

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE LEGENDS*  
DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA  
DI SMP NEGERI “Y” KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**



**Diajukan Oleh:  
AHMAD FAHROBI  
G1C118006**

**JURUSAN PSIKOLOGI  
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS JAMBI**

**2024**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME *MOBILE LEGENDS*  
DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA  
DI SMP NEGERI “Y” KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Psikologi  
Pada Jurusan Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan  
Universitas Jambi



**Diajukan Oleh:  
AHMAD FAHROBI  
G1C118006**

**JURUSAN PSIKOLOGI  
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2024**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**  
**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME *MOBILE LEGENDS* DENGAN**  
**AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA**  
**DI SMP NEGERI X KOTA JAMBI**

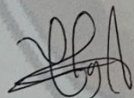
**Disusun Oleh:**

**AHMAD FAHROBI**  
**NIM. G1C118006**

**Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi**

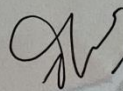
**Pada Tanggal 9 Januari 2024**

**Pembimbing I,**



Agung Iranda, S.Psi., M.A.  
NIP. 199303262023211016

**Pembimbing II,**



Siti Raudhoh, S.Psi., M.Psi. Psikolog  
NIP.198601282015042001

**PENGESAHAN SKRIPSI**  
**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* DENGAN**  
**AGRESITIVAS VERBAL PADA SISWA DI SMP NEGERI "Y" KOTA JAMBI**

Disusun Oleh :

**AHMAD FAHROBI**  
**NIM. G1C118006**

Telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di hadapan tim penguji  
pada tanggal 2 Februari 2024

**Susunan Tim Penguji**

Ketua : Rion Nofrianda, S.Psi., M.Psi., Psikolog.  
Sekretaris : Dr. Nofrans Eka Saputra, S.Psi., M.A.  
Anggota : 1. Agung Iranda, S.Psi., M.A.  
2. Siti Raudhoh, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

**Disetujui**

Pembimbing Utama,



Agung Iranda, S.Psi., M.A.  
NIP. 199303262023211016

Pembimbing Pendamping,



Siti Raudhoh, S.Psi., M.Psi., Psikolog.  
NIP. 198601282015042001

**Diketahui**

Dekan

Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan  
Universitas Jambi



Dr. dr. Humaryanto, Sp.OT., M.Kes.  
NIP. 197302092005011001

Ketua Jurusan Psikologi

Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan  
Universitas Jambi



Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog.  
NIP. 198306262014042002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya lah sehingga skripsi ini dapat disusun sedemikian rupa, dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game mobile legends* Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi” Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi.

Dalam pembuatan skripsi ini peneliti mendapatkan bimbingan, petunjuk, serta bantuan dari banyak pihak, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya melalui tulisan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Helmi, S.H., M.H. selaku Rektor Universitas Jambi.
2. DR. dr. Humaryanto, Sp.OT., M.Kes selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi.
3. Ibu Yun Nina Ekawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog Selaku Ketua Jurusan Psikologi Universitas Jambi
4. Bapak Dr. Nofrans Eka Saputra, S.Psi., MA selaku dosen yang menjadi inspirasi saya untuk tetap kuat dan semangat menghadapi setiap tantangan dalam meraih masa depan sekaligus memberikan saya banyak ilmu dalam pengembangan skill dan pengalaman.
5. Ibu Marlita Andhika Rahman, S.Psi., M.Psi. Psikolog selaku pembimbing akademik yang telah memberikan perhatian, nasihat serta bimbingan dan yang selalu memberikan motivasi selama perkuliahan saya.
6. Bapak Agung Iranda, S.Psi., M.A. Selaku pembimbing utama yang telah membimbing dengan sabar, berkenan meluangkan waktu untuk membimbing, berdiskusi, memberikan saran dan motivasi kepada penulis serta membantu dalam proses penyempurnaan penulisan proposal penelitian ini.
7. Ibu Siti Raudhoh, S.Psi., M.Psi, Psikolog. Selaku Pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi,

serta memberikan saran dan masukan pada proses penulisan proposal penelitian ini.

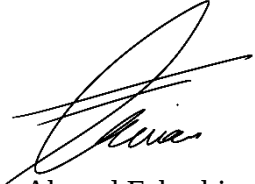
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Psikologi Universitas Jambi yang telah memberikan banyak ilmu dan pembelajaran serta pengalaman yang berharga bagi penulis.
9. Kedua orang tua tercinta yaitu bapak Jonny Yosfiek dan ibu saya Fairuz yang telah sabar dan selalu mengingatkan saya setulus hati serta mencurahkan kasih sayang dan cintanya, mendoakan, memberikan dukungan, serta memberikan semangat dan memotivasi penulis dalam proses penulisan proposal penelitian ini.
10. Saudara-saudari terbaik saya yaitu Muhammad Rifqi, Nauval Triandra, dan Asyifa Kheyly yang telah memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang kepada penulis.
11. Para Sahabat penulis, Tedy andrian, S.Psi , Fadia Azzahra, S.Psi , Sabrina Rania, S.Psi. , Farel Sinulingga , dan Marschallino Kartawiria yang telah membantu dan mendorong dalam proses pengerjaan proposal penelitian ini.
12. Para teman-teman organisasi yang sudah menjadi teman dekat saya, Bagas Pradana, Nick Jhowson, Daniel Simanjuntak, yang membantu dan menjadikan kepanitian dalam organisasi menjadi lebih maju dan bekerja secara totalitas.
13. Seluruh teman-teman mahasiswa Psikologi Angkatan 2018 yang sudah kebersamai selama menempuh pendidikan serta bersama-sama berjuang dalam mengejar gelar S.Psi.
14. Teman-teman “YOUNG BLOOD” yaitu Faisal, Totok, Fadli, Adit, Rus, Ino, Farel dan Tedy yang sudah menjadi keluarga ke-2 saya selama berkuliah, berbagi pengalaman dan kebahagiaan. Terkhusus untuk Tedy terima kasih yang selalu ada dan siap membantu menjawab pertanyaan saya dalam mengerjakan skripsi.
15. Partisipan wawancara data awal yang sudah bersedia meluangkan waktu, membagikan pengalaman dan pembelajaran kepada peneliti dan pihak-

pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

16. Terima kasih untuk diri saya, Ahmad Fahrobi, karena telah gigih dan tidak pernah menyerah dalam menghadapi setiap rintangan. Kamu telah memberikan dedikasi dan usaha yang tak terhitung jumlahnya. Meski ada saat-saat sulit dan penuh tekanan, kamu tetap bertahan dan berjuang.

Penulis menyadari bahwa dalam tulisan ini pasti masih terdapat sejumlah keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan agar dapat membantu meningkatkan kualitas tulisan ini. Penulis berharap bahwa melalui tulisan ini, dapat memberikan manfaat yang besar bagi berbagai kalangan.

Jambi, 9 Januari 2024



Ahmad Fahrobi

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fahrobi

NIM : G1C118006

Jurusan : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game mobile legends* Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi

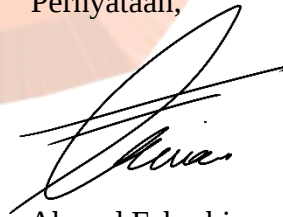
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jambi, 9 Januari 2024

Yang Membuat

Pernyataan,



Ahmad Fahrobi

## DAFTAR ISI

|                                                                |             |
|----------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>                                      | <b>i</b>    |
| <b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>                                | <b>ii</b>   |
| <b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>                                | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                                    | <b>iv</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>                  | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                        | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                      | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                     | <b>viv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                   | <b>xv</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                          | <b>xvi</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                            | <b>xvii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                 | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                       | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                      | 6           |
| 1.3 Tujuan .....                                               | 6           |
| 1.3.1 Tujuan Umum .....                                        | 6           |
| 1.3.2 Tujuan Khusus .....                                      | 6           |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                                   | 7           |
| 1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan .....                          | 7           |
| 1.4.2 Bagi Penelitian Selanjutnya .....                        | 7           |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....                              | 7           |
| 1.6 Keaslian Penelitian.....                                   | 8           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                            | <b>11</b>   |
| 2.1 Agresivitas Verbal.....                                    | 11          |
| 2.1.1 Definisi Agresivitas Verbal.....                         | 11          |
| 2.1.2 Aspek-Aspek Perilaku Agresivitas Verbal.....             | 12          |
| 2.1.3 Jenis-Jenis Agresivitas Verbal .....                     | 14          |
| 2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Verbal ..... | 14          |
| 2.2 Intensitas .....                                           | 19          |

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| 2.3 Intensitas Bermain Game <i>Online</i> ..... | 20        |
| 2.4 Remaja.....                                 | 21        |
| 2.4.1 Defenisi Remaja.....                      | 21        |
| 2.4.2 Tahap Perkembangan Remaja.....            | 22        |
| 2.5 Mobile Legends.....                         | 24        |
| 2.6 Kerangka Teori.....                         | 28        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>          | <b>29</b> |
| 3.1 Jenis Penelitian.....                       | 29        |
| 3.2 Variabel Penelitian.....                    | 30        |
| 3.3 Definisi Operasional.....                   | 30        |
| 3.4 Kerangka Konsep .....                       | 31        |
| 3.5 Hipotesis Penelitian.....                   | 31        |
| 3.6 Desain Penelitian.....                      | 32        |
| 3.7 Responden Penelitian.....                   | 32        |
| 3.7.1 Populasi Penelitian .....                 | 32        |
| 3.7.2 Sampel Penelitian.....                    | 32        |
| 3.7.3 Kriteria Inklusi .....                    | 32        |
| 3.8 Instrumen Penelitian .....                  | 33        |
| 3.8.1 Kisi-Kisi Alat Ukur .....                 | 33        |
| 3.8.2 Teknik Penskalaan .....                   | 34        |
| 3.8.3 Validitas .....                           | 35        |
| 3.8.4 Realibilitas.....                         | 36        |
| 3.8.5 Norma.....                                | 37        |
| 3.9 Sumber Data Penelitian .....                | 38        |
| 3.9.1 Jenis Data .....                          | 38        |
| 3.9.2 Prosedur Pengumpulan Data .....           | 40        |
| 3.10 Teknik Analisis Data .....                 | 40        |
| 3.10.1 Pengolahan Data.....                     | 40        |
| 3.10.2 Analisa Univariat .....                  | 40        |
| 3.10.3 Analisa Bivariat.....                    | 40        |
| 3.11 Tempat dan Waktu Penelitian.....           | 40        |

|                             |                                                             |           |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.12                        | Prosedur Penelitian .....                                   | 41        |
| 3.13                        | Etika Penelitian.....                                       | 41        |
| <b>BAB IV</b>               | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                           | <b>43</b> |
| 4.1                         | Hasil Penelitian.....                                       | 43        |
| 4.1.1                       | Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....                       | 43        |
| 4.1.1.1                     | Profil Validator .....                                      | 47        |
| 4.1.2                       | Hasil Alat Ukur .....                                       | 44        |
| 4.1.2.1                     | Skala Intensitas .....                                      | 47        |
| 4.1.2.2                     | Skala Agresivitas Verbal .....                              | 48        |
| 4.1.3                       | Prosedur Penelitian.....                                    | 48        |
| 4.1.4                       | Deskripsi Responden Penelitian.....                         | 49        |
| 4.1.4.1                     | Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....      | 50        |
| 4.1.4.2                     | Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....              | 51        |
| 4.1.4.3                     | Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas .....             | 52        |
| 4.1.5                       | Hasil Deskriptif Variabel Penelitian .....                  | 53        |
| 4.1.5.1                     | Deskripsi Data Penelitian Variabel Intensitas .....         | 53        |
| 4.1.5.2                     | Deskripsi Data Penelitian Variabel Agresivitas Verbal ..... | 54        |
| 4.1.6                       | Uji Asumsi Analisis Data.....                               | 54        |
| 4.1.6.1                     | Uji Normalitas .....                                        | 55        |
| 4.1.6.2                     | Uji Linearitas .....                                        | 56        |
| 4.1.6.3                     | Uji Homogenitas.....                                        | 57        |
| 4.1.7                       | Uji Hipotesis.....                                          | 57        |
| 4.1.7.1                     | Uji Hipotesis I.....                                        | 57        |
| 4.2                         | Pembahasan .....                                            | 60        |
| 4.2.1                       | Keterbatasan .....                                          | 61        |
| <b>BAB V</b>                | <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                           | <b>62</b> |
| 5.1                         | Kesimpulan.....                                             | 62        |
| 5.2                         | Saran .....                                                 | 63        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> |                                                             | <b>64</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                           |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....                                                       | 8  |
| Tabel 3.1 Definisi Operasional.....                                                       | 31 |
| Tabel 3.2 Blue Print Skala Agresivitas Verbal.....                                        | 34 |
| Tabel 3.3 Blue Print Skala Intensitas .....                                               | 34 |
| Tabel 3.4 Keterangan Responden.....                                                       | 34 |
| Tabel 3.5 Nilai Indeks Diskriminasi Aitem.....                                            | 37 |
| Tabel 3.6 Koefisien Reliabilitas Skala .....                                              | 38 |
| Tabel 4.1 Jumlah Responden Penelitian Perkelas .....                                      | 41 |
| Tabel 4.2 Uji Validitas Logis <i>Aiken V</i> Skala Intensitas .....                       | 41 |
| Tabel 4.3 Hasil Indeks Daya Beda Aitem Intensitas.....                                    | 43 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Skala Intensitas .....                                   | 43 |
| Tabel 4.5 <i>Blue Print</i> Akhir Skala Intensitas.....                                   | 44 |
| Tabel 4.6 Uji Validitas Logis <i>Aiken V</i> Skala Agresivitas Verbal.....                | 45 |
| Tabel 4.7 Hasil Indeks Daya Beda Aitem Agresivitas Verbal .....                           | 46 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Agresivitas Verbal .....                                 | 47 |
| Tabel 4.9 <i>Blue Print</i> Akhir Skala Agresivitas Verbal .....                          | 48 |
| Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Responden Penelitian Berdasarkan<br>Jenis Kelamin.....    | 48 |
| Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia .....                          | 49 |
| Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas.....                          | 49 |
| Tabel 4.13 Deskripsi Variabel Intensitas .....                                            | 50 |
| Tabel 4.14 Deskripsi Data Penelitian Variabel Intensitas .....                            | 50 |
| Tabel 4.15 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Berdasarkan Jenis Kelamin...50            |    |
| Tabel 4.16 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Berdasarkan Usia .....                    | 51 |
| Tabel 4.17 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Berdasarkan Kelas.....                    | 51 |
| Tabel 4.18 Deskripsi Data Penelitian Variabel Agresivitas Verbal .....                    | 51 |
| Tabel 4.19 Deskripsi Data Penelitian Agresivitas Verbal Berdasarkan<br>Jenis Kelamin..... | 52 |
| Tabel 4.20 Deskripsi Data Penelitian Agresivitas Verbal Berdasarkan Usia....52            |    |
| Tabel 4.21 Deskripsi Data Penelitian Agresivitas Verbal Berdasarkan Kelas..52             |    |

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.22 Uji Normalitas Data .....                          | 53 |
| Tabel 4.23 Uji Linearitas .....                               | 54 |
| Tabel 4.24 Uji Homogenitas .....                              | 54 |
| Tabel 4.25 Uji Korelasi Intensitas – Agresivitas Verbal ..... | 55 |

## **DAFTAR GAMBAR**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Teori.....      | 31 |
| Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....     | 34 |
| Gambar 3.2 Prosedur Penelitian..... | 44 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....         | 59  |
| Lampiran 2. Dokumentasi .....                  | 60  |
| Lampiran 3. Validator Dan <i>Aiken V</i> ..... | 61  |
| Lampiran 4. SPSS.....                          | 77  |
| Lampiran 5. Hasil TO.....                      | 81  |
| Lampiran 5. Data Total .....                   | 86  |
| Lampiran 6. Data <i>Goggle Form</i> .....      | 87  |
| Lampiran 7. Data Awal Penelitian .....         | 86  |
| Lampiran 8. Penilaian Validator .....          | 101 |

***The Relationship between Intensity of Playing Mobile Legends Online Games with Verbal Aggressiveness in Students at SMP Negeri “Y” Jambi City***

Ahmad Fahrobi

Email: [Fahrobi10@gmail.com](mailto:Fahrobi10@gmail.com)

**ABSTRACT**

**Background:** *The phenomenon of online gaming is a global concern. Games that are currently favored by teenagers have various negative impacts that can interfere physically or psychologically, namely most teenagers, the more intense they play games will have an emotional impact and harsh words when they lose in the game or outside the game called verbal aggressiveness. This phenomenon was found in one of the junior high schools in Jambi city.*

**Method:** *This research is a quantitative study with correlational methods. The sampling technique used purposive sampling. The subjects in this study were 83 students aged 12-15 years and actively playing mobile legend games. Data analysis techniques using the correlation test.*

**Results:** *The results of this study indicate that there is a significant positive relationship between Intensity and Verbal Aggressiveness in students at SMP Negeri “Y” Jambi City with a correlation coefficient of 0.279 with a p value <0.01.*

**Conclusions and advice:** *Verbal aggressiveness has a relationship with the intensity of playing mobile legend games in state “Y” students in Jambi city. With this research, it is hoped that it can be a consideration for students to be wiser in playing games both in terms of intensity and in terms of interaction.*

**Keywords:** *Intensity, adolescents, Verbal Aggressiveness.*

Hubungan Intensitas Bermain Game *Online Mobile Legends* Dengan  
Agresivitas Verbal Pada Siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi

Ahmad Fahrobi

Email: Fahrobi10@gmail.com

**ABSTRAK**

**Latar Belakang:** Fenomena game *online* menjadi perhatian secara global. Game yang saat ini digemari oleh kalangan remaja memberikan berbagai dampak negatif yang dapat mengganggu secara fisik ataupun psikologis, yaitu kebanyakan remaja semakin intens bermain game akan menimbulkan dampak emosi dan kata kata kasar saat kalah dalam game tersebut maupun di luar game yang dinamakan agresivitas verbal. Fenomena ini ditemukan di salah satu SMP di kota jambi.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Subjek pada penelitian ini sebanyak 83 orang siswa dengan usia 12-15 tahun dan aktif bermain game *mobile legend*. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi.

**Hasil:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara Intensitas dengan Agresivitas Verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi dengan koefisien korelasi sebesar 0,279 dengan p value < 0,01

**Kesimpulan dan Saran:** Agresivitas verbal memiliki hubungan dengan intensitas bermain game *mobile legend* pada siswa negeri “Y” kota jambi. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pertimbangan bagi siswa untuk lebih bijak dalam bermain game baik dari segi intensitas maupun dalam segi interaksi.

**Kata Kunci:** Intensitas, remaja, Agresivitas Verbal

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Fenomena game *online* menjadi perhatian secara global. Fenomena game *online* yang ada di masyarakat semakin berkembang pesat. Game *online* yang saat ini marak digunakan oleh orang tidak hanya digemari oleh golongan tertentu saja, akan tetapi hampir semua golongan menyukai jenis game ini termasuk kalangan remaja. Game yang saat ini digemari oleh kalangan remaja memberikan berbagai dampak negatif yang dapat mengganggu secara fisik ataupun psikologis (Freeman, 2010).

Di Indonesia pengguna internet sangat banyak, hal ini didapat melalui hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa data di Indonesia pada tahun 2022 menunjukkan penggunaan internet sudah mencapai 204,7 juta. Tingkat pengguna internet di kelompok usia 13-18 tahun mencapai 87,16%, kemudian posisi kedua oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat persentase sebesar 88,64%. Menurut data statistik dari research Infografis Indikator TIK Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), 44,1% masyarakat Indonesia memilih untuk bermain video game atau game komputer pada saat menggunakan Internet (Oktaviani & Nurjanah, 2021).

Menurut Young (Kurniawan, 2017) game *online* merupakan permainan dengan jaringan, dimana membutuhkan interaksi antar pemain untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Salah satu game *online* yang digemari oleh banyak pengguna internet tersebut adalah *Mobile Legends*. Game ini memungkinkan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Game ini diklaim sebagai game yang interaktif dan juga mengasah kemampuan untuk bekerjasama antar pemainnya karena dalam game ini dimainkan dalam satu tim berjumlah 5 orang.

*Game mobile legends* ini sangat banyak peminat dan pengguna yang memainkannya, ini bisa kita lihat dari *Play Store smartphone* kita berapa banyak orang yang sudah mendownload game tersebut Menurut Rivi (2018)., salah satu game *online* yang hingga saat ini merajai puncak unduhan (baik pada *smartphone* berbasis android maupun IOS), adalah *Mobile Legends: Bang-bang* (MLBB). Sehingga tidak mengherankan jika saat ini *game mobile legends* telah diunduh lebih dari 500 juta kali di *Play Store*.

*Mobile Legends* menjadi salah satu *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang digemari di Indonesia. Jumlah pengguna aktif yang memainkannya sangat tinggi. Di Indonesia, tercatat jumlah pemain lebih dari 8 juta pengguna aktif yang bermain setiap harinya (Nugraha, 2019).

*Game mobile legends* juga membuat para pemainnya berpikir lebih kritis dalam mengambil keputusan dalam bertarung. Hal tersebut juga mempengaruhi para remaja pada kehidupan sehari-hari pada pengambilan keputusan individual karena agar mendapatkan hasil yang maksimal dan akurat para remaja juga harus mempertimbangkan argumen-argumen dari banyak orang. Akan tetapi sangat disayangkan adanya dampak buruk dari *game mobile legends* ini yaitu kebanyakan remaja dan anak-anak semakin kecanduan dengan game tersebut dan menimbulkan dampak emosi dan kata kata kasar saat kalah dalam game tersebut maupun di luar game (Wibisono & Naryoso, 2019)

*Game mobile legends* merupakan salah satu game yang agresif dalam proses permainannya. Dalam bermain game agresif telah didefinisikan sebagai masalah perilaku yang melibatkan niat untuk menyerang orang lain yang ingin menghindari serangan itu, atau dimana dua pihak yang agresif saling menyerang, dan tidak ada yang mau menghindari serangan. Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui siapa saja pihak yang terlibat dan perilaku agresif dalam permainan *Mobile Legends*.

“... Tiap tim tuh ado 5 orang kak, jadi 5 lawan 5 gitu. 5 orang ni isinyo dapatnyo dari acak kak, jadi orang dk kenal gituna. Tapi biso jugo kito main dengan kawan . ” (AK (13 / siswi SMPN 1), 20 Januari 2023, 09.10 WIB).

“... Random bang orangnyo, 5 lawan 5 gitu. Jadi tiap tim isinyo orang yang jugo lagi main bang. Karno dapat orang nyo ni random, jadi kadang orang ni dak biso main bang, pas musuh lagi nyerang, kadang orang di tim

*deweek malah dak jelas ngapoin akhirnya kalah gara2 musuh nyerang dakdo yang bantu.* (NT (13 / siswa SMPN 1), 20 Januari 2023, 13.45 WIB).

Dari wawancara di atas didapatkan kesimpulan siapa saja yang terlibat dan berperilaku agresif dari responden AK dan NT. Pernyataan AK menunjukkan adanya pihak berbeda yang terlibat pada permainan *Mobile Legends* tersebut dan pada responden NT yang mengatakan adanya unsur perilaku agresif yaitu adanya saling serang antara suatu pihak kepada pihak lainnya yang terjadi selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa game dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan agresi pemainnya.

Masalah perilaku agresif anak bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Apabila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif akan memberikan dampak negatif pada masa depan anak. Perilaku agresif dapat ditiru oleh anak melalui media TV, film, dan permainan (game) yang dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain (Isnaini et al., 2021)

Anderson dan Huesmann (2013) menjelaskan permainan atau game *online* dengan unsur kekerasan lebih besar memengaruhi perilaku agresi, selain dipengaruhi oleh jenis-jenisnya perilaku agresi juga dipengaruhi oleh frekuensi bermain game *online*. Singkatnya semakin sering orang bermain game *online* dengan unsur kekerasan maka dapat mempengaruhi perilaku agresi seseorang. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara pada responden AK dan NT.

*“... Kami dirumah dak pernah ngomong kotor kak, tapi datau semenjak main Mobile Legends nih jadi sering marah dan ngomong kotor, apalagi ke teman sendiri yang main jugo.”* (AK (13/siswi SMPN 1), 20 Januari 2023, 09.13 WIB).

*“... Gara-gara keseringan main Mobile Legends trus sering kalah jugo jadi kesal kami akhirnya marahin orang lain di tim kadang kami ejek jugo bang.”* (NT (13/siswa SMPN 1), 20 Januari 2023, 13.47 WIB).

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa game *online* dengan unsur kekerasan seperti *Mobile Legends* ini mempengaruhi agresivitas seseorang yang bermain game tersebut kepada orang lain.

Sarwono dan Meinarno (2014) mendefinisikan agresivitas verbal sebagai perilaku individu yang mempengaruhi seseorang untuk menyerang konsep diri orang lain, dilakukan dengan menyakiti atau merugikan orang lain baik dengan kata-kata maupun perilaku motorik. Agresivitas verbal secara khusus bertujuan untuk melukai orang lain secara psikologis.

