>game online</i>	87
Lampiran 16 Nilai rata-rata indikator kecanduan bermain <i>game online</i>	88
Lampiran 17 Tabulasi kuesioner perilaku agresif verbal.....	89
Lampiran 18 Nilai rata-rata indikator perilaku agresif verbal	90
Lampiran 19 Hasil uji SPSS <i>frequencies</i>	91
Lampiran 20 Hasil uji SPSS <i>Crosstabs</i>	94
Lampiran 21 hasil uji SPSS <i>nonparametric correlations</i>	95
Lampiran 22 Lembar bimbingan skripsi pembimbing 1.....	96
Lampiran 23 Lembar bimbingan skripsi pembimbing 2.....	97
Lampiran 24 Dokumentasi penelitian.....	98
Lampiran 25 Surat keterangan bebas plagiasi	99
Lampiran 26 <i>Digital receipt</i>	100
Lampiran 27 Hasil turnitin.....	101
Lampiran 28 Surat pernyataan kesediaan unggahan karya ilmiah	102

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Daftar Lambang

%	: persentase
H_0	: hipotesis nol
H_1	: hipotesis alternatif
\leq	: kurang dari sama dengan
$<$: kurang dari
$>$: lebih dari
α	: alpha
p	: <i>p-value</i>
n	: besar sampel
N	: besar populasi
e	: margin error
f	: frekuensi jawaban

Daftar singkatan

ITSKes	: Institut Teknologi Sains dan Kesehatan
MA	: Madrasah Aliyah
MMORPG	: <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>
MMORTS	: <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i>
MMOFPS	: <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i>
PUBG	: <i>Player Unknown's Battle Ground</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
TV	: Televisi
dkk	: dan kawan-kawan
<i>et al</i>	: dan lain-lain
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
GAS	: <i>Game Addiction Scale</i>
VAS	: <i>Verbal Aggressiveness Scale</i>

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 remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* adalah perilaku agresif 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 penelitian yang dilakukan oleh 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 agresif verbal sampai 80%. Penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021) di Pekanbaru, didapatkan data 54,1% remaja melakukan perilaku agresif verbal seperti mengumpat dan berkata-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 lebih muda, sebaya atau bahkan yang lebih tua dengan kata-kata kasar jika ada hal yang kurang memuaskan atau bertentangan dengan keinginan mereka.

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi perilaku agresif verbal pada remaja antara lain 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, salah satunya adalah *game online*. *Game online* yang bertema kekerasan dan banyaknya kata-kata kasar atau umpatan yang ada 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 perilaku agresif verbal pada remaja adalah pendampingan, pengawasan dan komunikasi terbuka 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 orang tua dan remaja

akan menciptakan hubungan yang lebih harmonis, sehingga remaja akan lebih terbuka dan patuh atas perintah orang tuanya termasuk dalam penggunaan *smartphone* (Hermawan dkk., 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

1.2 Rumusan Masalah

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

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan bermain *game online* pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep
2. Mengidentifikasi perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep
3. Menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang kesehatan khususnya keperawatan jiwa tentang kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada remaja.

1.4.2 Praktis

Diharapkan penelitian ini dilakukan untuk menambah 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 Remaja

2.1.1 Definisi remaja

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan pesat dari aspek fisik, psikis, kognitif, dan sosial. Periode ini dimulai sejak usia 13 tahun sampai usia 21 tahun. Pada masa ini, individu semakin ingin bebas mengeksplorasi jati 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) tahapan perkembangan remaja dibagi menjadi tiga bagian:

1. Remaja awal (*Early adolescence*)

Fase ini berlangsung antara usia 13-15 tahun. Pada fase ini remaja sangat tertarik pada dunia luar karena mereka mengalami transformasi fisik yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif, tidak ingin dianggap sebagai kanak-kanak lagi, sering merasa ragu-ragu, tidak yakin, tidak puas, dan kecewa.

2. Remaja madya (*Middle adolescence*)

Fase ini berlangsung antara usia 16-18 tahun. Pada fase ini kepribadian remaja masih kekanak-kanakan, tetapi mereka mengembangkan kesadaran diri

dan kehidupan pribadi. Remaja mulai mengidentifikasi prinsip-prinsip tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan moral. Remaja yang berada pada 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*)

Fase ini berlangsung antara usia 19-21 tahun. Remaja di fase 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 perkembangan remaja

1. Perkembangan fisik

Perubahan fisik pada remaja meliputi perubahan seks primer dan sekunder. Perubahan seks primer yaitu pematangan fungsi organ reproduksi, seperti terjadinya menstruasi pada remaja perempuan dan mimpi basah pada remaja laki-laki. Perubahan seks sekunder mencakup tumbuhnya rambut di area kemaluan dan ketiak, membesarnya panggul dan buah dada remaja perempuan, serta tumbuhnya 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. Perkembangan emosional

Masa remaja adalah masa dengan intensitas emosi yang mencapai puncaknya, mencerminkan perkembangan emosional yang sangat tinggi. Pertumbuhan fisik, terutama pertumbuhan organ reproduksi, memengaruhi perkembangan emosi dan dorongan baru, seperti cinta, rindu, dan keinginannya untuk lebih dekat 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 meluapkannya dengan cara yang dapat diterima, 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 sosial remaja

Perkembangan sosial pada remaja antara lain :

a. Menciptakan hubungan baru dan lebih matang 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. Mencapai peran sosial 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

Kecenderungan pernikahan dini pada masa remaja menjadi salah satu perkembangan sosial yang krusial. Ketidaksiapsiagaan adalah salah satu alasan mengapa hal ini menjadi salah satu masalah yang belum terselesaikan hingga masa dewasa.

d. Mengembangkan kemampuan intelektual untuk keterampilan sosial

Pengembangan ini ditekankan baik di sekolah maupun di perguruan tinggi, namun hanya sedikit remaja yang dapat menggunakan pengetahuan dan kemampuan mereka di kehidupan nyata. Mereka yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat memanfaatkan strategi ini secara efektif,

tetapi banyak remaja yang tidak melibatkan diri dalam kegiatan tersebut karena harus bekerja sepulang sekolah atau karena teman-temannya tidak menyukainya (Rifki & Tohari, 2023).

2.1.4 Tugas perkembangan usia remaja

1. Remaja awal

Pada fase ini, remaja pada fase ini adalah menerima kondisi 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 lain sebagainya.

2. Remaja madya

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

3. Remaja akhir

Fase ini merupakan tugas perkembangan individu yang paling penting untuk mempersiapkan kemandirian diri tanpa orang tua, membentuk kepribadian yang bertanggung 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. Masa remaja sebagai 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. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, remaja tidak bisa disebut sebagai anak-anak namun bukan juga orang dewasa. 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. Masa remaja sebagai periode perubahan

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

4. Masa remaja sebagai 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 penyelesaian masalah tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

5. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri

Remaja sering mencoba peran, minat dan mengembangkan pemikiran baru untuk melihat hal yang sesuai dengan diri mereka masing-masing. Remaja menginginkan identitas diri dan merasa kecewa apabila terdapat kesamaan dengan teman temannya.

6. Masa remaja sebagai 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. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Remaja dengan cita-cita yang tidak realistis, cenderung mengalami peningkatan emosi. Semakin tidak realistis cita-citanya, semakin besar pula dampaknya. Seorang remaja yang gagal mencapai tujuannya atau merasa dikecewakan oleh orang lain, mereka akan merasakan sakit hati dan kekecewaan yang mendalam.

8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Remaja seringkali mencemaskan stereotip ketika mendekati masa dewasa. Mereka menganggap berpakaian dan berperilaku seperti orang dewasa tidak cukup, sehingga mereka mulai memperhatikan tindakan atau tanda yang berkaitan dengan status orang dewasa seperti merokok, minum, mengonsumsi obat-obatan bahkan berhubungan seksual (Fahrurrozi, 2022).

2.2 Konsep Perilaku Agresif

2.2.1 Definisi perilaku agresif

Perilaku agresif merupakan perilaku 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

Merupakan tindakan yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik seperti memukul, mencubit, menendang, mendorong dan melempar. Perilaku ini membuat orang lain merasa terganggu dan terancam karena amarah pelaku yang tidak dapat dikontrol.

2. Agresi verbal

Merupakan tindakan yang ditunjukkan dengan kata-kata kasar, seperti ejekan, sindiran, makian, bantahan, bentakan, celaan, umpatan dan lainnya. Perilaku agresif verbal adalah perilaku maladaptif yang tidak sesuai dengan aturan atau norma dalam masyarakat. Agresi verbal juga dikenal sebagai agresi relasional (agresi hubungan) yaitu suatu tindakan yang dapat mengganggu persahabatan dan hubungan interpersonal misalnya, mengucilkan teman sebaya dan menyebarkan isu yang tidak penting. Seseorang yang berperilaku agresif verbal menganggap dirinya paling benar, mengeluarkan kata-kata yang tidak

baik untuk menyindir orang lain, membentak dan memarahi orang lain di depan umum sehingga 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 bersifat 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) seperti rasa cemburu dan iri kepada orang lain, dan *suspicion* seperti perasaan tidak percaya, khawatir, dan gambaran dari permusuhan orang lain. Permusuhan adalah sikap atau perasaan negatif terhadap orang lain yang muncul karena perasaan tertentu. Misalnya 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:

1. Agresif verbal aktif langsung

Merupakan perilaku agresif secara verbal yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok tertentu saat berinteraksi langsung dengan orang lain, seperti menghina, memaki, marah, dan mengumpat.

2. Agresif verbal pasif langsung

Merupakan perilaku agresif verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok ketika mereka berhadapan langsung dengan orang lain tetapi tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti bungkam atau menolak untuk berbicara.

3. Agresif verbal aktif tidak langsung

Merupakan perilaku agresif verbal oleh individu atau kelompok yang secara tidak langsung berhadapan dengan individu atau kelompok lain, seperti menyebarkan fitnah dan mengadu domba.

4. Agresif verbal pasif tidak langsung

Merupakan perilaku agresif verbal yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap orang lain tanpa melakukan kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberikan dukungan atau tidak menggunakan hak suara.

2.2.4 Aspek perilaku agresif verbal

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

1. *Character attack* (Menyerang karakter)

Kondisi individu dengan niat menyerang karakter atau fisik seseorang secara verbal.

