

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN AGRESIVITAS
PADA KOMUNITAS *GAME ONLINE* PUBG
DI KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**MAQHFIRA
NIM. 150901109**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020**

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
AGRESIVITAS PADA KOMUNITAS *GAME ONLINE* PUBG
DI KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Oleh

**Maghfira
NIM. 150901109**

جامعة الرانيري
Disetujui Oleh:
A R - R A N I R Y

Pembimbing I

**Rawdah Binti Yasa, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP.198212252015032005**

Pembimbing II

Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi., Psikolog

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN
AGRESIVITAS PADA KOMUNITAS GAME ONLINE PUBG DI
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Telah Dinilai Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan Sebagai
Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Diajukan Oleh:

**Maqhfira
NIM. 150901109**

**Pada Hari, Tanggal: 24 Januari 2020 M
27 Jumada ua 1441 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



**Rawdhah Binti Yasa, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 1982122520150320005**

Sekretaris,



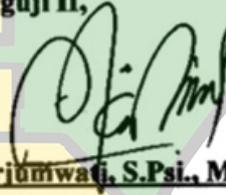
Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Penguji I,



**Jaymadi, S.Psi., MA., Psikolog
NIP. 197609122002041001**

Penguji II,



**Karimwati, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN. 00190668202**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry,**



**Dr. Salami, MA
NIP. 196512051992032003**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya:

Nama : Maqhira

NIM : 150901109

Jenjang : Strata Satu (S1)

Prodi : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 21 Januari 2020

Menyatakan,



Maqhira
(Maqhira)

NIM. 150901109

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya setiap saat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Komunitas *Game Online* PUBG di Kota Banda Aceh”. Shalawat serta salam semoga tetap Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, atas segala perjuangannya sehingga kita dapat merasakan indahnya hidup di bawah naungan islam.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, baik moril maupun materil, memberikan semangat, inspirasi dan motivasi. Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, dorongan dan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua, Ayahanda Ishak Fatra dan Ibunda Meutia atas segala cinta, kasih sayang serta mendoakan penulis setiap waktu serta selalu memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini dan dapat menyelesaikan studi dengan baik.
2. Ibu Dr. Salami, MA sebagai Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada semua mahasiswa Psikologi.

3. Bapak Jasmadi, S. Psi, MA, sebagai Wakil Dekan I bidang Akademik dan Kelembagaan, yang selalu setia memotivasi dan membimbing mahasiswa.
4. Bapak Muhibuddin, S.Ag., M.Ag. sebagai Wakil Dekan II bidang Administrasi dan Keuangan, yang membantu dalam administrasi mahasiswa.
5. Bapak Dr.Fuad, S.Ag, M.Hum sebagai Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan juga sebagai pembimbing I penulis.
6. Bapak Barmawi, M. Si sebagai plt.kaprodi Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberi dukungan dana membantu administrasi mahasiswa
7. Ibu Rawdhah Binti Yasa, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku pembimbing I dan Ibu Nurul Adharina, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II dalam menyelesaikan skripsi yang telah banyak membimbing, meluangkan waktu, tenaga, serta mengarahkan penulis selama menyusun skripsi, memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
8. Seluruh dosen Fakultas Psikologi UIN Ar-raniry atas segala dukungan dan kesediannya membimbing seluruh mahasiswa dan mahasiswinya.
9. Seluruh Staff Akademik Fakultas Psikologi UIN Ar-raniry atas segala bantuan terhadap kelancaran proses administrasi seluruh mahasiswa/mahasiswi Fakultas Psikologi UIN Ar-raniry.

10. Senior Komunitas Tytan, Komunitas Evil, Komunitas Envi, Komunitas Rimung Bulus beserta seluruh anggotanya yang sudah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian ini.
11. Kakak Faradilla, ST dan Kakak Maisarah Rahman, S. Psi. Dua orang pertama yang telah bersedia membantu penulis sejak proposal skripsi ini disusun.
12. Teman-teman: Shilla Fathiana Miraj, Anggia Putri, Qorry Aina Amin, Dara Zia Husna, Miftahul Shidqi Rahmatillah, Danna Aulia Rizky, yang telah membantu dan menularkan semangatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh mahasiswa/mahasiswi Angkatan 2015 yang tetap saling memberi dukungan dan saling berbagi informasi penting secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah memberikan pahala yang tak henti-hentinya kepada semua pihak sebagai balasan atas segala kebaikan dan bantuan yang diberikan. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya kepada penulis dan umumnya bagi seluruh pihak terkait. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, 21 Januari 2020

Penulis,

Maqhfira

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Keaslian Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kontrol Diri	11
1. Pengertian Kontrol Diri	11
2. Aspek-aspek Kontrol Diri.....	12
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol Diri.....	14
B. Agresivitas	15
1. Pengertian Agresivitas.....	15
2. Aspek-aspek Agresivitas	17
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresivitas.....	18
4. Dampak Agresivitas.....	20
5. Pengertian Game Online.....	21
a. Game Online Berbasis Internet.....	23
b. Pengertian PUBG	24
c. Pengertian Dewasa Awal.....	26
1. Ciri-ciri Dewasa Awal	27
2. Hambatan Tugas-tugas Perkembangan Masa Dewasa Awal.....	27
d. Kontrol Diri dan Agresivitas dalam Perspektif Islam	29
C. Kerangka Konseptual.....	31
D. Hipotesis	34

BAB III	METODE PENELITIAN	35
	A. Pendekatan dan Metode Penelitian	35
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	35
	1. Variabel Bebas	35
	2. Variabel Terikat	35
	C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	36
	1. Kontrol Diri	36
	2. Agresivitas	36
	D. Subjek Penelitian	37
	1. Populasi	37
	2. Teknik Pengambilan Sampel	37
	E. Teknik Pengumpulan Data	38
	1. Instrumen Penelitian	38
	2. Prosedur Penelitian	42
	a. Persiapan Alat Ukur Penelitian	42
	b. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur dan Penelitian	43
	F. Validitas dan Realiabilitas Alat Ukur	44
	1. Uji Validitas	44
	2. Reliabilitas dan Uji Daya Beda Aitem	47
	1. Uji Daya Beda Aitem Skala Kontrol Diri	48
	2. Uji Daya Beda Aitem Skala Agresivitas	50
	G. Teknik Pengolahan Data	51
	1. Uji Normalitas Sebaran	52
	2. Uji Linieritas Hubungan	52
	3. Uji Hipotesis	52
BAB VI	HASIL DAN PEMBAHASAN	54
	A. Deskripsi Subjek Penelitian	54
	B. Hasil Penelitian	55
	1. Kategori Data Penelitian	55
	a. Skala Kontrol diri	56
	b. Skala Aspek Kontrol diri	58
	c. Skala Agresivitas	61
	d. Skala Aspek Agresivitas	63
	2. Uji Prasyarat	66
	a. Uji Normalitas Sebaran	66
	b. Uji Linieritas	67
	c. Uji Hipotesis	67
	C. Pembahasan	69

BAB V	PENUTUP.....	75
	A. Kesimpulan.....	75
	B. Saran.....	75
	1. Saran Ilmu Psikologi.....	75
	2. Saran Praktis.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....		77
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas 31



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Tabulasi CVR
- Lampiran 2 Skala Uji Coba Penelitian Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Komunitas Game Online PUBG Di Kota Banda Aceh
- Lampiran 3 Tabulasi Data Uji Coba Penelitian dan Hasil Data Penelitian Skala Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Komunitas Game Online PUBG Di Kota Banda Aceh
- Lampiran 4 Koefisien Korelasi Aitem Total Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Komunitas Game Online PUBG Di Kota Banda Aceh
- Lampiran 5 Skala Penelitian Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Komunitas Game Online PUBG Di Kota Banda Aceh
- Lampiran 6 Tabulasi Data Penelitian Kontrol Diri Dengan Agresivitas Pada Komunitas Game Online PUBG Di Kota Banda Aceh
- Lampiran 7 Analisis Penelitian (Uji Normalitas, Uji Linieritas, Korelasi, Frekuensi)
- Lampiran 8 Analisis Penelitian (Uji Normalitas, Uji Linieritas, Korelasi, Frekuensi) Aspek Kontrol Diri dan Aspek Agresivitas
- Lampiran 9 Administrasi Penelitian



ABSTRAK

Perilaku agresif merupakan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pemain *game online* PUBG seringkali melakukan tindakan agresif. Jika tidak memiliki kontrol diri akan hal ini, maka akan menimbulkan banyak hal yang tidak diinginkan, seperti menyakiti orang lain, diri sendiri dan lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan agresivitas komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Populasi pada penelitian ini sebanyak 120 subjek. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan teknik korelasional menggunakan rumus *Product Moment* dari Pearson's. Penelitian ini adalah penelitian populasi dengan menggunakan dua skala. Skala kontrol diri dari Averill (2000) dan skala agresivitas dari Buss & Perry (1992). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS for Windows versi 20.0*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kontrol diri komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh 20% pada kategori rendah, 61,6% pada kategori sedang dan 18,4% pada kategori tinggi. Sedangkan tingkat agresivitas komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh 15% pada kategori rendah, 64% pada kategori sedang dan 30% pada kategori tinggi. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan agresivitas pada subjek yang ditunjuk dengan nilai $r_{hitung} = -0,749$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya semakin tinggi kontrol diri subjek maka subjek cenderung memiliki agresivitas yang rendah begitu juga sebaliknya. Semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi agresivitasnya.

Kata Kunci: *Kontrol Diri, Agresivitas, Game Online PUBG.*

ABSTRACT

Negative behavior is whose intention is to hurt others both behavior physically and psychologically to express negative feelings so that they can achieve their desired goals. The phenomenon in the field shows that the player game online PUBG are often perform aggressive. If have no self-control, it will cause many unwanted things, such as hurting others, their selves and the environment. This research aims at determining the lever of self-control and aggressiveness of community game online PUBG in Kota Banda Aceh as well as the relationship between the two variables. The population in the reserch are 120 subjects. The research method used quantitative research method whit corelation technique using Product Moment formula from Pearson's. This research is a population study bg using two scales. The self-control scale was adapted from Averill (2000) and the scale of aggressiveness was adapted from Buss & Perry (1992). Data analysis used the help of SPSS for Windows version of 20.0. The results showed that self-control level of community game online PUBG in Kota Banda Aceh 20% in the low category, 61,6% in the medium category and 18,4 in the high category. The aggeressiveness of comunity game online PUBG in Kota Banda Aceh is 15% in the low category, 64% in the medium category and 30% in the high category. The correlation test results showed a significant negative relationship between self-control whit aggressiveness on the subjek thah is indicated by the value of $r_{hitung} = -0,749$ and significance value is $0,000 < 0,05$. This means that the higher of the self-control subjects tend to have a lower aggressiveness and vice versa, and the lower of the self-control so the higher of the aggressiveness of the community game online PUBG in Kota Banda Aceh.

Keywords: *Self-Control, Aggressiveness, Game Online PUBG.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan diciptakan sebagai sarana hiburan bagi siapa saja, baik untuk anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Umumnya permainan mengandung unsur hiburan. Hiburan yang dimaksud adalah seperti musik, film, olahraga, dan yang paling utama adalah permainan. Permainan ini sering dikenal juga dengan istilah “*game*”. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah munculnya dampak negatif dalam diri seseorang untuk mencari kesenangan dalam bermain *game* yang tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri.

Adapun *game online* pada dasarnya ditunjukkan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. *Game online* berkisar dari *game* yang menggunakan teks sederhana sampai *game* yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipengaruhi oleh banyak *gamers* secara serempak (Kurniawan, 2017). Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *game online*. *Gamer* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *game online*. Kebanyakan orang yang ketergantungan *game online* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam *game* yang tidak mereka temukan didunia nyata (Syahrani, 2015).

Awalnya, *game online* merupakan kegiatan yang menyenangkan, namun kegiatan ini tidak terlepas dari pengaruh positif dan negatif bagi penggunanya.

Salah satu dampak positif dari *game* yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi yang baik bagi anak dan lingkungan luar. Namun, pengaruh negatif dari kegiatan bermain *game* juga dapat ditimbulkan dari berbagai masalah seperti waktu bermain yang berlebihan dari jenis *game* yang kurang tepat, pengawasan yang kurang atau berlebihan dari orang tua (Tedjasaputra, 2008 dalam Haqq, 2016). Menurut *manager* komunitas Tytan, masalah-masalah dari aktivitas *game* yang berlebihan yakni dapat menyebabkan para *gamer* bermain sampai larut malam, bahkan ada yang sampai menginap di *basecamp*. Selain itu ada masalah kesehatan, perkembangan dan uang yang terbuang sia-sia.

Game online yang populer dengan hadirnya *game* pesaing baru yaitu *game* berjenis *Player Unknown's Battlegrounds* atau yang biasa diketahui adalah *game* PUBG. *Game* PUBG saat ini digandrungi oleh banyak *gamers* dan masih bertahan sampai tahun 2019 (Nextren.com, 2019). Pengguna PUBG, berkisar 87 juta *gamers* setiap harinya, 277 juta *gamers* setiap bulannya dan 400 juta *gamers* pada setiap tahunnya. Sedangkan di kota Banda Aceh, yang sudah tergabung dalam IESPA (Indonesia *e-sports Association*) berkisar 400 *gamers* (Kompas.com, 2019). *Game online* PUBG, merupakan jenis pertempuran yang mengandung unsur kekerasan, kebrutalan dan mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif. Karena mengandung unsur tersebut beberapa negara mengambil kebijakan terhadap *game online* PUBG dengan mengharamkan *game online* tersebut. Keputusan melarang atau mengharamkan PUBG tidak terlepas dari kebijakan yang dikeluarkan oleh para pejabat di Irak, China, Nepal, India dan Indonesia. Mereka melarang PUBG karena khawatir dapat memicu kekerasan

didunia nyata (Okezone, 2019). Sedangkan, dampak negatif *game online* PUBG adalah pengaruh terhadap kesehatan mata, memicu kekerasan didunia nyata, lupa waktu dan dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena waktu yang dihabiskan di dunia maya (Brilio.com, 2019).

Fenomena baru lainnya, seorang anak yang mutilasi tubuh ayahnya dengan pisau daging akibat tak diberi uang untuk bermain *game online* PUBG pada hari Rabu, 11 September 2019. Ranghuveer Kumar (25) asal Desa Kakati, Bangalore, India. Pemuda ini adalah lulusan sekolah diploma di India yang sangat menggemari *game online* PUBG. Setelah lulus di sekolah diploma, Ranghuveer tidak mencari kerja justru menghabiskan setiap hari dengan bermain *game* PUBG yang ada diponselnya. Tentunya membuat sang ayah, Shankrappa Kumbar (60) sangat marah. Sebagai pensiun polisi yang hidup serba terbatas, Shankrappa menyarankan putranya itu mengurangi bermain PUBG. Pada tanggal 07 september 2019. Sekitar pukul 12 siang, Ranghuveer bermain *game* PUBG selama berjam-jam yang membuat sang Ayah kembali marah. Tidak terima dimarahi sang Ayah, Ranghuveer melempari jendela tetangganya dengan batu, sampai akhirnya tetangga melaporkan Ranghuveer ke polisi. Tidak hanya sampai situ saja, keesokkan harinya pada tanggal 08 september 2019, Ranghuveer meminta uang kepada ayahnya untuk membeli kuota agar ia dapat bermain *game* PUBG lagi. Lalu sang ayah tidak memberikan uang, karena ayahnya tidak memberikan uang, Ranghuveer Kumar mengunci ibunya dikamar dan kemudian menyeret sang ayah ke dapur. Ranghuveer mengambil pisau daging dan menghabisi nyawa sang ayah. Ia kemudian mencincang tubuh ayahnya menjadi potongan kecil. Para tetangga

yang mendengarkan teriakan sang ayah buru-buru memanggil polisi. Tak lama polisi datang ke TPK, lalu polisi mengamankan Ranghuveer Kumar (Serambinews, 2019).

Menurut hasil fenomena di atas sejalan dengan penjelasan Wildan (dalam Guwani, 2011:86) bahwa Agresivitas merupakan perilaku yang dapat merugikan diri sendiri dan pihak lain, sehingga diperlukan upaya untuk mereduksi dan mengendalikan perilaku agresif pada orang dewasa. Agresivitas menurut Buss dan Perry (1992, dalam Parasayu, 2018) perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Agresivitas sering kali disebabkan oleh amarah, yang merupakan jembatan psikologis antara komponen perilaku dan komponen kognitif dalam agresivitas. Individu pada umumnya menjadi lebih agresif ketika sedang marah dibandingkan saat tidak marah (Buss dan Perry, 1992 dalam Sentana & Intan, 2017).

Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Jansz menunjukkan bahwa *gamers* mayoritasnya ialah laki-laki. Mereka menganggap *game online* sebagai wadah riset untuk para *gamers* melepaskan beragam emosi. *Game* yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis *game* yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar. Akibatnya, *gamers* terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresivitas begitu mudah terbentuk (Surya, 2008 dalam Rahmadania, 2013).

Adapun fenomena agresivitas pada pemain *game online* PUBG, khususnya di Kota Banda Aceh bukan hal yang asing lagi di kalangan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi peneliti di salah satu komunitas yang sedang mengikuti *event* PUBG se-Kota Banda Aceh.

Sebagaimana peneliti melakukan wawancara pada beberapa pemain di komunitas PUBG lainnya. Berikut ini cuplikan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti:

Cuplikan wawancara 1:

“...kadang kalau lagi turnamen karena udah capek main, ada memang teman-teman yang sampai berkata kasar gitu, sekalian balas bacot lawan...” (E, Wawancara Personal, 07 Maret 2019).

Cuplikan wawancara 2:

“...kami kalau sudah kalah pasti stress karenakan cita-cita kami menang, biasanya kalau memukul benda itu pasti seperti meja karena kami kalah atau gagal menang, kadang juga sampek tendang kursi dan sering mengeluarkan kata kasar...” (T, Wawancara Personal, 08 Maret 2019).

Cuplikan wawancara 3:

“...perilaku grup “E” sendiri kalau kalah biasa cuma sampek keluarin kata-kata kasar atau mukul benda. Menurut kami itu normal-normal aja sih, karena sambil ketawa...” (E, Wawancara Personal, 07 Maret 2019).

Cuplikan wawancara 4:

“... pemain PUBG disini sering mengeluarkan kalimat-kalimat kasar dan memukul meja di depan ketika pemain mendapat kekalahan. Bahkan ketika bermain PUBG dan mereka diganggu pasti pemain menolak badan temannya sampai terjatuh...” (R, Wawancara Personal, 09 Maret 2019).

Berdasarkan hasil wawancara di atas pemain sering memunculkan amarah seperti mengeluarkan kalimat kasar, menendang dan memukul benda seperti meja, kursi karena cita-cita pemain adalah menang dan kalau berbicara kasar itu merupakan hal yang wajar. Weiner (dalam Jaradala, 2017) menyatakan bahwa amarah akan muncul bila ada serangan atau frustrasi yang dialami dianggap sebagai akibat pengendalian internal dan pribadi orang lain. Menurut Moyer

(dalam Jaradala, 2017) bahwa agresivitas berkaitan dengan kurangnya kontrol diri terhadap emosi dalam diri individu. Emosi yang meledak-ledak biasanya diwujudkan dalam bentuk amarah. Hal ini dapat diminimalisasi dengan faktor kemampuan mengontrol diri.

Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya (Ghufron & Risnawita, 2017). Averill (dalam Rice, 2000), menjelaskan makna kontrol diri merupakan pertentangan dalam diri atas suatu rangsangan yang dikelola ke dalam tiga bentuk, yaitu kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), mengontrol keputusan (*decesional control*).

Untuk mengatasi atau mengendalikan diri dari hal-hal yang memicu adanya perilaku agresivitas sebagaimana yang dikemukakan oleh Sarlito (dalam Jaradala, 2017) salah satu faktor yang bisa dikendalikan untuk mengurangi kemungkinan kekerasan adalah secara teknis, yaitu peningkatan pengendalian. Jaradalla (2017) mengatakan bahwa pengendalian diri dapat dilakukan dengan prinsip kemoralan. Prinsip kemoralan mengacu pada perilaku baik dan buruk. Pengendalian diri dapat dilakukan juga dengan menggunakan kesadaran, perenungan, mengendalikan diri dengan menyibukkan diri dengan pikiran atau aktivitas yang positif.

Menurut hasil kuesioner yang telah dibagi oleh peneliti, dampak perilaku yang muncul oleh *gamers* PUBG, di mana *gamers* bermain dalam waktu yang tidak tentu, dan dapat menghabiskan waktu selama 12 jam bahkan seharian. Karena para *gamers* tidak memiliki limit waktu dalam bermain, sehingga membuat para *gamers* kelelahan dan memiliki dampak fisik berupa kelelahan

pada anggota tubuh dan mengakibatkan mudah sakit. Sedangkan dampak psikis yang ditimbulkan yaitu individu menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan kelelahan dalam bermain (Kurniawan, 2017). Ketika mereka sudah mulai asyik dengan dunianya, mereka tidak akan mau terganggu oleh berbagai macam hal yang terjadi disekitarnya, bahkan ketika mereka terpancing amarah, mereka tidak segan-segan untuk mengeluarkan kalimat kotor bahkan memukul orang disekitar, benda disekitar dan membawa amarah ke keluarga dirumah. Banyak *gamers* yang mengerti bahwa bermain PUBG ada dampak negatifnya, tetapi mereka tetap bermain dengan berfikir karena bermain membuat seru-seruan dengan teman. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan ingin mengetahui tentang “Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Komunitas *Game Online* PUBG di Kota Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan pada latar belakang masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat, sejalan dengan tujuan penelitian diatas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memajukan bidang ilmu Psikologi dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama dibangku perkuliahan. Selain itu, penulis mengharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan baru dalam praktik psikologi khususnya di bidang sosial, klinis dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada. Hal ini dilakukan dengan cara memberi tambahan data empiris yang telah teruji secara ilmiah mengenai hubungan kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Khususnya bagi bidang psikologi terapan, penelitian ini memberikan manfaat untuk memahami informasi mengenai pentingnya mengendalikan diri dalam bermain *game online* PUBG.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pemain PUBG, orang tua dan masyarakat berupa pengetahuan tentang kontrol diri

dan agresivitas pemain PUBG. Bagi pihak lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi tambahan untuk penelitian ilmiah yang akan dilakukan selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

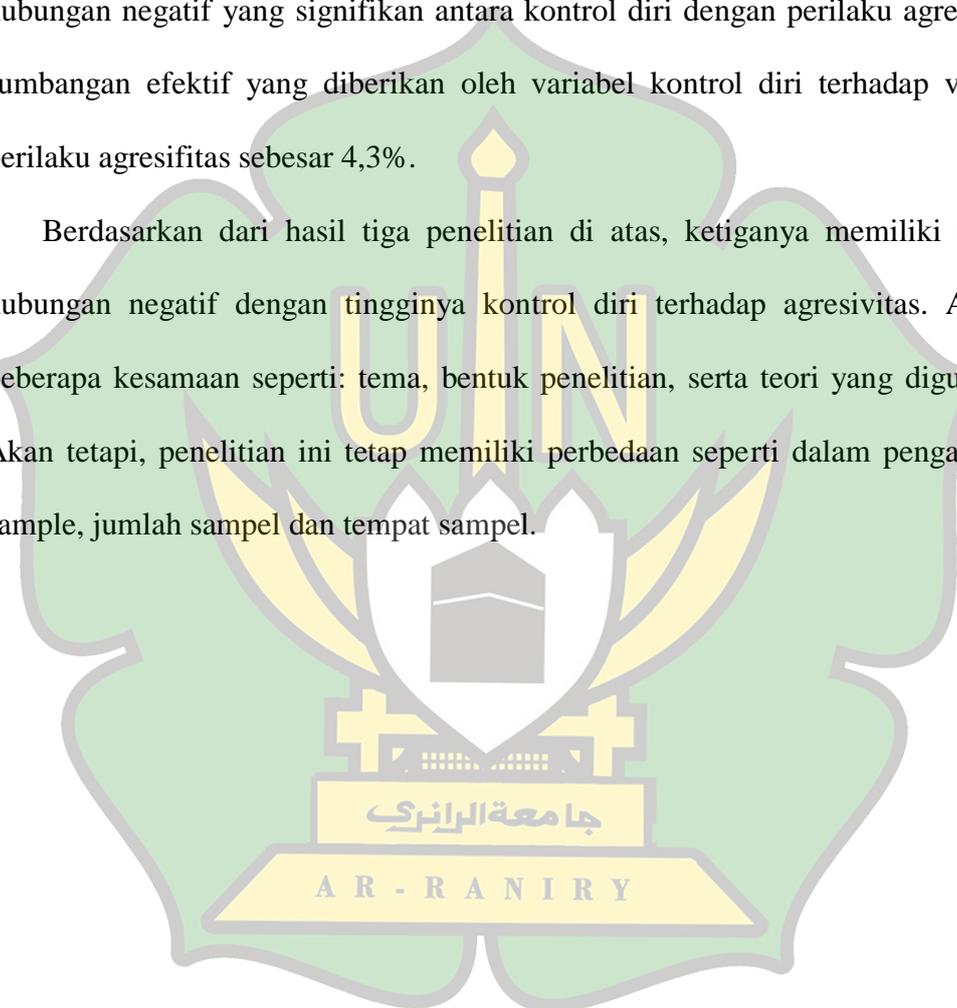
Penelitian ini mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Terdapat beberapa kesamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya

Salah satu penelitian yang menggunakan variabel kontrol diri dan agresivitas dilakukan oleh Ubaidillah (2017) menentukan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan agresivitas pada santri baru dipondok pasantren dengan penelitian ini dilakukan terhadap 64 sampel dan kriteria usia 12-14 tahun.