Menurut Taylor, Peplau & Sears (2009), faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku agresif berhubungan erat dengan adanya rasa marah yang dirasakan oleh seseorang. Salah satu penyebabnya adalah frustrasi, yaitu ketidakpuasan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Prinsip dalam bidang psikologi menyatakan bahwa individu yang mengalami frustrasi cenderung menunjukkan perilaku agresif. Saat bermain game, seseorang juga bisa menghadapi hambatan dan kekalahan. Jika kegagalan dalam mencapai tujuan berulang kali terjadi dalam waktu yang lama, hal ini dapat menimbulkan frustrasi yang berpotensi memicu perilaku agresif, baik secara verbal maupun non-verbal, pada para pemain. Penelitian Hollingdale (2014) juga mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa bermain game *online* yang mengandung unsur kekerasan dalam jangka waktu yang lama cenderung mempengaruhi pemainnya agar lebih agresif dan memicu perilaku agresivitas verbal. Lamanya waktu bermain game seseorang juga dapat disebut sebagai intensitas.

Menurut KBBI, intensitas adalah tingkatan atau ukuran intensnya. Berdasarkan definisi di atas intensitas dapat di artikan seberapa banyak atau seberapa sering melakukan aktivitas dalam satu waktu. Intensitas bermain game *online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain game *online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat).

Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan seseorang dalam bermain game *online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain game *online*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain game *online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain game *onlinenya* (Febrina, 2014). Sarwono dan Meinarno (2014) mengatakan intensitas dalam melakukan perilaku bermain game *online* juga didasari oleh keputusan dasar

untuk melakukan perilaku tersebut. Waktu yang dihabiskan oleh siswa dalam bermain game tersebut berbeda-beda, hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara pada responden AK dan NT.

*“... Heem, dak terlalu perhatian pula jamnyo. Mungkin sehari tu ado la 8 jam, tapi dak 8 jam tu satu kali main, adola berhenti dulu, gek tu lanjut lagi..”* (AK (13/siswi SMPN “Y”), 20 Januari 2023, 09.15 WIB).

*“... Hmm... bisola 4-5 jam non stop tu Bang. Enaknyo si main pas subuh gitu atau tengah malam* (NT (13/siswa SMPN “Y”), 20 Januari 2023, 13.50 WIB).

Permasalahan yang terjadi pada remaja usia SMP sering dijumpai dan ditemukan dari sisi psikososialnya yang dimana remaja tertarik membentuk suatu kelompok bersama dengan teman sebaya, bahwa remaja mempunyai tekanan untuk memiliki suatu kelompok semakin kuat. Ketika remaja mampu membentuk suatu kelompok yang baik maka remaja menganggap bahwa memiliki kelompok adalah hal yang penting karena mereka merasa menjadi bagian dari kelompok dan kelompok dapat memberi mereka status. Tetapi kenyataannya beberapa remaja menunjukkan perilaku yang destruktif, seperti mengejek, mengumpat, mencaci, berkata kotor sehingga akan menunjukkan perilaku agresif pada remaja tersebut (Faturachman, 2016).

Dampak negatif dari intensitas penggunaan game *online* salah satunya adalah berperilaku agresif verbal. Remaja yang mempunyai intensitas bermain game *online* maka bisa terbawa untuk berperilaku agresif verbal karena remaja akan meniru apa yang dilihat dipermainan. Seperti yang dijelaskan oleh (Febrina, 2014) permainan game *online* dengan intensitas yang tinggi merupakan salah satu dampak negatif individu bermain game *online* yaitu dapat memicu perilaku agresivitas verbal.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggi dan Devi (2021) memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game *online* dengan kecenderungan perilaku agresi pada remaja. Artinya semakin tinggi tingkat intensitas pada remaja maka akan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan perilaku agresi atau sebaliknya. Hal ini diperkuat oleh penelitian lainnya yang menyatakan adanya pengaruh intensitas bermain game *online* terhadap perilaku

agresif dan menunjukan bahwa game *online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresivitas (Musthafa dkk, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri “Y” Kota Jambi, pada waktu pulang sekolah sembari menunggu jemputan. Perilaku yang peneliti amati adalah para siswa SMP ini berteriak-teriak sambil memainkan game *onlinenya*, tidak jarang siswa SMP melontarkan kata-kata kasar, kotor, mencaci pada saat bermain game *online* seperti marah-marah, mencaci, dan berkata kotor seperti, bodoh, bengak nian, anjing, babi lah, dan lainnya dan siswa SMP akan saling mengejek apabila ada salah satu temannya yang kalah.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game *Online Mobile Legends* Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana hubungan intensitas bermain game *mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

### **1.2.1 Tujuan**

#### **1.2.2 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game *mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

#### **1.2.3 Tujuan Khusus**

- a. Diketahui gambaran intensitas bermain game *online Mobile Legends* siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi.
- b. Diketahui gambaran agresivitas verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

### **1.3 Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Bagi Institusi Pendidikan**

Diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah mengenai hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

#### **1.3.2 Bagi Penelitian Selanjutnya**

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

#### **1.3.3 Bagi Responden Penelitian**

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan dampak positif bagi siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi agar dapat lebih mawas diri dalam bertutur kata meskipun dalam keadaan bermain game sehingga tidak menjadi sebuah kebiasaan yang terus menerus dilakukan, agar lebih bijak.

### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang meneliti hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Variabel tersebut menarik untuk diteliti dikarenakan bagaimana intensitas dapat mengakibatkan agresivitas verbal seseorang.

Penelitian ini dilakukan pada populasi siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* dimana peneliti memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh anggota populasi untuk menjadi responden penelitian, untuk perhitungan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus slovin untuk menentukan jumlah sampel dari total keseluruhan populasi. Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini ialah siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi, bermain *game mobile legends*, dan bersedia mengikuti penelitian.

### **1.5 Keaslian Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota

Jambi. Beberapa penelitian terdahulu peneliti gunakan sebagai referensi dalam penelitian ini. Terdapat beberapa kesamaan variabel, namun untuk menjaga keaslian penelitian berikut adalah perbedaan mendasar dengan penelitian sebelumnya di tabel berikut:

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

| <b>Tahun</b> | <b>Judul Penelitian</b>                                                   | <b>Peneliti</b>  | <b>Metode Penelitian</b>                                                                                                                                                                                 | <b>Hasil dan Kesimpulan</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2014         | Pengaruh Intensitas Bermain Game <i>Online</i> Terhadap Agresivitas Siswa | Conni La Febrina | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuantitatif</li> <li>- Populasi Siswa Kelas II SD di SDN Gedong 06 Pagi Jakarta</li> <li>- Teknik cluster random sampling dan simple random sampling</li> </ul> | <p>Hasil pengujian hipotesis menggunakan ANOVA menunjukkan perbedaan agresivitas anak pada ketiga kelompok intensitas bermain game on-line. Dilanjutkan dengan Uji-t yang menunjukkan, semua <math>H_0</math> ditolak, maka <math>H_a</math> diterima. Implikasi hasil penelitian ini adalah intensitas yang dimiliki anak ketika bermain game on-line dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu agresivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, peran dan upaya guru dan orang tua untuk memberikan permainan beredukasi dapat mengembangkan perilaku pro-sosial dan</p> |

|      |                                                                                         |                                                                    |             |                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                                                                                         |                                                                    |             |                                                                                                     | berkarakter positif                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 2021 | Intensitas Bermain Game <i>Online</i> Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja | Istiqomah Isnaini, Eka Malfasari, Yeni Devita, dan Rina Herniyanti | -<br>-<br>- | Kuantitatif<br>Populasi komunitas game <i>online</i> PUBG di Pekanbaru<br>Teknik purposive sampling | Hasil penelitian menunjukkan uji validitas dengan validitas 0,906 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dan untuk variabel perilaku agresif verbal adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan r hasil dengan validitas indeks diskriminasi $r_{ix} \geq 0,30$ nilai koefisien alpha sebesar 0,906 dan reliabilitas 0,931, kemudian 64,58% responden dengan intensitas bermain game <i>online</i> tinggi dan 66,67% responden dengan perilaku agresif verbal tinggi. Hasil uji statistik p value $0,002 < (0,05)$ sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game <i>online</i> PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja. |
| 2019 | Kecanduan Game <i>Online</i> Pada Remaja:                                               | Eryzal Novrialdy                                                   | -           | Kualitatif                                                                                          | Hasil menunjukkan game <i>online</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|      |                                                                                                                       |                                       |                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      | Dampak dan Pencegahannya                                                                                              |                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Populasi Remaja Akhir Di Padang</li> <li>- Teknik Purposive Sampling</li> </ul>                          | <p>yang seharusnya dimanfaatkan untuk hiburan tetapi menjadi game <i>online</i> dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game <i>online</i>. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, game <i>online</i> sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan game <i>online</i></p> |
| 2021 | Hubungan Intensitas Bermain Game <i>Online</i> Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah Sokaraja | Ema Putri Oktaviani dan Siti Nurjanah | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuantitatif</li> <li>- Populasi remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja</li> <li>- Total sampling</li> </ul> | <p>Dalam penelitian ini hasil penelitian menunjukkan intensitas bermain game <i>online</i> terbanyak pada kategori sedang sebanyak 40 responden (41,7%) dan</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|      |                                                                                                        |                                                                           |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |                                                                                                        |                                                                           |                                                                                                                                                             | <p>perilaku agresif sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 55 responden (57,3%). Uji chi square diperoleh nilai (0,000) artinya ada hubungan antara intensitas bermain game <i>online</i> dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.</p> <p>Simpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan antara intensitas bermain game <i>online</i> dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.</p> |
| 2022 | <p>Intensitas Bermain Game <i>Online</i> Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP</p> | <p>Cinthia Intan Permatasari Suyajid, Andik Matulessy, dan Suhadianto</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuantitatif</li> <li>- Populasi Siswa Kelas 8 Di SMP N 34 Surabaya</li> <li>- Teknik purposive sampling</li> </ul> | <p>Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain game <i>online</i> berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP (<math>R_{xy} = 0,172</math>, <math>r^2 = 0,030</math>, <math>p = 0,035</math>). Variabel intensitas bermain game <i>online</i> berisi</p>                                                                                                                        |

---

kekerasan  
mempengaruhi  
Variabel  
agresivitas  
verbal sebesar  
3%. Hal ini  
menunjukkan  
bahwa hipotesis  
yang diajukan  
diterima. Artinya  
semakin tinggi  
intensitas  
bermain game  
*online* berisi  
kekerasan maka  
semakin tinggi  
pula agresivitas  
verbal pada  
siswa SMP.

---

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan, peneliti menemukan perbedaan dan kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu dari variabel intensitas dan agresivitas verbal, namun secara keseluruhan terdapat perbedaan yang signifikan dimana penelitian ini akan mengungkapkan hubungan intensitas dengan agresivitas verbal bermain *Mobile Legends* di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Beberapa penelitian sebelumnya dijadikan tinjauan dalam penelitian ini. Yang menjadi keunikan dalam penelitian ini adalah dilakukannya analisa yang lebih mendalam mengenai perbedaan intensitas serta agresivitas verbal berdasarkan jenjang kelas yakni dilihat lagi apakah terdapat perbedaan hasil antara intensitas dan agresivitas verbal antara tingkat kelas yang berbeda

Partisipan penelitian ini adalah siswa-siswi yang bermain game *Mobile Legends* dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9 di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Lokasi penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, yang menambah aspek keunikannya. Penjabaran ini menegaskan keaslian penelitian ini dan menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dan bersifat orisinal dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Agresivitas Verbal**

##### **2.1.1 Definisi Agresivitas Verbal**

Definisi agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan itu. Perilaku agresif adalah suatu perilaku atau suatu tindakan yang diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal maupun kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif. Objek sasaran perilaku meliputi lingkungan fisik, orang lain dan diri sendiri (Barbara Krahe, 2016).

Agresif merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau merusak harta benda. Kata kunci dalam definisi agresi adalah maksud. Unsur penting dari agresi yang harus ada, yakni adanya tujuan atau kesengajaan dalam melakukannya. Definisi agresivitas disajikan berdasarkan fokusnya terhadap tiga aspek yaitu akibat merugikan atau menyakitkan, niat, dan harapan. Perilaku seseorang akan memenuhi kualifikasi agresi bila dilakukan dengan niat menimbulkan akibat negatif terhadap targetnya, menimbulkan harapan bahwa tindakan itu akan menghasilkan sesuatu (Barbara Krahe, 2016).

Dalam psikologi dan ilmu sosial lainnya, pengertian agresif merujuk pada perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Motif utama perilaku agresif bisa jadi adalah keinginan menyakiti orang lain untuk mengekspresikan perasaan negatif, seperti pada agresif permusuhan, atau keinginan mencapai tujuan yang diinginkan melalui tindakan agresif, seperti dalam agresif instrumental (Fattah Hanurawan, 2014).

Perilaku agresivitas terbagi menjadi dua jenis yaitu perilaku agresi fisik dan verbal. Perilaku agresi fisik tindakan yang dapat melukai fisik seseorang seperti memukul, menendang ataupun mencubit. Sedangkan perilaku agresi verbal tindakan yang menyerang perasaan seseorang seperti menghina, mengejek maupun membentak. Sedangkan perilaku agresi verbal merupakan komunikasi yang

tujuannya menyakiti orang lain dengan menyerang psikologisnya. (Atkinson & Hilgard, 2014)

Dari beberapa teori yang mendefinisikan agresi verbal maka dapat disimpulkan bahwa agresi verbal merupakan tindakan agresi yang menyerang psikologis seseorang dengan cara menghina, membentak, mengejek, menyebar fitnah, mengancam secara verbal atau melalui katakata secara langsung maupun melalui media.

### 2.1.2 Aspek-Aspek Perilaku Agresivitas Verbal

Aspek-aspek perilaku agresivitas verbal dipresentasikan ke dalam beberapa tipe (Infante, 2012), antara lain:

a. *Character Attack* (menyerang karakter)

Kondisi individu yang berniat ingin menyerang karakter atau fisik seseorang secara lisan. Berfokus kepada fisik seseorang tersebut, diutarakan secara lisan sehingga terkesan fisik tersebut menjadi sebuah kelemahan dan kesalahan dari orang tersebut.

b. *Competence Attacks* (menyerang kompetensi)

Perilaku individu yang meremehkan kemampuan orang lain dengan menggunakan verbal. Individu tersebut akan mengesampingkan seberapa banyak prestasi orang tersebut atau seberapa hebat kemampuan orang tersebut, cenderung mencari kesalahan-kesalahan sehingga mengakibatkan orang lain tersebut meragukan kemampuan dirinya sendiri.

c. *Insults* (menghina)

Perilaku individu mengejek atau mencemooh kekurangan orang lain melalui perkataannya. Individu tersebut cenderung menyudutkan hal-hal dari orang lain yang dirasa sebagai kekurangannya, sehingga orang tersebut menjadi rendah diri.

c. *Meledictions* (mengutuk)

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

tersebut melakukan tindakan secara verbal dan kasar kepada orang lain dengan niat orang lain mendapatkan kejadian buruk sesuai dengan ucapannya.

d. *Teasing* (menggoda)

Perilaku menyindir atau mengolok-olok orang lain yang disengaja. Ucapan verbal kepada orang lain dengan nada tidak keras dan kata yang tidak kasar namun tetap menyudutkan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan sengaja.

e. *Ridicule* (ejekan)

Individu sengaja menertawakan kekurangan atau kesalahan orang lain. Perilaku individu tersebut terkesan menyepelekan atau memandang rendah orang lain sehingga orang lain tersebut merasa tidak nyaman.

f. *Profanity* (berkata kasar)

Perilaku individu yang mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lain sehingga dapat menyakiti seseorang. Individu tersebut secara verbal tidak lagi berwujud sindiran atau pun omongan dengan nada datar menghina, individu tersebut melakukan tindakan secara verbal dan kasar kepada orang lain.

Sedangkan menurut Anderson perilaku agresi verbal memiliki beberapa aspek, antara lain: (Anderson, Huesmann, 2013)

1. Perilaku Mengejek

Perilaku yang merendahkan diri seseorang dengan melihat kekurangan yang dimiliki orang tersebut dan dilakukan secara sengaja untuk menyakiti hati orang itu.

2. Membentak

Suatu tindakan berdasarkan perkataan namun diungkapkan secara kasar dan keras sehingga dapat menyakiti hati seseorang.

3. Membantah

Tindakan yang dilakukan individu ketika menolak perkataan seseorang apabila tidak sesuai dengan keinginannya dengan cara

memberontak, individu dengan aspek ini cenderung menolak kritik maupun komentar jelek dari orang lain terhadap dirinya.

4. Membual

Sifat sombong yang dimiliki dengan niat untuk menyakiti orang lain.

5. Menyebar Fitnah atau Aib

Tindakan menyebarkan sesuatu hal yang tidak benar terjadi dengan tujuan untuk menyakiti dan membuat malu orang lain.

6. Mengancam

Suatu tindakan menakut-nakuti orang lain dengan sebuah perkataan.

7. Menipu

Tindakan seseorang untuk membohongi orang lain dengan ucapan yang baik sehingga orang lain akan percaya kemudian merasa kesulitan ataupun kerugian hingga menyakiti perasaannya.

### 2.1.3 Jenis-Jenis Agresivitas Verbal

Agresivitas verbal manusia dalam empat jenis, yaitu: (Dayakisni & Hudaniah, 2019)

- a. Agresi verbal aktif langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain seperti menghina, memaki, marah, mengumpat.
- b. Agresi verbal pasif langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan dengan individu atau kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak bicara, bungkam.
- c. Agresi verbal aktif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah, mengadu domba.
- d. Agresi verbal pasif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan

dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberi dukungan, tidak menggunakan hak suara.

#### **2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Verbal**

Menurut Baron & Bytne (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresivitas terutama perilaku agresi verbal dibagi menjadi beberapa faktor utama, antara lain:

##### **1. Faktor Internal**

###### **a. Pola Perilaku**

Individu memiliki pola perilaku tipe A dan tipe B. individu yang memiliki pola perilaku tipe A cenderung kompetitif, terburu-buru dan mudah tersinggung. Sedangkan individu pada pola perilaku tipe B memiliki perilaku yang bertolak belakang dengan tipe A.

###### **b. *Attributional Bias***

Perasaan individu dengan adanya persepsi maksud jahat dalam diri orang lain ketika menganggap dalam tindakan orang lain yang menurutnya ambigu maka akan menimbulkan persepsi jahat atau prasangka buruk.

###### **c. Narsisme, Ancaman-Ego**

Individu yang memiliki kepribadian narsistik akan mudah merasakan adanya ancaman ego yang di berbagai situasi. Kepribadian narsistik memiliki rasa cinta kepada diri sendiri secara berlebihan sehingga merasa dirinya lebih mampu dibandingkan orang lain. Sehingga ketika merasa ada sesuatu yang dapat mengancam citra diri atau self image, maka individu tersebut akan bereaksi dengan tingkat agresi yang tinggi. Individu yang memiliki kepribadian narsistik yang tinggi maka akan menimbulkan perilaku agresi verbal yang tinggi pula.

##### **2. Faktor Eksternal**

###### **a. Frustrasi**

Keadaan dimana seseorang merasa bahwa tidak mendapatkan apa yang diinginkan ataupun ada sesuatu yang menghalangi apa yang diinginkan maka akan cenderung menimbulkan perilaku agresi.

b. Provokasi Langsung

Ketika mendapatkan sesuatu yang tidak adil menurut diri sendiri, atau merasa bahwa orang lain memiliki maksud untuk menyakiti kita.

c. Pemaparan Terhadap Kekerasan Di Media

Adanya paparan kekerasan di media elektronik maupun media sosial berupa film perkelahian atau game kekerasan cenderung menimbulkan agresi karena adanya peniruan yang sering terjadi kepada anak-anak.

d. Transfer Eksitasi (lingkungan)

Adanya keterangsangan yang meningkatkan emosi dan kognisi ketika terjadi situasi yang dirasa mengancam diri sendiri.

e. Keterangsangan seksual

Adanya keinginan untuk menyakiti atau disakiti oleh pasangan sering terjadi dalam hubungan emosional dan kognisi serta afeksi. Menurut Koeswara (2010) perilaku agresivitas dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dikelompokkan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor eksternal antara lain faktor sosial, faktor lingkungan atau situasional, serta faktor akibat pengaruh obat-obatan maupun alkohol.
- b. Faktor internal didalamnya terdapat faktor kepribadian dan hormon. Namun faktor-faktor tersebut, lebih mengarah kepada agresivitas pada remaja.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya agresivitas (Bukhori, 2018) antara lain:

a. Stres

Stres merupakan reaksi terhadap ketidakmampuan untuk mengatasi gangguan fisik terhadap ketidak mampuan untuk mengatasi gangguan fisik dan psikis. Stres muncul karena adanya ancaman terhadap kesejahteraan fisik dan psikis dan adanya perasaan bahwa individu tidak mampu mengatasinya. Munculnya stres selain tergantung pada kondisi eksternalnya. Jadi sangat dimungkinkan adanya reaksi yang berbeda antara seseorang dengan yang lain meskipun mengalami kondisi stres yang sama.

b. De-Individuasi

Deindividuasi bisa mengarahkan individu pada kekuasaan, dan perilaku agresif yang dilakukan menjadi lebih intens. Deindividuasi memiliki efek memperbesar keleluasaan individu untuk melakukan agresi, karena deindividuasi menyingkirkan atau mengurangi peranan beberapa aspek yang terdapat pada individu, yakni identitas diri atau personalitas individu perilaku maupun identitas diri korban agresi, serta keterlibatan emosional individu perilaku, agresi terhadap korban.

c. Kekuasaan

Kekuasaan adalah kesempatan dari seseorang atau kelompok orang untuk merealisasikan keinginannya dalam tindakan komunal bahkan meskipun harus berhadapan dengan perlawanan dari seseorang atau kelompok orang lainnya yang berpartisipasi dalam tindakan komunikasi itu. Peranan kekuasaan sebagai pengarah kemunculan agresi tidak dapat dipisahkan dari salah satu aspek menunjang kekuasaan itu, yakni pengabdian dan kepatuhan (*compliance*). Para pemegang otoriter amat lazim mengeksploitasi kepatuhan pengikutnya untuk menyingkirkan oposan-oposan dalam rangka memelihara *establishment* kekuasaannya. Bahkan kepatuhan itu sendiri diduga memiliki pengaruh yang kuat terhadap kecenderungan dan intensitas agresi individu. (Bukhori, 2018)

d. Efek Senjata

Terdapat dugaan bahwa senjata memainkan peranan dalam agresi tidak saja karena fungsinya mengefektifkan dan mengefisiensikan pelaksanaan agresi, tetapi juga karena efek kehadirannya.

e. Provokasi

Provokasi bisa mencetuskan agresi karena provokasi itu oleh pelaku agresi dilihat sebagai ancaman yang harus dihadapi dengan respon agresif untuk meniadakan bahaya yang diisyaratkan oleh ancaman itu.

f. Alkohol dan Obat-Obat

Alkohol akan mempertinggi potensi agresi karena menekan mekanisme saraf pusat yang biasanya menghambat emosi untuk melakukan

agresi. Jadi alkohol dan obat-obatan psikoaktif akan melemahkan kendali diri dari pemakaiannya. Oleh karena itu keduanya dapat berpengaruh terhadap individu untuk melakukan agresi. (Bukhori, 2018)

g. Kondisi Lingkungan

Dalam situasi-situasi yang dirasakan sangat kritis bagi pertahanan hidupnya dan ditambah dengan nalar yang belum berkembang optimal, anak-anak seringkali dengan gampang bertindak agresi misalnya dengan cara memukul, berteriak, dan mendorong orang lain sehingga terjatuh dan tersingkir dalam kompetisi sementara ia akan berhasil mencapai tujuannya. Hal yang sangat menyedihkan adalah dengan berlarut-larut terjadinya krisis ekonomi & moneter menyebabkan pembengkakan kemiskinan yang semakin tidak terkendali. Hal ini berarti potensi meledaknya tingkat agresi semakin besar dan kesulitan mengatasinya lebih kompleks. (Bukhori, 2018)

h. Jenis Kelamin

Agresi bagi laki-laki biasanya stabil dari masa remaja sampai dewasa muda, tetapi tidak demikian pada perempuan, karena agresi laki-laki lebih ditolerir masyarakat daripada agresi perempuan. Perempuan dituntut lebih halus oleh budaya, sehingga agresivitasnya tidak terlalu tampak. (Bukhori, 2018)

i. Kondisi Fisik

Dalam waktu yang cukup lama semua obyek hanya boleh duduk saja sehingga mereka memendam penderitaan dan frustrasi yang menghasilkan agresi terhadap peneliti, tetapi agresi itu tidak dapat diekspresikan secara langsung karena situasi sosialnya. Agresivitas yang ditampilkan subyek tampak ketika salah satu subyek menggambar luka yang mengerikan pada tubuh manusia. Ketika ditanya siapa manusia dalam gambar tersebut, maka subyek mengatakan bahwa itu adalah gambar para psikolog. Dan teman-temannya yang senasib itu semua terhibur. (Bukhori, 2018)

j. Media Massa

Media massa merupakan media informasi yang memberikan informasi kepada masyarakat. Namun demikian, media massa baik cetak

maupun elektronik juga banyak menyajikan hal-hal yang bersifat agresif. Tayangan film dan iklan-iklan yang mempertontonkan adegan kekerasan secara tidak langsung maupun langsung dapat mempengaruhi penontonnya, bahkan menirukan dan mempraktekkan adegan yang pernah dilihatnya. (Bukhori, 2018)

k. **Penyimpangan Pemikiran**

Bias atribusi positif submisif (lawan dari bias atribusi permusuhan) berhubungan dengan menurunnya agresi. Dan bias atribusi negatif-dominan (bias atribusi permusuhan) berhubungan dengan meningkatnya agresi. Dengan demikian apabila terjadi penyimpangan pemikiran pada individu maka akan mengarahkannya pada emosi yang tidak menyenangkan dan akan menimbulkan agresivitas. (Bukhori, 2018)

## **2.2 Intensitas**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas ialah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Kata intensitas merupakan pengadopsian kata dari bahasa Inggris yaitu, “*Intensity*” yang berarti kuat, keras, atau hebat. Kata intensitas selanjutnya dalam bahasa Indonesia dikenal dengan kata intensif atau Intensitas, yang mempunyai arti sungguh-sungguh, giat, atau hebat dalam melakukan suatu hal. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016)

Intensitas merupakan suatu kegiatan yang sungguh-sungguh mendalam dan hal tersebut dapat bertambah dan kadang-kadang berkurang atau melemah. Indikator dari intensitas adalah keseringan (kontinuitas), kesungguhan atau kebulatan tekad (semangat) dan tenaga yang dikerahkan untuk melakukan suatu usaha (perhatian). (Poerwadarminta, 2013)

## **2.3 Intensitas Bermain Game Online**

Intensitas diartikan suatu keadaan, tingkatan, dan ukuran intensnya. Aspek-aspek intensitas bermain game *online* yaitu sebagai berikut: (Chaplin, 2004)

a. Frekuensi

Suatu kekerapan atau seberapa sering seseorang bermain game *online* (dalam bentuk frekuensi, seperti sekali, dua kali dan seterusnya).

b. Lama Waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain game *online* (durasi waktu selama bermain).

c. Perhatian Penuh

Konsentrasi penuh individu pada game *online* sehingga mengesampingkan hal-hal lainnya seperti makan, mandi, sekolah, dan kurang memperdulikan sekitarnya ketika bermain game *online*.

d. Emosional

Reaksi emosi yang dialami individu dari permainan game *online* seperti gembira, marah, atau kesal pada saat bermain sehingga menyebabkan individu tenggelam dalam permainannya.