2. *Competence attack* (Menyerang kompetensi)

Perilaku individu yang menggunakan bahasa lisan untuk meremehkan dan merendahkan kemampuan orang lain.

3. *Insults* (Menghina)

Perilaku individu yang menghina, mencemooh dan mencaci maki 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 orang lain.

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

Menunjukkan isyarat yang buruk kepada orang lain seperti ekspresi wajah, gerakan 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 yang menyakiti orang lain dengan mengucapkan kata-kata kotor atau tidak sopan. 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 perilaku agresif

Faktor-faktor yang menjadi pemicu timbulnya perilaku agresif 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. Keadaan ini sangat tidak menyenangkan bagi seseorang dan mereka ingin segera mengatasi atau menghindarinya dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan bertindak agresif. Orang yang frustrasi cenderung melakukan

kekerasan ketika isyarat agresif menarik batasan dalam diri kemudian melepaskan kemarahan yang tertahan.

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 jika emosi tidak diungkapkan dengan benar, dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang karena dapat memengaruhi pikiran, sikap, dan minat seseorang.

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 aturan atau perilaku 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 akan berdampak pada 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 berlebarnya di dunia maya dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya perilaku agresif (Sekar, 2021).

2.2.6 Dampak perilaku agresif

1. Dampak bagi pelaku

Perilaku agresif 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. Dampak bagi korban

Korban perilaku agresif dapat mengalami kerugian fisik dan psikis, perasaan tidak berdaya, kemarahan, perasaan mengalami kerusakan permanen, ketidakmampuan untuk percaya pada orang lain dan membangun hubungan dekat dengan orang lain, keterpakuan pada pikiran tentang tindakan agresif atau kriminal serta hilangnya kepercayaan bahwa dunia diatur secara adil. Dampak fatal bagi korban adalah pemikiran bunuh diri karena banyaknya tekanan yang dihadapi (Khaira, 2022).

2.2.7 Pengukuran perilaku agresif verbal

Perilaku agresif verbal diukur dengan alat ukur yang di adopsi dari Fahrobi (2024) pada penelitian sebelumnya yaitu alat ukur *Verbal Agressiveness Scale* (VAS) yang dikembangkan oleh Infante & Wigley (1986). Alat ukur ini terdiri dari 14 item, 10 item *favorable* dan 4 item *unfavorable* dengan 4 komponen yaitu menyerang karakter, menyerang kompetensi, menghina, dan berkata kasar. Alat ukur ini menggunakan 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 skor untuk item *unfavorable* yaitu tidak pernah (5), jarang (4), kadang-kadang (3), sering (2) dan selalu (1). Total 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).

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*. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang dari penjuru dunia yang terhubung melalui jaringan internet. *Game online* memiliki aturan menang atau kalah dan dijadikan sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang (Fadila dkk., 2022).

2.3.2 Jenis-jenis *game online*

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

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

Game online jenis ini mengharuskan pemainnya untuk berperan sebagai karakter fiksi dan diharuskan untuk berinteraksi secara sosial seperti orang-orang di kehidupan nyata dengan tujuan membangun alur cerita yang sudah ditentukan. Masing-masing karakter biasanya memiliki kemampuan unik dan cara untuk meningkatkan kemampuan mereka, pemain harus menyelesaikan

banyak misi. 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*)

Game online jenis ini mengharuskan pemainnya memiliki kemampuan strategi perang yang kuat. Permainan ini sangat menarik karena pemain diberikan sebuah wilayah di mana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, meningkatkan teknologi dan mengolah sumber daya alam sebaik mungkin agar mereka dapat bertahan dari serangan musuh. 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 kita yang ada dalam permainan tersebut. Dalam *game online* ini, senjata utama yang digunakan adalah senjata api. Mereka bermain sendirian atau membentuk tim saling membunuh pemain lain untuk memenangkan misi. Oleh karena itu, para pemainnya harus memiliki kemampuan berperang yang baik, kemampuan untuk membaca strategi lawan 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 Dampak *game online*

1. Dampak positif *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 mengurangi stress.

e. Melatih kesabaran

Banyak *game online* yang memiliki tingkat kesulitan tinggi dan membutuhkan waktu berminggu-minggu atau berbulan-bulan 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. Dampak negatif *game online*

Dampak negatif yang ditimbulkan bagi seseorang yang bermain *game online* adalah:

a. Kecanduan

Seseorang yang bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan. Kecanduan dapat memengaruhi fisik, psikologis, sosial serta emosional seseorang sehingga hal ini dikatakan 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 bisa menghabiskan dana sampai dengan 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 akan terasa 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 ada gangguan didalam *game online*, seperti bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak dapat bekerja sama dengan baik, pembicaraan kasar dari pemain lain, cara bermain yang tidak sesuai, keterbatasan dalam berkomunikasi, hasil bermain yang tidak sesuai harapan maupun gangguan diluar meliputi gangguan jaringan internet, spesifikasi *gadget* yang tidak mumpuni serta adanya pengaruh dari lingkungan sekitar (Andoyo & Hening A, 2021).

2.4 Konsep Kecanduan

2.4.1 Definisi kecanduan

Kata "candu" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti 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 yang mengalami kecanduan dapat menghabiskan waktu 2-10 jam per hari, bahkan 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 sehingga fisik mengalami reaksi fisik saat zat tersebut dihentikan, seperti alkohol, narkotika, obat-obatan, nikotin dan lain sebagainya.
2. Kecanduan non fisik, yaitu kecanduan yang lebih berkaitan dengan pola pikir, emosi, dan perilaku. Tidak ada ketergantungan tubuh secara langsung, tetapi kecanduan ini memengaruhi aspek psikologis dan social, seperti kecanduan belanja, *gadget*, bermain *game online*, judi *online*, kecanduan perhatian dan lain sebagainya (Hasibuan & Anggreni, 2022).

2.4.3 Faktor-faktor penyebab kecanduan

Faktor-faktor yang menyebabkan seseorang mengalami kecanduan yaitu:

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 kemampuan sosial yang kurang baik, tidak memiliki teman, kurang perhatian keluarga, dan lain sebagainya.
4. *Further conditions*, yaitu banyaknya waktu luang serta adanya fasilitas yang mendukung (Fadila dkk., 2022).

2.4.4 Kriteria kecanduan

Ciri-ciri individu yang mengalami kecanduan adalah 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 merubah suasana hati yang 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 yang mengalami masalah kesehatan karena kecanduan sesuatu 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 kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan pusat perhatian seseorang dari keterlibatan yang berlebihan terhadap sesuatu.

2. *Dissuasion* (Mencegah)

Yaitu tindakan untuk mencegah kecanduan, seperti memberi saran, membela, membujuk bahkan menggunakan paksaan. Untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan, hal ini biasanya dilakukan oleh pihak yang datang dari luar (regulator, orang tua, guru dan teman).

3. *Education* (Mendidik)

Tindakan ini mengacu pada pengetahuan yang berfokus pada kognitif atau pengetahuan seseorang untuk membangun dasar pengetahuan yang kuat dan dapat dikelola sendiri, tidak seperti *dissuasion* yang merupakan upaya aktif

untuk melawan yang ada pada ranah kognitif seseorang, 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 yang baik antara orang tua dan anak.

5. *Resource restriction* (Membatasi)

Yaitu pembatasan berbagai sumber daya atau fasilitas yang ada agar seseorang 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 kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* diukur menggunakan *Game Addiction Scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens *et al.*, (2009). Alat ukur ini terdiri dari 21 item dengan tujuh aspek yaitu *salience* (penting), *tolerance* (toleransi), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *relapse* (pengulangan), *withdrawl* (perasaan buruk), *conflict* (konflik) dan *problem* (masalah). 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). Total skor diperoleh 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).

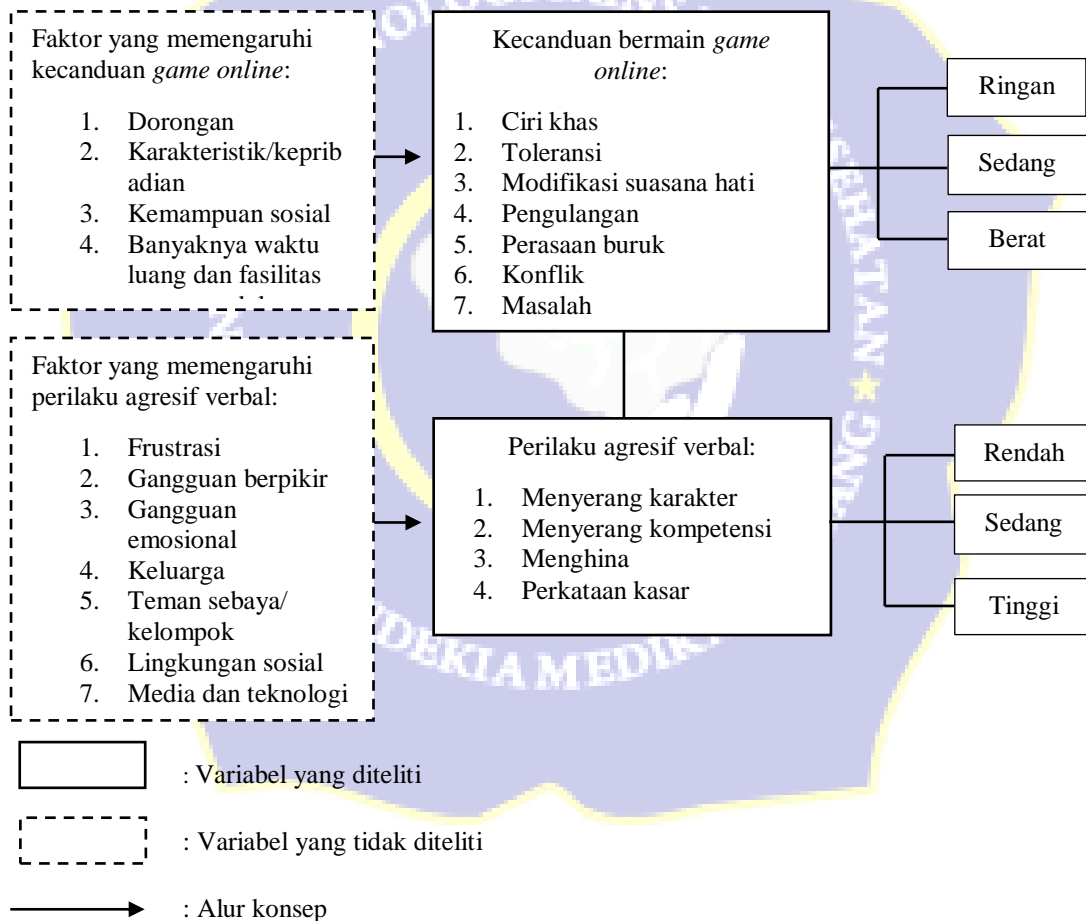


BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep mencakup penjelasan dan visualisasi hubungan atau korelasi antara variabel atau konsep berdasarkan teori-teori yang akan diamati atau diukur melalui penelitian. Kerangka konsep dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah (Butarbutar & Auditya, 2022). Kerangka konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah:



Gambar 3.1 Kerangka konseptual hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja 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 Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan teknik korelasional. Penelitian kuantitatif 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 antara dua variabel atau lebih, ini menunjukkan tingkat hubungan antara variabel-variabel dalam satu indeks koefisien korelasi. Penelitian korelasional dapat digunakan untuk menguji hipotesis hubungan antar variabel atau untuk menunjukkan besar atau kecilnya hubungan antara dua variabel atau lebih (Arsyam & Tahir, 2021).