Selanjutnya, Sentana dan Kumala (2017), melakukan penelitian dengan variabel yang sama digunakan dengan peneliti, yaitu variabel agresivitas dan kontrol diri. Penelitian tersebut berjudul “Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh”. Subjek pada penelitian ini berjumlah 270 remaja di Banda Aceh. Hipotesis peneliti ini diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif antara agresivitas dan kontrol diri. Hal ini menunjukkan semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah agresivitas remaja di Banda Aceh. Remaja dengan tingkat kontrol diri yang tinggi akan mampu untuk mempertimbangkan konsekuensi dari perbuatan mereka dan dapat menghindari berperilaku agresif.

Jaradala (2017), melakukan penelitian dengan judul hubungan kontrol diri dengan perilaku agresi penggemar musik metal di kalangan mahasiswa. Jumlah responden sebanyak 100 mahasiswa penggemar musik metal. Hasil penelitian membuktikan bahwa hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku agresif dan sumbangan efektif yang diberikan oleh variabel kontrol diri terhadap variabel perilaku agresivitas sebesar 4,3%.

Berdasarkan dari hasil tiga penelitian di atas, ketiganya memiliki adanya hubungan negatif dengan tingginya kontrol diri terhadap agresivitas. Adapun beberapa kesamaan seperti: tema, bentuk penelitian, serta teori yang digunakan. Akan tetapi, penelitian ini tetap memiliki perbedaan seperti dalam pengambilan sample, jumlah sampel dan tempat sampel.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri menurut Caplin (2006), adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri. Kemampuan untuk menekan atau merintang implus-implus atau tingkah laku implusif. Averill (dalam Rice, 2000), menjelaskan makna kontrol diri merupakan pertentangan dalam diri atas suatu rangsangan yang dikelola ke dalam tiga bentuk, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol kepuasan.

Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungan sekitar. Selain itu juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain, menyenangkan orang lain dan menutupi perasaanya (Ghufron & Risnawita, 2016). Menurut Goldfreid dan Merbaum (dalam Ghufron & Risnawita, 2016) kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri juga menggambarkan keputusan individu yang melalui

pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan.

Papalia (2004, dalam Taringan, 2016) menyatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan tingkah lakunya. Menurut Synder dan Gangestad (1986, dalam Ghufron & Risnawita, 2016) kontrol diri secara langsung sangat relevan untuk melihat hubungan antara pribadi dengan lingkungan masyarakat dalam mengatur kesan masyarakat yang sesuai dengan isyarat situasional dalam bersikap dan berpendirian yang efektif.

Berdasarkan beberapa teori kontrol diri di atas, penelitian ini mengacu pada teori kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (dalam Rice, 2000), yaitu menjelaskan konsep dari makna kontrol diri merupakan pertentangan dalam diri atas suatu rangsangan yang dikelola ke dalam tiga bentuk, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Teori tersebut relevan dengan variable perilaku diet dari segi aspek-aspek kontrol diri.

Teori ini juga menjelaskan tiga konsep kemampuan kontrol diri yang berbeda, di mana konsep tersebut berhubungan dengan agresivitas. Kontrol diri dalam teori ini dalam keseluruhannya menjelaskan bagaimana individu mengelola diri setelah menerima suatu informasi maupun stimulus untuk kemudian memutuskan suatu perilaku yang akan dilakukannya.

2. Aspek-aspek Kontrol Diri

Averill (dalam Ghufron & Risnawita, 2016) menyatakan bahwa terdapat tiga aspek dalam kontrol diri yaitu sebagai berikut:

a. Kontrol Perilaku (*Behavior Control*)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan tersedianya suatu respons yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) dan kemampuan untuk memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*).

Kemampuan mengatur pelaksanaan merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan. Apakah dirinya selalu tau atau aturan perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya dan bila tidak mampu individu akan menggunakan sumber eksternal. Kemampuan mengatur stimulus merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan, yaitu mencegah atau menjauhi stimulus, menempatkan tenggang waktu diantara rangkaian stimulus yang sedang berlangsung, menghentikan stimulus sebelum waktunya berakhir dan membatasi intensitasnya.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri

atas dua komponen, yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan melakukan penilaian (*appraisal*).

Informasi yang dimiliki individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, menjadikan individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memerhatikan segi-segi positif secara subjektif.

c. Mengontrol keputusan (*Decisional Control*)

Mengontrol keputusan merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi, baik adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kontrol diri

Kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah (Ghufron & Risnawita, 2016):

a. Faktor Internal

Faktor internal yang ikut andil terhadap kontrol diri adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu dari diri individu.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal diantaranya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga terutama orangtua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Bila orangtua menerapkan disiplin kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini, dan orangtua tetap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila anak menyimpang dari yang sudah ditetapkan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasi oleh anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

B. Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Bush dan Perry (Hidayat & Khoiruddin, 2016) mengatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Agresivitas sering kali disebabkan oleh amarah, yang merupakan jembatan psikologis antara komponen perilaku dan komponen kognitif dalam agresivitas. Individu pada umumnya menjadi lebih agresif ketika sedang marah dibandingkan saat tidak marah (Buss dan Perry dalam Sentana & Intan, 2017).

Menurut Kartono (2002), agresivitas merupakan reaksi terhadap peristiwa atau stimulus yang terjadi di lingkungan. Agresivitas juga adalah kemarahan perasaan yang meluap-luap dalam bentuk sewenang-wenang,

ledakan-ledakan emosi, penyergapan, serbuan kekejaman, perbuatan-perbuatan yang menimbulkan penderitaan dan kesakitan, pengrusakan, dan tindakan permusuhan ditunjukkan kepada seseorang atau benda (dalam Apriyanti, 2015). Buss dan Perry (1991, dalam Noviadi & Budiningsih, 2018), mengatakan semakin tinggi agresivitas yang dimiliki individu, maka individu tersebut akan memiliki intensitas dan frekuensi berperilaku agresif yang tinggi, seperti lebih sering untuk menghujat, berkelahi, bermusuhan, dan juga marah. Sedangkan individu yang memiliki tingkat agresivitas rendah akan lebih jarang untuk berperilaku agresif.

Agresi menurut Brigham (1991) didefinisikan sebagai perilaku yang ditunjukkan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis, di mana orang lain tersebut tidak ingin disakiti. Sedangkan, Samuel (1981) mengatakan agresivitas sebagai perilaku yang menyebabkan luka fisik atau psikologis pada seseorang atau makhluk hidup lain atau mengakibatkan kerusakan pada benda (dalam Hidayah, 2009).

Berdasarkan beberapa teori agresivitas di atas, penelitian ini mengacu pada teori agresivitas yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1991), yaitu menjelaskan agresivitas merupakan perilaku agresif yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Ada empat bentuk, yaitu fisik, verbal, kemarahan dan permusuhan.

Teori ini juga menjelaskan agresivitas yang berbeda, di mana konsep tersebut yang berhubungan dengan kontrol diri. Agresivitas dalam teori ini

dalam keseluruhannya menjelaskan bagaimana individu mengelola diri setelah menerima suatu informasi maupun stimulus untuk kemudian memutuskan suatu perilaku yang akan dilakukannya.

2. Aspek-aspek Agresivitas

Buss dan Perry (1991), menyatakan bahwa terdapat enam aspek dalam agresivitas yaitu sebagai berikut (dalam Hidayat & Khoiruddin, 2016):

a. Agresi Fisik (*Physical Aggression*)

Bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan cara menyerang secara fisik, dengan tujuan melukai atau membahayakan orang lain. Perilaku agresif ini kasatmata karena ditandai dengan terjadinya kontak fisik antara agresor dan korbannya. Perbuatan tersebut dapat berupa menendang, meludahi, memukul dan sebagainya.

b. Agresi Verbal (*Verbal Aggression*)

Agresivitas yang dilakukan dengan kata-kata. Agresi verbal dapat berupa umpatan, hinaan, sindiran, fitnah, sarkasme, mengancam, ucapan kata-kata kotor dan kasar. Penyerangan dengan kata-kata, walaupun sering dilakukan ditengah masyarakat, kerap disalahpahami sebagai bukan bentuk agresivitas. Padahal, sebagai suatu bentuk “penyerangan” verbal kepada orang lain yang tidak ingin menerima kata-kata menyakitkan, sudah pasti tindakan ini termasuk ke dalam kategori agresi verbal.

c. Kemarahan (*Anger*)

Suatu bentuk agresi tidak langsung (*Indirect Aggression*), yang berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya. Perasaan kecewa, gagal atau dikhianati dapat berubah menjadi kemarahan yang ditujukan tidak saja kepada objek yang menjadi penyebab, tetapi juga dapat melebar kepada pihak-pihak lain yang sebenarnya tidak secara langsung terkait. Perasaan demikian, meskipun tersimpan atau tertahan di dalam hati, jika tidak dikelola dengan baik, dapat keluar dalam bentuk agresi verbal maupun fisik.

d. Permusuhan (*Hostility*)

Salah satu komponen kognitif dalam agresivitas yang terdiri atas keinginan untuk menyakiti dan melawan ketidakadilan. Tindakan ini mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat dalam kepada pihak lain. Permusuhan adalah suatu bentuk agresi yang tergolong ke dalam agresi *covert* (agresi yang tidak terlihat), yang mencakup kebencian (cemburu dan iri terhadap orang lain) dan kecurigaan (ketidakpercayaan dan kekhawatiran).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresivitas

Menurut Buss dan Perry (1991 dalam Ramadani, 2018), mengatakan bahwa faktor penyebab agresivitas secara umum dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu:

a. Faktor Personal

Faktor personal meliputi karakter bawaan individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Seperti bagaimana individu merespon emosi yang dirasakan kedalam sebuah tindakan nyata.

b. Faktor Situasional.

Faktor situasional mencakup hal-hal yang terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi individu terhadap suatu peristiwa.

Adapun, ada tiga faktor yang mendukung seseorang berperilaku agresivitas menurut (Kostelnik, 2009) yang menyimpulkan penyebab perilaku agresivitas yaitu biologi, frustrasi-hipotesis agresivitas, penyimpangan-persepsi hipotesis, instruksi langsung, penguatan, model dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, menurut Kolestik ada tujuh penyebab perilaku agresif. Keluarga merupakan tempat pertama dan sebagai pusat untuk anak belajar mengenai setiap bentuk perilaku. Keluarga merupakan pusat pelatihan perilaku agresif. Keluarga yang terbiasa berperilaku agresif secara tidak sadar dapat mempengaruhi perilaku agresif pada anak.

Moyer (dalam Jaradala, 2017) mengemukakan bahwa agresivitas berkaitan dengan kurangnya kontrol diri terhadap emosi dalam diri individu. Emosi yang meledak-ledak biasanya diwujudkan dalam bentuk amarah. Weiner (dalam Jaradala, 2017) menyatakan bahwa amarah akan muncul bila ada serangan atau frustrasi yang dialami dianggap sebagai akibat pengendalian

internal dan pribadi orang lain. Hal ini dapat diminimalisasi dengan orientasi religius pada faktor kemampuan mengontrol diri.

Penyebab timbulnya perilaku agresivitas terbesar karena timbulnya amarah seperti emosi, yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf *parasimpatik* yang tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang biasanya disebabkan karena adanya kesalahan atau mungkin juga tidak (Davidoff, 1991). Perasaan marah ini adalah perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan, melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam, bila hal tersebut disalurkan maka terjadilah perilaku agresivitas.

4. Dampak Agresivitas

Anantasari (2006), mengemukakan beberapa hal dampak agresivitas bagi korban, diantaranya adalah:

- a. Perasaan tidak berdaya
- b. Kemarahan setelah menjadi korban perilaku agresif
- c. Perasaan bahwa diri sendiri mengalami kerusakan permanen
- d. Ketidakmampuan mempercayai orang lain dan ketidakmampuan menggalang relasi dekat dengan orang lain
- e. Keterpakuan pada pikiran tentang tindakan agresif atau kriminal
- f. Hilangnya keyakinan bahwa dunia dapat berada dalam tatanan yang adil (Fitrianisa, 2018)

Selain itu, Anantasari (2006), mengemukakan beberapa hal dampak agresivitas bagi pelaku, diantaranya adalah:

- a. Ketergantungan pada perilaku, ketika banyak hal diperoleh lewat perilaku agresif (penghargaan, kesenangan, dan sebagainya) seseorang akan cenderung terus menerus melakukan perilaku ini dalam hidupnya.
- b. Menjadi perilaku fondasi, ketika banyak yang melakukan perilaku agresivitas pada masa kanak-kanak sebenarnya dapat menjadi fondasi bagi dirinya untuk melakukan berbagai perilaku agresif dimasa mendatang.
- c. Menjadi model yang buruk, dilakukan perilaku agresif oleh seseorang ternyata memiliki dampak sosial, yang paling jelas adalah ketika perilaku ini menjadi model perilaku ideal yang kemudian ditiru oleh banyak orang akan menjadi model yang buruk untuk pertemanan, pergaulan yang ada disekelilingnya (Fitrianisa, 2018).

5. Pengertian Game Online

Kata *game online* berasal dari kata *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah langsung dengan bantuan internet dan terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi atau dikontrol oleh komputer. *Game online* mengubah kehidupan manusia modern dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagaimana menghibur dirinya sendiri. Dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk sarana hiburan yang menggunakan perangkat elektronik (Apriyani, 2015).

Kostelnik (2009), dalam kelompok *game* biasanya akan ada yang menang dan ada yang kalah. Permainan (*game*) merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga santai. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan dalam pengertian luas adalah dilakukan secara kelompok, dengan cara berlarian, atau duduk melingkar untuk menciptakan keakraban. Permainan yang tercipta dimasa yang lama disebut dengan permainan tradisional, sedangkan beberapa pemain yang lebih akhir (biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan modern (Haqq, 2016).

Ciri-ciri mendalam pada *game* adalah, adanya keinginan untuk bermain (*entered wilfully*), adanya tujuan akhir (*goals*), terdapat permasalahan (*conflict*), adanya peraturan (*rules*), dan adanya kompetisi menang dan kalah (*won and lost*). Dalam LeBlac's *Taxonomy of game pleasure*, terdapat beberapa unsur yang mendefinisikan tentang *game*, yaitu terdapat unsur sensasi (*sensation*), fantasi (*fantasy*), unsur cerita naratif (*narrative*), tantangan (*challenge*), hubungan pertemanan (*fellowship*), penjelajahan (*discovery*), peluapan ekspresi (*expression*), dan adanya sensasi dunia baru (*submission*) (Jesse Schell, 2008).

Menurut Febriana (2014), *Game online* termasuk sangat penting karena memberikan pengalaman yang berbeda atau sebagai cara untuk berekspresi dan berkomunikasi, dengan demikian bermain sangat penting bagi anak untuk mendapatkan suatu pengalaman yang akan mengajarkan mereka mengenai

berekspresi dan berkomunikasi yang dapat memberikan pengalaman dan perkembangan fisik, mental dan intelegensi anak yang didalamnya mengandung sebuah cerita. Adapun sifat dari *game* adalah sebagai penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan memungkinkan anak menjadi agresif seperti menjadi pemarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan dapat memukul (Kartini, 2016).

a. Game Online Berbasis Internet

Menurut Apriyanti (2015), salah satu teknologi yang berkembang sangat cepat adalah internet. Teknologi internet yang salah satu fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu *game online*. Karena *game online* merupakan permainan *video game* yang menggunakan koneksi internet. Internet sebagai media *game online* yang berpengaruh terhadap pemikiran manusia. Saat ini *game* bukan lagi merupakan sesuatu hal yang baru, permainan yang berbasis pada internet ini telah tersebar diseluruh pelosok dunia, *game online* juga permainan yang dimainkan melalui komputer dengan jaringan internet (Kurniawan, 2017).

Internet banyak memberikan perubahan dalam beberapa kegiatan manusia seperti berkirim surat melalui *e-mail*, melakukan interaksi sosial dengan menggunakan media sosial dan sebagai sarana hiburan dalam menggunakan *game*. Pada awalnya, *game online* dikenal sebagai *game* jaringan, karena terdapat *personal computer* (PC) yang sering dihubungkan sehingga para pemain dapat memainkan *game* sepuasnya (Asyakur, 2017). *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh multi-pemain

melalu internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dengan mengunjungi halaman *website* yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut (Apriyanti, 2015).

Game dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*), karena pemain itu dapat berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting* (Syahrani, 2015). Menurut Winn dan Fisher (2004), *Multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain. Perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

b. Pengertian PUBG

Menurut Pratomo (2018), **PUBG** (*Player Unknown's Battleground*) adalah sebuah *game* yang sangat digemari dari tahun 2017 lalu. Hanya dalam kurun waktu sekitar satu tahun *game* tersebut terjual dengan jumlah yang sangat fantastis. Jumlah pemainnya pun diklaim semakin merangkak naik. Menurut perusahaan, total keseluruhan jumlah pemain lintas *platform* mencapai angka 400 juta orang. Artinya jika 50 juta orang bermain pada PC dan Xbox One, 350 juta lainnya bermain pada perangkat mobile.

Pada Maret tahun 2018, pembuat PUBG, Brendan Greene mengatakan *game* ini telah terjual sebanyak 40 juta kopi dalam waktu kurang dari satu tahun. Untuk Brendan, ini merupakan prestasi tersendiri karena berhasil menciptakan *video game* yang saat ini menjadi yang paling digemari diseluruh dunia."Hari ini kami punya pengumuman besar. Dengan jumlah penjualan di Xbox One (kotak *game*) dan PC yang dikombinasikan, PUBG berhasil terjual sebanyak 50 juta kopi diseluruh dunia. Ditambah jumlah pemain PUBG *mobile*, *game* ini telah dimainkan oleh lebih dari 400 juta pemain," tulis perusahaan dalam sebuah pernyataan resmi (Pratono, 2018).

Menurut Goenawan (2018), banyaknya minat *gamers* bermain PUBG dikarenakan beberapa hal, yaitu:

1. Grafis Berkualitas Tinggi

Tampilan *lobby* utama dalam *game mobile* ini mirip dengan apa yang ditampilkan di PC, bahkan sampai musiknya pun dibuat sama. Ketika pertama kali *login*, akan dihadapkan pada pembuatan karakter, bagaimana rupa wajah karakter, rambut, nama, hingga jenis kelamin. Berbeda dengan *game rules of survival*, di mana dapat mengganti jenis kelamin dan wajah sesuka hati.

Di PUBG versi *mobile* ini, sejatinya dapat mengubah tampilan dan jenis kelamin, hanya saja membutuhkan uang saku 3.000 BP (mata uang dalam *game*). Karenanya, penentuan tampilan menjadi hal yang penting di awal permainan. Untuk *settingan* grafis lebih tinggi disebut akan datang dalam waktu cepat. Meski grafis dapat dibilang bagus, ada satu

hal yang membuat *PUBG mobile* ini berbeda dari *game* lain, yakni rumput yang tidak bergoyang. Sedangkan, di *game* *PUBG* rumput tidak dinamis alias diam.

2. Kontrol Mudah

Kontrol *PUBG mobile* ini tidak jauh berbeda dari *game battle royale shooter mobile* lainnya. Kontrol *PUBG mobile* dapat mengatur tingkat kenyamanan di *setting*, apakah ingin menggunakan layar kiri untuk bergerak, sementara kanan untuk menembak, begitu pula dengan *setting* kemudi. Bagi yang sudah terbiasa memainkan *game battle royale shooter* di *mobile*, kontrol di *PUBG* ini terbilang mudah, tinggal membiasakan diri saja bagi yang baru bermain.

c. Pengertian Dewasa Awal

Masa dewasa berasal dari istilah *adolescence* yang berarti “tumbuh menjadi kedewasaan”. Akan tetapi, kata orang *adult* dari bentuk lampau *participel* dari kata kerja *adultus* yang berarti “telah tumbuh menjadi kekuatan dan ukuran yang sempurna” atau “telah menjadi dewasa”. Karena itu, orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya. Setiap orang membuat perbedaan usia kapan seseorang mencapai status resmi dewasa secara resmi. Selama masa dewasa yang panjang ini, perubahan fisik dan psikologis yang terjadi pada waktu-waktu yang dapat diramalkan seperti masa kanak-kanak dan masa remaja, yang juga

mencakup periode yang cukup lama saat terjadi perubahan-perubahan fisik dan psikologis tertentu, masa dewasa biasanya dibagi berdasarkan periode yang merujuk pada perubahan-perubahan tersebut, bersama dengan masalah-masalah penyesuaian diri dan tekanan-tekanan berdaya serta harapan-harapan yang timbul akibat perubahan tersebut (Hurlock, 1991).

1. Ciri-ciri Dewasa Awal

Masa dewasa awal merupakan penyesuaian diri terhadap pola-pola hidup baru dan harapan-harapan sosial baru. Orang dewasa awal diharapkan memainkan peran baru, seperti peran suami/isteri, orang tua, pencari nafkah dan mengembangkan sikap-sikap baru, keinginan-keinginan dan nilai-nilai baru sesuai dengan tugas-tugas baru. Berikut adalah ciri-ciri yang menonjol dalam tahun-tahun masa dewasa awal (Hurlock, 1991) Masa peraturan, masa reproduktif, masa bersalah, masa ketegangan emosional, masa keterasingan sosial, masa komitmen, masa ketergantungan, masa perubahan nilai, masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan masa kreatif. Menurut Hurlock 1980, dewasa awal dimulai pada umur 18 tahun sampai kira-kira 40 tahun, saat perubahan-perubahan fisik dari psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan produktif

2. Hambatan Tugas-tugas Perkembangan Masa Dewasa Awal

Menguasai tugas-tugas pada masa perkembangan selalu sulit, dan kesulitan ini meningkat apabila rintangan yang menghambat perkembangan seseorang. Beberapa rintangan yang paling umum menghambat penguasaan tugas-tugas perkembangan masa dewasa awal sebagai berikut (Hurlock, 1991):

a. Dasar yang kurang memadai

Makin banyak masalah yang belum terselesaikan berupa tugas perkembangan sebelumnya yang belum dikuasai yang dibawa seseorang saat memasuki masa dewasa, maka makin terasa lama dan sulit proses penyesuaian diri pada masa dewasa tersebut.

b. Hambatan fisik

Kesehatan yang buruk dan hambatan fisik yang menghalangi seseorang mengerjakan apa yang dilakukan oleh orang lain pada usia yang sama dapat mengagalkan penguasaan tugas-tugas perkembangan untuk sebagian atau secara total.

c. Latihan yang tidak runtut

Apabila masa belajar mempunyai kaitannya atau bahkan tidak berkaitan sama sekali dengan pola hidup masa dewasa awal, maka orang bersangkutan tidak akan siap menghadapi tuntutan masa kedewasaan.

d. Perlindungan yang berlebihan

Seseorang dewasa yang memperoleh perlindungan yang berlebihan pada masa kanak-kanaknya dan masa remajanya, biasanya mengalami banyak kesulitan dalam menyesuaikan diri pada kehidupan orang dewasa.

Banyak orangtua yang tetap melindungi anaknya yang telah dewasa secara berlebihan sehingga dengan demikian proses penyesuaian akan semakin sulit.

e. Pengaruh kelompok teman sebaya yang berkepanjangan

Makin lama orang dewasa awal melanjutkan studi di perguruan tinggi, atau akademi. Maka semakin panjang periode pengaruh teman sebaya dan makin lama mereka perilaku sesuai dengan standar teman kelompok teman sebaya itu. Oleh sebab mereka menjadi terbiasa bersikap sebagai remaja, belajar berperilaku sebagai orang dewasa awal adalah lebih sulit dari pada biasanya.

f. Aspirasi yang tidak realistis

Orang dewasa yang sangat berhasil dalam studi dan sosialisasi, sangat besar kemungkinan mengembangkan konsep yang tidak realistis tentang kemampuan mereka, sebagai akibatnya, mereka mencapai kesuksesan yang sama dalam dunia orang dewasa. Aspirasi orang tua selama masa remaja sering memperbesar masalah dalam penyesuaian diri pada masa dewasa.

D. Kontrol Diri dan Agresivitas dalam Perspektif Islam

1. Kontrol Diri dalam Perspektif Islam

Papalia (2004, dalam Taringan, 2016) menyatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan tingkah lakunya. Kontrol diri merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap

manusia. Kontrol diri dalam perspektif islam merupakan sebuah perilaku yang dianjurkan, karena dalam kehidupan sehari-hari, seorang muslim harus mampu mengendalikan dirinya agar tidak melakukan tindakan yang merugikan orang lain. Sesuai dengan firman Allah:

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَاطِمِينَ الْغَيْظَ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: (yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik diwaktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan (Q.S.Ali Imran, 134).

Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia dianjurkan untuk menahan hawa nafsu dan mampu mengontrol diri. Seseorang yang mampu secara lahir dan batin menahan hawa nafsunya dan mengontrol, maka niscaya orang tersebut akan dicintai oleh Allah SWT. Pengendalian atau usaha untuk mengontrol diri dapat memberikan dan menuntun manusia untuk lebih bijaksana dalam menyikapi perbedaan serta menjauhkan dari perilaku merugikan orang lain, serta mampu menjaga hubungan sesama manusia menjadi lebih baik.

2. Agresivitas dalam Perspektif Islam

Islam merupakan agama yang sangat indah, yang senantiasa menuntun tingkah laku yang seharusnya dilakukan oleh manusia, tata cara berhubungan dengan sekitar, lingkungan maupun sesama manusia. Allah memerintahkan manusia untuk berbuat abik dengan sesama dan

melarang untuk berbuat hal-hal yang buruk atau keji pada sesama mu'min. Seperti dalam firman-Nya surat Al-Ahzab ayat 58:

وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بَغَيْرِ مَا كَتَبْنَا لَهُمْ مِنْ قَبْلِ هَذَا وَمُنَافِقِينَ أُولَئِكَ فِي الْعَذَابِ مُبِينًا

Artinya: Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang yang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, maka sesungguhnya mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata (QS, Al-Ahzab:58).

Allah menjelaskan juga tentang perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh setiap manusia. Diantaranya adalah perilaku agresif baik secara fisik maupun verbal. Allah membenci dan melarang keras perbuatan agresif karena dapat menyakiti dan merugikan orang lain. Seperti terdapat dalam surat An-Nisa ayat 148:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

Artinya: Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui (QS, An-Nisa:148).

C. Kerangka Konseptual

Agresivitas menurut Buss dan Perry (1991, dalam Parasayu, 2018) merupakan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Ada empat aspek agresivitas, yaitu agresi fisik (*Physical Aggression*), agresi verbal (*Verbal Aggression*), kemarahan (*Anger*) dan

permusuhan (*Hostility*) (Buss dan Perry, 1991). Adapun agresivitas yang muncul ketika bermain *game online* PUBG adalah ketika mengikuti *event* PUBG se-Kota Banda Aceh. *Gamers* menggunakan kalimat kasar seperti mencaci maki sampai membuat pertemanan jadi pertikaian, memukul benda-benda disekitar dikarenakan pemain mendapat kekalahan dan tidak adanya pengendalian terhadap diri. Individu pada umumnya menjadi lebih agresif ketika sedang marah dibandingkan saat tidak marah (Buss dan Perry, dalam Hidayat & Khoiruddin, 2016).

Perilaku agresivitas pada individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Buss dan Perry (1991 dalam Ramadani, 2018), mengatakan bahwa faktor penyebab agresivitas secara umum dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu: faktor personal dan faktor situasional. Kontrol diri merupakan aspek diri yang relevan untuk memahami perilaku agresi dalam setiap individu (Jaradala, 2017). Perilaku agresi individu salah satunya disebabkan oleh kepentingan kelompok yang harus dipenuhi tanpa memperdulikan tindakan yang dilakukan sesuai atau tidak dengan norma yang berlaku. Kontrol diri yang kurang menyebabkan munculnya tindakan yang tidak sesuai dengan norma tersebut yang berwujud kekerasan atau agresivitas. Kontrol diri merupakan cara individu untuk mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya (Hurlock, 2004).

Sedangkan, Averill (dalam Rice, 2000), menjelaskan makna Kontrol diri merupakan pertentangan dalam diri atas suatu rangsangan yang dikelola ke dalam tiga bentuk, yaitu kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive*

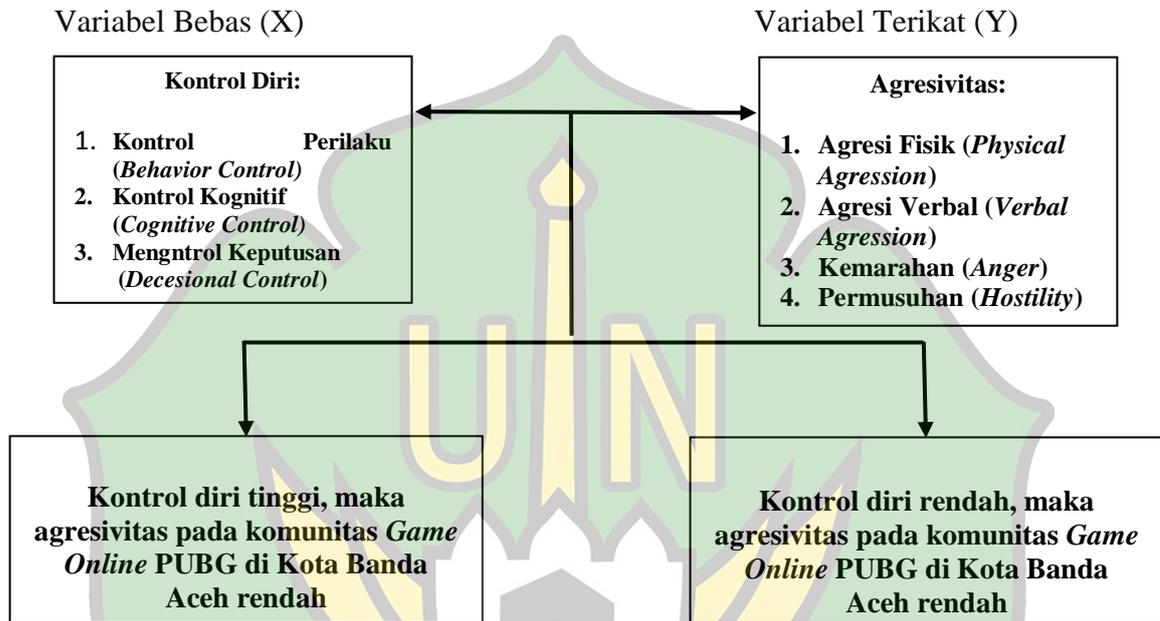
control), mengontrol keputusan (*decesional control*). Menurut Moyer (dalam Jaradala, 2017) bahwa agresivitas berkaitan dengan kurangnya kontrol diri terhadap emosi dalam diri individu. Emosi yang meledak-ledak biasanya diwujudkan dalam bentuk amarah. Weiner (dalam Jaradala, 2017) menyatakan bahwa amarah akan muncul bila ada serangan atau frustrasi yang dialami dianggap sebagai akibat pengendalian internal dan pribadi orang lain.

Dari hasil kuesioner awal, *gamers* PUBG meluapkan kekesalan ketika bermain tanpa berfikir apa akibatnya. Menurut hasil wawancara, pemain melakukan itu karena sudah kelelahan bermain PUBG sampai larut malam, sehingga mereka mudah marah dengan orang disekitar, benda disekitar bahkan dengan keluarga dirumah. Tidak hanya itu, pemain PUBG sering berbicara spontan yang tidak sopan seperti mengeluarkan kalimat “*toxic*” atau kalimat kotor yang ditujukan kesemua *gamers* (tua maupun muda) dan membuat rusaknya pertandingan. Banyak *gamers* yang mengerti bahwa bermain PUBG ada dampak negatifnya, tetapi mereka tetap bermain dengan berfikir karena bermain membuat seru-seruan dengan teman. Beberapa perilaku pemain PUBG ini menunjukkan kontrol diri yang rendah. A R - R A N I R Y

Kontrol diri rendah cenderung bertindak implusif, lebih memilih tugas sederhana dan melibatkan kemampuan fisik, egois, senang mengambil resiko dan mudah kehilangan kendali emosi karena mudah frustrasi. Individu dengan karakteristik ini lebih mungkin terlibat dalam hal perbuatan menyimpang dibanding individu yang memiliki tingkat kontrol diri tinggi (Thomas F. Denson C. Nathan DeWall2, 2012). Maka, berdasarkan permasalahan yang telah

dijelaskan diatas. Penulis ingin melihat tinggi dan rendahnya hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh.

Gambar 2.1 Bagan Hubungan Kontrol Diri dengan Agresivitas



Berdasarkan kerangka konseptual di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Di mana semakin tinggi kontrol diri, maka semakin rendah perilaku agresivitas pada komunitas PUBG di Kota Banda Aceh. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah kontrol diri, maka semakin tinggi agresivitas pada komunitas PUBG di Kota Banda Aceh.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sebagaimana dijelaskan Azwar (2015) yaitu suatu pendekatan yang menekankan analisis pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing. Dalam penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah suatu variabel yang mempengaruhi variabel lain dapat dikatakan pula variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain yang ingin diketahui. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain (Azwar, 2015).

Berikut adalah dua variable dalam penelitian ini:

1. Variabel Bebas (X) : Kontrol diri
2. Variabel Terikat (Y) : Agresivitas

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian adalah batasan atau spesifikasi dari variabel-variabel penelitian yang secara konkrit berhubungan dengan realitas yang akan diukur dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian. Definisi operasional dari variabel-variabel penelitian digunakan untuk menghindari kesalahpahaman mengenai data yang akan dikumpulkan dan untuk menghindar kesesatan dalam menentukan alat pengumpulan data.

Adapaun definisi operasional variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kontrol Diri

Menurut Averill (dalam Rice, 2000), menjelaskan makna kontrol dirimerupakan pertentangan dalam diri atas suatu rangsangan yang dikelola ke dalam tiga bentuk, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol kepuasan. Adapun aspek-aspek dari kontrol diri yaitu, kontrol perilaku (*Behavior Control*), kontrol kognitif (*Cognitive Control*), mengontrol keputusan (*Decesional Control*) (Averill dalam Ghufron& Risnawita, 2016).

2. Agresivitas

Bush dan Perry (Hidayat & Khoiruddin, 2016) mengatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun aspek-aspek dari agresivitas yaitu, agresi fisik (*Physical Agression*), agresi verbal (*Verbal Agression*), kemarahan (*Anger*) dan permusuhan (*Hostility*).

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian ini populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Maka, populasi penelitian adalah dewasa awal yang tergabung dalam empat komunitas PUBG yang terkenal di Kota Banda Aceh yang bersedia untuk mengisi angket, berjumlah 120 orang. Peneliti mengambil empat komunitas di karenakan hasil data dari IESPA (*Indonesia E-Sport Association*) dari 10 team yang sudah terdaftar, hanya empat komunitas saja yang masih aktif dan banyak mengikuti *event*

bahkan kejuaraan *game online* PUBG, tidak dibatasi oleh jenis kelamin, maupun pendidikan.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu salah satu teknik *sampling non random sampling* di mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Berdasarkan penjelasan *purposive sampling* tersebut, ada dua hal yang sangat penting dalam menggunakan teknik *sampling* tersebut, yaitu *non random sampling* dan menetapkan ciri khusus sesuai tujuan penelitian oleh peneliti itu sendiri (Noor, 2011).

Karakteristik sampel penelitian:

- a. Dewasa awal berusia 20-30 tahun
- b. Dewasa awal yang tergabung dalam komunitas (Rimung Bulus, SK8, Tytan dan Envy)
- c. Pemain *game online* PUBG bermain minimal 3 bulan

Dengan demikian, maka peneliti mengambil sampel dari empat komunitas yaitu komunitas Rimung Bulus, SK8, Tytan dan Envy. Berdasarkan hasil observasi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 60 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala. Menurut Sugiyono (2017) skala merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Ada dua skala psikologi yang dirumuskan secara *favorable* dan *unfavorable* tentang variabel yang diteliti, yaitu variabel kontrol diri dan agresivitas. Kedua skala ini disusun dengan menggunakan skala *Likert*.

Sarwono (2006), mengatakan bahwa skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomenal sosial. Jawaban dalam skala ini dinyatakan dalam empat kategori yaitu, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) dengan membuang jawaban ragu-ragu atau netral. Alasan peneliti tidak menggunakan jawaban ini karena dapat menimbulkan kecenderungan subjek untuk menjawab ragu-ragu apalagi subjek yang tidak yakin dengan jawaban pasti.

Tahapan pertama dalam pelaksanaan penelitian yaitu mempersiapkan alat ukur untuk pengumpulan dan penelitian. Dalam penelitian ini alat ukur yang digunakan adalah skala psikologi yaitu skala kontrol diri dan agresivitas.

a. Kontrol diri

Averill (dalam Ghufro & Risnawita, 2016) menyatakan bahwa terdapat tiga aspek dalam kontrol diri yaitu sebagai berikut:

- 1) Kontrol Perilaku (*Behavior Control*)
- 2) Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

3) Mengontrol keputusan (*Decesional Control*)

Bobot keseluruhan dari kontrol diri terdiri dari 38 item yang dibagi menjadi 19 item *favouerebel* dan 19 item *unfavouerebel*. Item *favouerebel* bila mendukung adanya kontrol diri pada *gamers* PUBG di Komunitas Banda Aceh. Sebaliknya item *unfavouerebel* bila pernyataan tidak mendukung adanya *gamers* PUBG di Komunitas Banda Aceh. Item-item *favorable* dan *unfavorable* skala kontrol diri, secara spesifik dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Blue Print Skala Kontrol Diri

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jlh	%
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1	Kontrol Perilaku (<i>Behavior Control</i>)	Kontrol dari diri sendiri (<i>Internal</i>): Mengatur perilaku dengan kemampuan Dirinya	1, 2	20, 21	4	10,5
		Kontrol dari luar diri (<i>Eksternal</i>)	3, 4	22, 23	4	10,5
		Bagaimana menghadapi stimulus yang tidak dikehendaki	5, 6	24, 25	4	10,5
		Kapan menghadapi stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi	7, 8	26, 27	4	10,5
2.	Kontrol Kognitif (<i>Cognitive Control</i>)	Kemampuan untuk memperoleh Informasi (<i>Information Gain</i>) dan menginterpretasi	9, 10, 11	28, 29, 30	6	15,8
		Menilai informasi (<i>Appraisal</i>) yang sampai	12, 13, 14	31, 32, 33	6	15,8
3.	Mengontrol keputusan (<i>Decesional Control</i>)	Memilih hasil/suatu tindakan berdasarkan pada suatu yang diyakini	15, 16, 17, 18, 19	34, 35, 36, 37, 38	10	26,4
Total			19	19	38	100

Skala kontrol diri pada pemain *game online* PUBG di Komunitas Kota Banda Aceh mempunyai empat pilihan jawaban. Sangat setuju (SS), setuju (S),

tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Penilaiannya dimulai dari nomor empat sampai nomor satu untuk item *favorable*, dan dimulai dari nomor satu sampai nomor empat untuk item *unfavorable*.

Tabel 3.2
Skor Aitem Skala Kontrol Diri

Jawaban	Favoureble	Unfavoureble
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4

b. Skala agresivitas

Buss dan Perry (dalam Hidayat & Khoiruddin, 2016), menyatakan bahwa terdapat enam aspek dalam agresivitas yaitu sebagai berikut:

- 1) Agresi Fisik (*Physical Agression*)
- 2) Agresi Verbal (*Verbal Agression*)
- 3) Kemarahan (*Anger*)
- 4) Permusuhan (*Hostility*)

Total keseluruhan dari pengukuran skala agresivitas terdiri dari 42 item yang dibagi menjadi 21 item *favorable* dan 21 item *unfavorable*. Item *favorable* berfungsi jika mendukung pernyataan adanya agresivitas bermain *game online* PUBG di Komunitas Kota Banda Aceh, dan juga sebaliknya item *unfavorable* untuk pernyataan tidak mendukung. Item-item *favorable* dan *unfavorable* skala agresivitas, secara spesifik dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3
Blue Print Skala Agresivitas

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jlh	%
			Favorable	Unfavorable		
1	Agresi Fisik (<i>Physical Agression</i>)	Memukul	1	22	2	4,7
		Menendang	2	23	2	4,7
		Menyenggol	3	24	2	4,7

	Melempar	4	25	2	4,7
2. Agresi Verbal (Verbal Agression)	Mengejek/ Mencela	5	26	2	4,7
	Menyindir	6	27	2	4,7
	Menghina	7	28	2	4,7
	Mengancam	8	29	2	4,7
3. Kemarahan (Anger)	Berkata kotor	9	30	2	4,7
	Benci kepada orang lain	10, 11	31, 32	4	9,5
	Kecewa	12, 13	33, 34	4	9,5
4. Permusuhan (Hostility)	Kemarahan	14, 15	36, 36	4	9,5
	Keinginan untuk menyakiti	16	37	2	4,7
	Melawan Ketidakadilan	17	38	2	4,7
	Cemburu terhadap orang lain	18	39	2	4,7
	Iri hati terhadap orang lain	18	40	2	4,7
	Ketidakpercayaan	20	41	2	4,7
	Kekhawatiran	21	42	2	4,7
	Total	21	21	42	100

Skala agresivitas pada pemain *game online* PUBG di Komunitas Kota Banda Aceh mempunyai empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Penilaiannya dimulai dari nomor empat sampai nomor satu untuk item *favorable*, dan dimulai dari nomor satu sampai nomor empat untuk item *unfavorable*.

Tabel 3.4
Skor Aitem Skala Kontrol Diri

Jawaban	Favoureble	Unfavoureble
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4

2. Prosedur Penelitian

a. Persiapan Alat Ukur Penelitian

Tahap pertama melakukan penelitian yaitu mempersiapkan alat ukur untuk pengumpulan data penelitian. Pada penelitian ini alat ukur yang

digunakan adalah dua skala psikologi yaitu, skala kontrol diri dan skala agresivitas. Kedua skala ini disusun dengan menggunakan skala *Likert*. Sarwono (2006), mengatakan bahwa skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomenal sosial. Jawaban dalam skala ini dinyatakan dalam empat kategori yaitu, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) dengan membuang jawaban ragu-ragu atau netral. Alasan peneliti tidak menggunakan jawaban ini karena dapat menimbulkan kecenderungan subjek untuk menjawab ragu-ragu apalagi subjek yang tidak yakin dengan jawaban pasti. Indikator tersebut kemudian dijadikan titik tolak untuk menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang dirumuskan secara *favorable* dan *unfavorable* mengenai variabel yang akan diteliti (Azwar, 2012).

Setelah peneliti menyusun dua skala untuk penelitian ini, peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing satu dan pembimbing dua dan selanjutnya memasuki tahap *expert review*, yakni tahap konsultasi dengan tiga dosen yang memiliki keahlian dibidang psikologi dengan tujuan untuk melihat apakah skala yang disusun oleh peneliti telah sesuai dengan konstrak psikologi yang diukur dalam penelitian. *Expert review* dilakukan oleh dosen yang telah lulus Strata Dua (S2) dan memiliki keahlian dalam bidang psikologi. *Expert review* dilakukan pada Jumat, 10 januari 2020.

b. Pelaksanaan Uji Coba (*Try Out*) Alat Ukur dan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis langsung uji coba menggunakan (*single trial administration*) di mana skala psikologi hanya diberikan satu kali saja pada subjek penelitian (Azwar, 2017). Pelaksanaan uji coba (*try out*) dan penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 Januari sampai 15 Januari kepada 120 subjek penelitian, diantaranya merupakan anggota Komunitas Tytan, Komunitas SK8, Komunitas Envy dan Komunitas Rimung Bulus di Kota Banda Aceh. Pelaksanaan uji coba ini dibagikan dengan cara membagikan skala penelitian secara langsung dan menggunakan *google form* dengan mengirimkan *link* <https://forms.gle/pqhCq9pv7N53muM49> skala online disebar melalui *Whatsapp* dan dikirim dengan *personal chat* khusus kepada *Leader* komunitas SK8 dikarenakan komunitas tersebut sedang mengikuti *event* PUBG ke Kota Lhoksemawe, dengan jumlah 80 aitem yang terdiri dari 38 aitem kontrol diri dan 42 aitem agresivitas. Pada saat menyebarkan skala online, peneliti mencantumkan kriteria responden yang harus mengisi skala tersebut, kriteria tersebut yaitu berusia 20-30 tahun, subjek yang tergabung dalam komunitas SK8 dan sudah bermain *game online* PUBG minimal 1 bulan. Namun, terdapat beberapa responden yang mengisi skala tidak sesuai dengan kriteria yang peneliti butuhkan, maka peneliti menyaring kembali responden yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Sedangkan pada saat membagi skala secara langsung peneliti sudah terlebih dahulu membuat janji dengan *leader* untuk bertemu

dengan anggota tim disetiap komunitas, setelah bertemu dengan anggota tim setiap komunitas peneliti meminta persetujuan responden untuk mengisi skala tersebut. Setelah semua skala terkumpul, penulis akan melakukan analisis data dan melakukan skoring dengan bantuan program *SPSS versi 2.0 for windows*.

F. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

1. Uji Validitas

Validitas menurut Azwar (2016), berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurannya. Dalam penelitian menggunakan validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi dan dikuantifikasi lewat pengujian terhadap isi skala melalui *expert review* oleh beberapa orang *reviewer* untuk memeriksa apakah masing-masing aitem mencerminkan perilaku yang ingin diukur.

Komputasi validitas yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah komputasi CVR (*Content Validity Ratio*). Data yang digunakan untuk menghitung CVR (*Content Validity Ratio*) diperoleh dari hasil penilaian sekelompok ahli yang disebut *Subject Matter Experts* (SME). *Subject Matter Experts* (SME) diminta untuk menyatakan apakah isi suatu aitem dikatakan esensial untuk mendukung tujuan apa yang hendak.

Adapun rumus CVR sebagai berikut:

$$CVR = \frac{2ne}{n} - 1$$

Keterangan:

n_e : banyaknya SME yang menialai suatu aitem

n : banyaknya SME yang melakukan penelitian

Angka *Content Validity Ratio* bergerak antara -1.00 sampai dengan +1.00, dengan $CVR = 0,00$ berarti bahwa 50 % dari *SME* dalam panel menyatakan aitem adalah esensial dan karenanya valid.

a. Hasil Komputasi CVR Skala Kontrol Diri

Hasil komputasi *Content Validity Ratio* (CVR) dari skala kontrol diri yang peneliti gunakan diestimasi dan dikuantifikasi lewat pengujian terhadap isi skala melalui *expert judgement* dari beberapa orang *expert* untuk memeriksa apakah masing-masing aitem mencerminkan ciri perilaku yang ingin diukur. Oleh karena itu, untuk mencapai validitas tersebut, maka skala yang telah disusun akan dinilai oleh tiga orang *expert judgement* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.5
Koefisien CVR Skala Kontrol Diri

No.	Koefisien CVR						
1	1	11	1	21	1	31	1
2	1	12	1	22	1	32	1
3	1	13	1	23	1	33	1
4	1	14	1	24	1	34	1
5	1	15	1	25	1	35	1
6	1	16	1	26	1	36	1
7	1	17	1	27	1	37	1
8	1	18	1	28	1	38	1
9	1	19	1	29	1		
10	1	20	1	30	1		

Hasil komputasi *Content Validity Ratio* dari skala kontrol diri yang peneliti gunakan dengan *expert judgment* dan memiliki koefisien 0,3. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian *SME* pada skala kontrol diri, didapatkan data bahwa semua koefisien *Content Validity Ratio*

menunjukkan nilai di atas nol (0), sehingga semua aitem adalah esensial dan dinyatakan valid.

b. Hasil Komputasi CVR Agresivitas

Hasil komputasi *Content Validity Ratio* dari skala agresivitas yang peneliti gunakan dengan *expert judgment* sebanyak 42, dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3.6
Koefisien CVR Skala Agresivitas

No	Koefisien CVR								
1	1	11	1	21	1	31	1	41	1
2	1	12	1	22	1	32	1	42	1
3	1	13	1	23	1	33	1		
4	1	14	1	24	1	34	1		
5	1	15	1	25	1	35	1		
6	1	16	1	26	1	36	1		
7	1	17	1	27	1	37	1		
8	1	18	1	28	1	38	1		
9	1	19	1	29	1	39	1		
10	1	20	1	30	1	40	1		

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penilaian *SME* pada skala agresivitas, didapatkan data bahwa semua koefisien *CVR* menunjukkan nilai di atas nol (0), sehingga semua aitem adalah esensial dan dinyatakan valid.

2. Reliabilitas dan Uji Daya Beda Aitem

Azwar (2016), mengatakan reliabilitas adalah karakteristik tes yang mengacu kepada konsistensi pengukuran yang berarti bahwa perbedaan skor yang diperoleh dalam pengukuran mencerminkan adanya perbedaan kemampuan yang sesungguhnya, bukan perbedaan yang disebabkan oleh adanya *error* pengukuran. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan

single trial administration, yang di mana skala psikologi hanya diberikan satu kali saja pada sekelompok individu sebagai subjek.

Sebelum peneliti melakukan analisis reliabilitas, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis daya beda aitem yaitu dengan mengkorelasikan masing-masing aitem dengan nilai total aitem. Perhitungan daya beda item menggunakan koefisien korelasi *pruduct moment* dari Pearson.