Aspek intensitas bermain game *online* berunsur kekerasan diambil berdasarkan pengertian intensitas tersebut terdiri dari frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional. Semakin tinggi intensitas remaja dalam bermain game *online* dapat membuat remaja mengurangi fokus remaja pada dunia nyata atau lingkungan sekitarnya. Selain itu, keterpaparan pada konten kekerasan dalam game *online* yang dimainkan dapat mempengaruhi perilaku agresivitas remaja. (Chaplin, 2004)

## 2.4 Remaja

### 2.4.1 Definisi Remaja

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. (Kementerian Kesehatan RI, 2018)

Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-

perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual.

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. (Ali & Asrori, 2016)

Masa remaja adalah masa peralihan, ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah, pertama, hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan, dan kedua adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik di dalam diri remaja yang membuat remaja relatif lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya (*storm and stress period*). (Gunarsa, 2014)

#### **2.4.2 Tahap Perkembangan Remaja**

Menurut tahap perkembangan, masa remaja dibagi menjadi tiga tahap yaitu: (Ali & Asrori, 2016)

- a. Masa Remaja Awal (12-15 tahun), dengan ciri khas antara lain:
  1. Lebih dekat dengan teman sebaya.
  2. Ingin bebas.
  3. Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir abstrak.
- b. Masa Remaja Tengah (15-18 tahun), dengan ciri khas antara lain:
  1. Mencari identitas diri.
  2. Timbulnya keinginan untuk kencan.
  3. Mempunyai rasa cinta yang mendalam.
  4. Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
  5. Berkhayal tentang aktivitas seks.
- c. Masa Remaja Akhir (18-21 tahun), dengan ciri khas antara lain:
  1. Pengungkapan identitas diri.
  2. Lebih selektif dalam mencari teman sebaya.

3. Mempunyai citra jasmani dirinya.
4. Dapat mewujudkan rasa cinta.
5. Mampu berpikir abstrak.

Remaja memiliki ciri-ciri atau kriteria yaitu sebagai berikut: (Ali & Asrori, 2016)

a. Masa Remaja Sebagai Periode Yang Penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting. Perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada masa awal remaja. Semua perkembangan ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru. (Ali & Asrori, 2016)

b. Masa Remaja Sebagai Periode Peralihan

Pada fase ini, remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak, ia akan diajari untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berusaha berperilaku sebagaimana orang dewasa, remaja seringkali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa. Di lain pihak, status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya. (Ali & Asrori, 2016)

c. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

d. Masa Remaja Sebagai Usia Bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan.

Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

e. Masa Remaja Sebagai Masa Mencari Identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti sebelumnya. Status remaja yang mendua ini menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan remaja mengalami “krisis identitas” atau masalah-masalah identitas ego pada remaja. (Ali & Asrori, 2016)

f. Masa Remaja Sebagai Usia Yang Menimbulkan Ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

g. Masa Remaja Sebagai Masa Yang Tidak Realistik

Masa remaja cenderung memandang kehidupan melalui kacamata berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal harapan dan cita-cita. Harapan dan cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri. (Ali & Asrori, 2016)

h. Masa Remaja Sebagai Ambang Masa Dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan

bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan seks bebas yang cukup meresahkan. Mereka menganggap bahwa perilaku yang seperti ini akan memberikan citra yang sesuai dengan yang diharapkan mereka. (Ali & Asrori, 2016).

## 2.5 *Mobile Legends*

*Mobile Legends* atau yang biasa disebut dengan MLBB adalah sebuah permainan piranti bergenre jenis MOBA. Diterbitkan oleh Shanghai Moonton. Dirancang khusus untuk permainan game *online* di ponsel, platform IOS, dan Android. *Mobile legends* bergenre arena pertarungan daring multi pemain dan dirilis pada tanggal Juli 2016. Dalam permainan *Mobile Legends* ini dimainkan dengan jumlah pemain 10 orang dengan tujuan permainan menghancurkan markas milik musuh. Permainan ini menggunakan sebuah peta dengan tiga jalur, empat area hutan, delapan belas menara pertahanan, dan dua Boss Creep. Pemain akan terbagi ke dalam dua tim yang saling bermusuhan dengan wilayah markas yang berlawanan arah peta bagian atas dan bawah (Ulum, 2018).

*Mobile legends Bang-Bang* adalah game *online* multiplayer game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. Game ini termasuk dalam genre game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yang bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile Legends Bang Bang* sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre *RPG (role playing games)*, karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam *Mobile Legends Bang Bang* masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit (Murti, 2021).

*Mobile Legends Bang-Bang* biasanya memiliki beragam jenis *hero* atau yang bisa kita bilang jagoan.. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 *hero* ke 1 ronde pertandingan. Bila

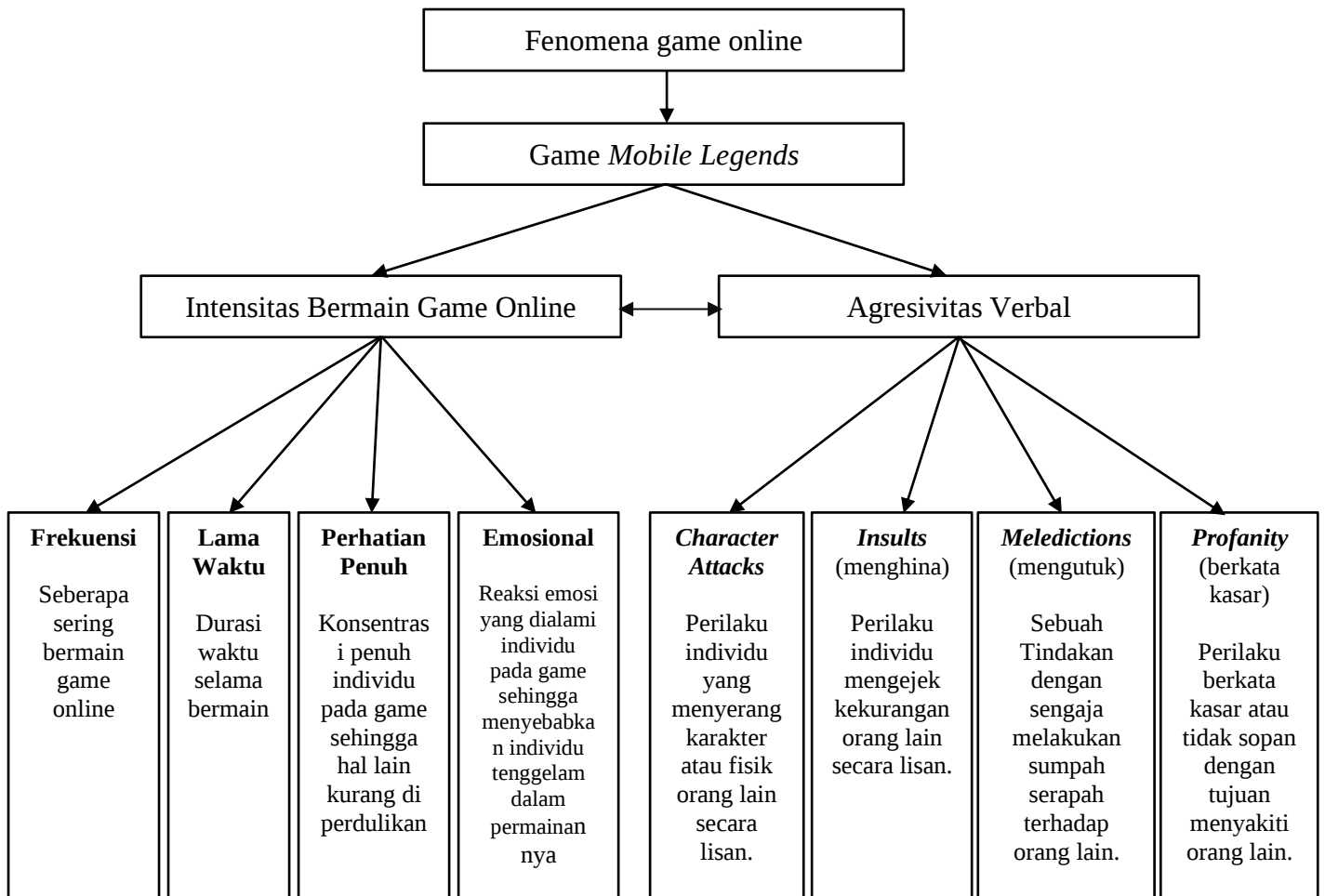
pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih *hero* lainnya di game yang selanjutnya.

Pada tiap tim biasanya ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang biasa dikenal dengan sebutan *Hero* dari perangkat mereka sendiri dan akan mengontrol *hero* tersebut selama permainan. Pemain akan berada satu tim dengan empat pemain lainnya, dibutuhkan strategi dan kerjasama tim yang baik untuk memenangkan sebuah permainan. Selain itu pemain dalam satu tim juga dapat berkomunikasi satu sama lain ketika permainan tersebut berlangsung. Durasi permainan *Mobile Legends* yaitu 30 menit hingga 60 menit dan bisa di mainkan dimana saja. Kalah atau menangnya pemain itu ditentukan oleh kekuatan *hero* dan juga kekompakan tim (Ulum, 2018).

Para pemain mendapatkan *hero* yang kuat dengan menukar Battle Points (BP) yang dikumpulkan selama bermain. Semakin sering orang bermain mobile legends maka semakin banyak pula Battle Points yang didapatkan. Menariknya dalam *mobile legends* itu *hero-hero* yang kuat selalu dirilis setiap sebulan sekali. Jadi, para pemain yang tidak mau ketinggalan dan selalu ingin lebih unggul dari pemain lainnya mau tidak mau harus memiliki *hero-hero* yang baru dan yang lebih kuat dari sebelum-sebelumnya dengan cara menukar battle point.

Bertempur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. *Game mobile legends* ini termasuk jenis game *Role-Playing Online Game* yaitu sebuah permainan yang pemainnya menjalan peran dari suatu karakter.

## 2.6 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif berarti metode guna mendapatkan pengetahuan berdasarkan data dalam bentuk angka untuk mendapatkan kejelasan dari hal yang hendak diketahui. Metode penelitian kuantitatif merupakan data-data berupa angka yang diperoleh lewat prosedur pengukuran serta digarap dengan analisis statistika (Sugiyono, 2019). Penelitian ini memakai salah satu jenis pada penelitian kuantitatif yaitu analisis korelasi.

Berdasarkan waktu, penelitian ini bersifat *cross sectional*, yakni data dan informasi didapat sekaligus dan peneliti mengumpulkan data penelitian dalam satu kurung waktu tertentu yang bersifat relatif pendek (Notoatmodjo, 2016). Penelitian ini menggunakan desain analisis korelasi tentang hubungan intensitas bermain game *online Mobile Legends* dengan agresivitas verbal pada siswa menggunakan pendekatan *cross sectional* yaitu penelitian dimana pengambilan data terhadap variabel penelitian yang dilakukan dalam satu waktu yang sama.

##### **3.2 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian perlu diartikan dengan jelas, sehingga tiap orang bisa mempersepsikan dengan sama mengenai variabel yang akan diteliti. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Menurut Azwar (2017) variabel x dan variabel y adalah variabel yang saling berhubungan dan mempunyai hubungan timbal balik. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (X) : Intensitas
2. Variabel terikat (Y) : Agresivitas Verbal

### 3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu sebuah definisi terkait variabel yang dirumuskan dari karakteristik variabel yang dipahami. Untuk menjelaskan definisi operasional variabel penelitian, maka disajikan tabel berikut:

Tabel 3.1 Definisi Operasional

| Variabel           | Definisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Cara Ukur                 | Skala    |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|----------|
| Intensitas         | Intensitas merupakan suatu kegiatan yang sungguh-sungguh mendalam dan hal tersebut dapat bertambah dan kadang-kadang berkurang atau melemah. Indikator dari intensitas adalah keseringan (kontinuitas), kesungguhan atau kebulatan tekad (semangat) dan tenaga yang dikerahkan untuk melakukan suatu usaha (perhatian) | Kuesioner<br>Skala Likert | Interval |
| Agresivitas Verbal | Agresivitas verbal merupakan tindakan agresi yang menyerang psikologis seseorang dengan cara menghina, membentak, mengejek, menyebar fitnah, mengancam secara verbal atau melalui katakata secara langsung maupun melalui media                                                                                        | Kuesioner<br>Skala Likert | Ordinal  |

### 3.4 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

Berdasarkan gambar 3.1 maka diketahui bahwa Intensitas merupakan variabel bebas (x) sedangkan Agresivitas verbal sebagai variabel terikat (y). Variabel bebas digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruhnya terhadap variabel terikat.

### 3.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya (Sugiyono, 2019). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Hipotesis Null ( $H_0$ )** : Tidak terdapat hubungan antara intensitas dengan agresivitas verbal
2. **Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )** : Terdapat hubungan antara intensitas dengan agresivitas verbal.

Selanjutnya, analisis statistika pada penelitian digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis null, sehingga tidak langsung menguji hipotesis alternatif. Penolakan hipotesis null ( $H_0$ ) secara langsung akan menyebabkan diterimanya hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Sedangkan penerimaan terhadap hipotesis null ( $H_0$ ) secara langsung akan menggugurkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) (Periantalo, 2016).

### 3.6 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengambil data dalam jumlah yang banyak. Penelitian kuantitatif cocok digunakan untuk meneliti masalah yang sudah jelas, memiliki populasi luas, dan bermaksud untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2019).

Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitiannya. Kuesioner yang digunakan akan disebar kepada anggota populasi.

### **3.7 Responden Penelitian**

#### **3.7.1 Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi yang berjumlah 864 orang siswa.

#### **3.7.2 Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai responden dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan yaitu *purposive sampling* ialah teknik penetapan ilustrasi dengan metode memilah ilustrasi diantara populasi cocok dengan yang dikehendaki periset (tujuan/permasalahan dalam riset), sehingga ilustrasi tersebut bisa mewakili karakteristik populasi yang sudah diketahui tadinya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dan observasi peneliti dengan pihak sekolah, didapatkan bahwa 83 orang siswa SMP Negeri “Y” bermain *game mobile legends*. Maka, sampel dari penelitian ini berdasarkan *purposive sampling* berjumlah 83 orang.

#### **3.7.3 Kriteria Inklusi**

Menurut Notoatmodjo (2002), kriteria inklusi adalah kriteria subjek penelitian yang mewakili dalam sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel. Kriteria Inklusi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa SMP Negeri “Y” yang bermain *game mobile legends*
- b. Bersedia untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian dengan melengkapi identitas diri dan mengisi skala berdasarkan dengan kejadian sebenarnya.

### **3.8 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial (Sugiyono, 2019).

### 3.8.1 Kisi-kisi Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan dua bentuk skala alat ukur, yaitu skala intensitas dan agresivitas verbal. Kedua skala tersebut dibuat sendiri oleh peneliti. Dengan acuan teori infante (2012) untuk skala agresivitas verbal. Dalam teori tersebut, agresivitas verbal memiliki 4 aspek yang berhubungan, yaitu *Character Attacks*, *Insults*, *Meledictions*, *Profanity*, keempat faktor tersebut akan dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Blue Print Skala Agresivitas Verbal

| No | Aspek                    | Nomor Item  | Jumlah Item |
|----|--------------------------|-------------|-------------|
| 1  | <i>Character Attacks</i> | 1, 2, 3,4   | 4           |
| 2  | <i>Insults</i>           | 5,6,7,8,9   | 5           |
| 3  | <i>Meledictions</i>      | 10,11,12    | 3           |
| 4  | <i>Profanity</i>         | 13,14,15,16 | 4           |

Untuk skala intensitas menggunakan aspek-aspek yang dipaparkan Chaplin (2004) sebagai berikut:

Tabel 3.3 Blue Print Skala Intensitas

| No | Aspek           | Nomor Item     | Jumlah Item |
|----|-----------------|----------------|-------------|
| 1  | Frekuensi       | 1, 2, 3,4      | 4           |
| 2  | Lama waktu      | 5,6            | 2           |
| 3  | Perhatian penuh | 7,8,9,10       | 4           |
| 4  | Emosional       | 11,12,13,14,15 | 5           |

### 3.8.2 Teknik Penskalaan

Teknik penskalaan yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert untuk skala intensitas dan agresivitas verbal. Keterangan respon dalam penelitian ini adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penjabaran keterangan respon dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.4 Keterangan Responden

| Pilihan Jawaban     | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat setuju       | 4    |
| Setuju              | 3    |
| Tidak Setuju        | 2    |
| Sangat Tidak Setuju | 1    |

### 3.8.3 Validitas

Validitas merupakan bagaimana alat ukur bisa digunakan, apakah dapat mengungkap hal yang ingin dicari tahu. Validitas merupakan kunci dari alat ukur, ketika validitas alat ukur sudah baik, peneliti akan memiliki kekuatan untuk mengungkap kebenarannya (Periantalo, 2020).

Validitas logis adalah yang akan digunakan pada penelitian ini. Validitas logis memiliki tujuan untuk melihat suatu alat ukur bisa menggambarkan kawasan ukur yang maksimal dan tepat. Setelah melewati validitas logis yang sesuai dengan prosedur penelitian, peneliti akan mencari *expert judgment* untuk menilai atau disebut dengan validator, hasil dari validator akan digunakan untuk menghitung *content validity* dengan formula Aiken V.

Pada tahap ini, peneliti menggunakan uji validitas konstruk yaitu pengujian terhadap sejauh mana tes atau alat ukur dapat mengukur konstruk teoritis. Periantalo (2016) teknik yang digunakan untuk validitas ini adalah dengan cara menghubungkan skor-skor pada aitem dengan skor total pada dimensinya (*corrected item total-correlation*). Semakin tinggi nilai korelasi antara skor aitem dengan skor total dimensi pada skala, maka semakin bagus daya beda aitem yang berarti aitem tersebut mampu untuk membedakan antar individu.

Menurut Azwar (2013) penyusun skala berhak menentukan sendiri batas minimal daya diskriminasi yang dipakai, akan tetapi menurunkan batas daya diskriminasi di bawah 0,20 sangat tidak disarankan. Lebih lanjut, Periantalo (2016) menjelaskan bahwa skala akan dinyatakan valid jika skor indeks diskriminasi aitem

yang digunakan minimal 0,250 yang dapat diklasifikasikan bahwa aitem yang digunakan tersebut cukup bagus. Indeks diskriminasi aitem dapat diamati melalui tabel berikut:

Tabel 3. 5 Nilai Indeks Diskriminasi Aitem

| Nilai           | Klasifikasi          |
|-----------------|----------------------|
| $\geq 0.300$    | Memuaskan (diterima) |
| $0.250 - 0.299$ | Dipertimbangkan      |
| $\leq 0.249$    | Tidak disarankan     |
| -(minus)        | Gagal/Tolak          |

#### 3.8.4 Realibilitas

Menurut Azwar, (2012) reliabilitas merupakan ukuran sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya. Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan metode *Cronbach aalpha*. Reliabilitas suatu alat ukur dapat tercermin melalui nilai koefisien reliabilitas *cronbach alpha*. Periantalo, (2016) menjelaskan bahwa nilai koefisien *cronbach alpha* bergerak dari 0-1, dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Koefisien Reliabilitas Skala

| Nilai                | Klasifikasi   |
|----------------------|---------------|
| $\geq 0,8 \leq 1,00$ | Sangat tinggi |
| $0,6 \leq 0,8$       | tinggi        |
| $0,4 \leq 0,6$       | Cukup         |
| $0,2 \leq 0,4$       | Rendah        |
| $0,0 \leq 0,2$       | Sangat rendah |

Berdasarkan tabel tersebut diketahui reliabilitas yang sangat tinggi apabila  $\geq 0,8$ ; reliabilitas  $0,6 \leq 0,8$  tinggi,  $0,4 \leq 0,6$  dengan klasifikasi cukup,  $0,2 \leq 0,4$  dengan klasifikasi rendah dan  $0,0 \leq 0,2$  reliabilitas sangat rendah untuk insturmen penelitian.

### 3.8.5 Norma

Tujuan dari pengkategorian ini adalah menempatkan individu kedalam kelompok-kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Penelitian ini menggunakan kategorisasi dengan model hipotetik, sehingga peneliti yang mengasumsikan sendiri model tersebut (Periantalo, 2016). Pada penelitian ini, kontinum yang digunakan dalam skala intensitas dan agresivitas verbal adalah menggunakan lima jenjang kategori. Perhitungan kategorisasi dalam penelitian ini berpedoman kepada kategorisasi menurut Azwar, (2014) dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Norma Pengkategorian

| Skor                                                                 | Klasifikasi   |
|----------------------------------------------------------------------|---------------|
| $X \leq \text{Mean} - 1,5 \text{ SD}$                                | Sangat Rendah |
| $\text{Mean} - 1,5 \text{ SD} < X \leq \text{Mean} - 0,5 \text{ SD}$ | Rendah        |
| $\text{Mean} - 0,5 \text{ SD} < X \leq \text{Mean} + 0,5 \text{ SD}$ | Sedang        |
| $\text{Mean} + 0,5 \text{ SD} < X \leq \text{Mean} + 1,5 \text{ SD}$ | Tinggi        |
| $X > \text{Mean} + 1,5 \text{ SD}$                                   | Sangat Tinggi |

### 3.9 Sumber Data Penelitian

Metode pengumpulan data menggunakan survei dengan menggunakan google form/kuesioner yang akan disebar kepada anggota populasi.

#### 3.9.1 Jenis Data

##### a. Data primer

Data primer didapatkan langsung dari responden. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan kuesioner atau membacakan kuesioner satu persatu kemudian responden memberikan jawaban sesuai dengan keadaan secara langsung.

##### b. Data sekunder

Data sekunder didapat juga dari buku, publikasi, dan resmi. Data sekunder merupakan data yang sudah ada tidak diperoleh secara langsung, data yang terkait mengenai hubungan intensitas bermain game *online* dengan agresivitas verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

### 3.9.2 Teknik Analisis Data

Analisis atau pengolahan data merupakan satu langkah penting dalam penelitian. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan SPSS dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 3.9.3 Deskriptif

Menurut Azwar (2017) analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis. Lebih lanjut, analisis deskriptif dapat dilakukan dengan berdasarkan jenis datanya. Apabila data berjenis numerikal maka digunakan nilai *mean*, standart deviasi. Akan tetapi apabila data berjenis kategorik digunakan frekuensi dan persentase dari tiap variabel.

Pada penelitian ini analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran perilaku agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Analisis deskriptif dilakukan dengan uji frekuensi berdasarkan data demografis yang diperoleh yaitu jenis kelamin, usia, dan kelas. Lebih lanjut peneliti juga melihat variabilitas dari data tersebut mulai dari *mean*, standar deviasi, varians, hingga *range* (Periantalo, 2016).

### 3.9.4 Uji Asumsi

Sebelum menguji hipotesis dengan uji korelasi yang tepat, peneliti melakukan uji asumsi menggunakan uji asumsi berupa:

#### a. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Sebaran data dalam penelitian dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi dari *statistic off normality* (Kolmogorov-Smirnov atau Saphiro-Wilk) sebesar  $P > 0,05$ . Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan diantara kedua bentuk distribusi.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dilakukannya uji homogenitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian yang sama. Sebaran data dalam penelitian dikatakan homogen jika nilai signifikansi nilai *levene* sebesar  $P > 0,05$

c. Uji Linearitas

Uji linearitas terpenuhi jika variabel bebas dan variabel tergantung membentuk garis linear (lurus). Apabila nilai signifikansi dari *F linearity* lebih kecil dari 0,05 ( $P < 0,05$ ) maka hubungan kedua variabel linear.