4.2 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional* yang bertujuan untuk mengetahui atau mempelajari antar variabel dalam penelitian dengan cara mengamati dan mengidentifikasi variabel independen dan variabel dependen dalam satu waktu yang bersamaan 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 Waktu dan Tempat Penelitian

4.3.1 Waktu penelitian

Waktu penelitian dimulai sejak penyusunan proposal sampai ujian sidang, dimulai dari bulan Agustus 2024 sampai bulan Januari 2025. Pengambilan data dilakukan pada bulan Oktober 2024.

4.3.2 Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

4.4 Populasi/Sampel/Sampling

4.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang terlibat dalam penelitian, termasuk objek dan subjek yang memiliki karakteristik tertentu. Oleh karena itu, populasi dapat mencakup semua anggota kelompok, baik manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang bersama-sama tinggal di suatu tempat yang terencana menjadi sasaran penelitian (Amin dkk., 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MA Bustanul Ulum kelas X sampai XII yang bermain *game online* berjumlah 45 siswa.

4.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang berfungsi sebagai sumber data penelitian, dengan kata lain sampel adalah sebagian dari populasi untuk menggambarkan seluruh populasi (Amin dkk., 2021). Dalam penelitian ini sampel dihitung dengan menggunakan rumus Slovin yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

n : besar sampel

N : besar populasi

e : *margin error* (0,05)

Dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak 45 responden, untuk menentukan sampel penghitungannya adalah:

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

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

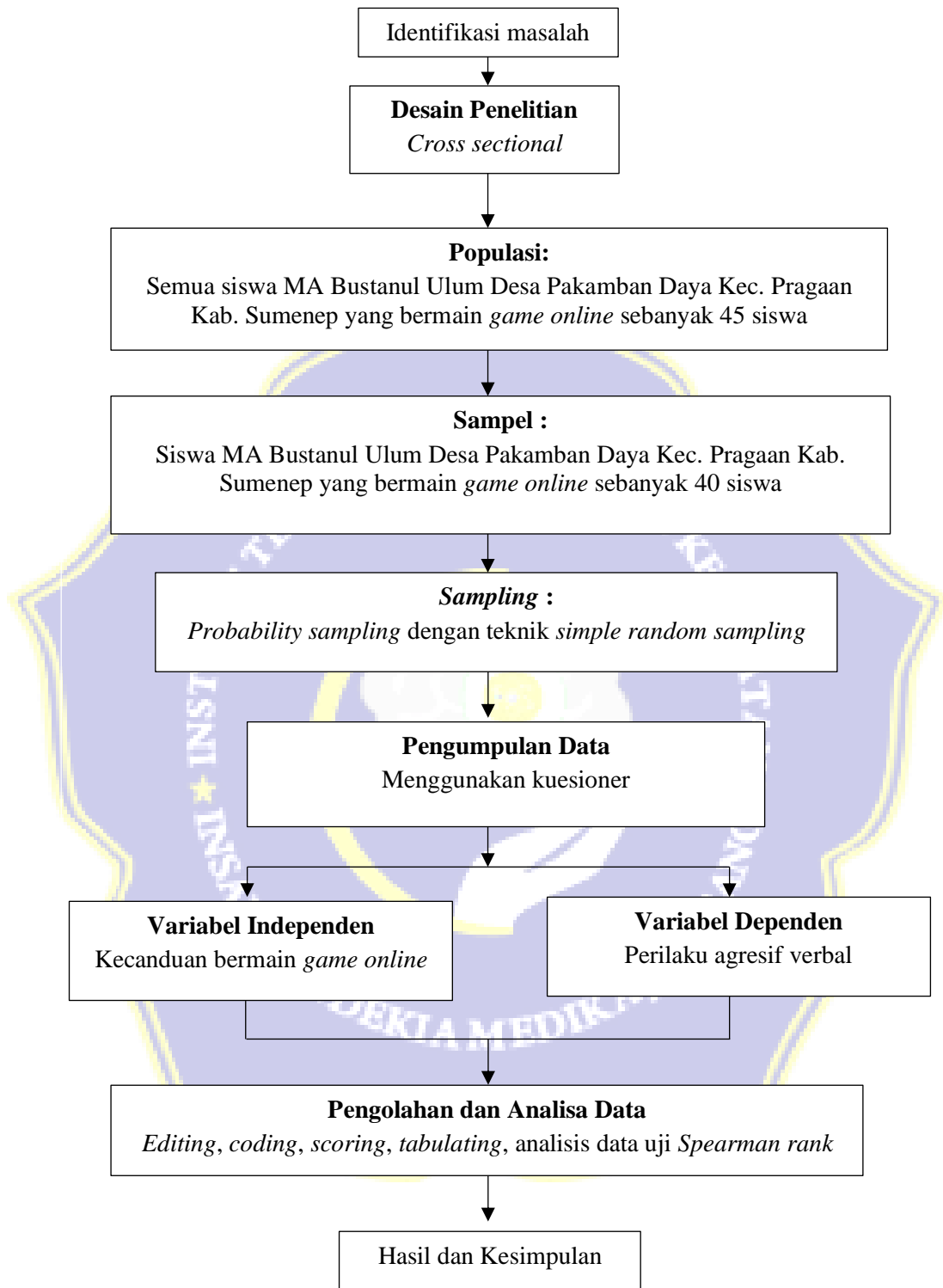
$$n = 40,4 = 40 \text{ responden}$$

Dari rumus diatas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 orang siswa.

4.4.3 *Sampling*

Penelitian ini menggunakan metode *probability sampling*, dimana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel dan pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dimana sampel diambil secara acak tanpa ada kriteria tertentu dalam suatu populasi (Amin dkk., 2021).

4.5 Jalannya Penelitian (Kerangka Kerja)



Gambar 4. 1 Kerangka kerja hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

4.6 Identifikasi Variabel

1. Variabel independen (bebas)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain *game online*.

2. Variabel dependen (terikat)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku agresif verbal.

4.7 Definisi Operasional

Tabel 4. 1 Definisi operasional hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja.

Variabel	Definisi operasional	Parameter	Alat ukur	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. <i>Salience</i> 2. <i>Tolerance</i> 3. <i>Mood modification</i> 4. <i>Relapse</i> 5. <i>Withdrawl</i> 6. <i>Conflict</i> 7. <i>Problem</i>	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 perilaku mal adaptif yang tidak sesuai dengan aturan atau norma dalam masyarakat.	1. Menyerang karakter 2. Menyerang kompetensi 3. Menghina 4. Berkata kasar	Kuesioner <i>Verbal Agressive ness Scale</i> (VAS)	Ordinal	Pernyataan <i>favorable</i> : Tidak pernah = 1 Jarang = 2 Kadang-kadang = 3 Sering = 4 Selalu = 5 Pernyataan <i>unfavorable</i> : Tidak pernah = 5 Jarang = 4 Kadang-kadang = 3

Variabel	Definisi operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Skor
					Sering = 2 Selalu = 1
					Kategori: a. Rendah: 14-32 b. Sedang: 33-51 c. Tinggi: 52-70 (Fahrobi, 2024).

4.8 Pengumpulan dan Analisis Data

4.8.1 Instrumen penelitian

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan:

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

Kuesioner ini terdiri dari 21 item dengan tujuh aspek yaitu *salience*, *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 yang menunjukkan bahwa item 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). Total skor diperoleh 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 Aggressiveness Scale* (VAS)

Alat ukur ini terdiri dari 14 item, 10 item *favorable* dan 4 item *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 dilakukan uji validitas dan reliabilitas oleh Fahrobi (2024) dengan nilai reliabilitas 0,87 yang menunjukkan bahwa skala ini adalah reliabel. Alat ukur ini menggunakan 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). Total 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 penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Menentukan masalah dan judul penelitian
2. Menyusun proposal penelitian
3. Mengajukan surat izin penelitian ke ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang

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

4.8.3 Pengolahan data

1. *Editing*

Data yang didapat dari hasil kuesioner dilakukan penyuntingan terlebih dahulu. Penyuntingan dilakukan karena kemungkinan data yang masuk tidak memenuhi syarat atau tidak sesuai dengan kebutuhan. Penyuntingan data dilakukan untuk melengkapi kekurangan atau menghilangkan kesalahan yang terdapat pada data mentah. Kekurangan dapat dilengkapi dengan melakukan pengumpulan data ulang. kesalahan data dapat dihilangkan dengan membuang data yang tidak memenuhi syarat untuk dianalisis.