Rumus Korelasi *Pearson*:

$$r_{iX} = \frac{\sum iX - (\sum i)(\sum X)/n}{\sqrt{[\sum i^2 - (\sum i)^2/n][\sum X^2 - (\sum X)^2/n]}}$$

Keterangan:

I: Skor aitem

X: Skor Skala

N: Banyaknya responden

Aitem yang mempunyai daya beda yang baik adalah aitem yang berkorelasi secara positif dan signifikan. Kriteria dalam pemilihan aitem yang peneliti gunakan berdasarkan korelasi aitem total yaitu menggunakan batasan $r_{iX} \geq 0,30$ untuk aitem kontrol diri dan batasan $r_{iX} \geq 0,30$ untuk aitem agresivitas. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya bedanya dianggap memuaskan, sebaliknya aitem yang memiliki nilai r_{iX} kurang dari 0,30 diinterpretasi memiliki daya beda yang rendah. Penyusunan tes dapat menentukan sendiri batas minimal daya diskriminas aitemnya dengan mempertimbangkan isi dan tujuan pengukuran skala yang telah disusun (Azwar, 2012).

1. Uji Daya Beda Aitem Skala Kontrol Diri

Hasil analisis daya beda aitem masing-masing skala kontrol diri dapat dilihat pada tabel 3.7 di bawah ini:

Tabel 3.7

Koefisien Daya Beda Aitem Skala Kontrol Diri

No.	r_{iX}	No.	r_{iX}	No.	r_{iX}	No.	r_{iX}
1	0,337	11	0,341	21	0,483	31	0,377
2	0,505	12	0,184	22	0,246	32	0,120
3	0,479	13	0,360	23	0,602	33	0,452
4	0,502	14	0,424	24	0,546	34	0,348
5	0,056	15	0,350	25	0,358	35	0,430
6	0,417	16	0,270	26	0,426	36	0,251
7	0,392	17	0,223	27	0,555	37	0,368
8	-0,158	18	0,387	28	0,444	38	0,429
9	0,052	19	0,396	29	0,085		
10	0,306	20	0,343	30	0,150		

Berdasarkan tabel 3.7 di atas tahap pertama terdapat 38 aitem diperoleh, tahap kedua 27 aitem yang terpilih dan 11 aitem yang gugur yaitu (5, 8, 9, 12, 16, 17, 22, 29, 30, 32, 36) selanjutnya 27 aitem tersebut dilakukan analisis reliabilitas.

Hasil analisis reliabilitas pada skala kontrol diri tahap pertama dengan 38 aitem diperoleh $r_{ix} = 0,830$ selanjutnya peneliti melakukan analisis reliabilitas tahap kedua dengan membuang 11 aitem yang tidak terpilih (daya beda rendah). Hasil analisis reliabilitas pada skala kontrol diri tahap kedua sebanyak aitem diperoleh $r_{ix} = 0,881$.

Berdasarkan hasil validitas dan reliabilitas di atas, peneliti memaparkan *blue print* terakhir dari kedua skala tersebut sebagaimana yang dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8

Blue Print Akhir Kontrol Diri

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jlh	%
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1	Kontrol Perilaku (<i>Behavior Control</i>)	Kontrol dari diri sendiri (<i>Internal</i>): Mengatur perilaku dengan kemampuan Dirinya	1, 2	15, 14	4	14,8%
		Kontrol dari luar diri	3, 4	16	3	11,1%

		(Eksternal) Bagaimana menghadapi stimulus yang tidak dikehendaki	5	17,18	3	11,1%
		Kapan menghadapi stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi	6	19,20	3	11,1%
2.	Kontrol Kognitif (Cognitive Control)	Kemampuan untuk memperoleh Informasi (Information Gain) dan menginterpretasi	7, 8	21	3	11,1%
		Menilai informasi (Appraisal) yang sampai	9, 10	22, 23	4	14,8%
3.	Mengontrol keputusan (Decesional Control)	Memilih hasil/suatu tindakan berdasarkan pada suatu yang diyakini	11, 12, 13	24, 25 26, 27	7	26%
		Total	13	14	27	100%

2. Uji Daya Beda Aitem Skala Agresivitas

Hasil analisis daya beda aitem masing-masing skala agresivitas dapat dilihat pada tabel 3.9 di bawah ini:

Tabel 3.9
Koefisien Daya Beda Aitem Agresivitas

No	riX	No	riX	No	riX	No	riX	No	riX
1	0,449	11	0,323	21	0,272	31	0,333	41	0,445
2	0,555	12	0,381	22	0,304	32	0,481	42	0,382
3	0,413	13	0,356	23	0,136	33	0,025		
4	0,218	14	0,313	24	0,401	34	0,469		
5	0,483	15	0,434	25	0,449	35	0,424		
6	0,322	16	0,466	26	0,367	36	0,555		
7	0,281	17	-0,257	27	0,313	37	0,461		
8	0,341	18	0,173	28	0,532	38	-0,236		
9	0,429	19	0,230	29	0,547	39	0,412		
10	0,393	20	0,219	30	0,476	40	0,447		

Berdasarkan tabel 3.9 di atas 42 aitem diperoleh 32 aitem yang terpilih dan 4 aitem yang tidak terpilih yaitu (4, 7, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 33, 38), selanjutnya 32 aitem tersebut dilakukan analisis reliabilitas.

Untuk menghitung koefisien reliabilitas kedua skala ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* (Azwar, 2012) dengan rumus sebagai berikut:

$$\alpha = 2 \left[1 - \frac{sy_1^2 + sy_2^2}{sx^2} \right]$$

Keterangan :

S_y1^2 dan S_y2^2 = Varians skor Y1 dan Varians skor Y2

S_x = Varians skor X

Hasil analisis reliabilitas pada skala agresivitas aitem diperoleh $r_{ix} = 0,859$. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis reliabilitas tahap kedua dengan membuang aitem yang tidak terpilih, hasil analisis reliabilitas pada skala agresivitas tahap kedua diperoleh $r_{ix} = 0,892$.

Tabel 3.10
Blue Print Akhir Agresivitas

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jlh	%
			Favorable	Unfavorable		
1	Agresi Fisik (Physical Agression)	Memukul	1	-	1	3,1%
		Menendang	2	-	1	3,1%
		Menyenggol	3	16	2	6,25%
		Melempar	-	17	1	3,1%
2.	Agresi Verbal (Verbal Agression)	Mengejek/ Mencela	4	18	2	6,25%
		Menyindir	5	19	2	6,25%
		Menghina	-	20	1	3,1%
		Mengancam	6	21	2	6,25%
		Berkata kotor	7	22	2	6,25%
3.	Kemarahan (Anger)	Benci kepada orang lain	8, 9	23, 24	4	12,5%
		Kecewa	10, 11	25	3	9,3%
		Kemarahan	12, 13	26, 27	4	12,5%

4.	Permusuhan (<i>Hostility</i>)	Keinginan untuk menyakiti Melawan Ketidakadilan Cemburu terhadap orang lain Iri hati terhadap orang lain Ketidakpercayaan Kekhawatiran Total	14 - - - - - - 14	28 - - 29 30 31 32 18	2 - - 1 1 1 1 32	6,25% - - 3,1% 3,1% 3,1% 3,1% 100%
----	------------------------------------	--	---	---	--	--

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dilapangan akan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan rumus statistik, merupakan suatu teknik untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian dan untuk menguji hipotesis. Pengolahan data yang dilakukan setelah mendapatkan semua data dengan melakukan tabulasi ke dalam *excel*. Setelah itu, dapat dipindahkan ke program SPSS 2.0 dan dilakukan pengeditan untuk diuji secara statistik, sebelum itu terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat yaitu: Langkah pertama yang harus dilakukan untuk menganalisis data penelitian yaitu dengan cara uji prasyarat, uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni:

1. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Data yang dinyatakan berdistribusi normal jika nilai ($p > 0,05$), dengan menggunakan rumus *kolmogrov smirnov* (Santoso, 2017).

2. Uji Linieritas Hubungan

Uji linieritas hubungan merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel secara signifikan mempunyai hubungan yang linier atau tidak dengan cara membandingkan nilai F dengan F tabel dengan taraf signifikan 5%. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang dapat ditarik garis lurus apabila nilai signifikan pada linieritas lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) dengan menggunakan tabel *Annova*. Uji linieritas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *FDeviation Linearity* melalui program SPSS 20.0 *for window* (Gunawan, 2015).

3. Uji Hipotesis

Langkah kedua yang dilakukan setelah uji normalitas dan linieritas terpenuhi, maka dilakukan selanjutnya uji hipotesis penelitian. Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini bahwa kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Maka teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan metode korelasi. Teknik korelasi yang digunakan yaitu koerelasi *product moment* dari *Pearson* dengan nilai signifikan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Analisis data yang dipakai adalah dengan bantuan aplikasi komputer program SPSS versi 20.0 *for windows* (Purwanto, 2011).

Adapun rumus Korelasi sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2] [N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi variabel X dan Y
 $\sum xy$: Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

Σx : Jumlah skor skala variabel X
 Σy : Jumlah skor skala variabel Y
N : Banyak subjek



A. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pemain *game online* PUBG di empat komunitas Kota Banda Aceh, diantaranya: Komunitas SK8, Komunitas Tytan, Komunitas Rimung Bulus dan Komunitas Envy, dengan jumlah sampel 120 pemain.

Tabel 4.1

Demografi Umum Sampel Penelitian

No	Deskripsi Sampel	Katagori	Jumlah (n)	Persentase
1.	Usia	17 Tahun	3	2,5%
		18 Tahun	3	2,5%
		19 Tahun	3	2,5%
		20 Tahun	19	15,8%
		21 Tahun	14	11,6%
		22 Tahun	19	15,8%
		23 Tahun	22	18,3%
		24 Tahun	1	0,8%
		25 Tahun	7	5,8%
		26 Tahun	4	3,3%
		27 Tahun	5	4,1%
		28 Tahun	5	4,1%
		29 Tahun	8	6,6%
2.	Jumlah Sampel Komunitas	30 Tahun	7	5,8%
		Komunitas Sk8	30	25%
		Komunitas Tytan	30	25%
		Komunitas Rimung Bulus	30	25%
		Komunitas Envy	30	25%
3.	Pendidikan Terakhir	SD	11	9,1%
		SMP	13	10,8%
		SMA	78	65%
		D3	3	2,5%
		S1	14	11,6%
		S2	1	0,8%
4.	Pekerjaan	Pengangguran	31	26,2%
		Mahasiswa	28	23,3%
		Pelajar	21	17,5%
		Wirausaha	12	10%
		Wiraswasta	18	15%
		Feelance	2	1,6%
		Gamers	1	0,8%
		Pegawai BUMN	1	0,8%
		Konsultan	1	0,8%
		Mengajar	1	0,8%
		Jurnalis	1	0,8%
		Pengembala Kambing	1	0,8%
		Nelayan	1	0,8%
Kantoran	1	0,8%		
5.	Tahun pertama Mengenal PUBG	Tahun 1010	1	0,8%
		Tahun 2015	1	0,8%
		Tahun 2016	11	9,1%
		Tahun 2017	26	21,6%
		Tahun 2018	57	47,5%
		Tahun 2019	24	20%
6.	Alasan Bermain PUBG	Mengisi waktu luang	50	41,6%
		Mendapat banyak teman	43	35,8%
		Menghilangkan stress	74	61,6%
		Mendapatkan penghasilan	45	37,5%
		Lainnya	9	7,5%
7.	Bermain PUBG dalam	2 hari	3	25%

seminggu berapa hari			
	3 hari	10	8,3%
	4 hari	6	5%
	5 hari	15	12,5%
	6 hari	20	16,6%
	7 hari	66	55%
8.	Lama bermain PUBG berapa jam		
	1-5 jam	24	20%
	6-10 jam	30	25%
	11-15 jam	26	21,6%
	16 jam	40	33,3%
Jumlah		120	100%

B. Hasil Penelitian

1. Kategori Data Penelitian

Pembagian kategori sampel yang digunakan oleh peneliti adalah kategorisasi berdasarkan model distribusi normal dengan jenjang (ordinal). Menurut Azwar (2012) kategorisasi jenjang (ordinal) adalah kategorisasi yang menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur. Selanjutnya Azwar (2012) menjelaskan bahwa cara pengkategorian ini akan diperoleh dengan membuat kategori skor subjek berdasarkan besarnya satuan deviasi standar populasi. Sebab kategori ini bersifat relatif, maka luasnya interval yang mencakup setiap kategori yang diinginkan dapat ditetapkan secara subjektif selama penetapan tersebut dalam batas kewajaran. Deskripsi dan hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu, rendah sedang, tinggi.

a. Skala Kontrol Diri

Analisis data deskriptif dilakukan untuk melihat deskripsi data empirik (berdasarkan SPSS) dari variabel kontrol diri. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Deskripsi Data Penelitian Skala Kontrol Diri

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Kontrol Diri	108	27	68	14	108	51	78	13

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

1. Skor minimal (Xmin) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban
2. Skor maksimal (Xmaks) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban
3. Mean (M) dengan rumus $\mu = (\text{skor maks} + \text{skor min}) / 2$
4. Standar deviasi (SD) dengan rumus $s = (\text{skor maks} - \text{skor min}) / 6$

Berdasarkan hasil statistik data penelitian pada tabel 4.2, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 27, maksimal 108, *mean* 68, dan standar deviasi 14. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 51, maksimal 108, *mean* 78, dan standar deviasi 13. Deskripsi data hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi dengan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut ini rumus pengkategorian pada skala kontrol diri.

Rendah = $X < (x_{\square} - 1,0 \text{ SD})$

Sedang = $(x_{\square} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (x_{\square} + 1,0 \text{ SD})$

Tinggi = $(x_{\square} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$

Keterangan :

x_{\square} = *Mean* empirik pada skala

SD = Standar deviasi

n = Jumlah subjek

X = Rentang butir pernyataan

Tabel 4.3
Kategorisasi Aspek Kontrol Diri

No	Rumus	Kategorisasi
1	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (78 - 1,0.13)$ $X < (78 - 13)$ $X < 65$
2	Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(78 - 1,0.13) \leq X < (78 + 1,0.13)$ $(78 - 13) \leq X < (78 + 13)$ $65 \leq X < 91$
3	Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(78 + 1,0. 13) \leq X$ $(78 + 13) \leq X$ $91 \leq X$

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka dapat hasil kategorisasi skala kontrol diri adalah sebagaimana pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Kategori Aspek Kontrol Diri

Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	$X < 65$	24	20
Sedang	$65 \leq X < 91$	74	61,6
Tinggi	$91 \leq X$	22	18,4
Jumlah		120	100

Hasil kategorisasi kontrol diri pemain PUBG di empat komunitas di Kota Banda Aceh atas menunjukkan bahwa pemain PUBG di empat komunitas di Kota Banda Aceh pada kategori rendah yaitu sebanyak 24 orang (20%), sedangkan sisanya berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 74 orang (61,6%), dan tinggi sebanyak 22 orang (18,4%).

b. Skala Aspek Kontrol Diri

Analisis data deskriptif dilakukan untuk melihat deskripsi data empirik (berdasarkan SPSS) dari variabel kontrol diri. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5
Deskripsi Data Penelitian Aspek Skala Kontrol Diri

Aspek	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Kontrol Perilaku (<i>Behavior Control</i>)	52	13	59	7	52	20	37	7
Kontrol Kognitif (<i>Cognitive Control</i>)	32	8	20	4	32	12	23	4
Mengontrol Keputusan (<i>Decesional Control</i>)	24	6	15	3	24	8	17	3

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

1. Skor minimal (Xmin) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilaiterendah dari pembobotan pilihan jawaban
2. Skor maksimal (Xmaks) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban
3. Mean (M) dengan rumus $\mu = (\text{skor maks} + \text{skor min}) / 2$
4. Standar deviasi (SD) dengan rumus $s = (\text{skor maks} - \text{skor min}) / 6$

Berdasarkan hasil statistik data penelitian pada tabel 4.5, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa aspek kontrol perilaku (*Behavior Control*) jawaban minimal adalah 13, maksimal 52, *mean* 59, dan standar deviasi 7. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 20, maksimal 52, *mean* 37, dan standar deviasi 7. Analisis deskriptif secara hipotetik aspek kontrol kognitif (*Cognitive Control*) jawaban minimal adalah 8, maksimal 32, *mean* 20, dan standar deviasi 4. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 12, maksimal 32, *mean* 23, dan standar deviasi 4. Analisis deskriptif secara hipotetik aspek mengontrol keputusan (*Decesional Control*) jawaban

minimal adalah 6, maksimal 24, *mean* 15 dan standar deviasi 3. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal 8, maksimal 24, *mean* 17, dan standar deviasi 3.

Deskripsi data hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi dengan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut ini rumus pengkategorian pada skala kontrol diri.

Rendah = $X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$
 Sedang = $(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$
 Tinggi = $(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$

Keterangan :

- \bar{x} = *Mean* empirik pada skala
- SD = Standar deviasi
- n = Jumlah subjek
- X = Rentang butir pernyataan

Tabel 4.6
Kategorisasi Aspek Kontrol Diri

No		Rumus	Kategorisasi
1	Kontrol Perilaku (Behavior Control)	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (37 - 1,0.7)$ $X < 30$
		Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(37 - 1,0.7) \leq X < (37 + 1,0.7)$ $30 \leq X < 44$
		Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(37 + 1,0.7) \leq X$ $44 \leq X$
2	Kontrol Kognitif (Cognitive Control)	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (23 - 1,0.4)$ $X < 19$
		Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(23 - 1,0.4) \leq X < (23 + 1,0.4)$ $19 \leq X < 27$
		Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(23 + 1,0.4) \leq X$ $27 \leq X$
3	Mengontrol Keputusan	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (17 - 1,0.3)$

<i>(Decesional Control)</i>	Sedang	$X < 14$ $(\bar{x} - 1,0 SD) \leq X < (\bar{x} + 1,0 SD)$ $(17 - 1,0.3) \leq X < (17 + 1,0.3)$ $14 \leq X < 20$
	Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 SD) \leq X$ $(17 + 1,0.3) \leq X$ $20 \leq X$

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka dapat hasil kategorisasi skala kontrol diri adalah sebagaimana pada tabel 4.7.

Tabel 4.7
Kategori Aspek Kontrol Diri

Aspek	Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kontrol Perilaku <i>(Behavior Control)</i>	Rendah	$X < 30$	18	15%
	Sedang	$30 \leq X < 44$	76	63%
	Tinggi	$44 \leq X$	26	21%
Kontrol Kognitif <i>(Cognitive Control)</i>	Rendah	$X < 19$	12	10%
	Sedang	$19 \leq X < 27$	94	78%
	Tinggi	$27 \leq X$	14	12%
Mengontrol Keputusan <i>(Decesional Control)</i>	Rendah	$X < 14$	14	12%
	Sedang	$14 \leq X < 20$	83	69%
	Tinggi	$20 \leq X$	23	19%
Jumlah			120	100

Hasil kategorisasi tiga aspek kontrol diri pemain PUBG di empat komunitas di Kota Banda Aceh atas menunjukkan bahwa pemain PUBG di empat komunitas di Kota Banda Aceh, aspek kontrol perilaku (*Behavior Control*) pada kategori rendah yaitu 18 orang (20%), tinggi 26 orang (21%), dan sedang 76 orang (63%). Aspek kontrol kognitif (*Cognitive Control*) pada kategori rendah 12 orang (10%), tinggi 14 orang (12%), dan sedang 94 orang (78%). Aspek mengontrol keputusan (*Decesional Control*) pada kategori rendah 14 orang (12%), tinggi 23 orang (19%) dan sedang 83 orang (69%).

c. Skala Agresivitas

Analisis data deskriptif dilakukan untuk melihat deskripsi data empirik (berdasarkan kenyataan dilapangan) dari variable agresivitas. Deskripsi hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Deskripsi Data Penelitian Skala Agresivitas

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Agresivitas	128	32	80	16	96	32	66	15

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

1. Skor minimal (Xmin) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban
2. Skor maksimal (Xmaks) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban
3. Mean (M) dengan rumus $\mu = (\text{skor maks} + \text{skor min}) / 2$
4. Standar deviasi (SD) dengan rumus $s = (\text{skor maks} - \text{skor min}) / 6$

Berdasarkan hasil statistik data penelitian pada tabel 4.8, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban minimal 32, maksimal 128, *mean* 80 dan standar deviasi 16. Sementara data empirik menunjukkan jawaban minimal 32 maksimal 96, *mean* 66 dan standar deviasi 15. Deskripsi data hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang, tinggi dengan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut ini rumus pengkategorian pada skala agresivitas.

- Rendah = $X < (x_{\square} - 1,0 \text{ SD})$
 Sedang = $(x_{\square} - 1,0 \text{ SD}) \leq X \leq (x_{\square} + 1,0 \text{ SD})$
 Tinggi = $(x_{\square} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$

Keterangan :

x_{\square} = *Mean* empirik pada skala

SD = Standar deviasi
 n = Jumlah subjek
 X = Rentang butir pernyataan

Tabel 4.9
Kategori Agresivitas

No	Rumus	Kategorisasi
1	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (66 - 1,0.15)$ $X < 51$
2	Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(66 - 1,0.15) \leq X < (66 + 1,0.15)$ $51 \leq X < 81$
3	Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(66 + 15) \leq X$ $81 \leq X$

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi skala agresivitas adalah sebagaimana pada tabel 4.10.

Tabel 4.10
Kategori Agresivitas

Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	$X < 51$	18	15
Sedang	$51 \leq X < 81$	77	64
Tinggi	$81 \leq X$	36	30
Jumlah		120	100

Hasil kategorisasi agresivitas pemain PUBG di empat komunitas di Kota Banda Aceh atas menunjukkan bahwa pemain PUBG di empat komunitas di Kota Banda Aceh pada kategori rendah yaitu sebanyak 18 orang (15%), sedangkan sisanya berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 77 orang (64%), dan tinggi sebanyak 36 orang (30%).

4. Skala Aspek Agresivitas

Analisis data deskriptif dilakukan untuk melihat deskripsi data empirik (berdasarkan spss) dari variabel Agresivitas. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11
Deskripsi Data Penelitian Aspek Agresivitas

Aspek	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Agresi Fisik (<i>Physical Aggression</i>)	24	6	15	3	20	6	12	4
Agresi Verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	36	9	23	5	32	9	19	5
Kemarahan (<i>Anger</i>)	44	11	28	6	41	11	24	5
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	24	6	15	3	21	6	11	4

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

1. Skor minimal (Xmin) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilaiterendah dari pembobotan pilihan jawaban
2. Skor maksimal (Xmaks) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai tertinggi dari pembobotan pilihan jawaban
3. Mean (M) dengan rumus $\mu = (\text{skor maks} + \text{skor min}) / 2$
4. Standar deviasi (SD) dengan rumus $s = (\text{skor maks} - \text{skor min}) / 6$

Berdasarkan hasil statistik data penelitian pada tabel 4.11, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa aspek agresi fisik (*physical aggression*) jawaban minimal adalah 6, maksimal 24, *mean* 15, dan standar deviasi 3. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 6, maksimal 20, *mean* 12, dan standar deviasi 4. Analisis deskriptif secara hipotetik aspek agresi verbal (*verbal aggression*) jawaban minimal adalah 9, maksimal 36, *mean* 23, dan standar deviasi 5. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 9, maksimal 32, *mean* 19, dan standar deviasi 5. Analisis deskriptif secara hipotetik aspek kemarahan (*anger*) jawaban minimal adalah 11, maksimal 44,

mean 28 dan standar deviasi 6. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal 11, maksimal 41, *mean* 24, dan standar deviasi 5. Analisis deskriptif secara hipotetik aspek permusuhan (*hostility*) jawaban minimal adalah 6, maksimal 24, *mean* 15 dan standar deviasi 3. Sedangkan deskriptif secara empirik menunjukkan bahwa jawaban minimal 6, maksimal 21, *mean* 11, dan standar deviasi 4.

Deskripsi data hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi dengan metode kategorisasi jenjang (ordinal). Berikut ini rumus pengkategorian pada skala agresivitas.

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Sedang} &= (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Tinggi} &= (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X \end{aligned}$$

Keterangan :

\bar{x} = Mean empirik pada skala
SD = Standar deviasi
n = Jumlah subjek
X = Rentang butir pernyataan

Tabel 4.12
Kategorisasi Aspek Agresivitas

No		Rumus	Kategorisasi
1	Agresi Fisik (Physical Aggression)	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (11 - 1,0,4)$ $X < 7$
		Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(11 - 1,0,4) \leq X < (11 + 1,0,4)$ $7 \leq X < 15$
		Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(11 + 1,0,4) \leq X$ $15 \leq X$
2	Agresi Verbal (Verbal Aggression)	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (19 - 1,0,5)$ $X < 14$
		Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(19 - 1,0,5) \leq X < (19 + 1,0,5)$

		Tinggi	$14 \leq X < 24$ $(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(19 + 1,0.5) \leq X$ $24 \leq X$
3	Kemarahan (<i>Anger</i>)	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (24 - 1,0.5)$ $X < 19$
		Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(24 - 1,0.5) \leq X < (24 + 1,0.5)$ $19 \leq X < 29$
		Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(24 + 1,0.5) \leq X$ $29 \leq X$
4	Permusuhan (<i>Hostility</i>)	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (11 - 1,0.4)$ $X < 7$
		Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(11 - 1,0.4) \leq X < (11 + 1,0.4)$ $7 \leq X < 15$
		Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(11 + 1,0.4) \leq X$ $15 \leq X$

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka dapat hasil kategorisasi skala agresivitas adalah sebagaimana pada tabel 4.13.