### 3.9.5 Uji Inferensial

Menurut Azwar (2012) uji inferensial bertujuan untuk mengambil kesimpulan dengan pengujian hipotesis. Apabila data memenuhi persyaratan (asumsi) maka dilakukan analisis parametrik dengan uji korelasi *Pearson's Product Moment* untuk membuktikan hipotesis tentang yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Namun, apabila data tidak memenuhi persyaratan (asumsi) maka analisis non parametrik dengan uji korelasi Spearman Rho menjadi alternatif.

Pada penelitian ini, data yang digunakan dalam korelasi adalah data skor total dari masing-masing variabel, bukan data per-aitem dan cara penghitungannya akan dibantu dengan menggunakan program SPSS. Korelasi *Pearson's Product Moment* dilambangkan ( $r$ ) dengan ketentuan nilai  $r$  tidak lebih dari harga ( $-1 \leq r \leq +1$ ). Apabila nilai  $r = -1$  artinya korelasinya negatif sempurna;  $r = 0$  artinya tidak ada korelasi; dan  $r = +1$  berarti korelasinya sangat kuat. Sedangkan arti harga  $r$  akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai  $r$  menurut Akdon dan Riduwan, (2005) sebagai berikut:

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,800 – 1,000      | Sangat Tinggi    |
| 0,60 – 0,799       | Tinggi           |
| 0,40 – 0,599       | Cukup            |
| 0,20 - 0,399       | Rendah           |
| 0,00 – 199         | Sangat Rendah    |

### 3.10 Prosedur Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Peneliti mengambil responden yang berada di kelas VII, VII serta IX dan memenuhi kriteria sebagai responden. Sebelum responden mengisi kuesioner *Goggle Form*, peneliti memberikan penjelasan tentang manfaat penelitian dan penjelasan tentang kuesioner. Selanjutnya responden diminta untuk mengisi lembar *informed consent* yaitu lembar pernyataan bahwa responden bersedia menjadi responden dalam penelitian dan meminta responden mengisi kuesioner.

### 3.11 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri “Y” Kota Jambi yang bertempat di satu sekolah di kota jambi dalam kurun waktu pengambilan data satu bulan yakni dari awal desember hingga akhir desember 2023. Sekolah tersebut dirahasiakan dikarenakan pihak sekolah tidak mengizinkan peneliti untuk mencantumkan nama instansinya didalam data penelitian.

### 3.12 Prosedur Penelitian

Prosedur ini menjelaskan terkait langkah-langkah yang dilalui dalam proses pelaksanaan guna pengambilan data dalam penelitian. Dikarenakan penelitian ini akan meneliti subjek yaitu siswa dengan jenis penelitian yaitu kuantitatif, maka diperlukan penjelasan lebih lanjut mengenai bagaimana prosedur penelitian ini akan berlangsung. Prosedur penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua) tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan

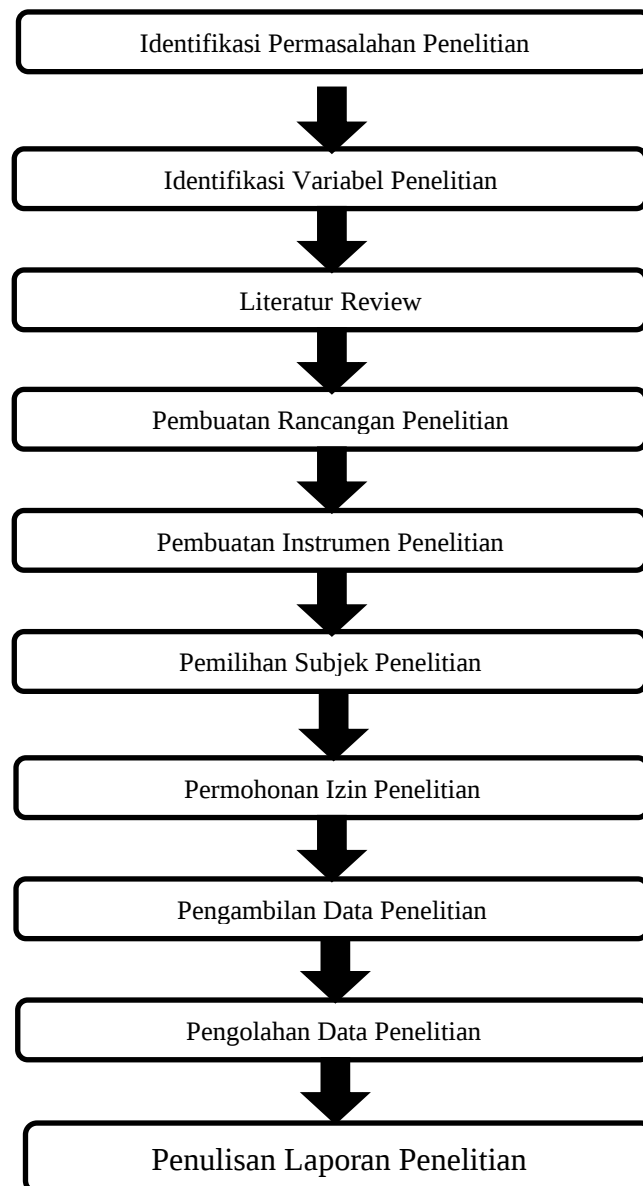
a. Tahap Persiapan

1. Peneliti mempersiapkan instrument/alat ukur yang baik untuk digunakan dalam pengambilan data penelitian.
2. Peneliti melakukan konsultasi dengan guru terkait subjek dalam penelitian.
3. Apabila dalam proses pengambilan data peneliti membutuhkan bantuan dari rekan peneliti lain, maka peneliti harus memilih setidaknya paling banyak 3 (tiga) orang yang membantu peneliti dalam proses pengambilan data penelitian.
4. Peneliti harus menjelaskan kepada rekan peneliti lain terkait instrument dalam penelitian, tujuan dan harapan penelitian, serta hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama proses pengambilan data penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Peneliti mempersiapkan alat ukur berupa *goggle form*.
2. Apabila membutuhkan rekan peneliti lain, maka peneliti harus melakukan pengarahan (*briefing*) kepada rekan peneliti lain yang ikut membantu dalam proses pengambilan data penelitian. Peneliti harus mengingatkan kembali hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama proses pengambilan data penelitian berlangsung.
3. Selama proses pengambilan data berlangsung, peneliti dan rekan peneliti lain harus mendampingi atau bahkan membacakan butir-butir item kepada subjek menggunakan bahasa yang mudah dipahami, hal ini guna membantu subjek dalam mengisi alat ukur penelitian.
4. Ketika proses pengambilan data selesai, peneliti dan rekan peneliti lain melakukan evaluasi dan diskusi mengenai proses pengambilan data yang telah dilakukan.

Penelitian ini berlangsung sesuai dengan tahapan atau prosedur penelitian ilmiah. Adapun gambaran tahapan penelitian sebagai berikut:



**Gambar 3.2 Prosedur Penelitian**

### 3.13 Etika Penelitian

Penelitian Psikologi melibatkan manusia sebagai subjek. Manusia merupakan makhluk yang mempunyai rasa serta harus dihormati. Untuk itu dalam penelitian ini etika penelitian dicapai melalui beberapa cara, diantaranya:

1. Lembar persetujuan (*informed consent*), peneliti harus membuat lembar persetujuan (*informed consent*) atau lembar kesediaan subjek. Bagian ini menjelaskan terkait identitas peneliti, tujuan penelitian ini dilakukan, apa yang harus dikerjakan subjek, berapa lama waktu dibutuhkan dalam penelitian.
2. Menjaga kerahasiaan data, meyakinkan bahwa data hanya dipakai bagi kepentingan penelitian (akademik) saja, dan data tidak boleh digunakan untuk hal-hal lain.
3. Menjelaskan tentang kegunaan penelitian, dimana peneliti harus menjelaskan apa tujuan dari penelitian dan apa hasil yang diharapkan dari penelitian ini, subjek perlu mengetahui kegunaan dari hasil penelitian tersebut.
4. Menjelaskan tentang apa yang dilakukan subjek, peneliti menjelaskan terkait apa saja yang boleh dan tidak dikerjakan subjek selama penelitian.
5. Memberikan *reward* pada subjek, peneliti sudah menggunakan waktu, tenaga dan pikiran subjek maka subjek sebaiknya diberi hadiah semacam penghargaan (*reward*).

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai Hubungan Intensitas Bermain Game *Online Mobile Legends* Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP di SMP Negeri “Y” Kota Jambi dilaksanakan dengan mengambil responden yang bermain *mobile legend* yang berada di kelas 7,8 dan 9, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Responden Penelitian per- Kelas

| Kelas        | Jumlah Responden | Presentase |
|--------------|------------------|------------|
| Tujuh        | 32               | 39%        |
| Delapan      | 30               | 36%        |
| Sembilan     | 21               | 25%        |
| <b>Total</b> |                  | <b>83</b>  |

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah SMP “Y” Negeri Kota Jambi untuk membantu proses perizinan dalam penyebaran kuisioner daring kepada siswa dengan kriteria bermain *mobile legend*. Peneliti aktif menyebarkan kuisioner daring melalui grup *Whatsapp*. Lokasi dan langkah tersebut dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini atas dasar pertimbangan situasi seperti kondisi subjek dan efisiensi waktu.

##### 4.1.1.1 Profil Validator

Penilaian validitas ini merupakan evaluasi logis yang dilakukan sebelum memasuki tahap uji coba. Aitem yang telah dirancang oleh peneliti kemudian diperiksa validitasnya oleh tiga validator. Berikut adalah gambaran singkat mengenai profil ketiga validator yang terlibat dalam proses validasi penelitian ini:

A. M. Tri Firia Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Merupakan Mapro UGM Angkatan XV dan seorang psikolog dengan bidang peminatan industri dan organisasi (*I-O*). Mampu menjalankan

pemeriksaan psikologis untuk tujuan rekrutmen dan seleksi, pengujian kognitif, dan pengembangan organisasi.

**B. Septiriana Wulandari, S.Psi., M.Psi., Psikolog**

Merupakan seorang Psikolog di Lembaga Psikologi Terapan Universitas Indonesia dan pernah menjadi psikolog di Rumah Kak Seto dengan bidang psikologi pendidikan. Mampu melakukan asesmen psikologi, psikotes, dan konseling tentang perkembangan anak. Memiliki keahlian di bidang pengembangan diri, minat-bakat dan karir, tumbuh kembang anak-remaja, parenting, dan edukasi kesehatan mental lainnya.

**C. Jelpa Periantalo, S.Psi., M.Psi., Psikolog**

Merupakan seorang dosen Psikologi di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Jambi dengan bidang peminatan psikometri dan alat ukur psikologi. Mengampu mata kuliah psikometri dan konstruksi alat ukur psikologi.

## **4.1.2 Hasil Alat Ukur**

### **4.1.2.1 Skala Intensitas**

Penyusunan Skala Intensitas dibuat berdasarkan aspek-aspek Intensitas menurut Chaplin (2004) sebagai berikut: Frekuensi atau seberapa sering bermain games, lama waktu dalam bermain, perhatian penuh atau konsentrasi dalam bermain, dan emosional dalam bermain.

### **4.1.2.2 Uji Validitas Logis Aiken V**

Skala Intensitas akan diuji melalui validitas logis yang mengacu pada linearitas antara konstruk, komponen, indikator perilaku sampai aitem. Peneliti telah membuat indikator perilaku dan aitem sesuai dengan aspek dari teori Intensitas. Selanjutnya, Uji Validitas ini menggunakan formula *aiken v* berdasarkan

nilai dari ketiga validator dan dihitung dengan bantuan program aplikasi *microsoft excel*. Adapun hasil uji validitas logis skala intensitas sebagai berikut:

Tabel 4.2 Uji Validitas Logis Skala Intensitas

| No aitem | $\Sigma s$ | Koefisien | Interpretasi |
|----------|------------|-----------|--------------|
| 1        | 5          | 0,41667   | Sedang       |
| 2        | 8          | 0,66667   | Kuat         |
| 3        | 8          | 0,66667   | Kuat         |
| 4        | 7          | 0,58333   | Sedang       |
| 5        | 6          | 0,5       | Sedang       |
| 6        | 8          | 0,66667   | Kuat         |
| 7        | 7          | 0,58333   | Sedang       |
| 8        | 8          | 0,66667   | Kuat         |
| 9        | 8          | 0,66667   | Kuat         |
| 10       | 7          | 0,58333   | Sedang       |
| 11       | 8          | 0,66667   | Kuat         |
| 12       | 7          | 0,58333   | Sedang       |
| 13       | 9          | 0,75      | Kuat         |
| 14       | 8          | 0,66667   | Kuat         |
| 15       | 8          | 0,66667   | Kuat         |

\*Sumber: Hasil Pengolahan data aiken's V

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil pada pengujian validitas logis skala intensitas secara keseluruhan valid yakni nilai koefisien dari aitem  $> 0,3$ . Selanjutnya, skala ini diuji coba dengan melibatkan 30 orang responden.

#### 4.1.2.3 Uji Daya Beda Aitem

Program aplikasi SPSS digunakan untuk menganalisis data uji coba skala Intensitas dengan hasil indeks daya beda aitem sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Indeks Daya Beda Aitem Intensitas

| No Aitem | <i>Correct item-Total correlation</i> | Keterangan      |
|----------|---------------------------------------|-----------------|
| X1       | .630                                  | Memuaskan       |
| X2       | .620                                  | Memuaskan       |
| X3       | .714                                  | Memuaskan       |
| X4       | .197                                  | Dipertimbangkan |
| X5       | .433                                  | Memuaskan       |
| X6       | .535                                  | Memuaskan       |
| X7       | .448                                  | Memuaskan       |
| X8       | .302                                  | Memuaskan       |
| X9       | .437                                  | Memuaskan       |
| X10      | .652                                  | Memuaskan       |
| X11      | -.156                                 | Ditolak         |
| X12      | .043                                  | Dipertimbangkan |
| X13      | .521                                  | Memuaskan       |
| X14      | .584                                  | Memuaskan       |
| X15      | .477                                  | Memuaskan       |

\*Sumber: Hasil Olah uji daya melalui SPSS

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat dari 15 item yang diuji, terdapat 12 item yang memiliki nilai koefisien  $\geq 0,3$  dengan kategori memuaskan.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Skala Intensitas

| Skala variabel | Nilai reliabilitas | Kategori  |
|----------------|--------------------|-----------|
| Intensitas     | 0.858              | Memuaskan |

\*Sumber: Hasil Pengolahan data *reliability scale*

Pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas skala Intensitas adalah 0,858 dimana hasil ini dikatakan reliabel dengan kategori memuaskan sehingga

pengukuran tersebut dikatakan reliabel. Setelah dilakukan uji daya beda aitem dan uji reliabilitas, diperoleh aitem Intensitas sebanyak 12 aitem. Berikut *blue print* skala Intensitas akhir:

Tabel 4.5 *Blue Print* Akhir Skala Intensitas

| Aspek           | Indikator perilaku                               |                       | Favorable | Unfavorable | Total     |
|-----------------|--------------------------------------------------|-----------------------|-----------|-------------|-----------|
| Frekuensi       | Seberapa bermain online                          | sering games          | 1,2,3     |             | 3         |
| Lama waktu      | Durasi bermain online                            | waktu Games           | 5,6       |             | 2         |
| Perhatian penuh | Perhatian pada sehingga mengesampingkan hal lain | penuh games           | 7,8,9,10  |             | 4         |
| Emosional       | Reaksi yang ketika games                         | Emosi dialami bermain | 13,14     | 15          | 3         |
| <b>Total</b>    |                                                  |                       |           |             | <b>12</b> |

#### 4.1.3 Skala Agresivitas Verbal

Penyusunan Skala Agresivitas verbal dibuat berdasarkan aspek-aspek (Infante, 2012) yakni antara lain: *Character Attack* (menyerang karakter), , *Insults* (menghina), *Meledictions* (mengutuk), dan *Profanity* (berkata kasar).

##### 4.1.3.1 Uji Validitas Logis Aiken V

Peneliti telah membuat indikator perilaku dan aitem sesuai dengan aspek dari teori Agresivitas Verbal. Selanjutnya, Uji Validitas ini menggunakan formula *aiken v* berdasarkan nilai dari ketiga validator dan dihitung dengan program aplikasi *microsoft excel*. Adapun hasil uji validitas logis skala Agresivitas Verbal sebagai berikut:

Tabel 4.6 Uji Validitas Logis Aiken V Skala Agresivitas Verbal

| No aitem | $\Sigma s$ | Koefisien | Interpretasi |
|----------|------------|-----------|--------------|
| 1        | 9          | 0,75      | Kuat         |
| 2        | 7          | 0,583333  | Sedang       |
| 3        | 6          | 0,5       | Sedang       |
| 4        | 5          | 0,416667  | Sedang       |
| 5        | 8          | 0,666667  | Kuat         |
| 6        | 6          | 0,5       | Sedang       |
| 7        | 9          | 0,75      | Kuat         |
| 8        | 5          | 0,416667  | Sedang       |
| 9        | 7          | 0,583333  | Sedang       |
| 10       | 8          | 0,666667  | Kuat         |
| 11       | 8          | 0,666667  | Kuat         |
| 12       | 6          | 0,5       | Sedang       |
| 13       | 5          | 0,416667  | Sedang       |
| 14       | 7          | 0,583333  | Sedang       |
| 15       | 10         | 0,833333  | Sangat kuat  |
| 16       | 6          | 0,5       | Sedang       |

\*Sumber: Hasil Pengolahan data aiken's V

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil pada pengujian validitas logis skala Agresivitas Verbal secara keseluruhan valid yakni nilai koefisien dari aitem > 0,3. Selanjutnya, skala ini diuji coba dengan melibatkan 30 orang responden.

#### 4.1.3.2 Uji Daya Beda Aitem

Program aplikasi SPSS digunakan untuk menganalisis data uji coba skala Agresivitas Verbal dengan hasil indeks daya beda aitem sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Indeks Daya Beda Aitem Agresivitas Verbal

| No Aitem | <i>Correct item-Total correlation</i> | Keterangan |
|----------|---------------------------------------|------------|
| Y1       | .421                                  | Memuaskan  |
| Y2       | .487                                  | Memuaskan  |

| No Aitem | <i>Correct item-Total correlation</i> | Keterangan |
|----------|---------------------------------------|------------|
| Y3       | .144                                  | Ditolak    |
| Y4       | .592                                  | Memuaskan  |
| Y5       | .665                                  | Memuaskan  |
| Y6       | .401                                  | Memuaskan  |
| Y7       | .444                                  | Memuaskan  |
| Y8       | -.171                                 | Ditolak    |
| Y9       | .347                                  | Memuaskan  |
| Y10      | .610                                  | Memuaskan  |
| Y11      | .552                                  | Memuaskan  |
| Y12      | .325                                  | Memuaskan  |
| Y13      | .619                                  | Memuaskan  |
| Y14      | .677                                  | Memuaskan  |
| Y15      | .807                                  | Memuaskan  |
| Y16      | .446                                  | Memuaskan  |

\*Sumber: Hasil olah uji daya SPSS

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat dilihat dari 16 item yang diuji, terdapat 14 item yang memiliki nilai koefisien  $\geq 0,3$  dengan kategori memuaskan.

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Agresivitas verbal

| Skala variabel     | Nilai reliabilitas | Kategori  |
|--------------------|--------------------|-----------|
| Agresivitas verbal | 0.877              | Memuaskan |

\*Sumber: Hasil Pengolahan data *reliability scale*

Pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas skala Agresivitas verbal adalah 0,877 dimana hasil ini dikatakan reliabel dengan kategori Memuaskan sehingga pengukuran tersebut dikatakan reliabel. Setelah dilakukan uji daya beda aitem dan uji reliabilitas, diperoleh aitem Agresivitas verbal sebanyak 14 aitem. Berikut *blue print* skala Agresivitas verbal akhir:

Tabel 4.9 *Blue Print* Akhir Skala Agresivitas Verbal

| Aspek                                           | Indikator perilaku                                                 | Favorable | Unfavorable | Total     |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------|-------------|-----------|
| <i>Character Attack</i><br>(menyerang karakter) | Melakukan tindakan yakni menyerang karakter seseorang secara lisan | 1,2       | 4           | 3         |
| <i>Insults</i><br>(menghina)                    | Bertindak mencemooh kekurangan orang lain melalui perkataan        | 5,6,7,9   |             | 4         |
| <i>Meledictions</i><br>(mengutuk).              | Melakukan sumpah serapah                                           | 10,11     | 12          | 3         |
| <i>Profanity</i><br>(berkata kasar)             | Mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lain.     | 13,14,15  | 16          | 4         |
| <b>Total</b>                                    |                                                                    |           |             | <b>14</b> |

#### 4.1.4 Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2023 sampai dengan tanggal 20 Desember 2023. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner daring kepada masing-masing responden dan menyebarkan di media sosial.

##### 4.1.4.1 Deskripsi Responden Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain *mobile legend* di SMP Negeri “Y” di Kota Jambi. Jumlah subjek penelitian sebanyak 83 orang. Berdasarkan identitas diri pada kuisioner daring yang telah diisi oleh subjek, terdapat beberapa karakteristik yang menjelaskan gambaran subjek dalam penelitian seperti usia, jenis kelamin, dan kelas.

#### 4.1.4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Penelitian ini melibatkan 83 responden yang terdiri dari responden berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Tabel 4.10 menggambarkan distribusi penyebaran responden berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis kelamin | Responden |            |
|---------------|-----------|------------|
|               | Jumlah    | Presentase |
| Perempuan     | 23        | 28%        |
| Laki-laki     | 60        | 72%        |
| Total         | 83        | 100%       |

Karakteristik responden penelitian berdasarkan jenis kelamin pada tabel diatas menunjukkan bahwa jenis kelamin Laki-laki yang mengisi penelitian lebih tinggi dibandingkan responden Perempuan dengan jumlah 23 subjek dan presentase sebesar 72% oleh responden laki-laki.

#### 4.1.4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Penelitian ini melibatkan 83 responden yang terdiri dari 4 kelompok usia dengan rentang usia 12 sampai 15 tahun. Tabel 4.11 menggambarkan distribusi penyebaran responden berdasarkan usia.

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

| Usia         | Responden |            |
|--------------|-----------|------------|
|              | Jumlah    | Presentase |
| 12           | 22        | 26%        |
| 13           | 10        | 12%        |
| 14           | 38        | 46%        |
| 15           | 13        | 16%        |
| <b>Total</b> | 83        | 100%       |

\*Sumber: Hasil Pengolahan klasifikasi berdasarkan usia

Karakteristik responden penelitian berdasarkan usia pada tabel di atas menggambarkan bahwa usia 14 tahun merupakan responden terbanyak dalam penelitian ini dengan jumlah 38 responden dengan presentase sebesar 46%. Sedangkan responden yang paling sedikit berada pada usia 13 tahun dengan jumlah 10 orang dan berada di presentase 12%

#### 4.1.4.4 Karakteristik Berdasarkan Kelas

Penelitian ini melibatkan 83 responden yang terdiri dari tiga kelas. Tabel 4.12 menggambarkan distribusi penyebaran responden berdasarkan kelas.

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas

| Kelas        | Jumlah Responden | Presentase |
|--------------|------------------|------------|
| Tujuh        | 32               | 39%        |
| Delapan      | 30               | 36%        |
| Sembilan     | 21               | 25%        |
| <b>Total</b> |                  | <b>83</b>  |

Karakteristik responden penelitian berdasarkan kelas pada tabel di atas menggambarkan bahwa responden tertinggi berada dikelas tujuh dengan jumlah 32 responden dengan presentase 39%. Sementara itu, responden yang berada dikelas sembilan merupakan responden terendah dengan masing-masing responden berjumlah 21 responden dan presentase sebesar 25%.

#### 4.1.5 Hasil Deskriptif Variabel Penelitian

##### 4.1.5.1 Deskripsi Data Penelitian Variabel Intensitas

Intensitas merupakan variabel bebas dalam penelitian ini. Deskripsi data penelitian pada variabel Intensitas dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Deskripsi Variabel Intensitas

| Variable   | Jumlah subjek | Skor terendah | Skor tertinggi | Rata-rata (mean) | Standar deviasi |
|------------|---------------|---------------|----------------|------------------|-----------------|
| Intensitas | 83            | 22            | 42             | 32               | 4,8             |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa secara hipotetik skala Intensitas memiliki skor tertinggi sebesar 42 dan skor terendah sebesar 22. Data penelitian ini selanjutnya digunakan untuk mengkategorikan subjek penelitian agar skor yang diperoleh subjek dapat diinterpretasi.