2. *Coding*

Coding dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan pengkodean pada data, yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi angka atau bilangan.

a. Data umum

1) Usia

Usia 15-16 tahun	(U1)
Usia 17-18 tahun	(U2)
Usia 19-20 tahun	(U3)

- 2) Jenis kelamin

Laki-laki	(JK1)
Perempuan	(JK2)
- 3) Tingkat pendidikan

Kelas X	(P1)
Kelas XI	(P2)
Kelas XII	(P3)
- 4) Orang terdekat

Keluarga	(O1)
Teman sebaya	(O2)
Orang lain	(O3)
- 5) Lama bermain *game online*

< 6 bulan terakhir	(L1)
> 6 bulan terakhir	(L2)
- 6) Jenis *game online*

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:

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*:

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:

Rendah = 14-32

Sedang = 33-51

Tinggi = 52-70



4. *Tabulating*

Data yang telah dikumpulkan dimasukkan dalam bentuk tabel, dalam penelitian ini data yang dimasukkan adalah nomor responden, usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, orang terdekat, lama bermain *game online*, jenis *game online*, skor dan kriteria kecanduan bermain *game online*, skor dan kriteria perilaku agresif verbal.

4.8.4 Analisis data

1. Analisis univariat

Analisis univariat dilakukan untuk memberikan gambaran besarnya persentase data yang dilakukan dengan rumus:

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

Keterangan:

P : persentase

f : frekuensi jawaban

N : jumlah responden

Hasil dari analisis univariat dapat dikategorikan sebagai berikut:

0%	= tidak seorangpun
1-25%	= sebagian kecil
26-49%	= hampir setengahnya
50%	= setengahnya
51-74%	= sebagian besar
75-99%	= hampir seluruhnya
100%	= seluruhnya.

2. Analisis bivariat

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

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

4.9 Etika Penelitian

1. *Ethical Clearence*

Penelitian ini perlu dilakukan uji kelayakan oleh Komisi Etik Penelitian karena pada saat pelaksanaannya melibatkan responden manusia. Apabila penelitian ini layak dilaksanakan maka akan diberikan keterangan tertulis oleh Komisi Etik Penelitian.

Penelitian ini telah dilakukan uji etik dan dinyatakan lolos 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 mencantumkan nama asli responden. Nama responden ditulis dengan menggunakan kode tertentu dalam hasil penelitian yang ditampilkan.

4. *Confidentiality*

Peneliti menjamin kerahasiaan informasi yang telah diperoleh, dimana hanya kelompok data tertentu saja yang dilaporkan dalam hasil penelitian.

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 penelitian.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Data umum

1. Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 5. 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

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

Sumber : data primer, 2024.

Berdasarkan 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. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5. 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki-laki	21	52,5%
2.	Perempuan	19	47,5%
Jumlah		40	100%

Sumber : data primer, 2024.

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

3. Karakteristik responden berdasarkan tingkat pendidikan

Tabel 5. 3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat pendidikan di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

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

Sumber : data primer, 2024.

Berdasarkan 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%).

4. Karakteristik responden berdasarkan orang terdekat

Tabel 5. 4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan 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 primer, 2024.

Berdasarkan 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%).

5. Karakteristik responden berdasarkan lama bermain *game online*

Tabel 5. 5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan lama bermain *game online* di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

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

Sumber: data primer, 2024.

Berdasarkan 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%).

6. Karakteristik responden berdasarkan jenis *game online*

Tabel 5. 6 Distribusi frekuensi responden berdasarkan 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 primer, 2024.

Berdasarkan 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 khusus

1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan bermain *game online*Tabel 5. 7 Distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan 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 primer, 2024.

Berdasarkan 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. Distribusi frekuensi responden berdasarkan perilaku agresif verbal

Tabel 5. 8 Distribusi frekuensi responden berdasarkan perilaku agresif 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 primer, 2024.

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

3. Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

Tabel 5. 9 Tabulasi silang hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep bulan Oktober 2024.

Kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i>	Perilaku agresif verbal						Total	
	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 <i>Spearman rank</i> nilai p -value = 0,017								

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

5.2 Pembahasan

5.2.1 Kecanduan bermain *game online*

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.7 responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar mengalami kecanduan 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 terus menerus sehingga mengantarkan mereka pada titik kecanduan berat dan akan sangat sulit terlepas dari *game online* dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor yang memengaruhi kecanduan 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 sebanyak 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 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 jenis kelamin. Data dari tabel 5.2 diketahui jenis kelamin responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 21 responden (52,5%). Menurut peneliti, remaja laki-laki memiliki banyak peluang dan waktu kosong lebih banyak untuk bermain *game online* 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 bermain *game online* dimana saja dan kapan saja. Menurut Safitri & Fikri (2022) laki-laki lebih mendominasi dan lebih mudah untuk mengalami kecanduan bermain *game online* dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* karena remaja laki-laki lebih memiliki kebebasan dan waktu luang yang lebih dibandingkan dengan remaja perempuan.

Faktor yang memengaruhi kecanduan 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 dari kecanduan terhadap *game online* tersebut.

Faktor yang memengaruhi kecanduan 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 faktor seseorang mengalami kecanduan 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 merasakan hal yang berbeda jika 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, untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga pemain yang baru bermain

akan memiliki keinginan dan dorongan yang sangat kuat untuk bermain *game online* secara terus menerus 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* yang dimainkan 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 bermain *game online* didapatkan indikator *mood modification* dengan nilai tertinggi. Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* merasa tenang dan menjadikan suasana 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 sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurnainah dkk. (2021) dimana *game online* dijadikan pelarian karena banyaknya kegiatan remaja seperti tugas-tugas sekolah yang membuat mereka merasa muak, sehingga *game online* dapat memodifikasi rasa muak tersebut menjadi perasaan senang karena keseruan dan tantangan-tantangan yang ada dalam *game online*.

5.2.2 Perilaku agresif verbal

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.8 responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar memiliki perilaku agresif 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 sebanyak 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 berjenis kelamin laki-laki sebanyak 21 responden (52,5%). Menurut peneliti, remaja laki-laki cenderung memiliki perangai yang lebih keras, berbeda dengan remaja perempuan yang cenderung memiliki perangai yang lebih lembut sehingga menjadikan remaja laki-laki cenderung lebih sering menunjukkan perilaku agresif verbal. Menurut Sari & Falah (2024) laki-laki cenderung lebih agresif dibandingkan dengan perempuan karena laki-laki lebih sering menunjukkan sikap dominan dalam merespon suatu hal yang memunculkan perilaku agresif. Laki-laki memiliki sifat yang lebih independen, ambisius, kuat, kasar dan agresif. Sulitnya pengendalian emosi pada

remaja laki-laki dapat memunculkan perilaku agresif verbal seperti kata-kata kotor, hinaan, 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 sangat berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Pola asuh 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 merupakan guru pertama bagi anak dalam melakukan pendidikan. Penerapan pola pengasuhan yang bergantian antara pola asuh otoriter dan permisif cenderung menimbulkan perilaku agresif verbal. Orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter seringkali memaksakan kehendak remaja dan tidak menghargai opini dan kemauan remaja sehingga mereka akan merasa terbelenggu. Orang tua yang menerapkan 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 perilaku agresif verbal.

Faktor yang memengaruhi perilaku agresif 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 responden (52,5%). Menurut peneliti, adanya interaksi baru antar pemain dan adanya perilaku tidak sesuai yang ada dalam *game online* menjadikan seseorang mengekspresikan amarahnya dengan perilaku agresif 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 memunculkan perilaku agresif verbal seperti mengumpat dan berkata-kata kasar. 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 mengucapkan kata-kata kotor atau tidak sopan secara spontan. Perilaku agresif verbal dengan kata-kata 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 penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021) dimana remaja dengan perilaku agresif verbal lebih sering melontarkan kata-kata kasar seperti mengumpat dan mengejek orang lain dan tak sedikit dari mereka yang menularkan perilaku tersebut.

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

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.9 responden di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep mengalami kecanduan bermain *game online* berat dan perilaku agresif verbal sedang sebanyak 14 responden (35%). Hasil uji statistik *Spearman rank* didapatkan nilai probabilitas $0,017 \leq \alpha = 0,05$ maka H_1 diterima yang artinya 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 bermain *game online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif verbal pada remaja karena pesatnya teknologi pada zaman modern saat ini memudahkan akses remaja dalam bermain

game online. Kepopuleran *game online* merupakan realitas yang tidak dapat disangkal, *game online* dapat 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 dalam bermain *game online* akan 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 penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisrina dkk. (2023) dimana tidak ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan *game online* pada tingkat tidak kecanduan dan perilaku agresif verbal pada kategori sedang (66,7%) dengan nilai signifikansi 0,343 sehingga tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif verbal. Tingginya penggunaan *game online* belum pasti sampai pada tingkat kecanduan. Perilaku agresif yang muncul ditunjukkan sebagai alternatif pemecahan masalah, bentuk penolakan jika ada yang merendahkan harga diri dan alasan lainnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021) dimana terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain

game online dengan perilaku agresif 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 kecanduan seseorang dalam bermain *game online*, maka seseorang tersebut akan banyak mengalami hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam kurun waktu yang lama dan berulang-ulang dapat menjadi faktor munculnya perilaku agresif verbal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianingrum dkk. (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada remaja dengan kategori ringan dan perilaku agresif verbal kategori rendah (29,2%) dengan nilai signifikansi 0,001 dan nilai korelasi 0,349 yang artinya ada hubungan bermakna antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal dengan kekuatan korelasi sedang. Penularan perilaku agresif didapatkan dari hasil sosialisasi antar 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 signifikan antara dukungan teman sebaya dan perilaku agresif verbal. Seseorang dengan tingkat dukungan teman sebaya yang tinggi cenderung menunjukkan perilaku agresif 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 perilaku agresif verbal pada remaja dimana remaja dengan pengendalian diri yang baik cenderung lebih jarang menunjukkan

perilaku agresif verbal. Pengendalian diri remaja dengan mengelola, mengarahkan dan mengontrol tindakan mereka seperti menahan diri dari tindakan yang impulsif akan mencegah timbulnya perilaku agresif verbal.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hadad & Yudha Winata (2021) didapatkan hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan agresi verbal. Kenaikan religiusitas akan diikuti penurunan perilaku agresif verbal. Individu dengan religiusitas yang tinggi akan berperilaku sesuai norma dalam agamanya yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan 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 kecanduan bermain *game online* kategori berat
2. Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep sebagian besar memiliki perilaku agresif verbal kategori sedang
3. Ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep

6.2 Saran

1. Bagi remaja

Remaja diharapkan dapat 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. Bagi petugas kesehatan

Petugas kesehatan diharapkan lebih aktif memberikan edukasi kesehatan kepada masyarakat, tidak hanya kesehatan fisik namun juga kesehatan mental terutama terkait masalah agresivitas verbal sehingga masalah tersebut bisa diturunkan.