Tabel 4.13
Kategori Aspek Agresivitas

Aspek	Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Agresi Fisik (<i>Physical Agression</i>)	Rendah	$X < 7$	10	8,3
	Sedang	$7 \leq X < 15$	86	71,6
	Tinggi	$15 \leq X$	24	20
Agresi Verbal (<i>Verbal Agression</i>)	Rendah	$X < 14$	14	11,6
	Sedang	$14 \leq X < 24$	82	68,3
	Tinggi	$24 \leq X$	24	20
Kemarahan (<i>Anger</i>)	Rendah	$X < 19$	16	13,3
	Sedang	$19 \leq X < 29$	89	74,1
	Tinggi	$29 \leq X$	15	12,5
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	Rendah	$X < 7$	11	9,1
	Sedang	$7 \leq X < 15$	94	78,3
	Tinggi	$15 \leq X$	15	12,5
Jumlah			120	100

Hasil kategorisasi empat aspek agresivitas pemain PUBG di empat komunitas di Kota Banda Aceh diatas menunjukkan bahwa pemain PUBG di

empat komunitas di Kota Banda Aceh, aspek agresi fisik (*Physical Agression*) pada kategori rendah yaitu 10 orang (8,3%), tinggi 24 orang (20%), dan sedang 86 orang (71,6%). Aspek agresi verbal (*Verbal Agression*) pada kategori rendah 14 orang (11,6%), tinggi 24 orang (20%), dan sedang 82 orang (68,3%). Aspek kemarahan (*Anger*) pada kategori rendah 16 orang (13,3%), tinggi 15 orang (12,5%) dan sedang 89 orang (74,1%). Aspek permusuhan (*Hostility*) pada kategori rendah 11 orang (9,1%), tinggi 15 orang (12,5%), dan sedang 94 orang (78,3%).

2. Uji Prasyarat

Langkah pertama yang dilakukan untuk menganalisa data penelitian yaitu dengan cara uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Sebaran

Hasil uji normalitas sebaran data kedua variabel penelitian ini yaitu Kontrol diri dan agresivitas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut :

Tabel 4.14 **AR - RANIRY**
Uji Normalitas Sebaran Data Penelitian

No	Variabel Penelitian	Koefisien K-S-Z	P
1	Kontrol Diri	0,819	0,514
2	Agresivitas	0,910	0,379

Berdasarkan data tabel 4.14 di atas, memperlihatkan bahwa variabel kontrol diri berdistribusi normal K-S Z = 0,819 dengan $p = 0,514$ ($p > 0,05$). Sedangkan sebaran data pada variabel agresivitas diperoleh sebaran data yang juga berdistribusi normal dengan K-S Z = 0,910

dengan $p = 0,379$ ($p > 0,05$). Karena kedua variabel berdistribusi normal, maka hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi penelitian ini (Santoso, 2017).

b. Uji Linieritas

Hasil uji linieritas yang dilakukan terhadap dua variabel penelitian ini diperoleh data sebagaimana yang tertera pada tabel 4.15.

Tabel 4.15
Uji Linieritas

Variabel Penelitian	<i>F Deviation from linearity</i>	<i>P</i>
Kontrol diri dan agresivitas	94, 993	0,977

B

erdasarkan tabel 4.15 di atas diperoleh *F Deviation Linearity* kedua variabel di atas yaitu $F = 94, 993$ dengan $p = 0,977$ ($p > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh.

c. Uji Hipotesis

Setelah terpenuhi uji prasyarat, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi *Product moment* dari Pearson karena kedua variabel penelitian ini berdistribusi normal dan linier. Metode ini digunakan untuk menganalisis

hubungan kontrol diri dengan agresivitas komunitas PUBG di Kota Banda Aceh. Hasil analisis hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4.16
Uji Hipotesis Data Penelitian

Variabel Penelitian	Pearson Correlation Product Moment	P
Kontrol diri dengan Agresivitas	-0,749	0,000

Berdasarkan tabel 4.16 di atas menunjukkan bahwa koefisien korelasi sebesar $r_{hitung} = -0,749$ yang merupakan korelasi negatif antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Adanya hubungan tersebut mengartikan bahwa semakin rendah kontrol diri pada pemain *game online* PUBG di Komunitas Banda Aceh, maka semakin tinggi agresivitas pemain *game online* PUBG di Komunitas Banda Aceh begitu sebaliknya, semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah agresivitas pemain *game online* PUBG di Komunitas Banda Aceh.

Hasil analisis penelitian ini juga menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima yaitu adanya hubungan *negatif* yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan agresivitas dalam bermain *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Sumbangan relatif hasil penelitian kedua variabel dapat dilihat pada tabel 4.11 dibawah ini :

Tabel 4.17
Analisis Measure of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kontrol diri dan Agresivitas	-0,749	0,560	0,845	0,715

Hasil analisis pada penelitian ini juga menunjukkan sumbangan relatif dari kedua variabel yang dapat dilihat dari analisis *Measure of Association*. Hasil analisis tersebut menunjukkan *R Squared* (R^2) = 0,560, yang artinya terdapat 56% pengaruh relatif kontrol diri dengan agresivitas, sementara 44% faktor-faktor lain yang mempengaruhi agresivitas.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Hasil analisis korelasi *Product Moment* dari *Pearson* menunjukkan koefisien korelasi sebesar -0,749 dengan taraf signifikan $p = 0,000$, hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, yaitu terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin rendah kontrol diri pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh maka semakin tinggi agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh, begitupun sebaliknya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah agresivitas komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh.

Berdasarkan hasil analisis data secara empirik, diketahui bahwa sebagian besar pemain *game online* PUBG memiliki kontrol diri pada kategori sedang sebanyak 61,6%, pada kategori tinggi sebanyak 18,4% sedangkan kategori rendah yaitu sebanyak 20%. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data dari tiga aspek kontrol diri yaitu pertama aspek kontrol perilaku (*Behavior Control*) pada katagori sedang sebanyak 63%, pada kategori tinggi sebanyak 21% dan kategori rendah sebanyak 15%. Kedua, aspek kontrol kognitif (*Cognitive Control*) pada kategori sedang sebanyak 78%, kategori tinggi sebanyak 12% dan kategori rendah sebanyak 10%. Ketiga, aspek mengontrol keputusan (*Decesional Control*) pada kategori sedang sebanyak 69%, kategori tinggi sebanyak 19% dan kategori rendah sebanyak 12%. Jadi berdasarkan tiga aspek kontrol diri pada pemain *game online* PUBG frekuensi tertinggi adalah kontrol kognitif (*Cognitive Control*).

Sedangkan analisis deskriptif secara empirik dari skala agresivitas sedang sebanyak 62,5%, pada kategori tinggi sebanyak 31,6% sedangkan rendah 15%. Berdasarkan hasil analisis data dari empat aspek agresivitas yaitu pertama aspek agresi Fisik (*Physical Agression*) pada kategori sedang sebanyak 71,6%, kategori tinggi sebanyak 20% dan kategori rendah sebanyak 8,3%. Kedua, aspek agresi verbal (*Verbel Agression*) pada kategori sedang sebanyak 68,3%, kategori tinggi sebanyak 20% dan kategori rendah sebanyak 11,6%. Ketiga, aspek kemarahan (*Anger*) pada kategori sedang sebanyak 74,1%, kategori tinggi sebanyak 12,5% dan kategori rendah sebanyak 13,3%. Keempat, aspek permusuhan (*Hostility*) pada kategori sedang sebanyak 78,3%, kategori tinggi sebanyak 12,5% dan kategori rendah sebanyak 9,1%. Jadi berdasarkan empat aspek agresivitas pada

pemain *game online* PUBG frekuensi tertinggi adalah permusuhan (*Hostility*). Berdasarkan hasil analisis deskriptif kedua skala dan berdasarkan aspek setiap skala tersebut diketahui bahwa kontrol diri dan agresivitas komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh berada pada kategori sedang.

Hasil penelitian kontrol diri dengan agresivitas ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya. Menurut Susetyo (1990 dalam Jaradala, 2017), bahwa agresivitas berkaitan dengan kurangnya kontrol diri terhadap emosi dalam diri individual. Emosi meledak-ledak biasanya diwujudkan dalam bentuk amarah. Individu yang telah matang emosinya adalah jika dalam diri individu tersebut mampu menerima keadaan dirinya maupun orang lain apa adanya, tidak impulsif dan tidak mudah mengalami frustrasi (Combash, 2009 dalam Guswani 2011). Sejalan dengan pengertian menurut Bush dan Perry (1992, dalam Parasayu, 2018) bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Agresivitas sering kali disebabkan oleh amarah dan usaha-usaha kognitif untuk melawan keinginan tersebut.

Usaha kognitif melawan keinginan dapat dilakukan individu dengan cara menginterpretasi suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif untuk kemudian mengendalikan tekanan yang ada, usaha kognitif ini dapat disebut juga sebagai kontrol kognitif. Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai

adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan (Ghufron & Risnawitan, 2012). Kontrol kognitif adalah salah satu aspek dari kontrol diri. Averill (dalam Rice, 2000) menjelaskan konsep dari makna kontrol diri merupakan pertentangan dalam diri atas suatu rangsangan yang dikelola ke dalam tiga bentuk, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan.

Adapun, sumbangan relatif pada penelitian ini yang terlihat dari analisis *Measures of Association* dengan nilai *R Squared* (R^2) = 0,560. Artinya terdapat 56% pengaruh kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh, sedangkan 44% faktor-faktor lain yang mempengaruhi agresivitas. Faktor lainnya menurut Buss dan Perry (1991 dalam Ramadani, 2018) yaitu faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal menentukan bagaimana individu menghadapi situasi yang tidak dapat diperkirakan, seperti bagaimana individu merespon emosi yang dirasakan dalam sebuah tindakan yang nyata.

Faktor situasional adalah faktor dari luar lingkungan keluarga. Berbeda dengan hasil data angket terbuka, banyaknya pemain *game online* PUBG adalah dewasa awal yaitu dari umur 17 tahun sampai 40 tahun (Hurlock, 1980), ini merupakan usia yang cukup matang untuk mengontrol diri. Kategori usia pemain *game online* PUBG yang paling tinggi adalah 23 tahun dengan jumlah sampel 22 orang (18,3%), disusul dengan usia 20 tahun dan 22 tahun berjumlah masing-masing 19 orang (15,8%).

Faktor lainnya yang mempengaruhi adalah pada masa dewasa awal menurut (Hurlock, 1991) yaitu semakin banyak masalah yang belum terselesaikan berupa

tugas perkembangan sebelumnya yang belum dikuasai yang dibawa seseorang saat mempengaruhi masa dewasa, mereka akan semakin lama dan sulit proses penyesuaian diri pada masa dewasa tersebut. Sejalan dengan angket terbuka, dengan meningkatnya durasi waktu bermain yang cukup tinggi, di mana *gamers* yang bermain *game online* PUBG pada rentang waktu 5-7 hari dengan persentase 85% dan *gamers* bermain dalam sehari menghabiskan waktu 6-24 jam sehari dengan persentase 80%. Dengan alasan bermain hanya semata-mata untuk menghilangkan stress (61,6%) dan menghabiskan waktu sehari-hari bahkan berjam-jam.

Pengaruh kelompok teman sebaya yang berkepanjangan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi masa dewasa. Karena, semakin lama orang dewasa awal melanjutkan perguruan tinggi atau akademi, maka semakin panjang periode pengaruh teman sebaya dan semakin lama mereka berperilaku sesuai dengan standar teman kelompok teman sebaya itu. Dengan hasil angket terbuka, terbukti bahwa 35,8% alasan mereka bermain *game online* untuk keinginan banyak teman dalam permainan. Faktor teman sebaya sangat berperan penting dalam bermain *game online* PUBG, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa banyaknya yang bermain adalah mahasiswa dan pelajar. Lihat diagram 4.3.

Faktor aspirasi yang tidak realistis, orang dewasa yang sangat berhasil dalam studi dan sosialisasi, sangat besar kemungkinan mengembangkan konsep yang tidak realistis tentang kemampuan mereka, sebagai akibatnya mereka mencapai kesuksesan yang sama dalam dunia orang dewasa. Hasil data angket terbuka, masalah *gamers* sering bermain PUBG adalah karena ingin menghabiskan banyak

waktu luang (41,6%) juga sangat berpengaruh dengan hasil data pekerjaan menunjukkan bahwa *gamers* yang tidak memiliki pekerjaan atau pengangguran dengan persentase (26,2%), hanya sebagai mahasiswa (23,3%) dan pelajar (17,5%). Sisanya adalah bekerja sebagai wiraswasta, wirausaha, *Freelance*, pegawai BUMN, konsultan, pengembala kambing dan lainnya. Banyaknya waktu untuk mengisi waktu luang diakibatkan karena banyaknya persentase angka pengangguran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan dari uji hipotesis dapat diperoleh hasil bahwa antara kontrol diri dengan agresivitas pada komunitas PUBG di Kota Banda Aceh menunjukkan korelasi yang signifikan sebesar $r_{hitung} = -0,749$ yang merupakan korelasi negatif antara kontrol diri dengan agresivitas komunitas *game online* PUBG di Kota Banda Aceh. Adanya hubungan tersebut mengartikan bahwa semakin rendah kontrol diri pada pemain *game online* PUBG di Komunitas Banda Aceh, maka semakin tinggi agresivitas pemain *game online* PUBG di Komunitas Banda Aceh begitu sebaliknya, semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah agresivitas pemain *game online* PUBG di Komunitas Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Saran Ilmu Psikologi

a. Bagi penelitian selanjutnya

Memberikan acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji tentang hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas. Penelitian selanjutnya sebaiknya membuat variabel-variabel lain yang berhubungan dengan kontrol diri dan agresivitas misalnya terkait status sosial (pekerjaan atau perkawinan), masalah usia dewasa awal yang masih banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, dan yang berhubungan dengan *coping stress* pada pemain *game online* PUBG.

2. Saran Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Pemain bermain *game online* khususnya PUBG, hendaknya dapat membatasi waktu bermain (seperti: hari, jumlah hari yang dihabiskan untuk bermain) dan mengisi waktu luang dengan berguna seperti kuliah, kerja, melakukan hobi yang positif. Selain itu biasakan untuk mencari permainan yang lebih menghibur dan menyenangkan, dan diharapkan hindari permainan yang dapat memicu munculnya petengkaran atau perkelahin.

b. Bagi Komunitas

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas, dan memiliki hubungan negatif yang sangat signifikan. Maka kepada pemain di komunitas bahwa kontrol diri yang tinggi dapat membuat seseorang menjadi harus mudah mengatur waktu dalam bermain PUBG, mengurangi stress dengan bermain yang sehat seperti tidak

mendorong, berkata kasar atau agresif. Sebaiknya *leader* membuat tatatertib dalam bermain, ketika *gamers* yang melanggar sebaiknya diberikan *warning*.



DAFTAR PUSTAKA

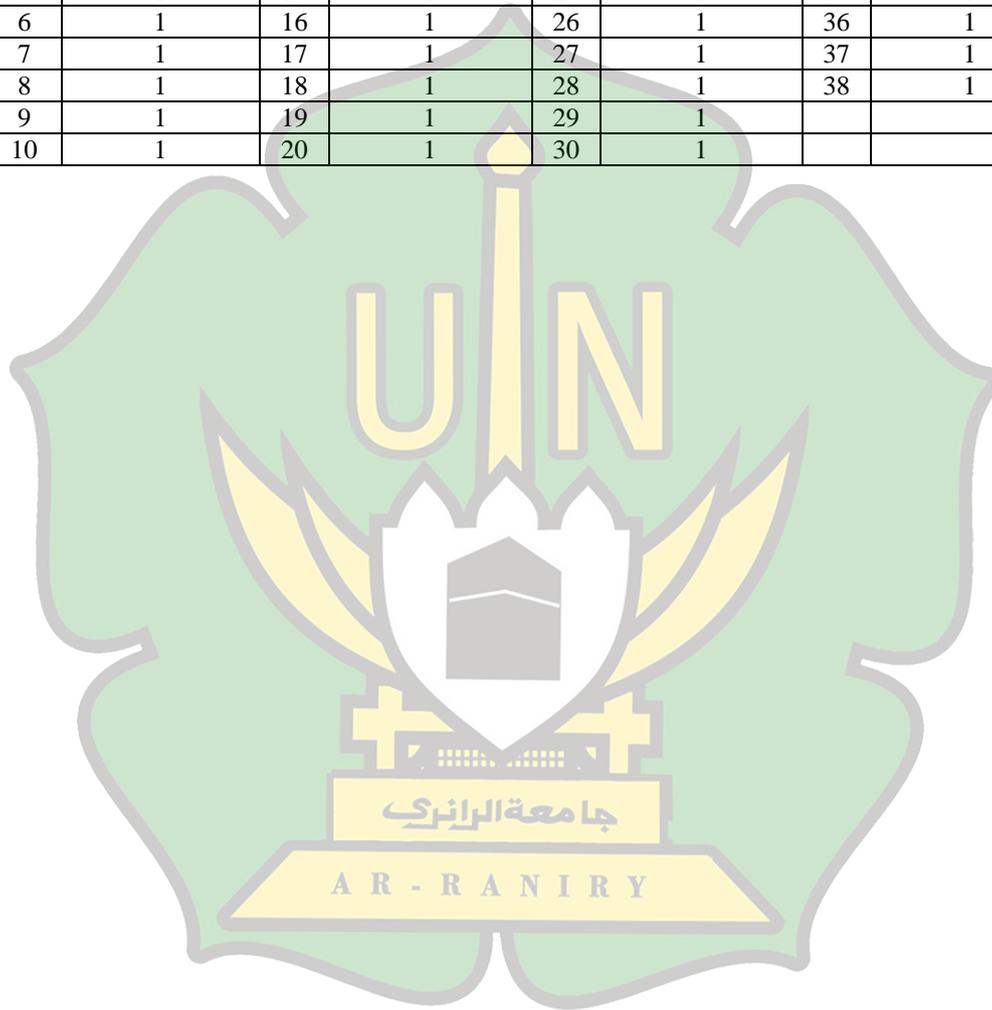
- Adriyana, K. (2019, Desember 11). *Berita*. Retrieved from www.nextren.com:https://nextren.grid.id/read/011950259/lenovo-legion-of-champions-iv-2019-aerowolf-adu-pubg-pc-di-bangkok?page=all
- Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, vol.9, No.1, Juni
- Anantasari.(2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Penerbit
- Anggraini, D.R. (2007). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Yogyakarta: Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Apriyanti, M. F. 2015. Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol. 3 No. 3: 994-1008
- Asyakur, M.A.B & Puspitadewi, N.W.S. (2017). Hubungan antara Intensitas Bermain *game online* dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas *Gaming* Surabaya. *Jurnal psikologi pendidikan*, Vol.4. No.3 (2017).
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2015). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buss, A. H. & Perry, M. (1991). *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*.63(3), 452-459
- Caplin, J.P. (2011)*Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa: Kartono, K. Jakarta: Raja Frafindo Persada
- Davidoff, L. L. (1991). *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Febriana, C.L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap
- Ghufron, M.N & Risnawitan, R. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Goenawan. M.A. (2018). *Berita*. Retrieved from www.detikinet.com:https://inet.detik.com/games-features/d-3927795/pubg-mobile-pesaing-berat-game-battle-royale-mobile
- Gunawan I. (2016). *Statistika Inferensial*. Jakarta : Rajawali Pers

- Guswani, A.M & Kawuryan, F. (2011). Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Piutur*, Vol. 1, No.2, Juni 2011
- Haqq, T.A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Malang: Prodi Psikologi,. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Hidayat, Komarudin & Khorudin Bashori. (2016). *Psikologi Sosial. Aku, Kami, dan Kita*. Yogyakarta: Penerbit Erlangga
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Jaradalla, N.V. (2017). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Penggemar Musik Metal di Kalangan Mahasiswa. *Skripsi*. Malang: Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
- Kanisius.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif pada Siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikoborneo*. Volume 4, Nomor 4, 2016: 739-750.
- Kostelnik, Marjorie J., et al. (2009). *Guiding Children’s Social Development & Learning*. 6th Edition. USA: Delmal Cengange Learning.
- Kurniawan, D.E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konsling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling*, Vol.3, No.1 (Januari-juni 2017). <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Noviadi, R, Budiningsih, T.E & Nuke, M. (2018). Agresivitas Remaja di Sekolah Menengah Atas Swasta “X”. *Jurnal Psikologi Ilmiah*. Vol. 10, N0, 1.
- Parasayu, Z. (2018). Hubungan Antara Konformitas Dan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Skripsi*. Yogyakarta: Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

- Pratnyawan, A. (2018, Oktober 10). *Berita*. Retrieved from www.hitekno.com:
<https://www.hitekno.com/games/2018/10/10/200000/daripada-main-mobile-legends-ini-5-alasan-pindah-ke-pubg-mobile>
- Pratono. (2018 Juni 21). *Berita*. Retrieved from www.kompas.com:
<https://tekno.kompas.com/read/2018/06/21/13001047/game-pubg-telah-dimainkan-oleh-lebih-400-juta-orang>
- Purwanto. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ramadhani, R.F. (2019). Pelatihan Kontrol Diri untuk Mengurangi Kecenderungan Internet *Gaming Disorder* Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Vol. 07, No.1, Januari 2019.
- Rice, V.H. (2000). *Handbook os Stress, Coping, And Health: Implications For Nursing Research, Theory And Praticce*. California: Sage Publication
- Santoso, S. (2010). *Statistik Multivariat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sarwono, J (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sentana, M.A & Kumala, I.D. (2017). Agresivitas dan Kontrol Diri Pada Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*. Jilid.6, No.2, 51-55
- Serambi. (2019, Januari 20). *Berita*. Retrieved from www.serambinews.com:
<https://aceh.tribunnews.com/2019/09/11/gara-gara-tak-diberi-uang-untuk-main-pubg-seorang-anak-tega-mutilasi-tubuh-ayah-dengan-pisau-daging>
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *Online Game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol.1, No. 1, 84-92.
<https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Taringan, M.A. (2016). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Agresivitas pada Remaja di SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Ubaidillah, M.A. (2017). Hubungan Kontrol Diri Dengan Agresivitas Santri Baru Pondok Pasantren Ilmu Al-Qur'an Singosari Malang. *Skripsi*. Malang: Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Untari, P.H. (2019 Juni 20). *Berita*. Retrieved from www.okezzone.com:
<https://techno.okezzone.com/read/2019/06/20/326/2068878/kenapa-pubg-dilarang-di-4-negara-dan-mpu-aceh>

Tabulasi CVR Kontrol Diri

No.	Koefisien CVR						
1	1	11	1	21	1	31	1
2	1	12	1	22	1	32	1
3	1	13	1	23	1	33	1
4	1	14	1	24	1	34	1
5	1	15	1	25	1	35	1
6	1	16	1	26	1	36	1
7	1	17	1	27	1	37	1
8	1	18	1	28	1	38	1
9	1	19	1	29	1		
10	1	20	1	30	1		



Tabulasi CVR Agresivitas

No.	Koefisien CVR								
1	1	11	1	21	1	31	1	41	1
2	1	12	1	22	1	32	1	42	1
3	1	13	1	23	1	33	1		
4	1	14	1	24	1	34	1		
5	1	15	1	25	1	35	1		
6	1	16	1	26	1	36	1		
7	1	17	1	27	1	37	1		
8	1	18	1	28	1	38	1		
9	1	19	1	29	1	39	1		
10	1	20	1	30	1	40	1		



IDENTITAS DIRI

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Perkenalkan, saya Maqhfira mahasiswi Fakultas Psikologi yang sedang menyelesaikan Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh. Kuesioner ini tentang “*Game Online PUBG*”. Jika benar Anda adalah pemain PUBG maka Anda dapat mengisi pertanyaan yang tertera dibawah ini, dan apabila Anda bukan pemain PUBG maka mohon di teruskan ke teman-teman yang bermain PUBG.

Nama (Inisial) :
Tahun Lahir/Usia :
Jenis Kelamin : Laki-laki
 Perempuan
Pekerjaan :
Pendidikan Terakhir :
Tempat Tinggal :
Hobi (lebih dari satu) :
Nama Komunitas :
Mulai bergabung : Bulan..... Tahun.....

Saya dengan identitas di atas telah memahami maksud dan tujuan penelitian ini. Oleh karena itu, saya dengan suka rela setuju untuk menjadi subjek dalam penelitian yang dilakukan oleh Maqhfira.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Banda Aceh, Januari 2020

(.....)