Kategorisasi dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bagian yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Hasil kategorisasi dari variabel Intensitas dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Deskripsi Data Penelitian Variabel Intensitas

| Variabel     | Rentang Skor     | Klasifikasi   | Frekuensi | Presentase |
|--------------|------------------|---------------|-----------|------------|
| Intensitas   | $X \leq 27$      | Sangat rendah | 11        | 13%        |
|              | $28 < X \leq 30$ | Rendah        | 20        | 24%        |
|              | $31 < X \leq 34$ | Sedang        | 23        | 28%        |
|              | $35 < X \leq 38$ | Tinggi        | 18        | 22%        |
|              | $X > 39$         | Sangat tinggi | 11        | 13%        |
| <b>Total</b> |                  |               | 83        | 100%       |

Berdasarkan tabel diatas, data yang diperoleh dari respon subjek menunjukkan bahwa kecendrungan Intensitas berada pada kategori sedang dengan presentase tertinggi yakni sebesar 28%, sedangkan untuk kategori sangat rendah dan sangat tinggi mempunyai nilai yang sama yakni 13%. Adapun gambaran Intensitas pada subjek berdasarkan jenis kelamin dapat diamati dalam penyajian tabel berikut ini:

Tabel 4.15 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis kelamin | Kategori      |     |        |     |        |     |        |     |               |     |
|---------------|---------------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------------|-----|
|               | Sangat rendah |     | Rendah |     | Sedang |     | Tinggi |     | Sangat tinggi |     |
|               | F             | P   | F      | P   | F      | P   | F      | P   | F             | P   |
| Laki-laki     | 7             | 12% | 15     | 25% | 14     | 23% | 13     | 22% | 11            | 28% |
| Perempuan     | 4             | 17% | 5      | 28% | 9      | 39% | 5      | 28% | 0             | 0%  |

Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa pada kategori sangat rendah, presentase skor jenis kelamin perempuan lebih tinggi, namun untuk kategori sangat tinggi, skor laki-laki berada di kategori 28%, pada kategori sedang, responden perempuan lebih tinggi daripada laki-laki yakni sebesar 39% sedangkan laki-laki 23%

Data penelitian juga mendeskripsikan gambaran Intensitas berdasarkan usia yang dapat diamati pada tabel dibawah ini

Tabel 4.16 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Berdasarkan Usia

| Usia | Kategori      |     |        |     |        |     |        |     |               |     |
|------|---------------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------------|-----|
|      | Sangat rendah |     | Rendah |     | Sedang |     | Tinggi |     | Sangat tinggi |     |
|      | F             | P   | F      | P   | F      | P   | F      | P   | F             | P   |
| 12   | 2             | 9%  | 1      | 5%  | 5      | 23% | 6      | 32% | 8             | 36% |
| 13   | 2             | 20% | 1      | 10% | 4      | 40% | 2      | 20% | 1             | 10% |
| 14   | 1             | 3%  | 5      | 13% | 15     | 39% | 13     | 34% | 4             | 11% |
| 15   | 2             | 15% | 4      | 31% | 4      | 31% | 5      | 38% | 0             | 0%  |

Pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa pada kategori sangat rendah, usia 13 tahun presentase skor tertinggi. Sementara itu, pada kategori sangat tinggi, presentase tertinggi dimiliki usia 12 tahun. Data penelitian selanjutnya mendeskripsikan gambaran Intensitas berdasarkan kelas yang dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.17 Deskripsi Data Penelitian Intensitas Berdasarkan Kelas

| Kelas    | Kategori      |     |        |     |        |     |        |     |               |    |
|----------|---------------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------------|----|
|          | Sangat rendah |     | Rendah |     | Sedang |     | Tinggi |     | Sangat tinggi |    |
|          | F             | P   | F      | P   | F      | P   | F      | P   | F             | P  |
| Tujuh    | 1             | 5%  | 3      | 15% | 10     | 47% | 5      | 24% | 2             | 9% |
| Delapan  | 3             | 13% | 4      | 17% | 9      | 39% | 5      | 22% | 2             | 9% |
| Sembilan | 2             | 4%  | 6      | 13% | 20     | 43% | 16     | 34% | 3             | 6% |

Pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa pada kategori sangat rendah, presentase skor tertinggi dimiliki oleh responden yang berada di kelas delapan. Sementara itu pada kategori sangat tinggi, responden yang berada di kelas tujuh dan delapan memiliki presentase skor tertinggi. Untuk kategori sedang, responden yang berada dikelas tujuh berada di presentase skor tertinggi yakni 47%.

#### 4.1.5.2 Deskripsi Data Penelitian Variabel Agresivitas Verbal

Agresivitas Verbal merupakan variabel terikat dalam penelitian ini. Deskripsi data penelitian pada variabel Agresivitas Verbal dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Deskripsi Penelitian Variabel Agresivitas Verbal

| variabel           | Jumlah subjek | Skor terendah | Skor tertinggi | Rata-rata (mean) | Standar deviasi |
|--------------------|---------------|---------------|----------------|------------------|-----------------|
| Agresivitas Verbal | 83            | 27            | 48             | 37.7             | 4.0             |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa secara hipotetik skala Agresivitas Verbal memiliki skor tertinggi sebesar 48 dan skor terendah sebesar 27. Data penelitian ini selanjutnya digunakan untuk mengkategorikan subjek penelitian agar skor yang diperoleh subjek dapat diinterpretasi.

Kategorisasi dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bagian yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Hasil kategorisasi dari variabel Agresivitas Verbal dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut:

Tabel 4.19 Deskripsi Data Penelitian Variabel Agresivitas Verbal

| Variabel           | Rentang skor     | Klasifikasi   | Frekuensi | Presentase |
|--------------------|------------------|---------------|-----------|------------|
| Agresivitas Verbal | $X \leq 30$      | Sangat rendah | 4         | 5%         |
|                    | $31 < X \leq 34$ | Rendah        | 12        | 14%        |
|                    | $35 < X \leq 38$ | Sedang        | 24        | 29%        |
|                    | $39 < X \leq 42$ | Tinggi        | 32        | 36%        |
|                    | $X > 43$         | Sangat tinggi | 11        | 13%        |
| <b>Total</b>       |                  |               | 83        | 100%       |

Berdasarkan tabel diatas, data yang diperoleh dari respon subjek menunjukkan bahwa kecendrungan Agresivitas Verbal berada pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 36%. Adapun gambaran Agresivitas Verbal pada subjek berdasarkan jenis kelamin dapat diamati dalam penyajian tabel berikut ini:

Tabel 4.20 deskripsi data penelitian Agresivitas Verbal berdasarkan jenis kelamin

| Jenis kelamin | Kategori      |    |        |     |        |     |        |     |               |     |
|---------------|---------------|----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------------|-----|
|               | Sangat rendah |    | Rendah |     | Sedang |     | Tinggi |     | Sangat tinggi |     |
|               | F             | P  | F      | P   | F      | P   | F      | P   | F             | P   |
| Laki-laki     | 2             | 3% | 9      | 15% | 22     | 33% | 19     | 32% | 8             | 13% |
| Perempuan     | 1             | 4% | 6      | 26% | 8      | 35% | 7      | 30% | 1             | 4%  |

Pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa pada kategori sangat tinggi dan tinggi, presentase skor responden jenis kelamin laki-laki lebih tinggi, namun untuk kategori sedang dan rendah, presentase skor perempuan lebih tinggi.

Data penelitian juga mendeskripsikan gambaran Agresivitas Verbal berdasarkan usia yang dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.21 Deskripsi Data Penelitian Agresivitas Verbal Berdasarkan Usia

| Usia | Kategori      |     |        |     |        |     |        |     |               |    |
|------|---------------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------------|----|
|      | Sangat rendah |     | Rendah |     | sedang |     | Tinggi |     | Sangat tinggi |    |
|      | F             | P   | F      | P   | F      | P   | F      | P   | F             | P  |
| 12   | 3             | 14% | 9      | 45% | 8      | 36% | 1      | 5%  | 1             | 5% |
| 13   | 1             | 10% | 5      | 5%  | 2      | 20% | 2      | 20% | 0             | 0% |
| 14   | 10            | 26% | 10     | 26% | 10     | 26% | 7      | 18% | 1             | 3% |
| 15   | 3             | 23% | 2      | 15% | 3      | 23% | 4      | 31% | 1             | 8% |

Pada tabel 4.21 menunjukkan bahwa pada kategori sangat rendah, usia 14 tahun memiliki presentase skor tertinggi. Sementara itu, pada kategori sangat tinggi, presentase tertinggi dimiliki usia 15. Data penelitian selanjutnya mendeskripsikan

gambaran Agresivitas Verbal berdasarkan kelas yang dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.22 Deskripsi Data Penelitian Agresivitas Verbal Berdasarkan Kelas

| Kelas    | Kategori      |     |        |     |        |     |        |     |               |     |
|----------|---------------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|---------------|-----|
|          | Sangat rendah |     | Rendah |     | sedang |     | Tinggi |     | Sangat tinggi |     |
|          | F             | P   | F      | P   | F      | P   | F      | P   | F             | P   |
| Tujuh    | 4             | 12% | 14     | 44% | 10     | 33% | 3      | 9%  | 1             | 3%  |
| Delapan  | 4             | 13% | 8      | 37% | 10     | 33% | 7      | 23% | 1             | 3%  |
| Sembilan | 3             | 14% | 4      | 19% | 3      | 14% | 8      | 38% | 3             | 14% |

Pada tabel 4.22 menunjukan bahwa pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah, presentase skor tertinggi dimiliki oleh responden yang berada dikelas sembilan, sedangkan pada kategori sedang, responden kelas tujuh dan delapan memiliki skor yang sama yakni 33%.

#### 4.1.6 Uji Asumsi Analisis Data

##### 4.1.6.1 Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan teknik *shapiro-wilk*. Kaidah uji normalitas dinyatakan normal jika nilai probabilitas lebih besar atau sama dengan 0,05 ( $p > 0,05$ ). Hasil uji normalitas pada data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.23 Uji Normalitas Data

| Variable           | Statistic | Df | Sig   | Keterangan |
|--------------------|-----------|----|-------|------------|
| Intensitas         | 0,978     | 83 | 0,084 | Normal     |
| Agresivitas Verbal | 0,989     | 83 | 0,567 | Normal     |

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan teknik *saphiro-wilk*, dapat dilihat bahwa variabel Intensitas memiliki probabilitas sebesar  $0,084 > 0,05$  menunjukan bahwa variabel tersebut terdistribusi secara normal. Selanjutnya, pada variabel

Agresivitas Verbal memiliki nilai probabilitas sebesar  $0,567 > 0,05$  menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. Adapun teknik korelasi yang akan digunakan adalah uji korelasi pearson.

#### 4.1.6.2 Uji Linieritas

Uji Linearitas digunakan untuk menguji apakah data bersifat linear, sebelum melanjutkan ke uji korelasi. Tabel 4.24 menunjukkan hasil uji linearitas pada data dibawah ini:

Tabel 4.24 Uji Linearitas

|                                | Sum of square | Df | Mean square | F     | P    | Ket    |
|--------------------------------|---------------|----|-------------|-------|------|--------|
| Intensitas* Agresivitas Verbal | 93.069        | 1  | 93.069      | 7.060 | .010 | Linier |

Pada penelitian ini, uji linearitas data menemukan hasil bahwa nilai signifikasi data sebesar  $0,010 > 0,05$  sehingga disimpulkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang linear.

#### 4.1.6.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan syarat uji hipotesis perbedaan. Untuk uji homogenitas data digunakan *levane's test for equality of variances*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.25 Homogenitas

|            |                    | F     | Df1 | Df2 | p     | Ket     |
|------------|--------------------|-------|-----|-----|-------|---------|
| Intensitas | Agresivitas Verbal | 1.718 | 16  | 65  | 0,065 | Homogen |

Pada penelitian ini, uji homogenitas data menemukan hasil bahwa p value pada masing-masing variabel lebih besar ( $>$ ) dari 0,05 maka varians kelompok tersebut setara atau homogen.

#### 4.1.7 Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji asumsi yang telah dilakukan, terbukti bahwa variabel Intensitas dan Agresivitas Verbal telah memenuhi uji normalitas, uji linearitas, dan uji homogenitas. Maka untuk selanjutnya, dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan setelah penelitian dilaksanakan untuk menerima atau menolak hipotesis yang telah dibuat. Pada penelitian ini dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

##### 4.1.7.1 Hipotesis I

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Intensitas dengan Agresivitas Verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Uji korelasi dilakukan menggunakan uji korelasi pearson. Hasil uji korelasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.26 uji korelasi Intensitas – Agresivitas Verbal

| Korelasi                        | Koefisien korelasi | signifikasi | Arah korelasi |
|---------------------------------|--------------------|-------------|---------------|
| Intensitas – Agresivitas Verbal | .279               | 0,01        | Positif       |

Pada tabel 4.26 hasil analisis korelasi menunjukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Intensitas dengan Agresivitas Verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Dapat dilihat bahwa nilai *p values*  $0,00 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antara Intensitas dan Agresivitas Verbal dengan koefisien korelasi sebesar yang memiliki arah korelasi positif dan berarti apabila Intensitas bermain *games online mobile legends* siswa tinggi maka Agresivitas Verbal tinggi. Hasil penelitian menunjukan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil uji korelasi untuk melihat hubungan antara Intensitas bermain *games mobile legends* dengan Agresivitas Verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. dengan subjek sebanyak 83 orang, didapatkan hasil koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,279 dengan nilai  $p < 0,01$ . Hasil ini menunjukkan terdapat hubungan antara Intensitas bermain *games mobile legends* dengan Agresivitas Verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Hal ini menunjukkan bahwa, semakin tinggi Intensitas bermain *games mobile legends* maka semakin tinggi Agresivitas Verbal pada siswa.

Hasil deskriptif penelitian mengungkapkan gambaran Intensitas bermain *games mobile legends* responden dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 28%. Sementara itu, presentase responden dengan Intensitas bermain *games mobile legends* yang sangat tinggi sebesar 13%. Tingginya intensitas bermain individu saat bermain membuat individu mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain, kegagalan inilah dalam waktu lama dan berulang-ulang membuat frustrasi sehingga menimbulkan kecenderungan individu muncul perilaku agresif baik verbal maupun non verbal (Asyakur & Puspitadewi, 2017)

Berdasarkan penemuan yang peneliti dapatkan terdapat bahwa agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” di Kota Jambi lebih tinggi pada laki laki dibandingkan perempuan yakni berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi memiliki presentase 13% dan 32%, untuk usia 15 tahun kecenderungan agresivitas verbal memiliki presentase yang tinggi yakni sebesar 31%, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Merdekasari & Chaer, (2017) menunjukkan bahwa perilaku agresi verbal pada siswa laki-laki lebih tinggi dibandingkan perempuan dikarenakan siswa laki-laki lebih menunjukkan perilaku agresi aktif (perilaku agresi fisik dan verbal), sedangkan perempuan lebih cenderung menunjukkan perilaku agresi pasif (bergosip).

Temuan lebih lanjut yang peneliti dapatkan adalah agresivitas verbal berdasarkan kelas menunjukkan bahwa kelas 9 memiliki nilai yang cukup tinggi

dibandingkan kelas 7 dan 8, yakni pada kategori sangat tinggi memiliki presentase sebesar 14% sedangkan kelas 7 dan 8 memiliki presentase masing-masing 3%. Untuk kategori tinggi, kelas sembilan memperoleh presentase sebesar 38% sedangkan kelas 7 dan 8 masing masing 9% dan 23%. Berdasarkan asumsi peneliti, tingginya presentase agresivitas verbal di kelas 9 disebabkan oleh tingginya tingkat kelas yang sudah mereka lewati, sehingga kelas 9 merasa mempunyai pengalaman dan emosi yang lebih berani untuk dikeluarkan dibandingkan tingkatan dibawahnya.

Pemain *mobile legend* yang melakukan agresivitas verbal pada saat bermain dapat meningkat jika memiliki intensitas bermain yang tinggi, yang berarti semakin tinggi intensitas bermain *mobile legends* seseorang, maka semakin tinggi agresivitas verbal yang dimunculkan (Raharjo et al., 2024). Bermain *games mobile legends* mempunyai pengaruh yang membuat siswa melakukan agresivitas verbal yaitu tindakan kekerasan secara verbal dengan cara mengumpat, ejekan, makian dan ancaman melalui kata-kata, ini terjadi jika individu tidak memiliki kontrol yang baik sehingga sulit mengatur intensitasnya dalam bermain *games mobile legends*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, (2017) yakni tingginya intensitas bermain *games online* membawa dampak secara psikis yaitu individu menjadi mudah marah dan tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan kekalahan dalam bermain *games online*.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara Intensitas bermain *games mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Hal ini berarti semakin tinggi Intensitas bermain *games mobile legends* seseorang, maka semakin tinggi tingkat agresivitas verbal, begitu pula sebaliknya, semakin rendah Intensitas bermain *games mobile legends* seseorang, maka semakin rendah tingkat agresivitas verbal.

#### 4.2.1 Keterbatasan

1. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu kuisisioner penelitian disebarakan melalui *google form* dikarenakan pihak sekolah tidak mengizinkan pengambilan data secara langsung sehingga membuat peneliti tidak dapat memastikan proses pengisian kuisisioner apakah sesuai atau tidak serta tidak dapat membantu apabila didapati adanya responden yang mengalami kendala dalam proses pengisian kuisisioner.
2. Tidak diperbolehkannya dokumentasi membuat peneliti tidak dapat secara langsung melihat dan menggali data lebih lanjut kepada responden seperti melakukan wawancara kecil terhadap responder yang telah mengisi kuisisioner.
3. Dengan pengisian *goggle form*, peneliti tidak dapat memastikan data apakah sesuai dengan kondisi real responden atau tidak dikarenakan peneliti tidak dapat mengontrol siapa saja yang dapat mengisi link kuisisioner walaupun hanya disebar melalui grup kelas ataupun chat pribadi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran Intensitas bermain *games mobile legends* dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 28% dengan jumlah responden yaitu 23 siswa. Responden dengan Intensitas bermain *games mobile legends* yang sangat tinggi memiliki presentase sebesar 13% dengan jumlah responden yaitu 11 siswa.
2. Berdasarkan karakteristik sosial demografis, perilaku agresivitas verbal baik pada laki laki lebih tinggi dibandingkan perempuan berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi memiliki presentase 13% dan 32%, untuk usia 15 tahun kecenderungan agresivitas verbal memiliki presentase yang tinggi yakni 31%.
3. Berdasarkan hasil uji korelasi didapatkan nilai  $p\text{-value} < 0,01$  ( $p\text{-value} < 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan antara Intensitas bermain *games mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Adapun nilai korelasi sebesar 0,279 yang berarti hubungan Intensitas dan agresivitas verbal berada dalam kategori rendah dengan arah hubungan bersifat positif, dimana semakin tinggi intensitas bermain *games online mobile legends* maka semakin tinggi pula agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, yakni:

1. Bagi institusi pendidikan

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi mengenai hubungan agresivitas verbal dan Intensitas bermain *games mobile legends*, diharapkan pihak sekolah juga ikut berperan dalam memberikan edukasi mengenai dampak bermain *games* jika terlalu intens.

## 2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini untuk meneliti lebih lanjut hubungan tingkat kelas dengan agresivitas verbal siswa yang bermain *mobile legends*.

## 3. Bagi responden penelitian

Diharapkan siswa SMP negeri “Y” dapat lebih bijak dalam ketika bermain *games*, terutama ketika berinteraksi dengan orang lain. Dikarenakan agresivitas verbal dapat membawa dampak negatif baik bagi dirinya maupun pada rekan bermain *games* yang dapat berbahaya untuk kehidupan baik di dunia maya maupun di dunia nyata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M Dan M. Asrori. 2016. Psikologi remaja perkembangan peserta didik. Pt bumi aksara. jakarta
- Asyakur, M., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game *online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming surabaya. psikologi pendidikan, 4, 1–6.
- Azwar S. 2013. Sikap manusia: Teori dan pengukurannya. yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Azwar, S. (2017). Metode penelitian psikologi. yogyakarta: Pustaka pelajar
- Azwar, S. 2012. Reliabilitas dan validitas. yogyakarta: Pustaka pelajar
- Azwar, Saifuddin (2014). Metode penelitian. yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Barbara Krahe, The social psychology of aggression (new york: Psychology press taylor, 2013).
- Chaplin, J.P. 2004. Kamus lengkap psikologi. jakarta: Pt raja grafindo persada.
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh intensitas bermain game on-Line terhadap agresivitas siswa. Jiv-Jurnal Ilmiah Visi, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/Jiv.0901.4>
- Freeman. (2010). Strategic management: A stakeholder approach: Cambridge university press.
- Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). The effect of *online* violent video games on levels of aggression. plos one, 9(11), E111790.
- 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., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain game *online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. jurnal keperawatan jiwa, 9(1), 235–242.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game *online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri yogyakarta. Jurnal Konseling gusjigang, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Merdekasari, A., & Chaer, M. T. (2017). Perbedaan perilaku agresi antara siswa laki-laki dan siswa perempuan di Smpn 1 kasreman ngawi. Jurnal psikologi pendidikan dan konseling: Jurnal kajian psikologi pendidikan dan bimbingan konseling, July, 53. <https://doi.org/10.26858/jpkk.V0i0.2996>

- Murti, Marcellino Wahyu Wisnu (2021) Hubungan antara kontrol diri terhadap agresivitas pemain *game mobile legends* pada komunitas semar mlbb Semarang
- Notoatmodjo, S. (2016). Kesehatan masyarakat ilmu & seni (revisi). jakarta: Rineka cipta.
- Notoatmodjo, S. 2002, Metodologi penelitian kesehatan, rineka cipta, Jakarta
- Oktaviani, E. P., & Nurjanah, S. (2021). Hubungan intensitas bermain game *online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di Sma Muhammadiyah sokaraja. Jurnal human care, 6(2), 295–301.
- Periantalo, J. (2016). Penelitian kuantitatif untuk psikologi. yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Raharjo, D. B., Saragih, S., Aulia, S., & Haque, U. (2024). Agresivitas verbal pada pemain mobile legend: Bagaimana peran intensitas bermain? inner: journal of psychological research, 3(4), 506–514.
- Sugiyono. (2019). Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif dan r&d. bandung: Alfabeta.
- Taylor, S.E., Peplau, L.A., Dan Sears, D.O. 2009. Psikologi sosial. edisi kedua belas. alih bahasa: tri wibowo, b.S. jakarta: Kencana prenatal media group
- Ulum, B. (2018). Games “mobile legends bang bang” di kalangan mahasiswa uin sunan ampel surabaya dalam tinjauan “one dimensional man” herbert marcuse. community engagement & emergence journal, 1(1), 1–82.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. interaksi *online*, 7(3), 179–187. [https://Ejournal3.Undip.Ac.Id/IndexPhp/Interaksi Online/Article/View/24140](https://Ejournal3.Undip.Ac.Id/IndexPhp/InteraksiOnline/Article/View/24140)

# **LAMPIRAN 1**

## **Surat Izin Penelitian**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN

RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN



Jalan : Letjend Soeprapto No. 33 Telanaipura Jambi Kode Pos 36122 Telp: (0741) 60246 website: [www.fkik.unja.ac.id](http://www.fkik.unja.ac.id) e-mail: [fkik@unja.ac.id](mailto:fkik@unja.ac.id)

Nomor : 9076/UN21.8/PT.01.04/2023  
Hal : Izin Penelitian Skripsi

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah, SMP Negeri 1 Kota Jambi  
di -  
Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan Skripsi Mahasiswa Jurusan Psikologi FKIK Universitas Jambi Tahun Akademik 2022/2023, bersama ini mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberi izin pada mahasiswa/i kami untuk melakukan penelitian, atas nama :

Nama : Ahmad Fahrobi  
NIM : G1C118006  
Judul Penelitian : Hubungan Intensitas Bermain Game *Mobile Legends* dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa Di SMP Negeri X Kota Jambi  
Pembimbing I : Agung Iranda, S.Psi., MA.  
Pembimbing II : Siti Raudhoh, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Jambi, 29 NOV 2023

An. Dekan

Wakil Dekan BAKSI



dr. Bindya Wyanty, M.Med.Ed,Sp.A  
NIP. 19830201 200801 2 009

Tembusan Yth :

1. Pembimbing I dan Pembimbing II mahasiswa.
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## **LAMPIRAN 2**

### **Dokumentasi**



# **LAMPIRAN 3**

## **Validator dan AIKEN V**

## SEPTIRIANA WULANDARI

### PSYCHOLOGIST

SIPP: 20171451-2021-01-1444

septirianaw@gmail.com  
+62 812 7191 9616



#### Profile Summary

I have several experiences in doing assessment, psychological test, and counseling about child development. I am also interest with child with special need, inclusive education and parenting issue. I am person who has a big desire to make any improvements related to my career and able to work in team. I am also a good listener person who has a good communication skills, creative and enjoy being involved in critical thinking and problem solving processes.

#### Education

**Master of Professional Psychology | Universitas Gadjah Mada**  
GPA 3.71/4.00

2018-2021

**Bachelor of Psychology | Universitas Jambi**  
GPA 3.85/4.00

2013-2017

#### Work Experience

##### Associate Psychologist

###### Titik Temu

March, 2022- present

- Do online consultation with problems in working area, relationship, career, etc.
- Being speaker for mental health issue on podcast

###### Hear to Heal

August, 2021 - present

- Do online consultation with problems in working area, relationship, career, etc.
- Being speaker for mental health issue on live instagram

###### Lembaga Psikologi Terapan Universitas Indonesia

2021-present

- Do online assessment and any kind of project

###### SLB Citra Anindya

2021-present

- Do assessment and make psychological report for student placement class

##### Psychologist, Sekolah Kak Seto

2021-September 2023

- Assessed and made psychological report for student placement class
- Guided teachers in learning process for students with special case
- Guided counselor for assessment and intervention to cases in school
- Supervised teacher for made Individual Educational Program (IEP) inclusive students
- Gave Consultation students and parents
- Have being speaker for parenting class
- Made video education for instagram

##### Psychologist, Our Child Development Center

2022- September 2023

- Assessed and made psychological report for treatment
- Gave consultation to parents
- Made educational content for instagram

##### Lecturer, Jambi University

Juli 2021-Januari 2022

- Created and developed the teaching materials
- Inspired meaningful discussions
- Supervised students to practice psychological test

### Kata Pengantar

Saya Ahmad Fahrobi Mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Jambi dengan NIM 610118006 yang sedang melakukan penelitian skripsi dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain Game *Online Mobile Legends* dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa Di SMP Negeri X Kota Jambi".