3. Bagi guru dan orang tua

Guru dan orang tua 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. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan bisa dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan melakukan penelitian tentang 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://diksima.pubmedia.id/index.php/Psychology/article/view/43>

- 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](http://repository.wiraraja.ac.id/id/eprint/1416%0Ahttp://repository.wiraraja.ac.id/1416/2/file%204.pdf)
- 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>
- 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>
- 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).
- 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>
- 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).
- 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
- 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.
- 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.
- Khaira, W. (2022). Kemunculan Perilaku Agresif Pada Usia Remaja. *Jurnal Intelektualita Prodi MPI*, 11(2), 99–112.
- 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>
- 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/jurnaledukasidanmultimedia.v1i2.2892>

- 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>
- 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>
- 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>
- 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.
- 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>
- 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>
- 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>
- 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>
- Raka, W. R., & Nova, K. (2021). *Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap*. *2*(2), 202–214.
- Rechika Amelia Eka Putri1, D. R. E. (2024). *Medic nutricia 2024.*, *4*(1), 1–6. <https://doi.org/10.5455/mnj.v1i2.644xa>
- 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>

- 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.
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja Putri Rahmaning Sekar. *Psyche 165 Journal*, 14(1), 27–31. www.springer.com
- 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>



Lampiran 2 *Informed consent***LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN***(INFORMED CONSENT)*

Setelah penjelasan yang telah diberikan oleh peneliti, bersama ini saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Umur :

Jenis kelamin :

Alamat :

Saya menyatakan (bersedia/tidak bersedia) menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh saudari Firdatul Hosnaini, Mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang dengan judul penelitian “Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep”.

Demikian surat persetujuan ini saya buat dengan sadar dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Sumenep, Oktober 2024

Responden

(.....)

Lampiran 3 Kuesioner kecanduan bermain *game online*

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

Petunjuk Pengisian:

1. Kuesioner ini terdiri dari 3 bagian yaitu karakteristik responden, kuesioner tentang kecanduan bermain *game online* dan kuesioner tentang perilaku agresif verbal
2. Mohon kesediaan saudara/I untuk mengisi kuesioner tersebut sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya, dan beri tanda (X) pada jawaban pilihan anda.
 - a. Karakteristik responden
 - 1) Inisial responden :.....
 - 2) Umur responden : tahun
 - 3) Jenis kelamin :
Laki-laki Perempuan
 - 4) Tingkat Pendidikan :
Kelas X Kelas XI Kelas XII
 - 5) Orang terdekat :
Keluarga Teman sebaya Lain-lain:.....
 - 6) Lama bermain *game online* :
< 6 bulan > 6 bulan
 - 7) Jenis *game online* yang dimainkan :

b. Kuesioner kecanduan bermain *game online*

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah secara cermat pertanyaan kemudian jawablah sesuai kondisi saudara/I saat ini. Apabila terdapat pertanyaan yang tidak dimengerti dapat ditanyakan kepada peneliti :
2. Berikan tanda (√) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan pengalaman anda
3. Dalam kuesioner ini tidak terdapat penilaian benar atau salah, karena semua jawaban sesuai dengan keadaan anda saat ini.
4. Dalam menjawab pertanyaan, terdapat pilihan dengan keterangan sebagai berikut :
 1. Tidak pernah : jika anda tidak pernah melakukan seperti yang tertera dalam poin pertanyaan
 2. Jarang : jika anda jarang melakukan seperti tertera dalam poin pertanyaan
 3. Kadang-kadang : jika anda kadang-kadang melakukan seperti yang tertera dalam poin pertanyaan.
 4. Sering : jika anda sering melakukan seperti yang tertera dalam poin pertanyaan
 5. Selalu : jika anda selalu melakukan seperti yang tertera dalam poin pertanyaan.

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1	Apakah anda terus memikirkan <i>game online</i> setiap harinya?					
2	Apakah anda menghabiskan waktu kosong hanya untuk bermain <i>game online</i> setiap hari?					
3	Apakah anda merasa ketagihan bermain <i>game online</i> ?					
4	Apakah anda bermain <i>game online</i> melebihi waktu yang sudah di berikan?					

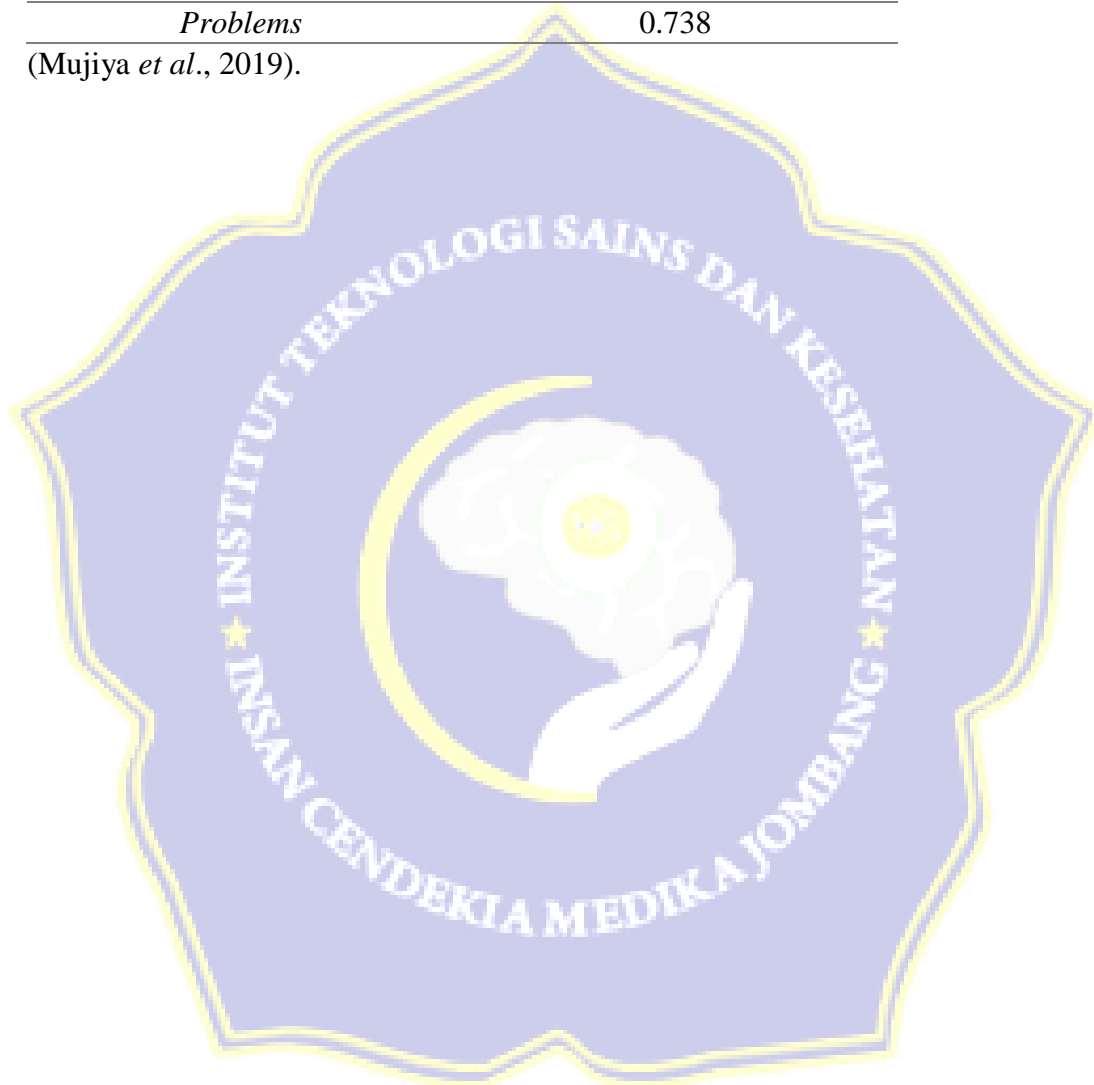
No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
5	Apakah waktu anda untuk bermain <i>game online</i> semakin hari semakin lama?					
6	Apakah anda kesulitan berhenti bermain <i>game online</i> ?					
7	Apakah anda bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah yang sedang anda hadapi?					
8	Apakah anda bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stres?					
9	Apakah setelah anda bermain <i>game online</i> , anda merasa lebih baik dari sebelumnya?					
10	Apakah anda kesulitan mengurangi waktu untuk bermain <i>game online</i> ?					
11	Apakah anda pernah berhenti bermain <i>game online</i> namun selalu muncul rasa ingin bermain kembali?					
12	Apakah anda gagal mengurangi waktu bermain <i>game online</i> ?					
13	Apakah anda merasa aneh saat tidak bermain <i>game online</i> ?					
14	Apakah anda merasa kesal/marah ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> ?					
15	Apakah anda merasa stres/tertekan ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> ?					
16	Apakah anda pernah bertengkar dengan					

No	Pertanyaan	Tidak pernah	Jarang	Kadang-kadang	Sering	Selalu
	keluarga dan teman saat kamu bermain <i>game online</i> ?					
17	Apakah anda mengabaikan/melupakan keluarga dan teman saat bermain <i>game online</i> ?					
18	Apakah anda sadar tentang banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> ?					
19	Apakah anda menjadi kurang tidur karena terlalu banyak bermain <i>game online</i> ?					
20	Apakah anda melupakan kegiatan penting lainnya (sekolah, belajar, ibadah, makan) hanya untuk bermain <i>game online</i> ?					
21	Apakah saat bermain <i>game online</i> terlalu lama anda merasakan hal yang buruk?					