Di bawah ini terdapat beberapa pernyataan tentang diri Anda. Anda diberikan 4 pilihan jawaban diantaranya sebagai berikut:

Keterangan: SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Berilah tanda cheklis (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan Anda. Isilah pernyataan ini dengan sebenar-benarnya sesuai dengan apa yang biasanya saudara lakukan dan pikirkan.

***Tidak ada jawaban yang benar maupun salah, serta jawaban ini tidak berpengaruh terhadap prestasi saudara, karir dan lainnya. Jadi saya harap Anda dapat memberikan informasi yang sesuai seperti Anda sedang bermain PUBG. Terimakasih atas kesediaan dan partisipasi Anda.**

SKALA 1

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Ketika kalah bermain PUBG, saya tidak menendang barang yang ada di hadapan saya				
2	Walaupun saya kesal, saya tidak mengganggu orang lain				
3	Saya menuruti nasehat yang diberikan <i>leader</i> untuk tidak memukul meja				
4	Saya tetap menerima nasehat teman saya saat bermain PUBG				
5	Ketika <i>leader</i> menunjuk secara tiba-tiba untuk mengikutin <i>event</i> , saya siap untuk mengikutinya				
6	Saya menghindari pemain PUBG yang sering berkata kasar				
7	Ketika ada yang memarahi saya, saya tetap diam				
8	Ketika teman mengatakan ada yang memburuk-burukkan saat saya bermain, saya cepat percaya				
9	Saya memahami bahwa bermain PUBG menimbulkan efek yang tidak baik				
10	Saya tau kalau membuat keributan mengganggu pemain PUBG yang lain				
11	Saya mengetahui contoh kasus negatif bermain PUBG				
12	Menuruti perintah orangtua untuk berhenti				

	bermain PUBG itu perbuatan yang baik				
13	Membandingkan kepintaran teman saat bermain PUBG tidaklah baik				
14	Saya menilai berkelahi karena PUBG sangat merugikan				
15	Saya lebih memilih tidur dibanding marah-marah karena kalah bermain PUBG				
16	Saya memilih pergi meninggalkan teman dari pada harus bertengkar				
17	Ketika saya mendapat kekalahan beberapa kali saya lebih baik pulang dari pada melawan				
18	Saya menggunakan bahasa yang sopan saat menegur lawan				
19	Saya tetap tenang walapun ter- <i>knock</i> ketika bermain PUBG dibanding teman saya				
20	Ketika saya marah saat bermain PUBG, tindakan apapun saya lakukan				
21	Memukul benda saat bermain PUBG adalah suatu cara saya untuk meluapkan amarah saya				
22	Saya tetap tidak bisa tenang meskipun <i>leader</i> sudah menasehati untuk sabar saat kalah bermain				
23	Saya selalu terpancing teman saya untuk berkata kasar				
24	Saya bermain PUBG yang sering berkata kasar, agar pemain semakin seru				
25	Saya kesal, ketika diajak " <i>mabar</i> " dengan secara tiba-tiba				
26	Saya langsung membalas respon negatif saat ada yang memarahi saya				
27	Ketika ada yang ketus terhadap permainan PUBG saya, saya langsung memakinya				
28	Mendengar kabar miring tentang PUBG membuat saya marah-marah dan berkata kasar				
29	Saya tidak bisa menerima bahwa PUBG itu haram				
30	Saya tidak memahami kenapa bermain PUBG menimbulkan kekerasan				
31	Saya menilai berkelahi ketika bermain PUBG itu sangat wajar				
32	Saya menilai bahwa di haramkan PUBG sangat tidak masuk akal				
33	Ketika sedang asik bermain PUBG saya tidak suka kalau orang tua saya menasehati saya untuk berhenti bermain				
34	Saya memilih tetap bermain PUBG walaupun sering marah-marah				

35	Ketika saya kalah bermain, saya memilih untuk adu argumen dari pada hanya diam saja				
36	Ketika sudah masuk waktu shalat, saya memutuskan untuk berhenti bermain PUBG				
37	Sekalipun ada jadwal kuliah, saya menerima ajakan teman bermain PUBG				
38	Saya memilih untuk bertengkar dari pada saya terus disalahkan saat bermain PUBG				

SKALA 2

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Ketika saya kesal saya memukul teman yang ada didekat saya				
2	Saya menendang apa saja yang ada dihadapan saya, saat saya bermain PUBG				
3	Saya suka menyenggol teman di sebelah saya, yang sedang bermain PUBG				
4	Ketika bermain PUBG dan signal putus saya melempar handphone				
5	Saya suka memanggil teman saya dengan julukan yang tidak menyenangkan				
6	Saya membalas sindiran teman saya saat main PUBG				
7	Ketika signal <i>handphone</i> saya mulai lelet, saya menjelek-jelekkkan <i>handphone</i> saya sendiri				
8	Ketika teman saya sering AFK (<i>away from keyboard</i>) saat bermain PUBG, saya mengancam tidak mau bermain lagi dengannya				
9	Saya mencaci maki teman yang mengganggu saya saat sedang bermain PUBG				
10	Saya benci sama orang yang selalu menang dalam bermain PUBG				
11	Saya dongkol dengan orang yang sok pintar bermain PUBG				
12	Saya kecewa ketika teman satu <i>team</i> tidak mengajak untuk bermain PUBG				
13	Saya kecewa ketika omongan saya tidak didengarkan saat bermain PUBG				
14	Marah yang meluap-luap terhadap teman yang mengalahkan saya membuat saya lebih tenang				
15	Saya langsung naik pitam jika saya ditolak masuk grup dalam permainan PUBG				
16	Saya menyiksa teman yang tidak pandai menembak lawan di PUBG				

17	Saya melaporkan ke sistem ketika pemain yang memakai <i>cheat</i> (curang)				
18	Saya cemburu dengan teman yang sangat mahir main PUBG				
19	Saya iri dengan teman yang sangat cepat menembak musuh ketika sedang main PUBG				
20	Saya curiga pada teman yang rela saya perintah ketika saya main PUBG				
21	Saya was-was jika teman saya lebih pandai bermain PUBG dibanding saya				
22	Walaupun sedang kesal saya tidak memukul teman saya				
23	Saya tidak membalas ketika teman menendang saya saat bermain				
24	Saya menghindari untuk menyenggol teman saat bermain PUBG				
25	Ketika saya salah menembak lawan di PUBG, saya tidak melempar benda yang ada disekitar				
26	Saya memaafkan teman yang sering mencela saya ketika bermain PUBG				
27	Saya tetap baik dengan teman yang selalu menyindir saya				
28	Saya rasa tidak wajar menghina teman satu tim				
29	Saya tidak pernah mengancam orang lain demi kesenangan saya untuk mencapai <i>chicken dinner</i> di PUBG				
30	Saya berbicara sopan dengan orang yang saya benci ketika bermain PUBG				
31	Saya tersenyum saat teman meremehkan saya saat bermain PUBG				
32	Saya menyukai teman yang selalu menang dalam bermain PUBG				
33	Saya tidak kecewa dengan cara main teman saya yang curang				
34	Saya tidak berkecil hati ketika teman tidak mengajak saya <i>mabar</i>				
35	Saya tetap tenang, meskipun teman saya merusak permainan PUBG yang sudah kami mulai				
36	Saya hanya bersabar ketika teman mengejek cara bermain saya yang buruk				
37	Saya tidak mudah terpengaruhi oleh hasutan teman untuk bermusuhan dengan orang lain hanya gara-gara PUBG				
38	Saya tidak melakukan tindakan tegas saat mengetahui ada <i>cheater</i> (penipu) saat bermain				

	PUBG				
39	Saya memberi selamat atas pencapaian teman dalam bermain PUBG				
40	Saya menerima kekalahan saya saat bermain PUBG				
41	Saya selalu berfikir positif terhadap orang yang selalu baik dengan saya				
42	Saya tidak khawatir ketika teman saya banyak mendapat pujian dari teman-teman saya				

PERTANYAAN TERBUKA

1. Pertama sekali mengenal PUBG dari.....
2. *Game online* apa saja yang ada mainkan saat ini.....
3. Dalam seminggu sa ya bermain PUBG..... hari
4. Rata-rata lamanya bermain PUBG dalam satu hari (pilih salah satu).....jam
 - 1-5 jam
 - 6-10 jam
 - 11-15 jam
 - 16 jam atau lebih
5. Alasan saya senang bermain PUBG (boleh pilih lebih dari satu)
 - Mengisi waktu luang
 - Mendapat banyak teman
 - Menghilangkan stress
 - Mendapatkan penghasilan
 - Lainnya.....

Nama Komunitas	ha (Inisial): Var. Kontrol	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	TOTAL				
Komunitas SK8	Fadil	2	3	3	3	3	4	2	2	1	4	1	4	3	4	3	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	1	1	4	1	4	2	3	1	4	4	112			
	AM	4	4	4	4	3	1	3	3	1	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	1	3	2	3	3	4	1	4	4	121			
	Baipal	4	4	4	3	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	4	2	99			
	Yaya	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	1	4	3	116			
	RR	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	143		
	nadin	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	109		
	MM	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	106		
	BangMi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	95		
	Mahlil	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	113		
	Nachol	1	3	4	4	2	4	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	4	3	1	3	3	112			
	Muka Rata	4	4	3	4	3	4	4	3	1	2	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	2	4	2	4	3	4	1	3	3	122		
	Afriza	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	146	
	Andy	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	104		
	Ar	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	135		
	MI	1	4	3	4	3	3	4	2	1	3	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	3	1	3	4	1	4	3	2	1	4	4	115		
	Bg jack	4	3	4	3	2	3	1	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	1	2	4	3	4	4	2	1	4	3	4	4	1	3	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	115	
	Fill	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	2	1	3	3	3	2	4	2	4	2	4	1	4	1	103		
	Aan	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	129		
	Asil Aswan	2	2	4	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	4	4	4	2	2	3	2	1	3	4	3	4	2	1	1	1	4	2	4	2	1	1	1	4	99		
	A H	1	1	4	3	4	3	3	2	1	4	3	2	2	1	2	1	2	3	3	4	4	3	4	2	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3	2	1	4	3	2	96			
	Mc	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	3	1	4	4	131	
	Riski fitriani	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	3	3	4	2	3	1	4	3	126	
	Aldi	4	4	3	3	2	4	2	2	3	4	4	3	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	4	2	4	4	2	1	4	4	112			
	Dito	4	4	2	3	3	2	1	3	4	3	3	4	1	1	1	1	1	2	3	2	1	3	1	1	4	1	3	4	4	2	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	84		
	Muhajir akj	4	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	1	4	3	110		
	Idi	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	91		
	MB	4	4	3	3	2	3	3	1	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	
	Riski fitriani	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	3	3	4	2	3	3	1	4	3	126
	Akil	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	1	2	4	1	3	3	3	1	3	3	112		
	Rajab J	4	4	4	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	104		
	Dari	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	3	1	4	3	4	2	1	3	1	3	4	1	3	4	1	3	1	4	4	2	3	2	3	1	3	1	3	1	86	
	Fill	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	3	3	2	2	2	2	3	4	99		
	Fer	4	3	3	2	4	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	1	1	4	1	4	2	4	2	1	2	4	99		
	Adi	4	4	4	1	4	2	2	1	3	2	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	2	3	3	2	2	4	2	4	2	4	4	4	1	4	4	120		
	Tyar	4	4	4	4	3	2	4	1	1	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	1	3	3	3	1	3	3	105			
	YN	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	3	4	2	1	1	1	1	1	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	2	1	2	3	2	1	4	2	4	1	3	95		
	Arif	2	2	2	2	4	3	1	3	2	1	4	3	4	2	1	3	2	1	3	2	3	2	3	4	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	1	2	4	2	3	95		
	KI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124		
Rico	2	2	4	4	4	2	4	2	4	3	2	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	1	3	1	2	2	3	2	3	2	3	3	104			
Zulkarnain	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	93			
DH	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	86		
BB	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	89			
Gom	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	101			
Kausar	3	3	4	4	4	4	2	1	2	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	1	3	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	1	2	3	106					
Diltar	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	3	3	4	1	4	4	3	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	117				
Ayi	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	2	3	1	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	70		
Ad	1	2	3	2	4	1	2	2	1	4	3	2	1	1	4	4																												

	I	3	4	4	4	1	2	3	1	2	4	2	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	1	1	3	2	1	4	3	2	3	3	2	1	1	103		
Komunitas Rimung Bulu	AS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	2	3	4	4	1	1	1	1	4	1	2	1	4	4	118	
	Got	4	4	3	3	3	4	2	2	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	1	4	3	4	3	3	1	4	4	121			
	MA	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	4	2	2	1	3	4	126			
	Pango	4	2	2	2	3	4	1	2	2	3	4	4	3	4	2	4	2	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	1	4	4	108		
	PT	1	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	4	2	2	3	3	4	4	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	109	
	AJ	1	3	2	1	2	3	2	1	3	2	1	4	3	2	3	2	1	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	1	1	1	1	2	3	86	
	M	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	102	
	RK	3	4	1	3	3	4	3	2	1	3	2	4	4	2	3	1	4	2	1	2	2	2	4	1	3	4	2	3	4	1	3	2	2	1	3	2	2	4	1	96
	Bio	2	4	2	3	1	4	2	3	3	2	3	4	3	3	2	1	4	4	2	3	2	2	4	4	3	3	4	1	3	4	4	1	3	4	4	3	2	3	4	113
	BJ	1	4	3	2	3	2	2	3	2	2	1	4	2	2	4	1	3	2	3	1	3	1	3	1	3	3	3	4	4	1	2	3	4	4	4	4	4	4	102	
	Denjaka	2	3	2	4	4	4	3	1	4	1	4	4	2	4	3	4	1	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	1	120
	April	3	1	3	2	3	4	4	2	2	2	3	3	1	1	2	3	1	1	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	102
	Rifky	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	2	2	3	2	2	2	2	4	128
	Tuan	4	4	4	3	4	3	4	1	2	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3	110
	Odette	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	1	4	2	4	1	3	1	1	1	4	122	
	W	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	125
	ZF	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	3	3	1	3	4	133	
	Rain	3	3	4	3	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	2	3	4	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	108
	Lenaka	4	3	4	4	3	4	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	3	2	2	3	3	112	
	EG	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	2	1	2	4	2	2	3	2	3	2	115	
	Datul	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	1	4	4	4	2	2	3	2	3	3	2	3	1	94	
	Rizki	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	1	2	3	4	2	3	1	2	115	
	Mumun	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	2	3	4	3	2	1	2	100	
	Nisfu	4	3	2	2	2	1	3	3	1	3	3	2	3	1	3	4	4	3	3	1	4	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	1	2	1	1	2	1	1	81	
	Atok Pro	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	100	
	Rizo	3	3	3	3	3	3	1	1	1	4	4	2	1	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	4	1	1	1	1	3	2	1	1	3	2	88
	Limar	4	3	3	4	3	3	1	1	1	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	1	2	3	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	4	86		
	Rere	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	91	
	Reza	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	1	3	1	3	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	3	3	99	
	Arif	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	2	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	1	4	1	4	4	1	1	4	4	119	
RK	2	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	1	2	4	3	3	3	3	1	1	3	4	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	97		
Ramadhan	2	4	3	2	1	3	2	4	1	2	3	4	3	1	3	2	4	2	3	3	1	4	2	4	1	2	4	1	3	1	4	4	4	1	2	3	1	4	98		
Aqil	1	1	1	3	3	4	2	4	1	1	1	1	1	2	3	4	3	2	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	2	2	1	2	4	3	2	1	2	2	84		
MRL	1	1	1	2	2	4	2	4	2	1	1	4	3	2	1	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	3	92	
Iqbal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	2	3	4	4	1	1	1	1	4	1	2	1	4	4	118		
Heru	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	4	2	1	2	2	1	2	3	1	1	1	2	2	2	3	3	3	1	3	3	87			
Romi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	2	3	4	4	1	1	1	4	1	2	1	4	4	118			
Aam	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	2	3	4	4	1	1	1	1	4	1	2	1	4	4	118		
Iqram	2	2	4	4	3	1	2	1	1	2	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	4	2	3	4	4	1	1	1	4	1	1	4	1	2	1	4	98	
Te	4	4	4	4	4	2	3	2	2	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	1	2	4	1	3	3	3	3	3	4	4	113		
Lek	4	4	3	3	2	4	2	1	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	1	1	3	1	4	3	3	1	3	105		
Hih	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	3	1	3	113		
MA	3	3	4	3	3	1	2	2	23	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	113		
RFR	3	3	3	3	3	2	1	3	1	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	4	1	4	4	4	4	102		
Hehe	2	3	2	3	4	2	2	2	2	2	1	3	3	1	4	3	4	1	3	4	2	4	2	1	4	1	4	1	4	1	3	1	2	1	2	4	1	2	4	93	
Ak	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	2	3	4	4	3	2	1	4	3	2	1	2	3	4	4	94		
Dobleh	1	1	1	4	4	1	1	4	1	1	1	4	2	3	4	2	4	3	2	4	1	3	3	2	2	3	2	3	1	3	4	4	4	3	2	1	3	3	95		
Xin	1	1	1	1	2	4	1	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94		
Am	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2								



Uji Reliability Sebelum Aitem Gugur (Variabel Kontrol Diri)

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	120	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	120	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,830	,845	38

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	3,17	1,048	120
X2	3,23	,896	120
X3	3,19	,910	120
X4	3,18	,857	120
X5	3,02	,926	120
X6	3,04	,982	120
X7	2,54	,995	120
X8	2,28	,954	120
X9	2,74	2,140	120
X10	2,95	,897	120
X11	2,96	,920	120
X12	3,13	,859	120
X13	2,91	,767	120
X14	3,37	,888	120
X15	3,12	,900	120
X16	3,06	,873	120
X17	2,93	,918	120
X18	3,00	,898	120
X19	2,88	,856	120
X20	2,81	,998	120

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X21	2,78	1,030	120
X22	2,65	,941	120
X23	2,78	1,006	120
X24	2,75	1,031	120
X25	2,56	,896	120
X26	2,60	,991	120
X27	2,79	,897	120
X28	3,03	,952	120
X29	2,23	1,088	120
X30	1,96	,956	120
X31	2,78	1,057	120
X32	2,13	,995	120
X33	2,84	1,029	120
X34	2,39	1,023	120
X35	2,58	,931	120
X36	1,84	,953	120
X37	2,81	1,087	120
X38	2,97	1,028	120

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance
Item Means	2,789	1,842	3,367	1,525	1,828	,124
Item Variances	1,009	,588	4,580	3,992	7,787	,373
Inter-Item Covariances	,115	-,343	,668	1,011	-1,946	,024
Inter-Item Correlations	,126	-,347	,644	,991	-1,857	,027

Summary Item Statistics

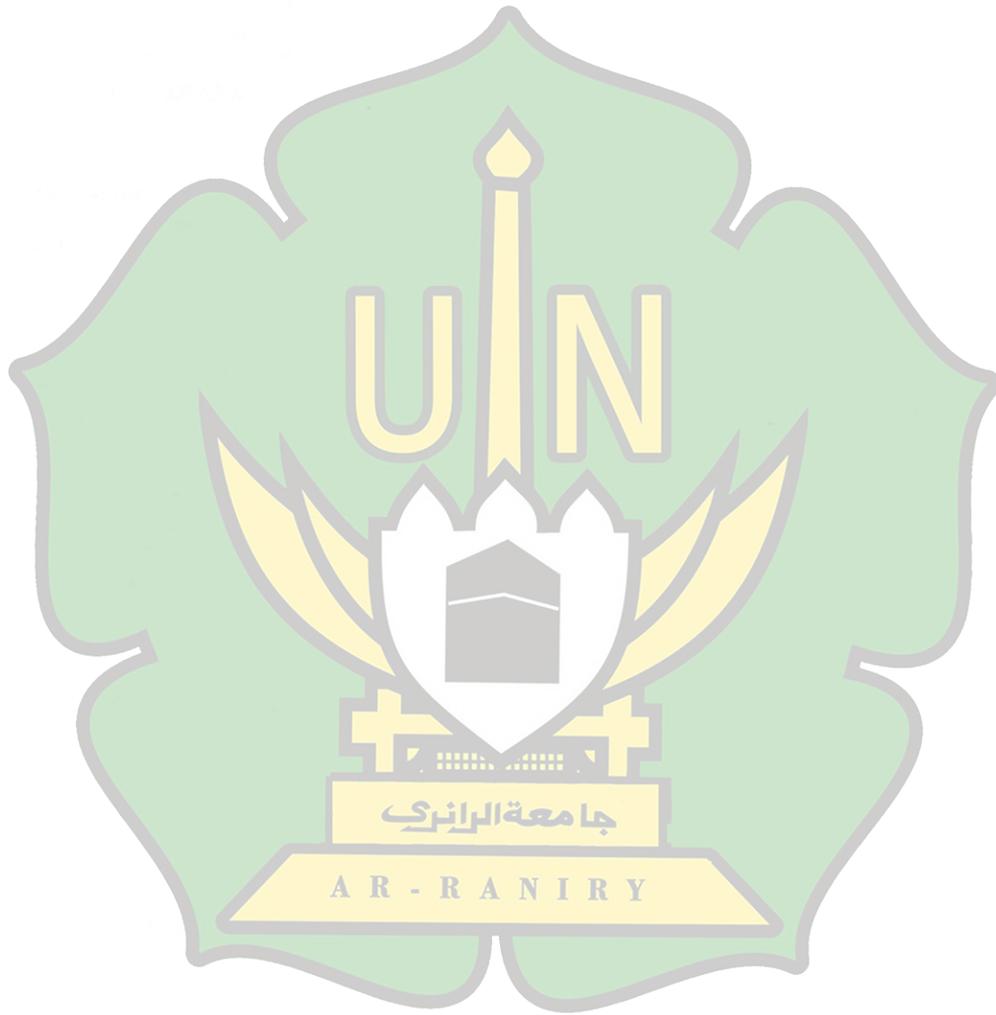
	N of Items
Item Means	38
Item Variances	38
Inter-Item Covariances	38
Inter-Item Correlations	38

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	102,80	189,321	,337	,547	,826
X2	102,73	186,970	,505	,643	,822
X3	102,77	187,386	,479	,731	,822
X4	102,79	187,629	,502	,719	,822
X5	102,95	197,829	,056	,504	,833
X6	102,92	187,952	,417	,451	,823
X7	103,42	188,448	,392	,446	,824
X8	103,68	203,546	-,158	,476	,839
X9	103,23	192,512	,052	,326	,848
X10	103,02	191,748	,306	,680	,827
X11	103,01	190,630	,341	,627	,826
X12	102,83	194,997	,184	,435	,830
X13	103,06	191,921	,360	,573	,826
X14	102,60	188,998	,424	,596	,824
X15	102,85	190,633	,350	,586	,826
X16	102,91	192,840	,270	,469	,828
X17	103,04	193,620	,223	,567	,829
X18	102,97	189,764	,387	,474	,825
X19	103,09	190,067	,396	,462	,825
X20	103,16	189,731	,343	,505	,826
X21	103,18	185,529	,483	,641	,821
X22	103,32	192,840	,246	,457	,828
X23	103,18	182,773	,602	,701	,818
X24	103,22	183,835	,546	,649	,819
X25	103,41	190,496	,358	,479	,825
X26	103,37	187,612	,426	,525	,823
X27	103,17	185,776	,555	,565	,820
X28	102,93	187,659	,444	,551	,823
X29	103,74	196,361	,085	,528	,833
X30	104,01	195,235	,150	,423	,831
X31	103,19	188,106	,377	,504	,824
X32	103,83	195,821	,120	,503	,832
X33	103,12	186,396	,452	,559	,822
X34	103,57	189,305	,348	,535	,825
X35	103,38	188,306	,430	,639	,823
X36	104,12	206,110	-,251	,496	,841
X37	103,16	188,000	,368	,597	,825
X38	103,00	187,025	,429	,586	,823

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
105,97	200,150	14,147	38



Uji Reliability Sesudah Aitem Gugur (Variabel Kontrol Diri)

[DataSet0]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	120	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	120	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,881	,881	27

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	3,17	1,048	120
X2	3,23	,896	120
X3	3,19	,910	120
X4	3,18	,857	120
X5	3,04	,982	120
X6	2,54	,995	120
X7	2,95	,897	120
X8	2,96	,920	120
X9	2,91	,767	120
X10	3,37	,888	120
X11	3,12	,900	120
X12	3,00	,898	120
X13	2,88	,856	120
X14	2,81	,998	120
X15	2,78	1,030	120
X16	2,78	1,006	120
X17	2,75	1,031	120
X18	2,56	,896	120
X19	2,60	,991	120
X20	2,79	,897	120