Adapun tujuan saya di sini yaitu meminta bantuan saudara/i dalam melakukan analisis item Aiken's V untuk memastikan item agresivitas verbal dan intensitas bermain game *online* yang dibuat telah sesuai dengan indikator perilaku. Saudara/i diminta untuk memberikan rentang penilaian dari 1 sampai 5 dengan menuliskan angka di dalam kolom yang telah disediakan. Adapun makna dari angka tersebut adalah :

1 = Sangat Tidak Sesuai

2 = Tidak Sesuai

3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai

5 = Sangat Sesuai

Saudara/i dapat memberikan komentar atau pun penilaian pada kolom yang telah disediakan. Identitas Saudara/i akan terjaga kerahasiaannya dan hanya akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian dan bantuan saudara/i, saya ucapkan terimakasih

Hormat saya,

Peneliti

### Biodata

Nama : Septiriana Wulandari  
 Jenis kelamin : Perempuan  
 Instansi : -  
 Pendidikan : S'2 Magister Psikologi Profesi  
 Pengalaman Kerja : Associate Psychologist  
 Lama jabatan : 2 Tahun

Jambi, 26 Oktober 2023

Septiriana Wulandari

## VALIDITAS AIKEN SKALA AGRESIVITAS VERBAL

**Definisi Operasional:** Agresi verbal merupakan tindakan yang menyerang psikologis seseorang dengan cara menghina, membentak, mengejek, menyebar fitnah, mengancam secara verbal atau melalui kata-kata secara langsung maupun media.

**Teori:** Infante (2012)

| Aspek                                                                                                                                                                                                                                                                             | Indikator                                | Aitem                                                                                   | Nilai |   |                          |   |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|--------------------------|---|---|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          |                                                                                         | 1     | 2 | 3                        | 4 | 5 |
| <i>Character Attack:</i> Kondisi individu yang berniat ingin menyerang karakter atau fisik seseorang secara lisan. Berfokus kepada fisik seseorang tersebut, diutarakan secara lisan sehingga terkesan fisik tersebut menjadi sebuah kelemahan dan kesalahan dari orang tersebut. | Merundung fisik pemain lain secara lisan | 1. Saya mengomentari foto profil pemain yang <i>noob</i> (kemampuan bermain yang buruk) |       |   | <input type="checkbox"/> |   |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          | 2. Saya mengatakan bahwa pemain yang tidak bisa melihat <i>map</i> (peta) itu buta      |       |   | <input type="checkbox"/> |   |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          | 3. Saya mengatakan pemain yang tidak bisa berkomunikasi dalam bermain itu tidak serius  |       |   | <input type="checkbox"/> |   |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          | 4. Saya menahan diri untuk tidak menyudutkan pemain lain ( <i>unfavorable</i> )         |       |   | <input type="checkbox"/> |   |   |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                    |                                                                                                 |  |  |                          |                          |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------|--------------------------|--|
| <i>Competence Attacks:</i> Perilaku individu yang meremehkan kemampuan orang lain dengan menggunakan verbal. Individu tersebut akan mengesampingkan seberapa banyak prestasi orang tersebut atau seberapa hebat kemampuan orang tersebut, cenderung mencari kesalahan-kesalahan sehingga mengakibatkan orang lain tersebut meragukan kemampuan dirinya sendiri. | Merendahkan performa pemain lain   | 5. Saya mengomentari pemain yang memiliki kemampuan bermain yang buruk adalah orang yang bodoh  |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                    | 6. Saya meremehkan performa pemain walaupun ia bermain bagus di pertandingan sebelumnya         |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                    | 7. Saya menyalahkan kemampuan pemain lain atas kekalahan tim walaupun ia bermain sebaik mungkin |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                    | 8. Saya menyalahkan orang lain hanya membuat saya semakin kesal ( <i>unfavorable</i> )          |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
| <i>Insults:</i> Perilaku individu mengejek atau mencemooh kekurangan orang lain melalui perkataannya. Individu tersebut cenderung menyudutkan hal-hal dari orang lain yang dirasa                                                                                                                                                                               | Mencemooh ide/strategi pemain lain | 9. Saya meremehkan strategi yang disampaikan pemain lain                                        |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                    | 10. Saya menyebut strategi pemain lain tidak efektif dan akan gagal jika dilakukan.             |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                    | 11. Saya mengejek ide pemain lain adalah ide yang amatir                                        |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                      |                                               |                                                                                                   |  |  |                          |                          |                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| sebagai kekurangannya, sehingga orang tersebut menjadi rendah diri                                                                                                                                                                                   |                                               | 12. Saya menyanyikan pendapat rekan tim saya mengenai strategi yang sesuai ( <i>unfavorable</i> ) |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |                          |
| <i>Profanity:</i> Perilaku individu yang mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lain sehingga dapat menyakiti seseorang. Individu tersebut secara verbal tidak lagi berwujud sindiran atau pun ancaman dengan nada datar menghina, | Melontarkan kata-kata kasar dan tidak senonoh | 13. Saya menyebutkan nama binatang saat kesal bermain                                             |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                      |                                               | 14. Saya mengumpat pemain lain dengan kata-kata vulgar                                            |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                      |                                               | 15. Saya mengejek pemain lain idiot atau disabilitas lainnya                                      |  |  |                          |                          | <input type="checkbox"/> |
|                                                                                                                                                                                                                                                      |                                               | 16. Saya merasa risih mendengar kata yang tidak senonoh saat bermain ( <i>unfavorable</i> )       |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |                          |

## VALIDITAS AIKEN SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

**Definisi Operasional:** Intensitas bermain game *online* merupakan dari frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan keadaan emosional saat bermain game.

**Teori:** Chaplin (2004)

| Aspek                                                                                                                                            | Indikator                                                  | Aitem                                                                                                          | Nilai |                          |                          |                          |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
|                                                                                                                                                  |                                                            |                                                                                                                | 1     | 2                        | 3                        | 4                        | 5 |
| Frekuensi: Suatu kekerapan atau seberapa sering seseorang bermain game online (dalam bentuk frekuensi, seperti sekali, dua kali dan seterusnya). | Berapa kali seseorang bermain dalam periode waktu tertentu | 1. Saya bermain game online terus menerus dalam sehari                                                         |       |                          |                          | <input type="checkbox"/> |   |
|                                                                                                                                                  |                                                            | 2. Saya selalu lanjut bermain game online setelah menyelesaikan satu ronde                                     |       |                          |                          | <input type="checkbox"/> |   |
|                                                                                                                                                  |                                                            | 3. Saya sulit mengurangi berapa kali saya bermain game online dalam sehari                                     |       |                          | <input type="checkbox"/> |                          |   |
|                                                                                                                                                  |                                                            | 4. Saya merasa biasa saja saat tidak dapat bermain game online pada jadwal bermain saya ( <i>unfavorable</i> ) |       | <input type="checkbox"/> |                          |                          |   |
| Lama waktu yang digunakan untuk bermain game online (durasi waktu selama bermain).                                                               | Waktu yang dihabiskan menyelesaikan permainan              | 5. Saya tidak masalah bermain hingga larut malam                                                               |       |                          | <input type="checkbox"/> |                          |   |
|                                                                                                                                                  |                                                            | 6. Saya tidak masalah bermain dalam waktu yang lama                                                            |       |                          | <input type="checkbox"/> |                          |   |
|                                                                                                                                                  |                                                            | 7. Saya lebih suka lama bermain mobile legends daripada kegiatan lainnya                                       |       |                          |                          | <input type="checkbox"/> |   |
| Perhatian                                                                                                                                        | Penuh: Fokus dalam bermain                                 | 8. Saya tidak bisa diganggu ketika bermain game online                                                         |       |                          |                          | <input type="checkbox"/> |   |

|                                                                                                                                                                                     |                                   |                                                                                                          |  |  |                          |                          |                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Konsentrasi penuh individu pada game online sehingga mengesampingkan hal-hal lainnya seperti makan, mandi, sekolah, dan kurang memperdulikan sekitarnya ketika bermain game online. |                                   | 9. Saya tidak bisa mengerjakan hal lain ketika bermain                                                   |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |                          |
|                                                                                                                                                                                     |                                   | 10. Saya bermain game online hingga lupa makan                                                           |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |                          |
|                                                                                                                                                                                     |                                   | 11. Saya mendatangi orang tua yang memanggil saya ketika saya bermain game online ( <i>unfavorable</i> ) |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |                          |
| Emosional: Reaksi emosi yang dialami individu dari permainan game online seperti gembira, marah, atau                                                                               | Perasaan yang timbul saat bermain | 12. Saya merasa senang ketika bermain                                                                    |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |                          |
|                                                                                                                                                                                     |                                   | 13. Saya merasa terpukul jika kalah                                                                      |  |  |                          |                          | <input type="checkbox"/> |
|                                                                                                                                                                                     |                                   | 14. Saya frustrasi ketika permainan berjalan tidak sesuai keinginan                                      |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |                          |
|                                                                                                                                                                                     |                                   | 15. Saya tetap merasa baik baik saja saat kalah bermain game ( <i>unfavorable</i> )                      |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |                          |

|                                                                                     |  |  |  |  |  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| kesal pada saat bermain sehingga menyebabkan individu tenggelam dalam permainannya. |  |  |  |  |  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|



# M. TRI FIRIA CHANDRA

I/O PSYCHOLOGIST  
HR PRACTITIONER

0812-7214-7116

chandra.mtf@gmail.com

linkedin.com/in/m-tri-firia-chandra

I am an I-O psychologist with a keen interest in applying my knowledge to HR practices. I possess a solid understanding of HR concepts and regulations and I am eager to learn more. Though my work experience is limited, I am enthusiastic about learning and adapting to new challenges. I am looking forward to working in a hands-on environment where I can contribute to the success of an organization.

## SKILLS

- Recruitment and Selection
- Psychological Assessment
- Cognitive Testing
- Talent Management
- Training and Development
- Organizational Development

## LANGUAGES

Indonesian: Native

English: Professional Working  
TOEFL-ITP Score: 520

## EDUCATION

**Universitas Gadjah Mada (UGM)**  
Master's Degree, Industrial and Organizational Psychology  
Aug 2018—Jan 2023

**Universitas Jambi**  
Bachelor's Degree, Psychology  
Jul 2013—Nov 2018

## PUBLICATION

Construction of Abstract-Reasoning Test

## EXPERIENCE

**Associate Psychologist**  
ECC.co.id (Mar 2023—Present)

- Conducted comprehensive assessments using the BEI method to gather insights on candidates' behavior, skills, and competencies.
- Employed observations during interviews to generate detailed reports.
- Prepared thorough interview reports based on gathered information.
- Documented interview findings accurately and concisely.
- Provided professional recommendations based on interviews and evaluations, contributing to the selection process.

**CAREER COUNSELOR**  
JobStreet Indonesia (Jan 2023)

- Project-based experience in career guidance and support
- Assisted job seekers with career exploration and job search strategy development
- Provided information on job selection processes, including resume screening, assessments and interviews
- Helped candidates make informed career decisions through weighing pros and cons
- Offered feedback on CV improvement, interview preparation and showcasing skills to employers

**COGNITIVE TEST DEVELOPMENT**  
Universitas Jambi (Sep—Dec 2021)

- Experienced in project-based development of cognitive tests, particularly abstract reasoning tests, to meet psychometric standards,
- Collaborates with team to determine objectives, develop concepts and create test scenarios,
- Designs and evaluates test questions through peer review and improves validity and reliability,
- Ensures test performance meets standards through trials and measurement.

**HR BUSINESS PARTNER**  
PT Industri Jamu dan Farmasi Sido Muncul Tbk. (Aug—Dec 2019)

- Obtained Professional IO-Psychologist title by supporting HR with research, data analysis, and presentation of findings,
- Assisted in job analysis with HR managers and production unit heads to understand job requirements,
- Developed programs to promote company values and improve job satisfaction,
- Helped design and implement job-fit assessments to evaluate candidate suitability,
- Optimized recruitment system and designed Individual Development Plan program,
- Acquired expertise in HR and OD field.

**ASSISTANT PSYCHOLOGIST & CO-TESTER**

|                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| Inspirasi Sehati           | (Mar 2016—Feb 2018) |
| Perfecta Maxima Consulting | (Oct 2014—Oct 2017) |
| Talenta Biro Psikologi     | (Oct 2015—Dec 2016) |
| Good & Great Consultant    | (Nov 2015—Nov 2016) |

- Responsible for smooth implementation of psychological tests for clients
- Scored test results, analyzed data, compared to established standards, and interpreted results

### Kata Pengantar

Saya Ahmad Fahrobi Mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Jambi dengan NIM 612118006 yang sedang melakukan penelitian skripsi dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa Di SMP Negeri X Kota Jambi".

Adapun tujuan saya di sini yaitu meminta bantuan saudara/i dalam melakukan analisis item Aiken's V untuk memastikan item agresivitas verbal dan intensitas bermain game online yang dibuat telah sesuai dengan indikator perilaku. Saudara/i diminta untuk memberikan rentang penilaian dari 1 sampai 5 dengan menuliskan angka di dalam kolom yang telah disediakan. Adapun makna dari angka tersebut adalah :

1 = Sangat Tidak Sesuai

2 = Tidak Sesuai

3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai

5 = Sangat Sesuai

Saudara/i dapat memberikan komentar atau pun penilaian pada kolom yang telah disediakan. Identitas Saudara/i akan terjaga kerahasiannya dan hanya akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian dan bantuan saudara/i, saya ucapkan terimakasih

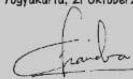
Hormat saya,

Peneliti

### Biodata

Nama : M. Tri Firia Chandra  
 Jenis kelamin : Laki-laki  
 Instansi : ECC.co.id  
 Pendidikan : S-2 Magister Psikologi Profesi  
 Pengalaman Kerja : Associate Psychologist/Assessor  
 Lama jabatan : 1 tahun

Yogyakarta, 21 Oktober 2023

  
 M. Tri Firia Chandra

## VALIDITAS AKEN SKALA AGRESIVITAS VERBAL

**Definisi Operasional:** Agresi verbal merupakan tindakan yang menyerang psikologis seseorang dengan cara menghina, membentak, mengejek, menyebarkan fitnah, mengancam secara verbal atau melalui kata-kata secara langsung maupun media.

Tesnik Infante (2012)

| Aspek                                                                                                                                                                                                                                                                             | Indikator                                  | Aitem                                                                                  | Nilai                    |   |                          |                          |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|---|--------------------------|--------------------------|---|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                            |                                                                                        | 1                        | 2 | 3                        | 4                        | 5 |
| <b>Character Attack:</b> Kondisi individu yang bersifat tinggi menyerang karakter atau fisik seseorang secara lisan. Bertukar kepada fisik seseorang tersebut, diforokan secara lisan sehingga terkasa fisik tersebut menjadi sebuah kelemahan dan kesalahan dari orang tersebut. | Merendahkan fisik pemane lisa secara lisan | 1. Saya mengamati foto profil pemane yang jelek (kemampuan bermain yang buruk)         |                          |   |                          | <input type="checkbox"/> |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                            | 2. Saya mengatakan bahwa pemane yang tidak bisa melihat map (peta) itu buta            |                          |   |                          | <input type="checkbox"/> |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                            | 3. Saya mengatakan pemane yang tidak bisa berkomunikasi dalam bermain itu tidak serius |                          |   | <input type="checkbox"/> |                          |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                            | 4. Saya menyebut diri untuk tidak menyebarkan pemane lisa (unfavorable)                | <input type="checkbox"/> |   |                          |                          |   |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                            |                                                                                                 |                          |                          |                          |                          |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|
| <b>Competence Attacks:</b> Perilaku individu yang meremehkan kemampuan orang lisa dengan menggunakan verbal. Individu tersebut akan mengesampingkan seberapa banyak prestasi orang tersebut atau seberapa hebat kemampuan orang tersebut, cenderung mencari kesalahan-kesalahan sehingga mengakibatkan orang lisa tersebut merupakan kemampuan dirinya sendiri. | Merendahkan prestasi bermain pemane lisa   | 5. Saya mengamati pemane yang memiliki kemampuan bermain yang buruk adalah orang yang bodoh     |                          |                          |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                            | 6. Saya meremehkan prestasi pemane walaupun ia bermain bagus di pertandingan sebelumnya         |                          | <input type="checkbox"/> |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                            | 7. Saya menyalahkan kemampuan pemane lisa atas kekalahan tim walaupun ia bermain sangat mungkin |                          |                          | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                            | 8. Saya menyalahkan orang lisa hanya membuat saya semakin kecewa (unfavorable)                  | <input type="checkbox"/> |                          |                          |                          |  |
| <b>Insults:</b> Perilaku individu mengejek atau mencemooh kekurangan orang lisa melalui perkataannya. Individu tersebut cenderung menyebarkan hal-hal dari orang lisa yang dirasa                                                                                                                                                                               | Mencemooh ide/strategi bermain pemane lisa | 9. Saya meremehkan strategi yang diungkapkan pemane lisa                                        |                          |                          | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                            | 10. Saya menyebut strategi pemane lisa tidak efektif dan akan gagal jika dilakukan              |                          |                          | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                            | 11. Saya mengejek ide pemane lisa adalah ide yang amatir                                        |                          |                          | <input type="checkbox"/> |                          |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                             |                                                                                         |                          |  |                          |                          |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--|--------------------------|--------------------------|--|
| sebagai kekurangannya, sehingga orang tersebut menjadi rendah diri                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                             | 12. Saya menyebarkan pendapat rekan tim saya mengenai strategi yang sesat (unfavorable) |                          |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
| <b>Profanity:</b> Perilaku individu yang mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lisa sehingga dapat menyakiti seseorang. Individu tersebut secara verbal tidak lagi berwujud sindiran atau pun ancaman dengan nada duror menghina, individu tersebut melakukan tindakan secara verbal dan kasar kepada orang lisa. | Melontarkan kata-kata kasar dan tidak sopan | 13. Saya melewatkan nama binatang saat kecewa bermain                                   | <input type="checkbox"/> |  |                          |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                             | 14. Saya memanggil pemane lisa dengan kata-kata vulgar                                  |                          |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                             | 15. Saya mengejek pemane lisa idiot atau disabilitas lainnya                            |                          |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                             | 16. Saya merasa fisik mendengar kata yang tidak sopan saat bermain (unfavorable)        |                          |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |

## VALIDITAS AKEN SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Definisi Operasional: Intensitas bermain game online merupakan dari frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan keadaan emosional saat bermain game.  
Teori Chaplin (2004)

| Aspek                                                                                                                                               | Indikator                                           | Aitem                                                                                                 | Nilai |   |                          |                          |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|--------------------------|--------------------------|---|
|                                                                                                                                                     |                                                     |                                                                                                       | 1     | 2 | 3                        | 4                        | 5 |
| Frekuensi: Suatu keterpaparan atau seberapa sering seseorang bermain game online (dalam bentuk frekuensi, seperti sekali, dua kali dan seterusnya). |                                                     | 1. Saya bermain game online terus menerus dalam sehari                                                |       |   | <input type="checkbox"/> |                          |   |
|                                                                                                                                                     |                                                     | 2. Saya selalu lanjut bermain game online setelah menyelesaikan satu ronde                            |       |   |                          | <input type="checkbox"/> |   |
|                                                                                                                                                     |                                                     | 3. Saya sulit meninggalkan berapa kali saya bermain game online dalam sehari                          |       |   |                          | <input type="checkbox"/> |   |
|                                                                                                                                                     |                                                     | 4. Saya merasa biasa saja saat tidak dapat bermain game online pada jadwal bermain saya (unfavorable) |       |   |                          | <input type="checkbox"/> |   |
| Lama waktu yang digunakan untuk bermain game online (durasi waktu selama bermain).                                                                  | Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan | 5. Saya tidak masalah bermain hingga larut malam                                                      |       |   | <input type="checkbox"/> |                          |   |
|                                                                                                                                                     |                                                     | 6. Saya tidak masalah bermain dalam waktu yang lama                                                   |       |   |                          | <input type="checkbox"/> |   |
|                                                                                                                                                     |                                                     | 7. Saya lebih suka lama bermain mobile Legends daripada kegiatan lainnya                              |       |   | <input type="checkbox"/> |                          |   |
| Perhatian Penuh: Fokus dalam bermain                                                                                                                |                                                     | 8. Saya tidak bisa @gaggg ketika bermain game online                                                  |       |   |                          | <input type="checkbox"/> |   |

|                                                                                                                                                                                 |                                   |                                                                                                  |  |  |                          |                          |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--------------------------|--------------------------|--|
| Konsentrasi penuh individu pada game online sehingga mengesampingkan hal lainnya seperti makan, mandi, sekolah, dan kurang memperhatikan sekitarnya ketika bermain game online. |                                   | 9. Saya tidak bisa mengerjakan hal lain ketika bermain                                           |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                 |                                   | 10. Saya bermain game online hingga lupa makan                                                   |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |
|                                                                                                                                                                                 |                                   | 11. Saya mendapatkan orang tua yang memanggil saya ketika saya bermain game online (unfavorable) |  |  | <input type="checkbox"/> |                          |  |
| Emosional: Respon emosi yang dialami individu dari permainan game online seperti bahagia, marah, atau                                                                           | Perasaan yang timbul saat bermain | 12. Saya merasa senang ketika bermain                                                            |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                 |                                   | 13. Saya merasa frustrasi jika kalah                                                             |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                 |                                   | 14. Saya frustrasi ketika permainan berjalan tidak sesuai keinginan                              |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |
|                                                                                                                                                                                 |                                   | 15. Saya tetap merasa baik-baik saja saat kalah bermain game (unfavorable)                       |  |  |                          | <input type="checkbox"/> |  |

|                                                                                      |  |  |  |  |  |  |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| Kesal pada saat bermain sehingga menyebabkan individu berpelukan dalam permainannya. |  |  |  |  |  |  |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|

### Kata Pengantar

Saya Ahmad Fahrobi Mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Jambi dengan NIM G1C118006 yang sedang melakukan penelitian skripsi dengan judul "**Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa Di SMP Negeri X di Kota Jambi**".

Adapun tujuan saya di sini yaitu meminta bantuan saudara dalam melakukan analisis item Aiken's V untuk memastikan item agresivitas verbal dan intensitas bermain game *online* yang dibuat telah sesuai dengan indikator perilaku. Saudara/i diminta untuk memberikan rentang penilaian dari 1 sampai 5 dengan menuliskan angka di dalam kolom yang telah disediakan. Adapun makna dari angka tersebut adalah :

- 1 = Sangat Tidak Sesuai
- 2 = Tidak Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 4 = Sesuai
- 5 = Sangat Sesuai

Saudara/i dapat memberikan komentar atau pun penilaian pada kolom yang telah disediakan. Identitas Saudara/i akan terjaga kerahasiaannya dan hanya akan dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian dan bantuan saudara, saya ucapkan terimakasih

Hormat saya,

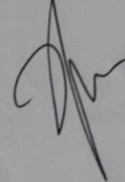
Peneliti

**Biodata**

Nama : Deepa Permatelo  
Jenis kelamin : L  
Instansi : PSI Fkib Dnye  
Pendidikan : S-2  
Pengalaman Kerja : 10 tahun  
Lama jabatan :

Jambi, 2023

Validator Ahli



Deepa Permatelo

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| orang tersebut menjadi rendah diri.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |  |  |  |  |  |  |
| <p><i>Profanity:</i> Perilaku individu yang mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lain sehingga dapat menyakiti seseorang.</p> <p>Individu tersebut secara verbal tidak lagi berwujud sindiran atau pun omongan dengan nada datar menghina, individu tersebut melakukan tindakan secara verbal dan kasar kepada orang lain.</p> | Melontarkan kata-kata kasar dan tidak senonoh | <p>13. Saya menggunakan nama binatang untuk dilontarkan saat kesal bermain</p> <p>14. Saya mengumpat pemain lain dengan kata-kata vulgar</p> <p>15. Saya mengejek pemain lain idiot atau disabilitas lainnya</p> <p>16. Saya merasa risih mendengar kata yang tidak senonoh saat bermain<br/>(unfavorable)</p> |  |  |  |  |  |  |  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                            |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |   |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|
| kemampuan orang lain dengan menggunakan verbal. Individu tersebut akan mengesampingkan seberapa banyak prestasi orang tersebut atau seberapa hebat kemampuan orang tersebut, cenderung mencari kesalahan-kesalahan sehingga mengakibatkan orang lain tersebut meragukan kemampuan dirinya sendiri. |                                            |  | 6. Saya meremehkan performa pemain walaupun ia bermain bagus di pertandingan sebelumnya<br>7. Saya menyalahkan kemampuan pemain lain atas kekalahan tim walaupun ia bermain sebaik mungkin<br>8. Saya merasa menyalahkan orang lain hanya membuat saya semakin kesal (unfavorable)      | ✓ | ✓ | ✓ |
| Insults: Perilaku individu mengejek atau mencemooh kekurangan orang lain melalui perkataannya. Individu tersebut cenderung menyudutkan hal-hal dari orang lain yang dirasa sebagai kekurangannya, sehingga                                                                                         | Mencemooh ide/strategi bermain pemain lain |  | 9. Saya meremehkan strategi yang disampaikan pemain lain<br>10. Saya menyebut strategi pemain lain akan gagal jika dilakukan.<br>11. Saya mengejek ide pemain lain adalah ide yang amatir<br>12. Saya menanyakan pendapat rekan tim saya mengenai strategi apa yang cocok (unfavorable) | ✓ | ✓ | ✓ |

## VALIDITAS AIKEN SKALA AGRESIVITAS VERBAL

**Definisi Operasional:** Agresi verbal merupakan tindakan yang menyerang psikologis seseorang dengan cara menghina, membentak, mengejek, menyebar fitnah, mengancam secara verbal atau melalui kata-kata secara langsung maupun media.