Lampiran 4 Nilai Cronbach's alpha kuesioner kecanduan bermain *game online*

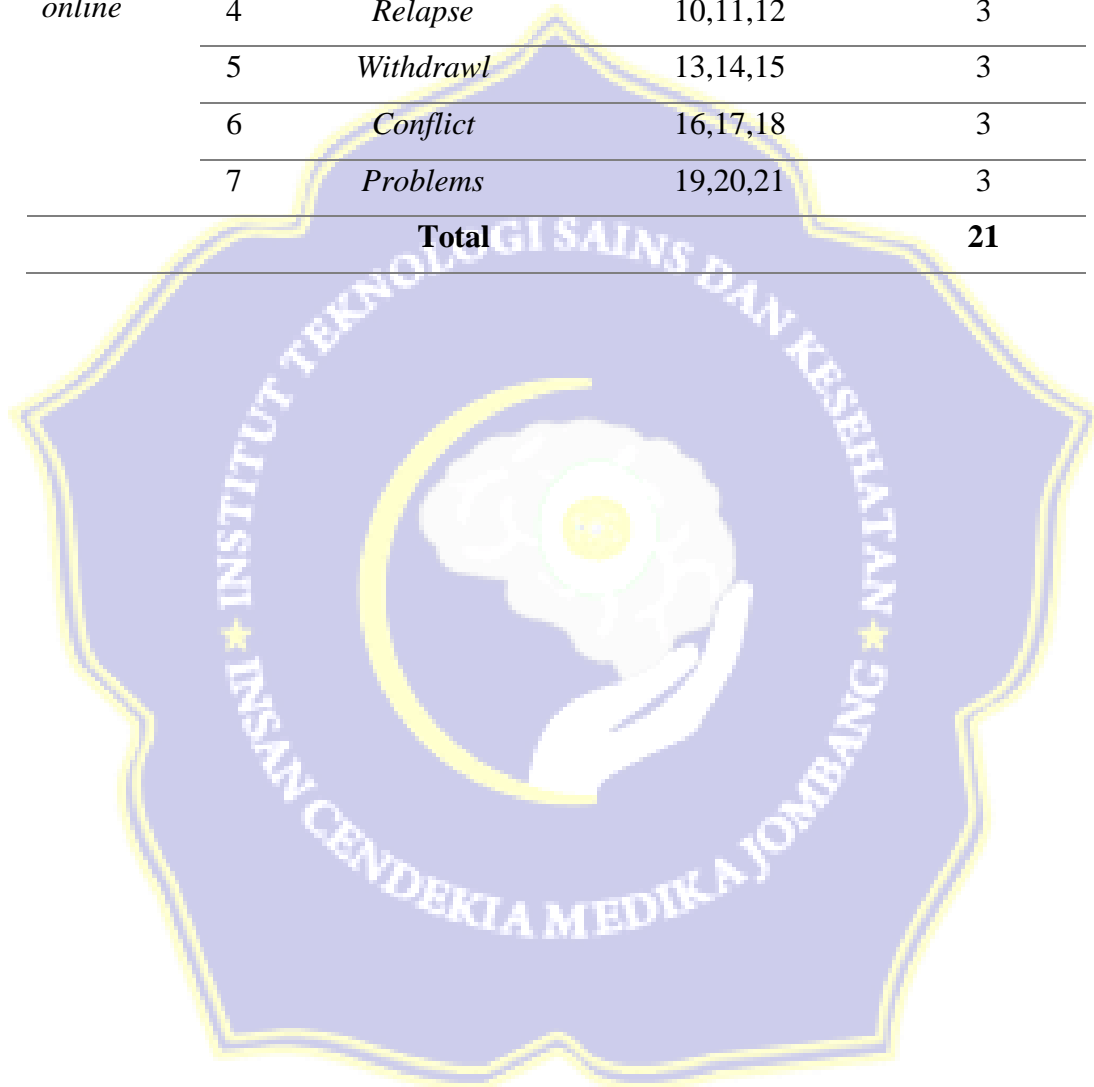
Kriteria	Cronbach's Alpha
<i>Salience</i>	0.681
<i>Tolerance</i>	0.740
<i>Mood modification</i>	0.760
<i>Relapse</i>	0.822
<i>Withdrawal</i>	0.702
<i>Conflict</i>	0.741
<i>Problems</i>	0.738

(Mujiya *et al.*, 2019).



Lampiran 5 *Blue print* kuesioner kecanduan bermain *game online*

Variabel	No	Indikator	No pertanyaan	Jumlah
Kecanduan bermain game online	1	<i>Salience</i>	1,2,3	3
	2	<i>Tolerance</i>	4,5,6	3
	3	<i>Mood modification</i>	7,8,9	3
	4	<i>Relapse</i>	10,11,12	3
	5	<i>Withdrawl</i>	13,14,15	3
	6	<i>Conflict</i>	16,17,18	3
	7	<i>Problems</i>	19,20,21	3
Total				21



Lampiran 6 Kuesioner perilaku agresif verbal

c. Kuesioner ini digunakan untuk perilaku agresif verbal pada remaja

Berilah tanda (√) pada :

- a. SL : Selalu
- b. SR : Sering
- c. KK : Kadang-kadang
- d. J : Jarang
- e. TP : Tidak pernah

No	Pernyataan	TP	J	KK	SR	SL
1	Saya mengomentari foto profil pemain yang <i>noob</i> (kemampuan bermain yang buruk)					
2	Saya mengatakan bahwa pemain yang tidak bisa melihat map (peta) itu buta					
3	Saya menahan diri untuk tidak menyudutkan pemain lain					
4	Saya mengomentari pemain yang memiliki kemampuan bermain yang buruk adalah orang yang bodoh					
5	Saya meremehkan performa pemain walaupun ia bermain bagus di pertandingan sebelumnya					
6	Saya menyebut strategi pemain lain tidak efektif dan akan gagal jika dilakukan.					
7	Saya menyalahkan kemampuan pemain lain atas kekalahan tim walaupun ia bermain sebaik mungkin					
8	Saya menyalahkan orang lain hanya membuat saya semakin kesal					
9	Saya mengejek ide pemain lain adalah ide yang amatir					

No	Pernyataan	TP	J	KK	SR	SL
10	Saya menanyakan pendapat rekan tim saya mengenai strategi yang sesuai					
11	Saya menyebutkan nama binatang saat kesal bermain					
12	Saya mengumpat pemain lain dengan kata-kata vulgar					
13	Saya mengejek pemain lain idiot atau disabilitas lainnya					
14	Saya merasa risih mendengar kata yang tidak senonoh saat bermain					



Lampiran 7 Nilai uji validitas skala perilaku agresif verbal

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1 VAR0000	28.4848	63.508	.394	.877
2 VAR0000	27.9091	64.335	.501	.870
3 VAR0000	29.0000	63.125	.550	.868
4 VAR0000	28.2727	59.705	.687	.861
5 VAR0000	29.0606	65.184	.382	.876
6 VAR0000	29.0909	64.523	.461	.872
7 VAR0000	29.0606	64.309	.407	.875
8 VAR0000	28.7576	61.689	.657	.863
9 VAR0000	29.0000	62.125	.573	.867
0 VAR0001	29.2424	66.314	.378	.875
1 VAR0001	28.4848	59.070	.647	.863
2 VAR0001	28.4848	59.445	.708	.859
3 VAR0001	28.9091	57.023	.817	.853
4 VAR0001	29.2424	64.752	.410	.875

(Fahrobi, 2024).

Lampiran 8 Nilai reliabilitas perilaku agresif verbal

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	14

(Fahrobi, 2024).



Lampiran 9 *Blue print* kuesioner perilaku agresif verbal

No	Komponen	Favorable	Unfavorable	Total
1	Menyerang karakter	1, 2	3	3
2	Menyerang kompetensi	4, 5, 6	7	4
3	Menghina	8, 9	10	3
4	Berkata kasar	11, 12, 13	14	4
Total				14



Lampiran 10 Surat pengecekan judul



PERPUSTAKAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SAINS DAN KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG

Kampus C: Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

SURAT PERNYATAAN
Pengecekan Judul

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Firdatul Hosnaini
NIM : 213210118
Prodi : S1 Ilmu Keperawatan
Tempat/Tanggal Lahir: Sumenep, 25 Maret 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Ds. Sentol Daya, Kee. Pragaan, Kab. Sumenep
No. Tlp/HP : 083839567297
email : firdaaja2004@gmail.com
Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kee. Pragaan Kab. Sumenep

Menyatakan bahwa judul Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut layak untuk di ajukan sebagai judul Skripsi. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul Skripsi.

Mengetahui,
Jombang, 28 Agustus 2024
Kepala Perpustakaan

Dwi Nuriana, M.IP
NIK.01.08.112

Lampiran 11 Uji etik penelitian



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE**

**Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang
Institute of Technology Science and Health Insan Cendekia Medika Jombang**

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL**

“ETHICAL APPROVAL”

No. 196/KEPK/ITSKES-ICME/IX/2024

Komite Etik Penelitian Kesehatan Institut Teknologi Sains dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

The Ethics Committee of the Institute of Technology Science and Health Insan Cendekia Medika Jombang with regards of the protection of human rights and welfare in medical research, has carefully reviewed the research protocol entitled :

**Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif
Verbal Pada Remaja**

Peneliti Utama : Firdatul Hosnaini
Principal Investigator

Nama Institusi : ITS KES Insan Cendekia Medika Jombang
Name of the Institution

Unit/Lembaga/Tempat Penelitian : MA. Bustanul Ulum, Sumenep
Setting of Research

**Dan telah menyetujui protokol tersebut diatas.
And approved the above - mentioned protocol.**



Jombang, 7 Oktober 2024
Ketua,

Dhita Yuniar Kristianingrum S.ST.,Bd.,M.Kes
NIK. 05.10.371

Lampiran 12 Surat balasan penelitian



**YAYASAN DAKWAH SOSIAL NURUL ARIFIN PAKAMBAN DAJA
MADRASAH ALIYAH BUSTANUL ULUM**

Pakamban Daja Pragaan Sumenep

Nomor : Kw.13.4/4/PP.032/1043/2006. NSM : 131235290009. NPSN :20579584 Terakreditasi B

Sekretariat : Jl.PP. Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep 69465

Sumenep, 11 Oktober 2024

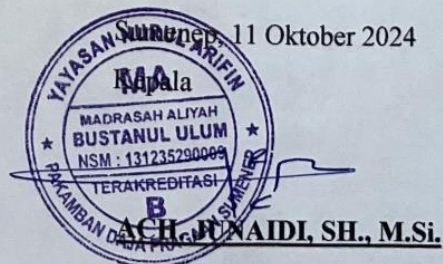
Nomor : 11/B/Yasfin.MA.BU/X/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Pre Suvey Data,
Study Pendahuluan dan Penelitian

Menindak lanjuti Surat dari Dekan Fakultas Kesehatan ITS Kesehatan ICMe Jombang Nomor : 208/FK/X/2024 tentang Pre Suvey Data, Study Pendahuluan dan Ijin Penelitian, dengan ini kami TIDAK KEBERATAN atas dilaksanakannya kegiatan tersebut oleh :

Nama : Fidatul Husnaini
NIMKO : 213210118
Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *GAME ONLINE* dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di MA. Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep
Tempat Kegiatan : Madrasal Aliyah Bustanul Ulum Pragaan
Waktu Kegiatan : 13 Oktober s/d 30 Oktober 2024

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Manaati Peraturan MA. Bustanul Ulum Pragaan.
2. Sesampainya di tempat kegiatan, agar melaporkan dan berkordinasi kepada pejabat terkait.
3. Memberikan informasi sebelum melakukan kegiatan.
4. Mempresentasikan dan menyampaikan hasil penelitian di tempat penelitian.
5. Setelah selesai melaksanakan kegiatan agar melaporkan Kembali kepada Kepala MA. Bustanul Ulum Pragaan.
6. Surat ini teidak berlaku apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut diatas.