Item Statistics

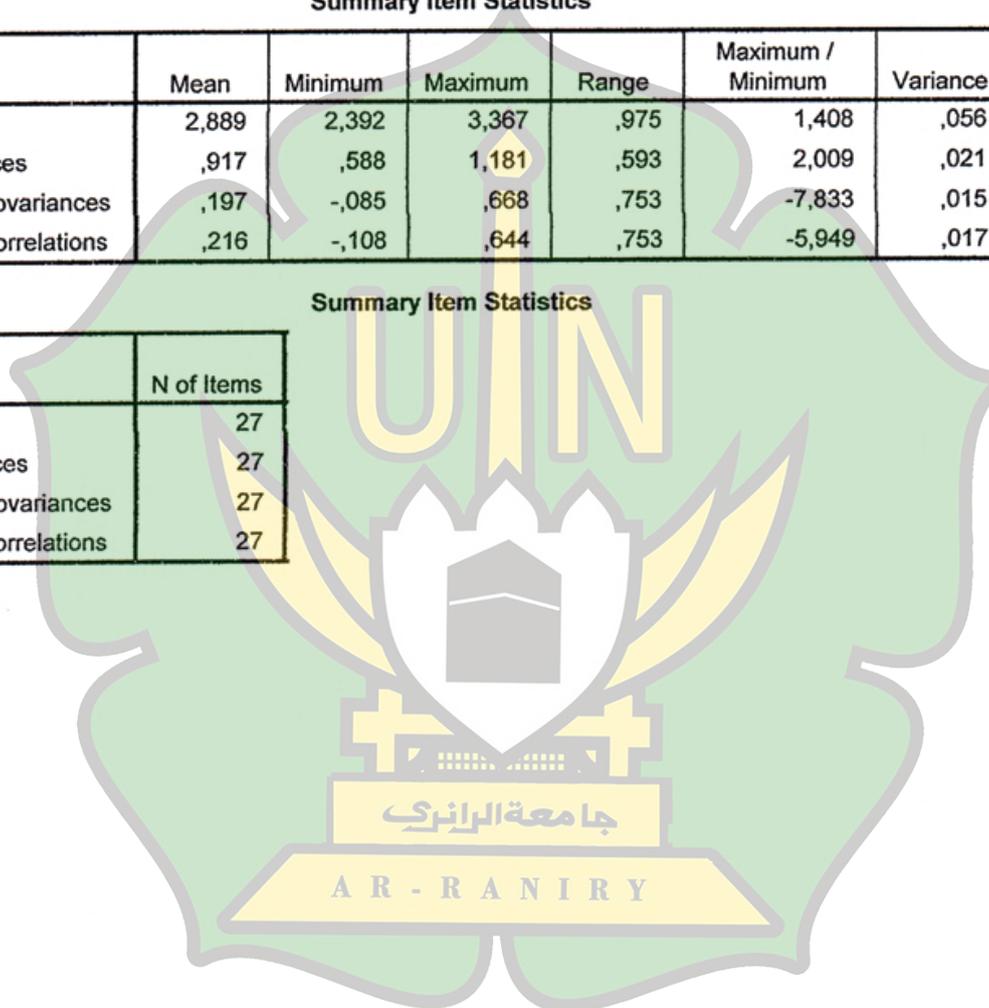
	Mean	Std. Deviation	N
X21	3,03	,952	120
X22	2,78	1,057	120
X23	2,84	1,029	120
X24	2,39	1,023	120
X25	2,58	,931	120
X26	2,81	1,087	120
X27	2,97	1,028	120

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance
Item Means	2,889	2,392	3,367	,975	1,408	,056
Item Variances	,917	,588	1,181	,593	2,009	,021
Inter-Item Covariances	,197	-,085	,668	,753	-7,833	,015
Inter-Item Correlations	,216	-,108	,644	,753	-5,949	,017

Summary Item Statistics

	N of Items
Item Means	27
Item Variances	27
Inter-Item Covariances	27
Inter-Item Correlations	27



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	74,83	152,930	,356	,478	,876
X2	74,77	151,021	,519	,572	,875
X3	74,81	150,761	,521	,662	,875
X4	74,82	151,255	,534	,614	,875
X5	74,96	151,839	,431	,386	,877
X6	75,46	153,158	,369	,344	,879
X7	75,05	154,955	,335	,587	,879
X8	75,04	155,150	,316	,508	,880
X9	75,09	156,084	,343	,534	,879
X10	74,63	152,419	,458	,512	,876
X11	74,88	154,961	,334	,428	,879
X12	75,00	153,664	,394	,414	,878
X13	75,12	154,194	,391	,394	,878
X14	75,19	152,812	,382	,386	,878
X15	75,22	148,927	,527	,568	,875
X16	75,22	146,911	,628	,672	,872
X17	75,25	148,492	,545	,573	,874
X18	75,44	154,165	,372	,410	,878
X19	75,40	151,771	,430	,452	,877
X20	75,21	150,015	,565	,499	,874
X21	74,97	152,285	,428	,419	,877
X22	75,22	152,176	,382	,385	,878
X23	75,16	150,151	,477	,512	,876
X24	75,61	152,761	,373	,424	,879
X25	75,42	152,027	,451	,528	,877
X26	75,19	150,543	,432	,521	,877
X27	75,03	150,419	,466	,501	,876

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
78,00	163,244	12,777	27

UJi Reliability Sebelum Aitem Gugur (Variabel Agresivitas)

[DataSet1]

Warnings

The determinant of the covariance matrix is zero or approximately zero. Statistics based on its inverse matrix cannot be computed and they are displayed as system missing values.

Scale: ALL VARIABLES

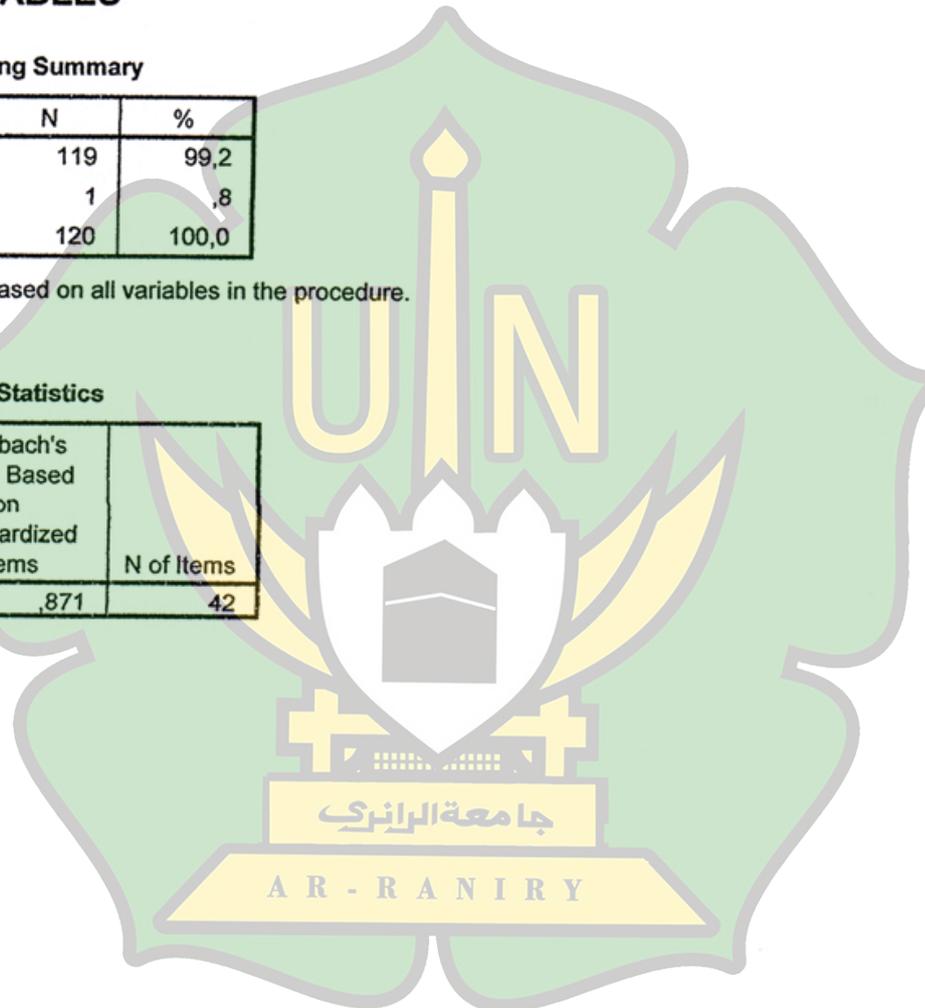
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	119	99,2
	Excluded ^a	1	,8
	Total	120	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

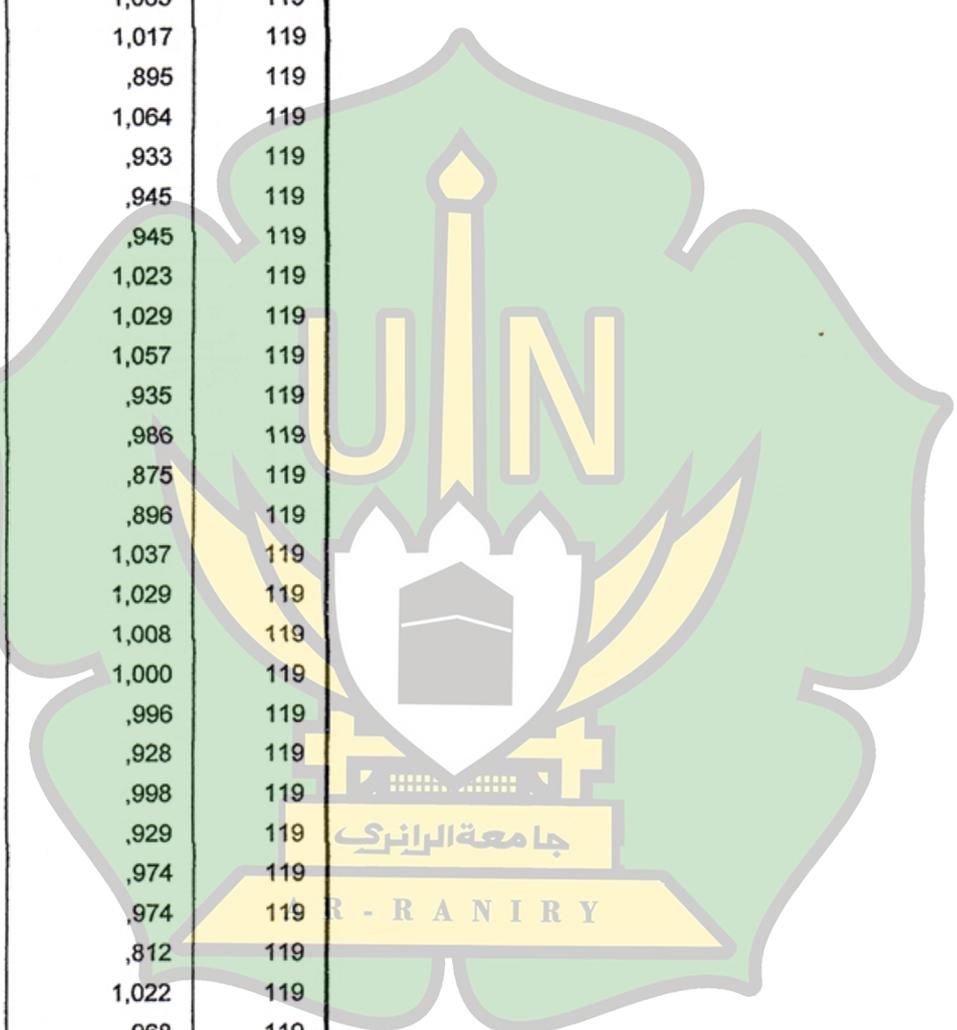
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,859	,871	42



Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y1	2,03	1,101	119
Y2	1,88	,922	119
Y3	2,08	,962	119
Y4	2,09	2,107	119
Y5	2,08	1,005	119
Y6	2,26	,943	119
Y7	2,33	1,042	119
Y8	2,45	1,063	119
Y9	2,18	1,017	119
Y10	2,06	,895	119
Y11	2,64	1,064	119
Y12	2,29	,933	119
Y13	2,56	,945	119
Y14	2,18	,945	119
Y15	2,07	1,023	119
Y16	2,03	1,029	119
Y17	3,18	1,057	119
Y18	2,30	,935	119
Y19	2,41	,986	119
Y20	2,25	,875	119
Y21	2,29	,896	119
Y22	1,96	1,037	119
Y23	2,26	1,029	119
Y24	2,03	1,008	119
Y25	1,91	1,000	119
Y26	2,08	,996	119
Y27	2,05	,928	119
Y28	1,89	,998	119
Y29	1,79	,929	119
Y30	2,09	,974	119
Y31	2,02	,974	119
Y32	1,79	,812	119
Y33	2,56	1,022	119
Y34	2,06	,968	119
Y35	2,24	,974	119
Y36	2,09	,863	119
Y37	1,80	,907	119
Y38	2,58	1,124	119
Y39	1,82	,880	119
Y40	1,87	,843	119
Y41	1,82	,902	119
Y42	1,83	,886	119



Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance
Item Means	2,148	1,790	3,185	1,395	1,779	,080
Item Variances	1,025	,659	4,441	3,782	6,740	,310
Inter-Item Covariances	,130	-,656	,723	1,379	-1,103	,044
Inter-Item Correlations	,138	-,474	,713	1,187	-1,504	,048

Summary Item Statistics

	N of Items
Item Means	42
Item Variances	42
Inter-Item Covariances	42
Inter-Item Correlations	42

Item-Total Statistics

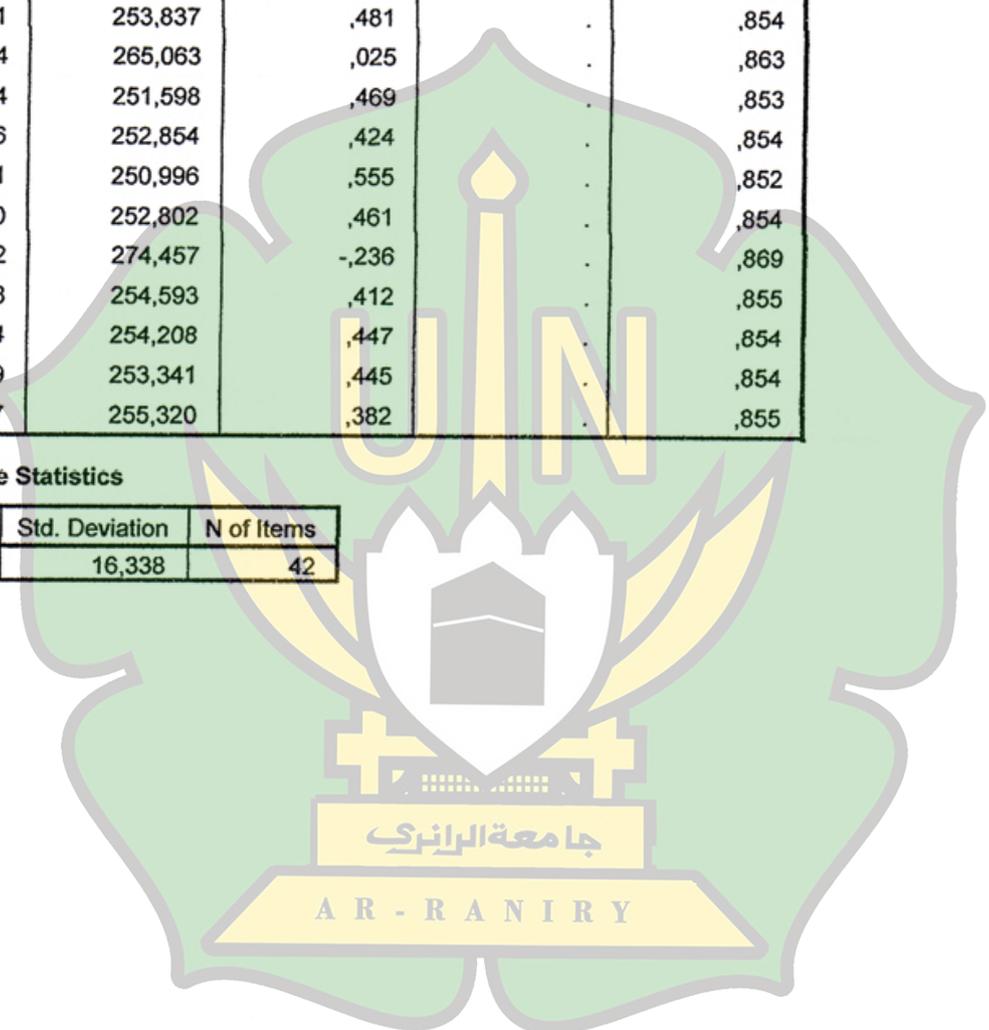
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	88,18	250,079	,449	.	,853
Y2	88,32	249,897	,555	.	,852
Y3	88,12	253,359	,413	.	,855
Y4	88,11	247,996	,218	.	,865
Y5	88,12	250,545	,483	.	,853
Y6	87,94	256,310	,322	.	,856
Y7	87,87	256,450	,281	.	,857
Y8	87,76	254,220	,341	.	,856
Y9	88,02	252,051	,429	.	,854
Y10	88,14	254,886	,393	.	,855
Y11	87,56	254,841	,323	.	,856
Y12	87,91	254,695	,381	.	,855
Y13	87,64	255,284	,356	.	,856
Y14	88,03	256,550	,313	.	,857
Y15	88,13	251,778	,434	.	,854
Y16	88,18	250,672	,466	.	,853
Y17	87,02	274,830	-,257	.	,869
Y18	87,90	260,820	,173	.	,859
Y19	87,79	258,642	,230	.	,858
Y20	87,95	259,980	,219	.	,858
Y21	87,91	258,288	,272	.	,857
Y22	88,24	255,762	,304	.	,857
Y23	87,94	261,327	,136	.	,860
Y24	88,17	253,056	,401	.	,855
Y25	88,29	251,667	,449	.	,854

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y26	88,12	254,257	,367	.	,855
Y27	88,15	256,740	,313	.	,857
Y28	88,31	249,148	,532	.	,852
Y29	88,41	249,990	,547	.	,852
Y30	88,11	251,285	,476	.	,853
Y31	88,18	255,593	,333	.	,856
Y32	88,41	253,837	,481	.	,854
Y33	87,64	265,063	,025	.	,863
Y34	88,14	251,598	,469	.	,853
Y35	87,96	252,854	,424	.	,854
Y36	88,11	250,996	,555	.	,852
Y37	88,40	252,802	,461	.	,854
Y38	87,62	274,457	-,236	.	,869
Y39	88,38	254,593	,412	.	,855
Y40	88,34	254,208	,447	.	,854
Y41	88,39	253,341	,445	.	,854
Y42	88,37	255,320	,382	.	,855

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
90,20	266,925	16,338	42



Uji Reliability Aitem Sesudah Gugur (Variabel Agesivitas)

[DataSet1]

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	120	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	120	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,892	,894	32

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y1	2,03	1,100	120
Y2	1,89	,924	120
Y3	2,09	,961	120
Y4	2,09	1,004	120
Y5	2,27	,941	120
Y6	2,45	1,060	120
Y7	2,19	1,015	120
Y8	2,07	,896	120
Y9	2,64	1,060	120
Y10	2,30	,931	120
Y11	2,57	,941	120
Y12	2,18	,944	120
Y13	2,08	1,022	120
Y14	2,03	1,028	120
Y15	1,96	1,032	120
Y16	2,03	1,004	120
Y17	1,91	,996	120
Y18	2,08	,992	120
Y19	2,05	,924	120
Y20	1,89	,994	120

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y21	1,79	,925	120
Y22	2,09	,970	120
Y23	2,02	,970	120
Y24	1,79	,809	120
Y25	2,06	,964	120
Y26	2,24	,970	120
Y27	2,09	,860	120
Y28	1,80	,904	120
Y29	1,83	,876	120
Y30	1,87	,840	120
Y31	1,82	,898	120
Y32	1,83	,882	120

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance
Item Means	2,064	1,792	2,642	,850	1,474	,046
Item Variances	,921	,654	1,209	,555	1,849	,017
Inter-Item Covariances	,190	-,199	,726	,925	-3,652	,035
Inter-Item Correlations	,209	-,205	,715	,920	-3,493	,042

Summary Item Statistics

	N of Items
Item Means	32
Item Variances	32
Inter-Item Covariances	32
Inter-Item Correlations	32

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	64,00	201,950	,461	,732	,889
Y2	64,14	202,257	,551	,726	,887
Y3	63,94	205,971	,387	,717	,890
Y4	63,94	202,896	,478	,719	,888
Y5	63,77	208,869	,287	,516	,892
Y6	63,58	208,615	,256	,574	,893
Y7	63,84	206,034	,361	,558	,891
Y8	63,97	208,016	,339	,574	,891
Y9	63,39	208,139	,272	,516	,893
Y10	63,73	208,298	,313	,539	,891
Y11	63,47	209,075	,280	,593	,892
Y12	63,85	210,633	,221	,519	,893
Y13	63,96	205,217	,386	,576	,890
Y14	64,00	204,084	,423	,640	,889
Y15	64,07	204,978	,390	,653	,890
Y16	64,00	202,790	,482	,650	,888
Y17	64,12	202,178	,509	,589	,888
Y18	63,95	205,275	,398	,509	,890
Y19	63,98	207,159	,359	,572	,891
Y20	64,14	199,837	,596	,653	,886
Y21	64,24	200,958	,601	,696	,886
Y22	63,94	202,929	,496	,642	,888
Y23	64,02	206,269	,372	,616	,890
Y24	64,24	204,420	,541	,648	,888
Y25	63,97	202,092	,531	,543	,887
Y26	63,79	203,998	,456	,524	,889
Y27	63,94	203,249	,554	,690	,887
Y28	64,23	202,920	,538	,643	,887
Y29	64,21	204,385	,496	,542	,888
Y30	64,17	204,678	,508	,628	,888
Y31	64,22	203,348	,524	,613	,888
Y32	64,20	205,321	,454	,612	,889

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
66,03	217,579	14,751	32

Di bawah ini terdapat beberapa pernyataan tentang diri Anda. Anda diberikan 4 pilihan jawaban diantaranya sebagai berikut:

Keterangan: SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Berilah tanda cheklis (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan Anda. Isilah pernyataan ini dengan sebenar-benarnya sesuai dengan apa yang biasanya saudara lakukan dan pikirkan.