**Teori:** Infante (2012)

| Aspek                                                                                                                                                                                                                                                                             | Indikator                                | Aitem                                                                                          | Nilai |   |   |   |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          |                                                                                                | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <i>Character Attack:</i> Kondisi individu yang berniat ingin menyerang karakter atau fisik seseorang secara lisan. Berfokus kepada fisik seseorang tersebut, diutarakan secara lisan sehingga terkesan fisik tersebut menjadi sebuah kelemahan dan kesalahan dari orang tersebut. | Merundung fisik pemain lain secara lisan | 1. Saya mengomentari foto profil pemain yang <i>noob</i> (kemampuan bermain yang buruk)        |       |   |   | ✓ |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          | 2. Saya mengatakan bahwa pemain yang tidak bisa melihat <i>map</i> (peta) itu buta             |       |   | ✓ |   |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          | 3. Saya mengatakan pemain yang tidak bisa berkomunikasi dalam bermain itu tidak serius         |       |   | ✓ |   |   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                          | 4. Saya menahan diri untuk tidak menyudutkan pemain lain ( <i>unfavorable</i> )                |       |   |   | ✓ |   |
| <i>Competence Attacks:</i> Perilaku individu yang meremehkan                                                                                                                                                                                                                      | Merendahkan performa bermain pemain lain | 5. Saya mengomentari pemain yang memiliki kemampuan bermain yang buruk adalah orang yang bodoh |       |   |   |   | ✓ |

# JELPA PERIANTALO S.PSI., M.PSI., PSIKOLOG

Lecturer

☎ : 081215641278

Date of Birth : 04/08/1987

✉ : jelp.8487@unja.ac.id

Gender : Male

📍 : Jalan Letjend Soerapto No. 33 Jambi, Jambi,  
Jambi.

Marital Status : Single

Nationality : Indonesia

## SUMMARY

**Pengalaman Penulisan Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun terakhir.**

Memahami Bukti Validitas dari Skala Sikap terhadap Pelajaran Sosiologi **Terakreditasi Sinta 5**  
Tahun 2023

Pengembangan modul pembelajaran berbasis pengajaran positif pada mata kuliah Pengembangan Diri  
Tahun 2022 **Terakreditasi Sinta 3**

Hubungan antara Hardiness dengan Academic Burnout Siswa kelas ?Y? SMA Negeri 1 pada Masa Pandemi  
Covid-19. Tahun 2021 **Terakreditasi Sinta 5**

Validasi Skala Sikap terhadap Pelajaran Matematika dan Sains Tahun 2020 **Terakreditasi Sinta 4**

Uji Validitas Tes Minat Indonesia Komponen Ilmu Kesehatan dengan Skala Sikap terhadap Pelajaran tahun  
2020 **Terakreditasi Sinta 4**

## WORK EXPERIENCE

August 2014 -  
Till Date

**Dosen Psikologi**  
Universitas Jambi

Jambi, Indonesia

## EDUCATION

July 2004 -  
July 2008

**Psikologi - Universitas Indonesia (UI)**

## **LAMPIRAN 4**

### **Hasil olah data SPSS**

Intensitas

Deskripsi

**Statistics**

|                |        |       |
|----------------|--------|-------|
| X              |        |       |
| N              | Valid  | 104   |
|                | Missin | 0     |
| g              |        |       |
| Mean           |        | 32.20 |
| Median         |        | 32.00 |
| Std. Deviation |        | 4.806 |
| Range          |        | 20    |
| Percentiles    | 25     | 29.00 |
|                | 50     | 32.00 |
|                | 75     | 36.00 |

| X     |    |          |         |         |            |
|-------|----|----------|---------|---------|------------|
|       |    | Frequenc |         | Valid   | Cumulative |
|       |    | y        | Percent | Percent | Percent    |
| Valid | 22 | 1        | 1.0     | 1.0     | 1.0        |
|       | 23 | 5        | 4.8     | 4.8     | 5.8        |
|       | 24 | 1        | 1.0     | 1.0     | 6.7        |
|       | 25 | 4        | 3.8     | 3.8     | 10.6       |
|       | 26 | 4        | 3.8     | 3.8     | 14.4       |
|       | 27 | 3        | 2.9     | 2.9     | 17.3       |
|       | 28 | 4        | 3.8     | 3.8     | 21.2       |
|       | 29 | 8        | 7.7     | 7.7     | 28.8       |
|       | 30 | 8        | 7.7     | 7.7     | 36.5       |
|       | 31 | 9        | 8.7     | 8.7     | 45.2       |
|       | 32 | 6        | 5.8     | 5.8     | 51.0       |
|       | 33 | 9        | 8.7     | 8.7     | 59.6       |
|       | 34 | 8        | 7.7     | 7.7     | 67.3       |
|       | 35 | 3        | 2.9     | 2.9     | 70.2       |
|       | 36 | 9        | 8.7     | 8.7     | 78.8       |
|       | 37 | 4        | 3.8     | 3.8     | 82.7       |
|       | 38 | 9        | 8.7     | 8.7     | 91.3       |

|   |      |    |       |       |       |
|---|------|----|-------|-------|-------|
| 1 | 39   | 4  | 3.8   | 3.8   | 95.2  |
|   | 40   | 2  | 1.9   | 1.9   | 97.1  |
|   | 41   | 2  | 1.9   | 1.9   | 99.0  |
|   | 42   | 1  | 1.0   | 1.0   | 100.0 |
|   | Tota | 83 | 100.0 | 100.0 |       |

### Agresivitas Verbal

#### Statistics

|                |        |       |
|----------------|--------|-------|
| Y              |        |       |
| N              | Valid  | 104   |
|                | Missin | 0     |
| g              |        |       |
| Mean           |        | 37.74 |
| Median         |        | 38.00 |
| Std. Deviation |        | 4.051 |
| Range          |        | 21    |
| Percentiles    | 25     | 35.00 |
|                | 50     | 38.00 |
|                | 75     | 40.00 |

|   |      |          |         |         |            |
|---|------|----------|---------|---------|------------|
| Y |      |          |         |         |            |
|   |      | Frequenc |         | Valid   | Cumulative |
|   |      | y        | Percent | Percent | Percent    |
| d | Vali | 27       | 2       | 1.9     | 1.9        |
|   |      | 29       | 2       | 1.9     | 3.8        |
|   |      | 31       | 2       | 1.9     | 5.8        |
|   |      | 32       | 4       | 3.8     | 9.6        |
|   |      | 33       | 4       | 3.8     | 13.5       |
|   |      | 34       | 7       | 6.7     | 20.2       |
|   |      | 35       | 8       | 7.7     | 27.9       |
|   |      | 36       | 8       | 7.7     | 35.6       |
|   |      | 37       | 9       | 8.7     | 44.2       |
|   |      | 38       | 15      | 14.4    | 58.7       |

|   |      |    |       |       |       |
|---|------|----|-------|-------|-------|
|   | 39   | 10 | 9.6   | 9.6   | 68.3  |
|   | 40   | 8  | 7.7   | 7.7   | 76.0  |
|   | 41   | 7  | 6.7   | 6.7   | 82.7  |
|   | 42   | 7  | 6.7   | 6.7   | 89.4  |
|   | 43   | 3  | 2.9   | 2.9   | 92.3  |
|   | 44   | 3  | 2.9   | 2.9   | 95.2  |
|   | 45   | 2  | 1.9   | 1.9   | 97.1  |
|   | 46   | 2  | 1.9   | 1.9   | 99.0  |
|   | 48   | 1  | 1.0   | 1.0   | 100.0 |
|   | Tota | 83 | 100.0 | 100.0 |       |
| 1 |      |    |       |       |       |

Tes Nomalitas

### Tests of Normality

|   | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |     |      |
|---|---------------------------------|----|------|--------------|-----|------|
|   | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df  | Sig. |
| X | .083                            | 83 | .072 | .978         | 104 | .084 |
| Y | .083                            | 83 | .073 | .989         | 104 | .567 |

a. Lilliefors Significance Correction

Tes Linearitas

### ANOVA Table

|        |                |                          | Sum of Squares | df | Mean Square | F     | Sig. |
|--------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
| Y<br>* | Between Groups | (Combined)               | 363.560        | 19 | 19.135      | 1.452 | .136 |
|        |                | Linearity                | 93.069         | 1  | 93.069      | 7.060 | .010 |
|        |                | Deviation from Linearity | 270.491        | 18 | 15.027      | 1.140 | .338 |
|        | Within Groups  |                          | 830.464        | 63 | 13.182      |       |      |
|        | Total          |                          | 1194.024       | 82 |             |       |      |

## Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

|           |     |     |      |
|-----------|-----|-----|------|
| X         |     |     |      |
| Levene    |     |     |      |
| Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 1.718     | 16  | 65  | .065 |

## Uji Korelasi Pearson

**Correlations**

|   |                     | X     | Y     |
|---|---------------------|-------|-------|
| X | Pearson Correlation | 1     | .279* |
|   | Sig. (2-tailed)     |       | .011  |
|   | N                   | 83    | 83    |
| Y | Pearson Correlation | .279* | 1     |
|   | Sig. (2-tailed)     | .011  |       |
|   | N                   | 83    | 83    |

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

# **LAMPIRAN 5**

## **SKALA**

- Sebelum eliminasi aitem

| Aspek                                                                                                                                                                 | Indikator                                                     | Aitem                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Frekuensi: Suatu<br>kekerapan atau<br>seberapa sering<br>seseorang bermain<br>game online (dalam<br>bentuk frekuensi,<br>seperti sekali, dua kali<br>dan seterusnya). | Berapa kali seseorang bermain<br>dalam periode waktu tertentu | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya bermain game online terus menerus dalam sehari</li> <li>2. Saya selalu lanjut bermain game online setelah menyelesaikan satu ronde</li> <li>3. Saya sulit mengurangi berapa kali saya bermain game online dalam sehari</li> <li>4. Saya merasa biasa saja saat tidak dapat bermain game online pada jadwal bermain saya (<b>unfavorable</b>)</li> </ol> |
| Lama waktu yang<br>digunakan untuk<br>bermain game online                                                                                                             | Waktu yang dihabiskan untuk<br>menyelesaikan permainan        | <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Saya tidak masalah bermain hingga larut malam</li> <li>6. Saya tidak masalah bermain dalam waktu yang lama</li> <li>7. Saya lebih suka lama bermain mobile legends daripada kegiatan lainnya</li> </ol>                                                                                                                                                      |

|                                                                                                                                                                                                      |                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (durasi waktu selama bermain).                                                                                                                                                                       |                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Perhatian Penuh: Konsentrasi penuh individu pada game online sehingga mengesampingkan hal-hal lainnya seperti makan, mandi, sekolah, dan kurang memperdulikan sekitarnya ketika bermain game online. | Fokus dalam bermain               | 8. Saya tidak bisa diganggu ketika bermain game online<br>9. Saya tidak bisa mengerjakan hal lain ketika bermain<br>10. Saya bermain game online hingga lupa makan<br>11. Saya mendatangi orang tua yang memanggil saya ketika saya bermain game online <b>(unfavorable)</b> |
| Emosional: Reaksi emosi yang dialami individu dari permainan game online                                                                                                                             | Perasaan yang timbul saat bermain | 12. Saya merasa senang ketika bermain<br>13. Saya merasa terpukul jika kalah<br>14. Saya frustrasi ketika permainan berjalan tidak sesuai keinginan<br>15. Saya tetap merasa baik baik saja saat kalah bermain game <b>(unfavorable)</b>                                     |

|                                                                                                                  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| seperti gembira, marah, atau kesal pada saat bermain sehingga menyebabkan individu tenggelam dalam permainannya. |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

| Aspek                                                                                                                                                                                                                                                                             | Indikator                                | Aitem                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Character Attack:</i> Kondisi individu yang berniat ingin menyerang karakter atau fisik seseorang secara lisan. Berfokus kepada fisik seseorang tersebut, diutarakan secara lisan sehingga terkesan fisik tersebut menjadi sebuah kelemahan dan kesalahan dari orang tersebut. | Merundung fisik pemain lain secara lisan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya mengomentari foto profil pemain yang <i>noob</i> (kemampuan bermain yang buruk)</li> <li>2. Saya mengatakan bahwa pemain yang tidak bisa melihat <i>map</i> (peta) itu buta</li> <li>3. Saya mengatakan pemain yang tidak bisa berkomunikasi dalam bermain itu tidak serius</li> <li>4. Saya menahan diri untuk tidak menyudutkan pemain lain (<b>unfavorable</b>)</li> </ol> |
| <i>Competence Attacks:</i> Perilaku individu yang meremehkan kemampuan orang lain                                                                                                                                                                                                 | Merendahkan performa bermain pemain lain | <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Saya mengomentari pemain yang memiliki kemampuan bermain yang buruk adalah orang yang bodoh</li> <li>6. Saya meremehkan performa pemain walaupun ia bermain bagus di pertandingan sebelumnya</li> </ol>                                                                                                                                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>dengan menggunakan verbal. Individu tersebut akan mengesampingkan seberapa banyak prestasi orang tersebut atau seberapa hebat kemampuan orang tersebut, cenderung mencari kesalahan-kesalahan sehingga mengakibatkan orang lain tersebut meragukan kemampuan dirinya sendiri.</p> |                                                   | <p>7. Saya menyalahkan kemampuan pemain lain atas kekalahan tim walaupun ia bermain sebaik mungkin</p> <p>8. Saya menyalahkan orang lain hanya membuat saya semakin kesal (<b>unfavorable</b>)</p>                                                                                                                               |
| <p><i>Insults:</i> Perilaku individu mengejek atau mencemooh kekurangan orang lain melalui perkataannya. Individu tersebut cenderung menyudutkan hal-hal dari orang lain yang dirasa sebagai</p>                                                                                     | <p>Mencemooh ide/strategi bermain pemain lain</p> | <p>9. Saya meremehkan strategi yang disampaikan pemain lain</p> <p>10. Saya menyebut strategi pemain lain tidak efektif dan akan gagal jika dilakukan.</p> <p>11. Saya mengejek ide pemain lain adalah ide yang amatir</p> <p>12. Saya menanyakan pendapat rekan tim saya mengenai strategi yang sesuai (<b>unfavorable</b>)</p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| kekurangannya, sehingga orang tersebut menjadi rendah diri.                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <i>Profanity</i> : Perilaku individu yang mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lain sehingga dapat menyakiti seseorang. Individu tersebut secara verbal tidak lagi berwujud sindiran atau pun omongan dengan nada datar menghina, individu tersebut melakukan tindakan secara verbal dan kasar kepada orang lain. | Melontarkan kata-kata kasar dan tidak senonoh | <p>13. Saya menyebutkan nama binatang saat kesal bermain</p> <p>14. Saya mengumpat pemain lain dengan kata-kata vulgar</p> <p>15. Saya mengejek pemain lain idiot atau disabilitas lainnya</p> <p>16. Saya merasa risih mendengar kata yang tidak senonoh saat bermain (<b>unfavorable</b>)</p> |

- **Sesudah eliminasi aitem**

Aitem pada nomor 4,11,dan 12 dieliminasi

| Aspek                                                                                                                                                                 | Indikator                                                     | Aitem                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Frekuensi: Suatu<br>kekerapan atau<br>seberapa sering<br>seseorang bermain<br>game online (dalam<br>bentuk frekuensi,<br>seperti sekali, dua kali<br>dan seterusnya). | Berapa kali seseorang bermain<br>dalam periode waktu tertentu | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya bermain game online terus menerus dalam sehari</li> <li>2. Saya selalu lanjut bermain game online setelah menyelesaikan satu ronde</li> <li>3. Saya sulit mengurangi berapa kali saya bermain game online dalam sehari</li> </ol> |
| Lama waktu yang<br>digunakan untuk<br>bermain game online                                                                                                             | Waktu yang dihabiskan untuk<br>menyelesaikan permainan        | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Saya tidak masalah bermain hingga larut malam</li> <li>5. Saya tidak masalah bermain dalam waktu yang lama</li> <li>6. Saya lebih suka lama bermain mobile legends daripada kegiatan lainnya</li> </ol>                                |

|                                                                                                                                                                                                      |                                   |                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (durasi waktu selama bermain).                                                                                                                                                                       |                                   |                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Perhatian Penuh: Konsentrasi penuh individu pada game online sehingga mengesampingkan hal-hal lainnya seperti makan, mandi, sekolah, dan kurang memperdulikan sekitarnya ketika bermain game online. | Fokus dalam bermain               | <ul style="list-style-type: none"> <li>7. Saya tidak bisa diganggu ketika bermain game online</li> <li>8. Saya tidak bisa mengerjakan hal lain ketika bermain</li> <li>9. Saya bermain game online hingga lupa makan</li> </ul>                               |
| Emosional: Reaksi emosi yang dialami individu dari permainan game online                                                                                                                             | Perasaan yang timbul saat bermain | <ul style="list-style-type: none"> <li>10. Saya merasa terpukul jika kalah</li> <li>11. Saya frustrasi ketika permainan berjalan tidak sesuai keinginan</li> <li>12. Saya tetap merasa baik baik saja saat kalah bermain game <b>(unfavorable)</b></li> </ul> |

|                                                                                                                  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| seperti gembira, marah, atau kesal pada saat bermain sehingga menyebabkan individu tenggelam dalam permainannya. |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

Aitem nomor 3 dan 8 dieliminasi

| Aspek                                                                                                                                                                                                                                                                             | Indikator                                | Aitem                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Character Attack:</i> Kondisi individu yang berniat ingin menyerang karakter atau fisik seseorang secara lisan. Berfokus kepada fisik seseorang tersebut, diutarakan secara lisan sehingga terkesan fisik tersebut menjadi sebuah kelemahan dan kesalahan dari orang tersebut. | Merundung fisik pemain lain secara lisan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya mengomentari foto profil pemain yang <i>noob</i> (kemampuan bermain yang buruk)</li> <li>2. Saya mengatakan bahwa pemain yang tidak bisa melihat <i>map</i> (peta) itu buta</li> <li>3. Saya menahan diri untuk tidak menyudutkan pemain lain (<b>unfavorable</b>)</li> </ol> |
| <i>Competence Attacks:</i> Perilaku individu yang meremehkan kemampuan orang lain                                                                                                                                                                                                 | Merendahkan performa bermain pemain lain | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Saya mengomentari pemain yang memiliki kemampuan bermain yang buruk adalah orang yang bodoh</li> <li>5. Saya meremehkan performa pemain walaupun ia bermain bagus di pertandingan sebelumnya</li> </ol>                                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>dengan menggunakan verbal. Individu tersebut akan mengesampingkan seberapa banyak prestasi orang tersebut atau seberapa hebat kemampuan orang tersebut, cenderung mencari kesalahan-kesalahan sehingga mengakibatkan orang lain tersebut meragukan kemampuan dirinya sendiri.</p> |                                                   | <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Saya menyalahkan kemampuan pemain lain atas kekalahan tim walaupun ia bermain sebaik mungkin</li> <li>7. Saya menyalahkan orang lain hanya membuat saya semakin kesal (<b>unfavorable</b>)</li> </ol>                                                               |
| <p><i>Insults:</i> Perilaku individu mengejek atau mencemooh kekurangan orang lain melalui perkataannya. Individu tersebut cenderung menyudutkan hal-hal dari orang lain yang dirasa sebagai</p>                                                                                     | <p>Mencemooh ide/strategi bermain pemain lain</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Saya menyebut strategi pemain lain tidak efektif dan akan gagal jika dilakukan.</li> <li>9. Saya mengejek ide pemain lain adalah ide yang amatir</li> <li>10. Saya menanyakan pendapat rekan tim saya mengenai strategi yang sesuai (<b>unfavorable</b>)</li> </ol> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| kekurangannya, sehingga orang tersebut menjadi rendah diri.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <p><i>Profanity</i>: Perilaku individu yang mengatakan perkataan kotor atau tidak sopan kepada orang lain sehingga dapat menyakiti seseorang. Individu tersebut secara verbal tidak lagi berwujud sindiran atau pun omongan dengan nada datar menghina, individu tersebut melakukan tindakan secara verbal dan kasar kepada orang lain.</p> | Melontarkan kata-kata kasar dan tidak senonoh | <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Saya menyebutkan nama binatang saat kesal bermain</li> <li>12. Saya mengumpat pemain lain dengan kata-kata vulgar</li> <li>13. Saya mengejek pemain lain idiot atau disabilitas lainnya</li> <li>14. Saya merasa risih mendengar kata yang tidak senonoh saat bermain (<b>unfavorable</b>)</li> </ol> |

## **LAMPIRAN 6**

### **Hasil TO**

## Agresivitas

Reabilitas awal

**Reliability Statistics**

| Cronbach's<br>Alpha | N of<br>Items |
|---------------------|---------------|
| .841                | 16            |

Reabilitas setelah aitem yang ga bagus dibuang

**Reliability Statistics**

| Cronbach's<br>Alpha | N of<br>Items |
|---------------------|---------------|
| .877                | 14            |

Validitas

**Item-Total Statistics**

|   | Scale Mean if<br>Item Deleted | Scale<br>Variance if Item<br>Deleted | Corrected<br>Item-Total<br>Correlation | Cronbach's<br>Alpha if Item<br>Deleted |
|---|-------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| 1 | VAR0000<br>33.4848            | 63.945                               | .421                                   | .834                                   |
| 2 | VAR0000<br>32.9091            | 65.398                               | .487                                   | .830                                   |
| 3 | VAR0000<br>33.3030            | 69.280                               | .144                                   | .849                                   |
| 4 | VAR0000<br>34.0000            | 63.438                               | .592                                   | .825                                   |
| 5 | VAR0000<br>33.2727            | 60.892                               | .665                                   | .819                                   |
| 6 | VAR0000<br>34.0606            | 65.809                               | .401                                   | .835                                   |
| 7 | VAR0000<br>34.0909            | 65.648                               | .444                                   | .832                                   |
| 8 | VAR0000<br>33.6970            | 74.718                               | -.171                                  | .865                                   |
| 9 | VAR0000<br>34.0606            | 66.121                               | .347                                   | .838                                   |
| 0 | VAR0001<br>33.7576            | 63.189                               | .610                                   | .824                                   |

|   |         |         |        |      |      |
|---|---------|---------|--------|------|------|
| 1 | VAR0001 | 34.0000 | 63.313 | .552 | .826 |
| 2 | VAR0001 | 34.2424 | 67.877 | .325 | .838 |
| 3 | VAR0001 | 33.4848 | 60.383 | .619 | .821 |
| 4 | VAR0001 | 33.4848 | 60.758 | .677 | .818 |
| 5 | VAR0001 | 33.9091 | 58.023 | .807 | .809 |
| 6 | VAR0001 | 34.2424 | 65.127 | .446 | .832 |

Yang dibuang aitem 8,karena skor validitasnya kurang dari 0.300

Validitas setelah aitem dibawah 0.300 dibuang

| Item-Total Statistics |         |                  |             |               |      |
|-----------------------|---------|------------------|-------------|---------------|------|
|                       |         | Scale            | Corrected   | Cronbach's    |      |
|                       |         | Variance if Item | Item-Total  | Alpha if Item |      |
|                       |         | Deleted          | Correlation | 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 |

## Intensitas

Reabilitas awal

**Reliability Statistics**

| Cronbach's<br>Alpha | N of<br>Items |
|---------------------|---------------|
| .816                | 15            |

Reabilitas Setelah aitem yang ga bagus dibuang

**Reliability Statistics**

| Cronbach's<br>Alpha | N of<br>Items |
|---------------------|---------------|
| .858                | 12            |

Validitas awal

**Item-Total Statistics**

|   | Scale Mean if<br>Item Deleted | Scale<br>Variance if Item<br>Deleted | Corrected<br>Item-Total<br>Correlation | Cronbach's<br>Alpha if Item<br>Deleted |
|---|-------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| 1 | VAR0000<br>37.3030            | 47.280                               | .630                                   | .790                                   |
| 2 | VAR0000<br>36.8485            | 49.508                               | .620                                   | .795                                   |
| 3 | VAR0000<br>37.2727            | 44.142                               | .714                                   | .780                                   |
| 4 | VAR0000<br>37.9697            | 53.030                               | .197                                   | .820                                   |
| 5 | VAR0000<br>37.1212            | 49.797                               | .433                                   | .805                                   |
| 6 | VAR0000<br>37.0606            | 48.684                               | .535                                   | .797                                   |
| 7 | VAR0000<br>37.6061            | 49.184                               | .448                                   | .804                                   |
| 8 | VAR0000<br>36.9394            | 51.559                               | .302                                   | .814                                   |
| 9 | VAR0000<br>36.8182            | 51.216                               | .437                                   | .805                                   |

|   |         |         |        |       |      |
|---|---------|---------|--------|-------|------|
| 0 | VAR0001 | 37.8182 | 45.403 | .652  | .787 |
| 1 | VAR0001 | 37.9394 | 57.934 | -.156 | .843 |
| 2 | VAR0001 | 36.4848 | 55.633 | .043  | .825 |
| 3 | VAR0001 | 36.9697 | 48.093 | .521  | .798 |
| 4 | VAR0001 | 37.0303 | 47.905 | .584  | .794 |
| 5 | VAR0001 | 37.5455 | 49.756 | .477  | .802 |