11 Oktober 2024

Lampiran 13 Surat izin penelitian



**YAYASAN DAKWAH SOSIAL NURUL ARIFIN PAKAMBAN DAJA
MADRASAH ALIYAH BUSTANUL ULUM**

Pakamban Daja Pragaan Sumenep
Nomor : Kw.13.4/4/PP.032/1043/2006. NSM : 131235290009. NPSN :20579584 Terakreditasi B

Sekretariat : Jl.PP. Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep 69465

SURAT KETERANGAN

Nomor : 14/Yasfin.MA.BU.rkm/X/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ach. Junaidi, SH., M.Si.
Alamat : Sentol Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep
Jabatan : Kepala MA. Bustanul Ulum Pragaan

Dengan ini memberikan idzin kepada :

Nama : **Firdatul Husnaini**
NIMKO : 213210118
Status : Mahasiswa ITS Kes Insan Cendikia Mediak Jombang
Alamat Mahasiswa : Sentol Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep.

Untuk melakukan penelitian Di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Pragaan untuk keperluan Penulisan Skripsi dengan Judul "**Hubungan Kecanduan Bermain GAME ONLINE dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di MA. Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep**" dari Tanggal 13 Oktober s/d 30 Oktober 2024.

Demikian Surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.



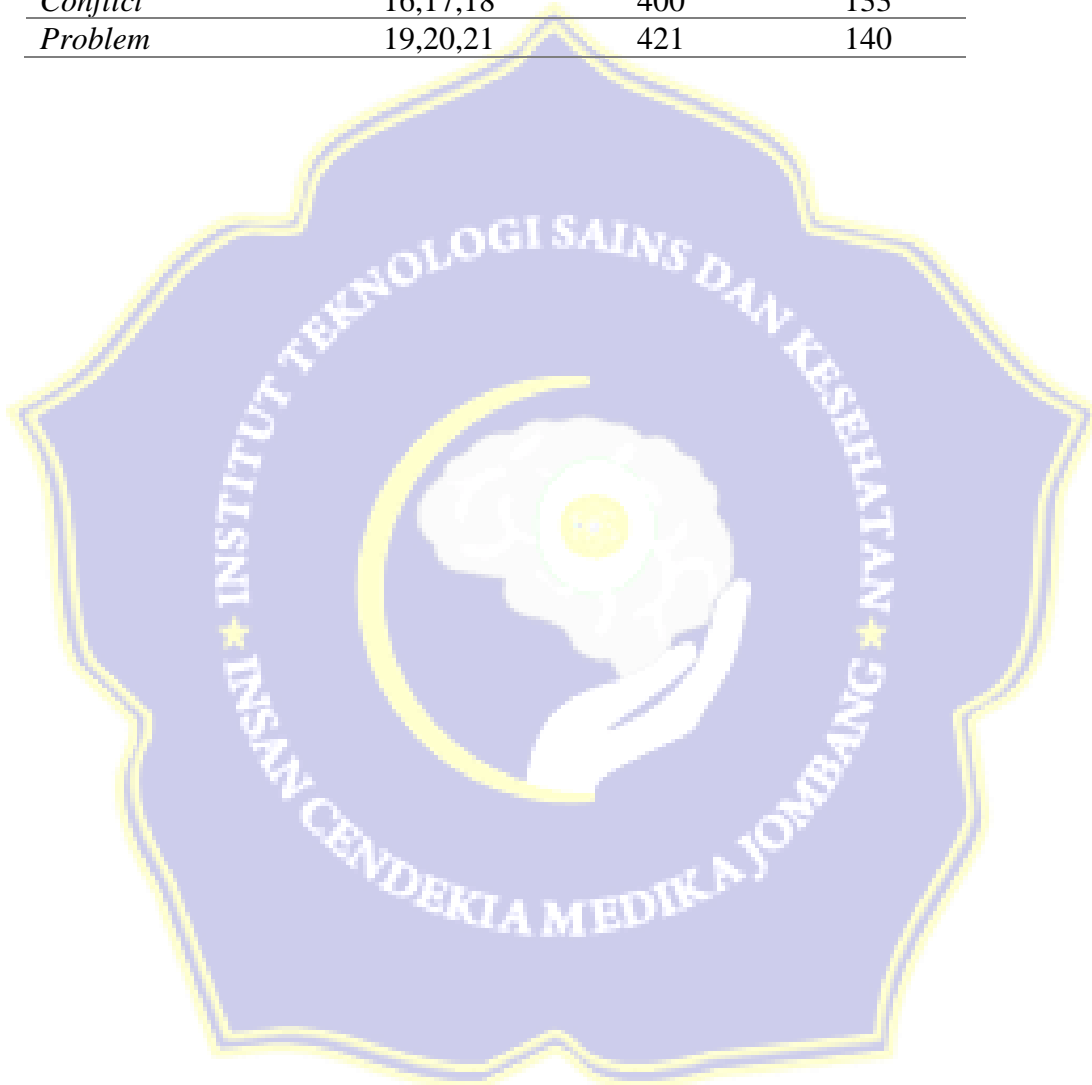
Sumenep, 13 Oktober 2024
ACH. JUNAIIDI, SH., M.Si.

Lampiran 15 Tabulasi kuesioner kecanduan bermain *game online*

KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE {X1}																					TOTAL X1	KATEGORI
X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21		
3	4	5	2	2	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	2	3	4	83	Berat
1	2	3	5	4	4	3	1	4	5	5	4	2	5	4	1	3	1	2	3	5	67	Sedang
5	4	3	1	2	3	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	3	81	Berat
3	3	3	4	5	5	3	4	3	4	3	3	4	5	4	5	5	5	3	4	5	83	Berat
2	3	1	3	2	3	3	2	4	1	2	4	3	4	1	1	1	3	2	1	3	49	Ringan
1	3	2	4	1	4	2	4	2	5	3	1	5	3	1	5	2	5	1	4	5	63	Sedang
2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	67	Sedang
2	3	1	4	2	4	2	3	4	1	3	4	2	1	4	1	3	3	1	3	1	52	Sedang
5	5	5	3	5	5	1	5	5	5	4	5	5	2	5	2	2	5	5	2	5	86	Berat
3	2	3	1	2	1	2	3	3	2	5	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	39	Ringan
4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	3	4	5	3	4	5	3	4	3	83	Berat
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	78	Tinggi
4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	Sedang
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Ringan
3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	57	Sedang
3	4	4	5	3	4	5	5	4	4	3	5	3	4	4	5	3	4	3	4	3	82	Berat
4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	95	Berat
3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	4	5	84	Berat
3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	53	Sedang
4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	81	Berat
4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	81	Berat
4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	70	Sedang
4	3	2	1	1	4	2	5	4	3	2	4	3	4	2	4	1	4	3	3	5	64	Sedang
3	4	4	3	3	5	5	4	4	3	4	4	3	5	4	3	5	4	5	3	3	81	Berat
2	3	2	2	1	5	4	4	5	5	3	1	1	2	4	3	1	2	4	1	2	57	Sedang
4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	94	Berat
2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	38	Ringan
4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	3	4	5	4	87	Berat
1	1	3	1	2	3	4	3	3	4	3	4	3	5	4	5	3	5	5	4	5	71	Sedang
4	3	3	4	5	3	5	4	3	3	5	4	2	3	3	2	3	5	5	2	3	74	Sedang
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	100	Berat
4	3	3	4	5	3	5	4	3	3	5	4	2	3	3	2	3	5	5	4	5	78	Berat
5	5	5	3	5	5	5	4	3	3	3	2	4	3	2	2	4	2	4	5	4	78	Berat
4	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	5	3	3	5	4	5	4	3	4	4	79	Berat
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	105	Berat
1	2	3	4	3	5	1	2	3	1	1	3	1	2	3	1	2	3	3	3	2	49	Ringan
3	2	1	3	4	5	4	3	5	4	1	1	2	3	1	1	1	2	3	3	3	55	Sedang
4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	93	Berat
4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	96	Berat
3	2	2	1	3	2	4	5	5	3	4	4	5	4	3	2	2	2	5	4	5	70	Sedang
129	132	128	130	131	150	142	151	151	143	138	143	129	143	133	126	127	147	137	136	148		

Lampiran 16 Nilai rata-rata indikator kecanduan bermain *game online*

Indikator	Nomor soal	Total	Rata-rata
<i>Salience</i>	1,2,3	389	130
<i>Tolerance</i>	4,5,6	411	137
<i>Mood modification</i>	7,8,9	444	148
<i>Relapse</i>	10,11,12	424	141
<i>Withdrawal</i>	13,14,15	405	135
<i>Conflict</i>	16,17,18	400	133
<i>Problem</i>	19,20,21	421	140