Yang dibuang aitem 4 dan 11, alasannya sama kayak yang diatas

Validitas setelah aitem yang dibawah 0.300 dibuang

| Item-Total Statistics |                               |                                      |                                        |                                        |      |
|-----------------------|-------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|------|
|                       | Scale Mean if<br>Item Deleted | Scale<br>Variance if Item<br>Deleted | Corrected<br>Item-Total<br>Correlation | Cronbach's<br>Alpha if Item<br>Deleted |      |
| 1                     | VAR0000                       | 29.9697                              | 43.593                                 | .640                                   | .840 |
| 2                     | VAR0000                       | 29.5152                              | 45.945                                 | .610                                   | .844 |
| 3                     | VAR0000                       | 29.9394                              | 41.246                                 | .672                                   | .837 |
| 4                     | VAR0000                       | 29.7879                              | 45.922                                 | .449                                   | .853 |
| 5                     | VAR0000                       | 29.7273                              | 44.830                                 | .555                                   | .846 |
| 6                     | VAR0000                       | 30.2727                              | 46.142                                 | .400                                   | .857 |
| 7                     | VAR0000                       | 29.6061                              | 47.496                                 | .327                                   | .861 |

|   |         |         |        |      |      |
|---|---------|---------|--------|------|------|
| 8 | VAR0000 | 29.4848 | 47.133 | .473 | .851 |
| 9 | VAR0000 | 30.4848 | 41.633 | .672 | .837 |
| 0 | VAR0001 | 29.6364 | 44.051 | .555 | .846 |
| 1 | VAR0001 | 29.6970 | 44.405 | .575 | .844 |
| 2 | VAR0001 | 30.2121 | 45.735 | .508 | .849 |

## **LAMPIRAN 7**

### **Data Total**

| X  | Y  |
|----|----|
| 39 | 38 |
| 27 | 39 |
| 38 | 33 |
| 33 | 29 |
| 36 | 38 |
| 27 | 42 |
| 32 | 42 |
| 31 | 41 |
| 31 | 40 |
| 38 | 38 |
| 25 | 36 |
| 37 | 34 |
| 35 | 38 |
| 33 | 34 |
| 36 | 39 |
| 25 | 43 |
| 31 | 36 |
| 31 | 37 |
| 38 | 39 |
| 34 | 31 |
| 36 | 44 |
| 34 | 40 |
| 32 | 34 |
| 29 | 39 |
| 37 | 33 |
| 31 | 38 |
| 33 | 40 |
| 25 | 37 |
| 28 | 34 |
| 36 | 36 |
| 31 | 43 |
| 33 | 38 |
| 35 | 43 |
| 30 | 32 |
| 38 | 40 |
| 42 | 45 |
| 38 | 42 |
| 30 | 41 |
| 38 | 39 |
| 38 | 46 |
| 32 | 34 |
| 40 | 40 |
| 36 | 35 |

|    |    |
|----|----|
| 28 | 36 |
| 41 | 38 |
| 34 | 45 |
| 40 | 39 |
| 39 | 29 |
| 38 | 37 |
| 34 | 40 |
| 27 | 38 |
| 31 | 38 |
| 34 | 41 |
| 36 | 38 |
| 39 | 34 |
| 29 | 32 |
| 23 | 31 |
| 31 | 36 |
| 29 | 35 |
| 39 | 39 |
| 30 | 41 |
| 34 | 36 |
| 30 | 41 |
| 33 | 41 |
| 26 | 38 |
| 33 | 35 |
| 37 | 38 |
| 30 | 37 |
| 36 | 27 |
| 32 | 44 |
| 36 | 39 |
| 28 | 46 |
| 33 | 35 |
| 41 | 37 |
| 36 | 35 |
| 33 | 34 |
| 37 | 44 |
| 32 | 42 |
| 32 | 36 |
| 29 | 42 |
| 35 | 42 |
| 29 | 33 |

## **LAMPIRAN 8**

### **Data Google Form**

Microsoft Excel interface showing a spreadsheet with data and formulas. The ribbon includes FILE, HOME, INSERT, PAGE LAYOUT, FORMULAS, DATA, REVIEW, and VIEW. The spreadsheet contains a list of items (e.g., 1. ID game, 2. 56215600, 3. 1.92E+08, 4. 56127400, 5. 8.77E+08, 6. 57004381, 7. 98435521, 8. 6.81E+08, 9. 58302001, 10. 80977244, 11. 1.45E+08, 12. 68033301, 13. 22034741, 14. 43118700, 15. 88287011, 16. 32779722, 17. 56008992, 18. 12002611, 19. 23117006, 20. 29885132, 21. 55008950, 22. 52016631, 23. 1.45E+08, 24. 42092115, 25. 30282112, 26. 32420021, 27. 2301336, 28. 5.82E+08, 29. 3200371, 30. 2720102) and their corresponding values. The status bar at the bottom shows 'READY' and 'Type here to search'.

Formulir tanpa judul - Microsoft Excel

FILE HOME INSERT PAGE LAYOUT FORMULAS DATA REVIEW VIEW

Clipboard Font Alignment Conditional Formatting Styles

Calibri 11 A A Wrap Text Merge & Center \$ % Number

B I U Bold Italic Underline

Normal Bold Good Input Linked Cell Calculation Note

Insert Delete Format Autosum Fill Sort & Find & Filter Select

Q4 3

|    | E        | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | AA | AB | AC | AD | AE | AF | AG |
|----|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 31 | 255303   | 3 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  |    |
| 32 | 45220112 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3  | 3  | 4  | 2  | 2  | 3  |    |
| 33 | 787920   | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4  | 2  | 2  | 3  | 4  | 3  |    |
| 34 | 7580227  | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3  | 3  | 2  | 4  | 3  | 3  |    |
| 35 | 8229292  | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2  | 2  | 3  | 4  | 3  | 4  |    |
| 36 | 62788023 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  |    |
| 37 | 52003152 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  |    |
| 38 | 42551202 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4  | 4  | 2  | 3  | 1  | 4  |    |
| 39 | 11020336 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 1  | 2  | 3  | 4  |    |
| 40 | 19820299 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  |    |
| 41 | 56900252 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2  | 2  | 3  | 4  | 4  | 4  |    |
| 42 | 45201126 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2  | 4  | 3  | 4  | 4  | 2  |    |
| 43 | 45200325 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  |    |
| 44 | 52542632 | 3 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2  | 2  | 3  | 2  | 3  | 4  |    |
| 45 | 2720311  | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3  | 2  | 3  | 2  | 3  | 4  |    |
| 46 | 6300821  | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  |    |
| 47 | 42420372 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2  | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  |    |
| 48 | 1103812  | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  |    |
| 49 | 9639722  | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  |    |
| 50 | 52777919 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3  | 3  | 2  | 4  | 4  | 4  |    |
| 51 | 96266271 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3  | 3  | 2  | 4  | 4  | 1  |    |
| 52 | 5100371  | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3  | 4  | 1  | 2  | 2  | 2  |    |
| 53 | 8265210  | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 1  | 2  | 1  | 2  | 3  |    |
| 54 | 8028245  | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2  | 3  | 4  | 3  | 2  | 3  |    |
| 55 | 2442022  | 3 | 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  |    |
| 56 | 87200381 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4  | 3  | 2  | 4  | 4  | 4  |    |
| 57 | 9270272  | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3  | 2  | 1  | 3  | 1  | 1  |    |
| 58 | 44252600 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3  | 2  | 1  | 3  | 2  | 2  |    |
| 59 | 41458200 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3  | 3  | 2  | 3  | 2  | 1  |    |
| 60 | 25325007 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  | 2  |    |
| 61 | 8735406  | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  |    |
| 62 | 862537   | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  |    |
| 63 | 11287122 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3  | 3  | 2  | 3  | 3  | 2  |    |
| 64 | 16932132 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 2  | 3  | 2  | 3  | 2  |    |
| 65 | 98882133 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 2  | 3  | 3  | 3  | 2  |    |
| 66 | 5352073  | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3  | 3  | 2  | 3  | 1  | 2  |    |

READY Type here to search 25°C Berawan 8:20 AM 1/17/2024

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

## **LAMPIRAN 9**

### **Data Awal Penelitian**

**LEMBAR INFORMED CONSENT**  
**(PERSETUJUAN PARTISIPAN PENELITIAN)**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NT  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Alamat : Kota Baru  
 Usia : 13 Tahun  
 Pendidikan Terakhir : SMP  
 Nomor Handphone : -

Menyatakan bersedia menjadi partisipan dengan sukarela dan tanpa paksaan untuk menjadi partisipan penelitian yang berjudul **“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA DI SMP NEGERI “Y” KOTA JAMBI”** dengan ketentuan apabila ada hal yang tidak berkenan pada saya, maka saya berhak mengajukan pengunduran diri dari kegiatan penelitian ini:

Jambi, 20 Januari 2023

Peneliti

Partisipan

  
 Ahmad Fahrobi

  
 .....

**LEMBAR INFORMED CONSENT**

**(PERSETUJUAN PARTISIPAN PENELITIAN)**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : AK  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Kota Baru  
Usia : 13 Tahun  
Pendidikan Terakhir : SMP  
Nomor Handphone : -

Menyatakan bersedia menjadi partisipan dengan sukarela dan tanpa paksaan untuk menjadi partisipan penelitian yang berjudul **“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA DI SMP NEGERI “Y” KOTA JAMBI”** dengan ketentuan apabila ada hal yang tidak berkenan pada saya, maka saya berhak mengajukan pengunduran diri dari kegiatan penelitian ini:

Jambi, 20 Januari 2023

Peneliti

Partisipan



Ahmad Fahrobi



.....

**GUIDE WAWANCARA DATA AWAL INTENSITAS BERMAIN  
MOBILE LEGEND DAN AGRESIVITAS VERBAL**

**Intensitas Bermain Mobile Legend**

1. Bisa ceritakan aktivitas kamu bermain *mobile legend* sehari-hari?
2. Siapa saja yang bermain sama kamu?
3. Berapa lama biasanya kamu bermain *mobile legend*?
4. Apa yang kamu rasakan selama bermain *mobile legend*?
5. Seberapa fokus kamu ketika bermain *mobile legend*?

**Agresivitas Verbal**

1. Bisakah kamu ceritakan apa saja yang sering dibicarakan para pemain *mobile legend*?
2. Bagaimana para pemain *mobile legend* melontarkan kata-kata ketika sedang menyerang/merendahkan pemain lain saat bermain?
3. Kenapa ada pemain yang berkata untuk merendahkan seperti itu?
4. Bagaimana hubungan antara keseringan bermain *mobile legend* dengan kata-kata yang menyerang/merendahkan?

### VERBATIM PARTISIPAN 1

**Nama Partisipan : AK**

**Usia : 13 tahun**

**Tanggal Wawancara : 20 Januari 2023, 09.13 WIB**

Iter Assalamu'alaikum, Lala, apa kabarnya hari ini?

Itee Wa'alaikumsalam, Kak, iyo alhamdulillah baik, Kak, kakak apo kabar?

Iter Alhamdulillah, baik. Sebelumnya makasi ya, Lala, udah mau kakak tanya-tanyai sedikit seputar *mobile legend*

Itee Iyoo samo-samo, Kak. Kan kakak main jugo, Hahahaha

Iter Hehe, benar. Oh ya, Lala, boleh certain keseharian Lala main *mobile legend*

Itee Oh iyo, iyo. Kami biasonyo main abis balek sekolah, Bang, soalnya dak boleh bawa, Bang. Tapi kadang-kadang bawa hape diam-diam jugo untuk main di sekolah, hehe

Iter Oh gituu, siapa aja nih yang sering bermain sama Lala?

Itee Kalo main biasonyo samo kawan sekolah atau samo kawan deket rumah si lebih sering. Kadang jugo main samo orang-orang random dan lawannyo random. Tiap tim tuh ado 5 orang,kak, jadi 5 lawan 5 gitu. Orang ni isinyo dapatnyo dari acak-acak,kak, jadi dak kenal gituna. Tapib iso jugo kito main dengan kawan.

Iter Oooh tergantung sama sistemnya lagi berarti ya. Biasanya Lala berapa lama mainnya?

- Itee Heem, dak terlalu perhatian pula jamnyo. Mungkin sehari tu ado la 8 jam, tapi dak 8 jam tu satu kali main, adola berhenti dulu, gek tu lanjut lagi.
- Iter Tetep ada istirahat berarti yaa. Oh ya, boleh certain ngga gimana si perasaan Lala tiap lagi main mobile legend?
- Itee Heem, yang pasti kaya semangat samo fokus, karena bener-bener harus susun strategi samo kawan tim gitu, kan. Kadang ado kaya deg-degan kalo msialnya bau-bau nak kalah. Ado jugo semangat kalo kawan timnyo biso diajak kerjo samo. Intinyo kalo main, kami coba fokus ke gamenyo, mikirin gimano biar ndak kalah gitu, Kak
- Iter Berarti Lala naruh konsentrasi penuh dan serius dalam mencapai kemenangan dalam game ya
- Itee Iyo, Kak betul
- Iter Nah kalo fokus ini seberapa fokus kira-kira Lala dalam bermain?
- Itee Yo karena game in ikan game *online* dan dak biso di pause, jadi harus fokus nian samo game ni. Kami malas nian kalo lah misalnya diganggu, atau dipanggil gitu karena jadi dak fokus. Soalnya kalo kito lengah, musuh kan biso bae kek membalikkan keadaan
- Iter Berarti jangan ada yang ngalihin perhatian gitu ya. Oh ya, kira-kira hal apa aja sih yang biasanya dibicarakan sama para pemain mobile legend?
- Itee Biasonyo yo paling kek formasi timnyo kayak mano. Terus tu, *hero* apo yang lagi meta, terus counter *hero-hero* musuh tu pake apo. Item yang bagus untuk dipake jugo biasonyo sering dibahas, terus diskusi gitu siapa yang bagus jadi hyper, MM, samo role lainnyo.
- Iter Berarti kaya diskusi strategi sebelum mulai game sama kekuatan masing-masing *hero* yang sekrang trend ya
- Itee Iyo, Kak. Biaso misalnyo ado *hero* tu yang terlalu OP, nah nanti ado isu di season selanjutnyo di adjust atau dinerf gitu biar tetap seimbang

Iter Oke. Oh ya, Lala, apa Lala pernah ngerasain atau liat kalua para pemain sering saling ejek gitu dalam bermain?

Itee Oh itu kayanyo lumayan sering sih, Kak, apo lagi kalua nengok kawan setim noob atau dak biso diajak kerjo samo. Kadang ado jugo yang bikin kesal karena dio kaya ngetroll gitu, pura-pura dak biso main atau prank mati terus. Padahal itu biso buat kemungkinan besar tu kalah. Seringlah jadinya kek kato Mutiara muncul, hahaha

Iter Boleh jelasin kaya gimana biasanya pemain lampiasin kesalnya?

Itee Yoo kayak mencarut gitu la, Kak, kaya anjing, babi, anak yatim ngatoin roang, gitu-gitu

Iter Lala pernah ngomong kaya gitu?

Itee Pernah si, Kak. Kami di rumah dak pernah ngomong kotor, Kak, tapi datau semenjak main Mobile Legend ni jadi sering marah dan ngomong kotor, apolagi ke teman sendiri yang main jugo.

Iter Kira-kira kenapa si pemain kalo kesal akhirnya bisa ngomong kaya gitu?

Itee Yook arena kan ini game *online*, kito cuman biso kesal-kesal dewe. Jadi harus kek lampiasin raso marah ni,kan. Dan jugo pemain-pemain troll tu sekarang banyak jugo, sengaja diburuk-burukin mainnyo. Mano untuk ranked lagi, kan agek kalah dan turun bintangnyo, susah untuk naik bintang tu, apo lagi kalo nak ke mythic, makonyo kesal lah pasti kalo kayak itu

Iter Jadi kaya ngomong gitu supaya orang tu tau kita ngga suka sama kelakuan dia ya?

Itee Iyo, mungkin jugo kan dio berani usil kektu karena kito dak biso datangi langsung. Kalo biso la diajakin betinju mungkin, Kak, hahhah

Iter Waduh, serem kalo gitu hahaha. Oh ya, menurut Lala, ada ngga si kaitannya ngomong kasar gitu dengan terlalu lama main mobile legend?

Itee Mungkin ado kalo misalnya sering ketemu player yang ngesali. Jadi pemain git utu kan kaya bikin lingkungan jadi toxic jugo. Dak herna jugo la jadinya orng yang awalnya dak pengen toxic ikut toxic karena kesal main

gamenyo, apo lagi mungkin yang kaya lagi push rank, dapat be musibah kektu

Iter      Hoo berarti bisa jad ada pengaruh ya

Itee      Menurut kami si iyo, Kak

Iter      Oke, Lala, itu tadi pertanyaan terakhir dari Kakak. Sebelumnya Kakak Makasi banyak ke Lala ya udah mau Kakak tanyain beberapa hal tentang hobi mobile legend Lala

Itee      Iyo samo-samo, Kak, kan kakak main jugo ML

Iter      Hehehe iya benar. Sekali lagi makasih banyak, Lala, Kakak akhiri dulu wawancara kita hari ini, wassalamu'alaikum wr.wb

Itee      Iyo kak,waalaikumsalaam

### VERBATIM PARTISIPAN 2

**Nama Partisipan** : NT  
**Usia** : 13 tahun  
**Tanggal Wawancara** : 20 Januari 2023 13.45 WIB

Iter Assalamualaikum, selamat siang, Nauval. Makasih yo, udah mau ketemu samo Abang

Itee Iyo, samo-samo, Bang. Santaiiii

Iter Haha iya. Ini apo kegiatan abis ini?

Itee Nda ado sih, Bang. Paling agek keluar samo kawan bentar

Iter Hoo okey. Sebelumnya, abang mau infoin dulu nih. Tujuan Abang minta Nauval jadi partisipan ni, Abang pengen lebih tau lebih lanjut be tentang salah satu game yang sering Nauval mainin, *mobile legend* kan?

Itee Hehehe, iyo betul, Bang. Nah, kenapa tu, Bang?

Iter Abang penasaran tentang keseharian Nauval dan caro Nauval main *mobile legend* tu

Itee Okee tanyo be, Bang

Iter Sip. Sejak kapan kamu udah mulai main?

Itee Hmm... hampir 2 tahun la, Bang. Awalnya nengok kawan main samo sering ado di medsos. Jadi akhirnya mulai main dan seru jugo, awalu ado kesal la kadang hahaha

Iter Sama siapa biasanya main?

- Itee        Samo kawan-kawan si biasonyo, Bang. Biso kawan sekolah atau kawan nongkrong be. Tapi kadang jugo seringla solo gitu mainnyo, dak ahrus bawa kawan.
- Iter        Nah, boleh dijelasin ngga, itu gimana sistem mainnya?
- Itee        Kaya dio ditentukan dari sistem tula. Random bang orangnyo, 5 lawan 5 gitu. Jadi tiap tim isinyo orang yang jugo lagi main, Bang. Karno dapat orangnyo ni random, jadi kadang orang ni dak biso main Bang. Pas musuh lagi nyerang, kadang orang di tim dewek alah dak jelas ngapoin akhirnyo kalah gara-gara musuh nyerang dakdo yang bantu.
- Iter        Ngga mau bantuin ni gimana maksudnya?
- Itee        Yoo kek kadang ado yang emang ngetroll. Itu tu kek sengaja diburuk-burukin mainnyo, ntah untuk konten atau becando gabut be. Jalan-jalan di game dak jelas, kerjonyo ngatoin tim dewe, atau kalod ak diam di base. Ado jugo yang kek sengaja ngasih kill msuush terus. Nah ado jugo si dak abntu karena AFK ado urusan atau jaringan dio jelek. Yo cuman itu, tetep be kesel hahaha
- Iter        Wah, bener-bener harus ngandelin kerjasama tim ya main game ini.
- Itee        Iyola, namonyo kan moba, trus 5 vs 5 lagi
- Iter        Oke. Nah kalo untuk main game, biasanya Nauval berapa lama main dalam sehari?
- Itee        Waduh,dak ngitung waktu pasnyo pulo, bang. Tapi emang kami akui, main game ini ni kadang-kadang nda inget waktu. Awalnya janji last round, tapi lanjut lagi.
- Iter        Hoo, saking asyiknya ya. Tapi kalo harus kasi perkiraan waktu, kira-kira berapa jam?

- Itee        Hmm... bisola 4-5 jam non stop tu Bang. Enaknyo si main pas subuh gitu atau tengah malam
- Iter        Kenapa gitu?
- Itee        Soalnyo di jam-jam segitula orang yang serius samo hebat main in game, Bang. Jadi dikitlah orang-orang yang nak troll
- Iter        Okee, boleh ga Nauval jelasin perasaan kamu tiap main *mobile legend*?
- Itee        Heem... yoo yang pasti sih seru, apo lagi samo kawan-kawan kan. Cuman yo itu, kadang juga adola stressnyo kalo ketemu tim yang dak bagus, terus banyak yang troll. Apo lagi misalnya kalo la main beberapa match tu, kito kala terus, dak tu naik turun
- Iter        Berarti campur aduk gitu, tapi dominan seneng?
- Itee        Iyo, kurang lebih gitu, Bang
- Iter        Oke. Oh ya, boleh ngga diceritain seberapa fokus kamu kalo tiap main *game*?
- Itee        Heem... yang pasti karno ini game *online*, emang harus fokus dan dak biso diganggu si. Soalnyo dak biso dipause. Terus ngaruh jugo ke win rate kalo misalnya kito kalah. Jadi sebiso mungkin kami main tu udah selesei berbagai tugas, ha gek baru enak main nongkrong samo kawan-kawan.
- Iter        Oh berarti ga boleh terbagi ya fokusnya, Nauval
- Itee        Iyup, beneer, Bang
- Iter        Sip. Abang pen tau nih, biasanya apa aja sih yang didiskusiin selama main *mobile legend*?
- Itee        Yoo biasonyo tentang strategi permainannyo sih, Bang. Kek, mau pake mage berapa, roamernyo tank ato support, aitem yang

bagus atau build yang bagus jugo. Terus biasanyo gek tu ado party samo kawan. Nah, biasanyo si kalo punyo squad, sering jugolah daftar-daftar kek turnamen MCL ato lainnyo. Paling gek tu bahas tentang meta, *hero* mano yang dinerf atau buff.

Iter Oh, itu kaya ada jadwal gitu ya?

Itee Ado si di situs moontonnyo. Gek dipantengin be di situsnyo.

Iter Kalo temen-temen atau pemain lain biasanya semangat ngga diskusiin itu?

Itee Yoo tergantung jugo tu, Bang. Kalo *hero* yang dio suko dinerf, mungkin kesal la tu ahahaha

Iter Iya ya, malah makin lemah. Oh ya, kan game mobile legend ini terkenal dengan yaa sering ada ucapan kasar antar pemain. Menurut kamu gimana?

Itee Yaa.. sebenarnya kalo kata-kata kasar si pasti dan banyak la yo, Bang. Sebenarnya yo kami ni termasuk pelaku jugo la, bang. Gara-gara keseringan main mobile legend trus sering kalah jugo, jadi kesal kami akhirnyo marahin orang lain di tim kadang kami ejek jugo Bang

Iter Waah, ejek kaya gimana tu?

Itee Yoo kaya kata-kata kasar gitu la, Bang. Kebun binatang tu bisolah keluar gitu. Kalo dak tu, yo ngatoin bagian-bagian privat tubuh la gitu. Emang dak sopan sih, Cuma yo emang keluar be karena laju la kesal tu, Bang

Iter Menurut Nauval, kenapa si lingkungan dan pemain mobile legend tu bisa kaya gitu

- Itee        Yoo karena permainannyo tu bikin kesal si emang. Terus tu jugo emang nengok orang-orang sengaja ngeprank gitu kan, jadi gedeg be gitu na
- Iter        Jadi harus salurin rasa kesal ya. Tapi ya, Val, menurut kamu ada ga hubungannya ngomong kasar sama kelamaan main mobile legend?
- Itee        Hmm ada aja si, Bang. Ya udah stress karena lingkungan main gitu, penuh toxic playersla istilahnya. Pasti ngefek si kalo ga kuat-kuat iman hahaha
- Iter        Oke, itu tadi pertanyaan terakhir abang. Mkasih ya Nauval udah luangin waktunyaa. Sukses dan sehat selalu ya
- Itee        Iyo samo-samo, abang jugo yooo

## **LAMPIRAN 10**

### **Penilaian Validator**

[illegible]

[illegible]

# **LAMPIRAN 11**

## **Turnitin**

## Skripsi - Ahmad Fahrobi.docx

## ORIGINALITY REPORT

**24%**

SIMILARITY INDEX

**21%**

INTERNET SOURCES

**7%**

PUBLICATIONS

**10%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|          |                                                                                       |               |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>1</b> | <b>repository.unja.ac.id</b><br>Internet Source                                       | <b>10%</b>    |
| <b>2</b> | <b>repository.untag-sby.ac.id</b><br>Internet Source                                  | <b>2%</b>     |
| <b>3</b> | <b>Submitted to Universitas Jambi</b><br>Student Paper                                | <b>1%</b>     |
| <b>4</b> | <b>jurnal.unimus.ac.id</b><br>Internet Source                                         | <b>1%</b>     |
| <b>5</b> | <b>ojs.fdk.ac.id</b><br>Internet Source                                               | <b>1%</b>     |
| <b>6</b> | <b>Submitted to Universitas Bengkulu</b><br>Student Paper                             | <b>&lt;1%</b> |
| <b>7</b> | <b>lib.unnes.ac.id</b><br>Internet Source                                             | <b>&lt;1%</b> |
| <b>8</b> | <b>Submitted to Badan PPSPDM Kesehatan<br/>Kementerian Kesehatan</b><br>Student Paper | <b>&lt;1%</b> |
| <b>9</b> | <b>core.ac.uk</b><br>Internet Source                                                  | <b>&lt;1%</b> |