Lampiran 17 Tabulasi kuesioner perilaku agresif verbal

PERILAKU AGRESIF VERBAL {Y1}														TOTAL	KATEGORI
Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y1	
4	4	2	5	5	5	5	3	2	3	3	4	5	5	55	Tinggi
4	4	1	5	5	4	1	4	5	2	4	4	5	1	49	Sedang
3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	47	Sedang
4	3	2	3	4	3	2	3	3	2	4	5	4	1	43	Sedang
4	5	1	4	5	4	2	5	4	1	5	4	4	1	49	Sedang
3	2	3	1	2	1	2	5	1	2	4	5	4	1	36	Sedang
4	5	2	5	5	5	1	2	5	1	4	5	4	4	52	Tinggi
4	4	1	4	5	4	1	5	4	1	5	4	4	1	47	Sedang
5	4	3	2	1	2	3	4	5	3	1	2	3	1	39	Sedang
1	1	1	1	1	3	5	1	1	2	5	4	5	2	33	Sedang
3	3	2	5	4	3	1	4	3	2	4	5	3	2	44	Sedang
5	4	1	4	5	4	1	4	5	2	5	4	5	2	51	Sedang
4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	48	Sedang
3	4	1	3	5	3	1	3	4	1	3	4	5	1	41	Sedang
5	5	2	4	5	4	2	5	4	3	5	4	4	1	53	Tinggi
3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	5	4	3	47	Sedang
4	5	3	5	4	5	2	5	4	1	4	5	4	1	52	Tinggi
3	4	1	3	4	5	3	4	5	3	4	5	4	3	51	Sedang
2	2	3	2	3	3	3	2	2	4	1	2	2	5	36	Sedang
4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	58	Tinggi
3	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	59	Tinggi
4	5	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	47	Sedang
4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	43	Sedang
4	3	1	3	4	4	1	5	3	3	5	4	3	2	45	Sedang
4	5	2	4	5	4	1	3	4	4	4	2	5	2	49	Sedang
4	5	1	4	5	4	5	4	2	2	2	5	5	1	49	Sedang
1	1	5	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	5	30	Rendah
4	5	2	3	3	3	2	4	5	3	4	4	5	1	48	Sedang
4	1	1	1	1	3	1	3	5	5	3	1	1	1	31	Rendah
3	4	1	5	4	3	2	5	4	3	3	4	5	1	47	Sedang
4	4	2	5	5	5	2	5	4	1	4	4	5	1	51	Sedang
3	4	1	5	4	3	3	5	3	2	2	3	5	3	46	Sedang
3	4	3	2	1	5	2	3	2	3	1	2	3	2	36	Sedang
2	3	3	4	4	4	3	2	2	3	5	3	2	5	45	Sedang
5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	62	Tinggi
1	3	4	1	4	1	4	5	3	5	1	2	4	3	41	Sedang
4	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	20	Rendah
4	4	2	5	4	5	2	5	5	4	4	3	4	3	54	Tinggi
4	5	2	5	5	4	5	4	5	2	4	5	4	4	58	Tinggi
4	5	2	5	4	5	2	5	4	2	1	1	1	5	46	Sedang
141	149	86	141	148	144	103	153	142	106	136	142	152	95		

Lampiran 18 Nilai rata-rata indikator perilaku agresif verbal

Indikator	Nomor soal	Total	Rata-rata
Menyerang karakter	1,2,3	376	125
Menyerang kompetensi	4,5,6,7	536	134
Menghina	8,9,10	401	134
Berkata kasar	11,12,13,14	525	131



Lampiran 19 Hasil uji SPSS *frequencies***Usia**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15-16 tahun	16	40,0	40,0	40,0
	17-18 tahun	19	47,5	47,5	87,5
	19-20 tahun	5	12,5	12,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	21	52,5	52,5	52,5
	Perempuan	19	47,5	47,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Tingkat pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kelas X	19	47,5	47,5	47,5
	Kelas XI	9	22,5	22,5	70,0
	Kelas XII	12	30,0	30,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Orang terdekat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Keluarga	24	60,0	60,0	60,0
	Teman sebaya	13	32,5	32,5	92,5
	Orang lain	3	7,5	7,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Lama bermain *game online*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 6 bulan terakhir	21	52,5	52,5	52,5
	> 6 bulan terakhir	19	47,5	47,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Jenis *game online*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MMORPG	2	5,0	5,0	5,0
	MMOFPS	38	95,0	95,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Kecanduan bermain *game online*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ringan	5	12,5	12,5	12,5
	sedang	14	35,0	35,0	47,5
	berat	21	52,5	52,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Perilaku agresif verbal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	3	7,5	7,5	7,5
	sedang	28	70,0	70,0	77,5
	tinggi	9	22,5	22,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Lampiran 20 Hasil uji SPSS *Crosstabs***Kecanduan bermain *game online* * perilaku agresif verbal Crosstabulation**

		Perilaku agresif verbal			Total	
		rendah	sedang	tinggi		
Kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i>	ringan	Count	1	4	0	5
		% within kecanduan bermain <i>game online</i>	20,0%	80,0%	0,0%	100,0%
		% within perilaku agresif verbal	33,3%	14,3%	0,0%	12,5%
		% of Total	2,5%	10,0%	0,0%	12,5%
	sedang	Count	2	10	2	14
		% within kecanduan bermain <i>game online</i>	14,3%	71,4%	14,3%	100,0%
		% within perilaku agresif verbal	66,7%	35,7%	22,2%	35,0%
		% of Total	5,0%	25,0%	5,0%	35,0%
	berat	Count	0	14	7	21
		% within kecanduan bermain <i>game online</i>	0,0%	66,7%	33,3%	100,0%
		% within perilaku agresif verbal	0,0%	50,0%	77,8%	52,5%
		% of Total	0,0%	35,0%	17,5%	52,5%
Total	Count	3	28	9	40	
	% within kecanduan bermain <i>game online</i>	7,5%	70,0%	22,5%	100,0%	
	% within perilaku agresif verbal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	7,5%	70,0%	22,5%	100,0%	

Lampiran 21 hasil uji SPSS *nonparametric correlations***Correlations**

















			Kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i>	Perilaku agresif verbal
Spearman's rho	Kecanduan bermain <i>game online</i>	Correlation Coefficient	1,000	,377*
		Sig. (2-tailed)	.	,017
		N	40	40
	Perilaku agresif verbal	Correlation Coefficient	,377*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,017	.
		N	40	40



Lampiran 22 Lembar bimbingan skripsi pembimbing 1

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

















Nama Mahasiswa : Firdatul Hosnaini
 NIM : 213210118
 Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja (Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kcc. Pragaan Kab. Sumenep)
 Nama Pembimbing : Endang Yuswatiningsih S.Kep., Ns., M. Kes

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda Tangan
1.	15-08-2024	Bimbingan judul	
2.	26-08-2024	Bimbingan bab 1	
3.	28-08-2024	Revisi bab 1	
4.	03-09-2024	Revisi bab 1, lanjut bab 2	
5.	06-09-2024	Acc bab 1, revisi bab 2, lanjut bab 3	
6.	09-09-2024	Revisi bab 2 dan bab 3, lanjut bab 4	
7.	11-09-2024	Acc bab 2 dan bab 3, revisi bab 4	
8.	17-09-2024	Acc seminar proposal	
9.	16-10-2024	Bimbingan bab 5	
10.	21-10-2024	Revisi bab 5	
11.	23-10-2024	Revisi bab 5	
12.	29-10-2024	Acc bab 5, lanjut bab 6	
13.	04-11-2024	Revisi bab 6	
14.	06-11-2024	Acc bab 6	
15.	14-11-2024	Bimbingan abstrak	
16.	19-11-2024	Acc seminar hasil	

Lampiran 23 Lembar bimbingan skripsi pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Firdatul Hosnaini
 NIM : 213210118
 Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja (Di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep)
 Nama Pembimbing : Suhendra Agung Wibowo S.Kep., Ns., M. Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda Tangan
1.	16-08-2024	Bimbingan judul	
2.	26-08-2024	Bimbingan bab 1	
3.	28-08-2024	Revisi bab 1, lanjut bab 2	
4.	02-09-2024	Revisi bab 2, lanjut bab 3	
5.	06-09-2024	Bimbingan bab 2,3 lanjut bab 4	
6.	10-09-2024	Revisi bab 4	
7.	12-09-2024	Revisi instrumen penelitian	
8.	17-09-2024	Acc seminar proposal	
9.	17-10-2024	Bimbingan bab 5	
10.	21-10-2024	Revisi bab 5	
11.	24-10-2024	Acc bab 5, lanjut bab 6	
12.	29-10-2024	Revisi bab 6	
13.	05-11-2024	Acc bab 6	
14.	11-11-2024	Bimbingan abstrak	
15.	14-11-2024	Acc abstrak	
16.	19-11-2024	Acc seminar hasil	

Lampiran 24 Dokumentasi penelitian



Lampiran 25 Surat keterangan bebas plagiasi



ITS Kes Insan Cendekia Medika
Jl Kemuning No. 57 A Candimulyo Jombang Jawa Timur Indonesia

SK. Kemendikbud Ristek No. 68/E/O/2022

KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 06/R/SK/ICME/I/2025

Menerangkan bahwa;

Nama : FIRDATUL HOSNAINI
 NIM : 213210118
 Program Studi : S1 Keperawatan
 Fakultas : Kesehatan
 Judul : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja (Di Ma Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep)

Telah melalui proses Check Plagiasi dan dinyatakan **BEBAS PLAGIASI**, dengan persentase kemiripansebesar **24%**. Demikian keterangan ini dibuat dan diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 20 Januari 2025

Wakil Rektor I

Dr. Lusiana Meinawati, SST., M.Kes
NIDN. 0718058503

Lampiran 26 *Digital receipt*

Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Firdatul Hosnaini
Assignment title: Quick Submit
Submission title: HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN ...
File name: FIRDATUL_HOSNAINI_REVISI_2_TURNIT_-_Firdatul_Hosnaini.d...
File size: 530.49K
Page count: 69
Word count: 11,830
Character count: 74,758
Submission date: 20-Jan-2025 01:10PM (UTC+1000)
Submission ID: 2567342953



Lampiran 27 Hasil turnitin

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%	23%	14%	14%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	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%

Lampiran 28 Surat pernyataan kesediaan unggahan karya ilmiah

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN UNGGAHAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Firdatul Hosnaini
NIM : 213210118
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Eksklusif Royalty Free Right*) atas penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja di MA Bustanul Ulum Desa Pakamban Daya Kec. Pragaan Kab. Sumenep”.

Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ITS Kes Insan Cendekia Medika Jombang berhak menyimpan alih SKRIPSI/media/format, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat SKRIPSI, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 22 Januari 2025

Yang menyatakan

Peneliti



Firdatul Hosnaini
213210118