***Tidak ada jawaban yang benar maupun salah, serta jawaban ini tidak berpengaruh terhadap prestasi saudara, karir dan lainnya. Jadi saya harap Anda dapat memberikan informasi yang sesuai seperti Anda sedang bermain PUBG. Terimakasih atas kesediaan dan partisipasi Anda.**

SKALA 1

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Ketika kalah bermain PUBG, saya tidak menendang barang yang ada di hadapan saya				
2	Walaupun saya kesal, saya tidak mengganggu orang lain				
3	Saya menuruti nasehat yang diberikan <i>leader</i> untuk tidak memukul meja				
4	Saya tetap menerima nasehat teman saya saat bermain PUBG				
5	Ketika <i>leader</i> menunjuk secara tiba-tiba untuk mengikutin <i>event</i> , saya siap untuk mengikutinya				
6	Saya menghindari pemain PUBG yang sering berkata kasar				
7	Ketika ada yang memarahi saya, saya tetap diam				
8	Ketika teman mengatakan ada yang memburuk-burukkan saat saya bermain, saya cepat percaya				
9	Saya memahami bahwa bermain PUBG menimbulkan efek yang tidak baik				
10	Saya tau kalau membuat keributan mengganggu pemain PUBG yang lain				
11	Saya mengetahui contoh kasus negatif bermain PUBG				
12	Menuruti perintah orangtua untuk berhenti				

	bermain PUBG itu perbuatan yang baik				
13	Membandingkan kepintaran teman saat bermain PUBG tidaklah baik				
14	Saya menilai berkelahi karena PUBG sangat merugikan				
15	Saya lebih memilih tidur dibanding marah-marah karena kalah bermain PUBG				
16	Saya memilih pergi meninggalkan teman dari pada harus bertengkar				
17	Ketika saya mendapat kekalahan beberapa kali saya lebih baik pulang dari pada melawan				
18	Saya menggunakan bahasa yang sopan saat menegur lawan				
19	Saya tetap tenang walapun ter- <i>knock</i> ketika bermain PUBG dibanding teman saya				
20	Ketika saya marah saat bermain PUBG, tindakan apapun saya lakukan				
21	Memukul benda saat bermain PUBG adalah suatu cara saya untuk meluapkan amarah saya				
22	Saya tetap tidak bisa tenang meskipun <i>leader</i> sudah menasehati untuk sabar saat kalah bermain				
23	Saya selalu terpancing teman saya untuk berkata kasar				
24	Saya bermain PUBG yang sering berkata kasar, agar pemain semakin seru				
25	Saya kesal, ketika diajak " <i>mabar</i> " dengan secara tiba-tiba				
26	Saya langsung membalas respon negatif saat ada yang memarahi saya				
27	Ketika ada yang ketus terhadap permainan PUBG saya, saya langsung memakinya				
28	Mendengar kabar miring tentang PUBG membuat saya marah-marah dan berkata kasar				
29	Saya tidak bisa menerima bahwa PUBG itu haram				
30	Saya tidak memahami kenapa bermain PUBG menimbulkan kekerasan				
31	Saya menilai berkelahi ketika bermain PUBG itu sangat wajar				
32	Saya menilai bahwa di haramkan PUBG sangat tidak masuk akal				
33	Ketika sedang asik bermain PUBG saya tidak suka kalau orang tua saya menasehati saya untuk berhenti bermain				
34	Saya memilih tetap bermain PUBG walaupun sering marah-marah				

35	Ketika saya kalah bermain, saya memilih untuk adu argumen dari pada hanya diam saja				
36	Ketika sudah masuk waktu shalat, saya memutuskan untuk berhenti bermain PUBG				
37	Sekalipun ada jadwal kuliah, saya menerima ajakan teman bermain PUBG				
38	Saya memilih untuk bertengkar dari pada saya terus disalahkan saat bermain PUBG				

SKALA 2

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Ketika saya kesal saya memukul teman yang ada didekat saya				
2	Saya menendang apa saja yang ada dihadapan saya, saat saya bermain PUBG				
3	Saya suka menyenggol teman di sebelah saya, yang sedang bermain PUBG				
4	Ketika bermain PUBG dan signal putus saya melempar handphone				
5	Saya suka memanggil teman saya dengan julukan yang tidak menyenangkan				
6	Saya membalas sindiran teman saya saat main PUBG				
7	Ketika signal <i>handphone</i> saya mulai lelet, saya menjelek-jelekkkan <i>handphone</i> saya sendiri				
8	Ketika teman saya sering AFK (<i>away from keyboard</i>) saat bermain PUBG, saya mengancam tidak mau bermain lagi dengannya				
9	Saya mencaci maki teman yang mengganggu saya saat sedang bermain PUBG				
10	Saya benci sama orang yang selalu menang dalam bermain PUBG				
11	Saya dongkol dengan orang yang sok pintar bermain PUBG				
12	Saya kecewa ketika teman satu <i>team</i> tidak mengajak untuk bermain PUBG				
13	Saya kecewa ketika omongan saya tidak didengarkan saat bermain PUBG				
14	Marah yang meluap-luap terhadap teman yang mengalahkan saya membuat saya lebih tenang				
15	Saya langsung naik pitam jika saya ditolak masuk grup dalam permainan PUBG				
16	Saya menyiksa teman yang tidak pandai menembak lawan di PUBG				

17	Saya melaporkan ke sistem ketika pemain yang memakai <i>cheat</i> (curang)				
18	Saya cemburu dengan teman yang sangat mahir main PUBG				
19	Saya iri dengan teman yang sangat cepat menembak musuh ketika sedang main PUBG				
20	Saya curiga pada teman yang rela saya perintah ketika saya main PUBG				
21	Saya was-was jika teman saya lebih pandai bermain PUBG dibanding saya				
22	Walaupun sedang kesal saya tidak memukul teman saya				
23	Saya tidak membalas ketika teman menendang saya saat bermain				
24	Saya menghindari untuk menyenggol teman saat bermain PUBG				
25	Ketika saya salah menembak lawan di PUBG, saya tidak melempar benda yang ada disekitar				
26	Saya memaafkan teman yang sering mencela saya ketika bermain PUBG				
27	Saya tetap baik dengan teman yang selalu menyindir saya				
28	Saya rasa tidak wajar menghina teman satu tim				
29	Saya tidak pernah mengancam orang lain demi kesenangan saya untuk mencapai <i>chicken dinner</i> di PUBG				
30	Saya berbicara sopan dengan orang yang saya benci ketika bermain PUBG				
31	Saya tersenyum saat teman meremehkan saya saat bermain PUBG				
32	Saya menyukai teman yang selalu menang dalam bermain PUBG				
33	Saya tidak kecewa dengan cara main teman saya yang curang				
34	Saya tidak berkecil hati ketika teman tidak mengajak saya <i>mabar</i>				
35	Saya tetap tenang, meskipun teman saya merusak permainan PUBG yang sudah kami mulai				
36	Saya hanya bersabar ketika teman mengejek cara bermain saya yang buruk				
37	Saya tidak mudah terpengaruhi oleh hasutan teman untuk bermusuhan dengan orang lain hanya gara-gara PUBG				
38	Saya tidak melakukan tindakan tegas saat mengetahui ada <i>cheater</i> (penipu) saat bermain				

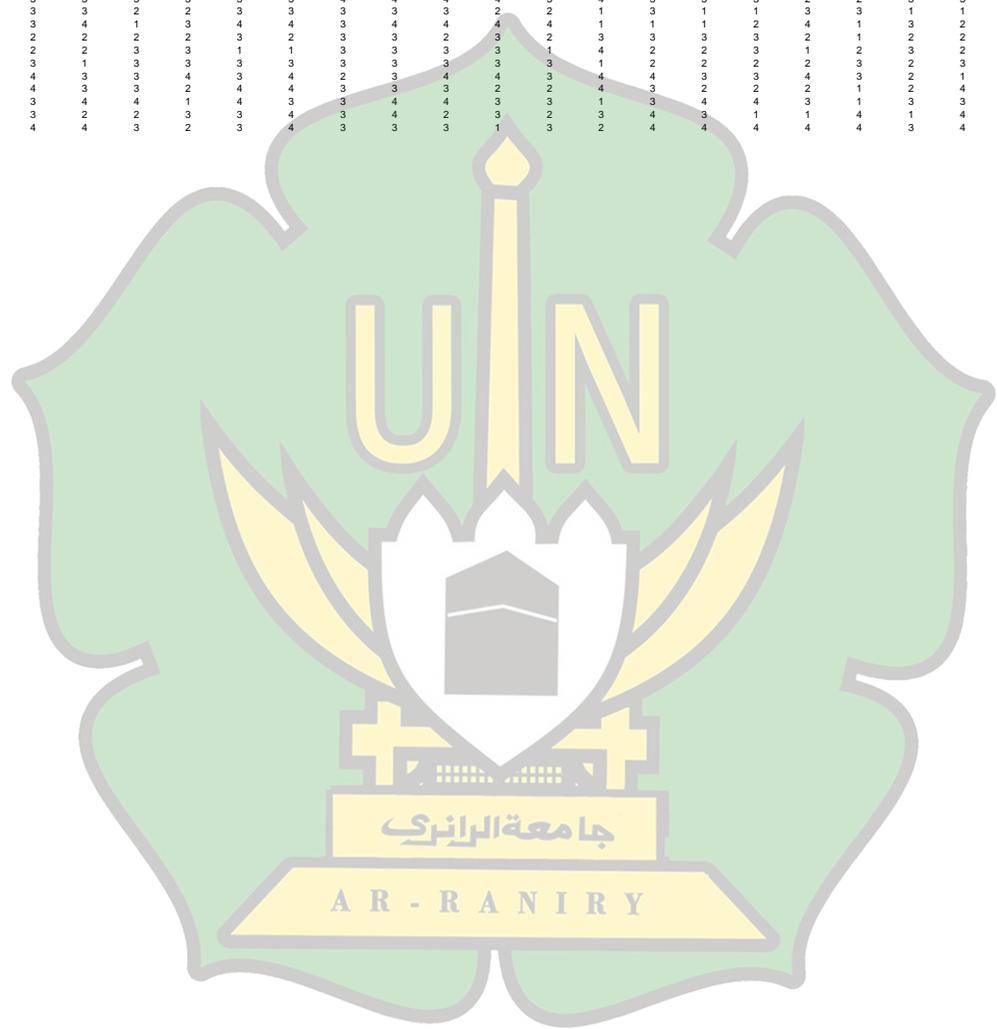
	PUBG				
39	Saya memberi selamat atas pencapaian teman dalam bermain PUBG				
40	Saya menerima kekalahan saya saat bermain PUBG				
41	Saya selalu berfikir positif terhadap orang yang selalu baik dengan saya				
42	Saya tidak khawatir ketika teman saya banyak mendapat pujian dari teman-teman saya				

PERTANYAAN TERBUKA

1. Pertama sekali mengenal PUBG dari.....
2. *Game online* apa saja yang ada mainkan saat ini.....
3. Dalam seminggu sa ya bermain PUBG..... hari
4. Rata-rata lamanya bermain PUBG dalam satu hari (pilih salah satu).....jam
 - 1-5 jam
 - 6-10 jam
 - 11-15 jam
 - 16 jam atau lebih
5. Alasan saya senang bermain PUBG (boleh pilih lebih dari satu)
 - Mengisi waktu luang
 - Mendapat banyak teman
 - Menghilangkan stress
 - Mendapatkan penghasilan
 - Lainnya.....

Nama Komunitas	Nama (inisial) (SKALA KONTROL DIRI)	1	2	3	4	6	7	10	11	13	14	15	18	19	20	21	23	24	25	26	27	28	31	33	34	35	37	38	TOTAL	
	Fadil	2	3	3	3	4	2	4	1	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	88
	AM	4	4	4	4	1	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	94
	Baipal	4	4	4	3	2	3	2	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	75	
	Yaya	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	87	
	RR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	
	nadin	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	80	
	MM	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	78	
	BiangMli	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	67	
	Mahli	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83	
	Nachol	1	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	89	
	Muka Rata	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	95	
	Afriza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108	
	Andy	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	76	
	Ar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101	
	MI	1	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	91	
	Bg jack	4	3	4	3	3	1	4	3	3	4	4	2	4	3	4	2	1	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	89	
	Fill	3	3	3	2	4	2	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	1	2	1	4	3	3	4	4	2	4	78	
	Aan	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	99	
	Asli Aswan	2	2	4	4	3	2	3	2	2	4	3	4	2	2	3	1	3	4	3	2	1	4	4	2	1	1	4	72	
	A H	1	4	3	3	3	4	3	2	1	2	3	3	4	4	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	75		
	Mc	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	101	
	Riski Fitriani	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	95	
	Aldi	4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	88	
	Dito	4	4	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54	
	Muhajir akj	4	4	4	4	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	84	
	Idi	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	64	
	MB	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
	Riski Fitriani	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	95	
	Aiki	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87	
	Rajab J	4	4	4	2	2	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	
	Dari	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	1	4	2	1	3	3	2	4	1	3	1	4	3	3	1	3	3	62	
	Fill	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	70	
	Fer	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	76	
	Adi	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	
	Tyar	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
	YN	4	3	2	1	3	4	1	3	2	1	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	1	2	68	
	Anif	2	2	2	2	4	3	2	1	3	4	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	65	
	KI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	90	
	Rico	2	2	4	4	2	4	2	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	75	
	Zulkarnain	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	65	
	DH	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	58	
	BB	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	62	
	Gom	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	82	
	Kausar	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	82	
	Dilar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89	
	Ayi	1	2	2	3	2	1	1	2	3	3	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	3	2	1	2	2	51	
	Ad	1	2	3	2	1	2	4	3	1	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	4	4	3	1	1	3	57	
	Kupeng	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	3	3	3	79	
	AM	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	
	UL	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	
	Ball	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	3	66	
	Malik	4	4	1	3	2	1	2	4	3	3	3	2	4	1	1	1	2	3	2	2	2	4	2	1	1	4	4	67	
	Junadil	4	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	2	1	2	85	
	Akbar	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	72	
	AL	4	4	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77	
	AR	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	3	4	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	61	
	FS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	1	1	1	2	4	89	
	Muttaqin	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	1	3	3	3	1	3	3	4	2	3	3	3	1	82	
	Ananda	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	3	2	3	4	3	80	
	I	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89	
	AS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	
	Got	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	94	
	MA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	
	Pango	4	2	2	2	4	1	3	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	
	PT	1	3	3	3	3	2	1	2	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	81	
	AJ	1	3	2	1	3	2	2	1	3	2	3																		

Lek	4	4	3	3	4	2	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	84	
Hihii	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	1	3	85
MA	3	3	4	3	1	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	1	2	2	86
RFR	3	3	3	3	2	1	3	4	3	3	3	2	3	4	2	2	3	1	2	2	2	2	4	1	4	4	4	4	73
Hahe	2	3	2	3	2	2	2	1	3	1	4	1	3	4	2	2	1	4	1	1	4	4	3	1	2	2	4	64	
Ak	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	1	4	2	3	4	3	2	1	4	3	2	4	4	3	1	4	68	
Dobleh	1	1	1	4	1	1	1	1	2	3	4	3	2	4	1	3	2	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3	62	
Xin	1	1	1	1	4	1	4	4	2	3	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	64	
Ami	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	63	
Fakry	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	85	
Awi	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	3	1	1	3	3	1	1	4	1	2	2	4	4	65	
Fani	4	4	3	4	1	3	4	4	3	4	4	4	1	1	1	2	4	1	3	2	2	3	2	2	1	1	1	71	
Oki	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	67	
Fakrumrazi	4	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	1	4	2	2	3	1	2	3	2	3	4	3	1	2	66		
Arief	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	4	4	4	76	
Mn	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	1	2	3	1	2	2	2	81	
Ti	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	4	3	2	2	1	2	4	1	2	3	3	4	4	4	78	
Mp	3	4	3	4	4	1	4	3	3	4	4	3	3	1	3	4	4	3	1	3	3	4	3	3	4	4	3	86	
R	2	4	3	2	2	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	3	1	1	4	1	4	1	1	3	3	1	1	68	
Anis	1	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	1	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	85	



NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kontrol_Diri	Agresivitas
N		120	120
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78,00	66,03
	Std. Deviation	12,777	14,751
Most Extreme Differences	Absolute	,075	,083
	Positive	,075	,075
	Negative	-,072	-,083
Kolmogorov-Smirnov Z		,819	,910
Asymp. Sig. (2-tailed)		,514	,379

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Means

[DataSet0]

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Agresivitas * Kontrol_Diri	120	100,0%	0	0,0%	120	100,0%

AR - RANIRY

Report

Agresivitas

Kontrol Diri	Mean	N	Std. Deviation
51	85,00	1	.
52	96,00	1	.
54	74,00	1	.
57	77,00	2	22,627
58	95,00	1	.
60	78,00	3	1,732
61	74,75	4	8,180
62	81,00	3	12,490
63	85,00	1	.
64	70,25	4	9,215
65	79,33	3	4,163
66	81,00	3	6,083
67	79,20	5	7,662
68	84,00	3	4,000
70	72,25	4	7,588
71	81,00	1	.
72	72,00	5	17,277
73	80,00	2	2,828
74	70,50	2	20,506
75	67,67	3	6,506
76	64,25	4	11,117
77	53,00	1	.
78	66,25	4	7,274
79	61,67	3	5,033
80	59,50	2	10,607
81	78,00	2	14,142
82	64,75	4	10,563
83	57,00	1	.
84	55,20	5	11,563
85	68,20	5	11,713
86	60,00	3	2,646
87	50,50	2	10,607
88	45,00	2	4,243
89	61,75	8	10,053
90	56,75	4	10,436
91	53,00	2	,000
93	45,00	1	.
94	49,67	3	2,517
95	49,33	3	9,815
96	54,00	2	1,414

Report

Agresivitas

Kontrol Diri	Mean	N	Std. Deviation
99	43,00	2	2,828
101	46,50	2	12,021
102	56,00	1	.
108	32,00	2	,000
Total	66,03	120	14,751

ANOVA Table

			Sum of Squares	df
Agresivitas * Kontrol_Diri	Between Groups	(Combined)	18501,383	43
		Linearity	14511,691	1
		Deviation from Linearity	3989,693	42
Within Groups			7390,483	76
Total			25891,867	119

ANOVA Table

			Mean Square	F
Agresivitas * Kontrol_Diri	Between Groups	(Combined)	430,265	4,425
		Linearity	14511,691	149,231
		Deviation from Linearity	94,993	,977
Within Groups			97,243	
Total				

ANOVA Table

			Sig.
Agresivitas * Kontrol_Diri	Between Groups	(Combined)	,000
		Linearity	,000
		Deviation from Linearity	,524
Within Groups			
Total			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Agresivitas * Kontrol_Diri	-,749	,560	,845	,715

Correlations

[DataSet0]

Correlations

		Kontrol_Diri	Agresivitas
Kontrol_Diri	Pearson Correlation	1	-,749**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	120	120
Agresivitas	Pearson Correlation	-,749**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	120	120

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Frequencies

[DataSet0]

Statistics

		Kontrol_Diri	Agresivitas
N	Valid	120	120
	Missing	0	0
Mean		78,00	66,03
Std. Error of Mean		1,166	1,347
Median		78,00	67,00
Mode		89	56 ^a
Std. Deviation		12,777	14,751
Variance		163,244	217,579
Range		57	64
Minimum		51	32
Maximum		108	96
Sum		9360	7924

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

		Kontrol_Diri			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	51	1	,8	,8	,8
	52	1	,8	,8	1,7
	54	1	,8	,8	2,5
	57	2	1,7	1,7	4,2
	58	1	,8	,8	5,0
	60	3	2,5	2,5	7,5
	61	4	3,3	3,3	10,8
	62	3	2,5	2,5	13,3
	63	1	,8	,8	14,2
	64	4	3,3	3,3	17,5
	65	3	2,5	2,5	20,0
	66	3	2,5	2,5	22,5
	67	5	4,2	4,2	26,7
	68	3	2,5	2,5	29,2
	70	4	3,3	3,3	32,5
	71	1	,8	,8	33,3
	72	5	4,2	4,2	37,5
73	2	1,7	1,7	39,2	
74	2	1,7	1,7	40,8	

Kontrol_Diri

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
75	3	2,5	2,5	43,3
76	4	3,3	3,3	46,7
77	1	,8	,8	47,5
78	4	3,3	3,3	50,8
79	3	2,5	2,5	53,3
80	2	1,7	1,7	55,0
81	2	1,7	1,7	56,7
82	4	3,3	3,3	60,0
83	1	,8	,8	60,8
84	5	4,2	4,2	65,0
85	5	4,2	4,2	69,2
86	3	2,5	2,5	71,7
87	2	1,7	1,7	73,3
88	2	1,7	1,7	75,0
89	8	6,7	6,7	81,7
90	4	3,3	3,3	85,0
91	2	1,7	1,7	86,7
93	1	,8	,8	87,5
94	3	2,5	2,5	90,0
95	3	2,5	2,5	92,5
96	2	1,7	1,7	94,2
99	2	1,7	1,7	95,8
101	2	1,7	1,7	97,5
102	1	,8	,8	98,3
108	2	1,7	1,7	100,0
Total	120	100,0	100,0	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Agresivitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	32	2	1,7	1,7	1,7
	38	2	1,7	1,7	3,3
	41	2	1,7	1,7	5,0
	42	1	,8	,8	5,8
	43	1	,8	,8	6,7
	45	2	1,7	1,7	8,3
	47	4	3,3	3,3	11,7
	48	2	1,7	1,7	13,3
	50	2	1,7	1,7	15,0
	52	2	1,7	1,7	16,7
	53	5	4,2	4,2	20,8
	54	1	,8	,8	21,7
	55	5	4,2	4,2	25,8
	56	6	5,0	5,0	30,8
	57	3	2,5	2,5	33,3
	58	2	1,7	1,7	35,0
	59	5	4,2	4,2	39,2
	60	1	,8	,8	40,0
	61	4	3,3	3,3	43,3
	62	3	2,5	2,5	45,8
	63	1	,8	,8	46,7
	64	1	,8	,8	47,5
	65	1	,8	,8	48,3
	66	1	,8	,8	49,2
	67	4	3,3	3,3	52,5
	68	3	2,5	2,5	55,0
	69	3	2,5	2,5	57,5
	70	2	1,7	1,7	59,2
	71	4	3,3	3,3	62,5
	73	2	1,7	1,7	64,2
	74	3	2,5	2,5	66,7
	75	2	1,7	1,7	68,3
	76	2	1,7	1,7	70,0
	77	1	,8	,8	70,8
	78	6	5,0	5,0	75,8
	79	2	1,7	1,7	77,5
	80	2	1,7	1,7	79,2
	81	4	3,3	3,3	82,5
	82	3	2,5	2,5	85,0
	83	1	,8	,8	85,8
	84	5	4,2	4,2	90,0
	85	4	3,3	3,3	93,3

Agresivitas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
86	1	,8	,8	94,2
88	2	1,7	1,7	95,8
89	1	,8	,8	96,7
93	1	,8	,8	97,5
95	2	1,7	1,7	99,2
96	1	,8	,8	100,0
Total	120	100,0	100,0	



Frequencies

[DataSet0]

Statistics

		Aspek_KD_1	Aspek_KD_2	Aspek_KD_3
N	Valid	120	120	120
	Missing	0	0	0
Mean		37,43	23,23	17,35
Std. Error of Mean		,666	,363	,305
Median		37,00	23,00	17,50
Std. Deviation		7,301	3,980	3,342
Variance		53,305	15,840	11,171
Range		32	20	16
Minimum		20	12	8
Maximum		52	32	24

Frequency Table

Aspek_KD_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	,8	,8	,8
	21	1	,8	,8	1,7
	22	1	,8	,8	2,5
	23	1	,8	,8	3,3
	24	1	,8	,8	4,2
	26	3	2,5	2,5	6,7
	28	4	3,3	3,3	10,0
	29	6	5,0	5,0	15,0
	30	4	3,3	3,3	18,3
	31	7	5,8	5,8	24,2
	32	5	4,2	4,2	28,3
	33	10	8,3	8,3	36,7
	34	2	1,7	1,7	38,3
	35	2	1,7	1,7	40,0
	36	6	5,0	5,0	45,0
	37	7	5,8	5,8	50,8
	38	4	3,3	3,3	54,2
	39	4	3,3	3,3	57,5
	40	5	4,2	4,2	61,7
	41	6	5,0	5,0	66,7
42	4	3,3	3,3	70,0	
43	6	5,0	5,0	75,0	
44	4	3,3	3,3	78,3	
45	10	8,3	8,3	86,7	

Aspek_KD_1

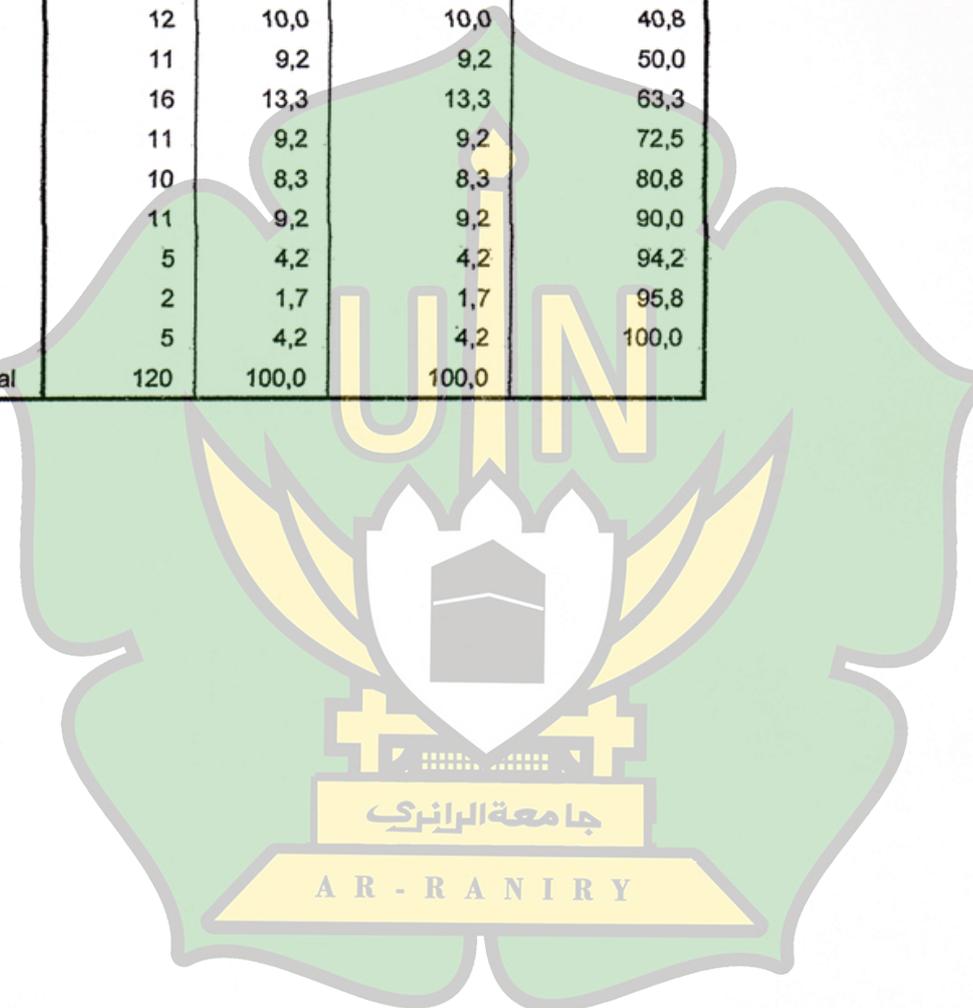
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
46	7	5,8	5,8	92,5
48	2	1,7	1,7	94,2
49	2	1,7	1,7	95,8
50	2	1,7	1,7	97,5
51	1	,8	,8	98,3
52	2	1,7	1,7	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Aspek_KD_2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 12	1	,8	,8	,8
14	1	,8	,8	1,7
15	2	1,7	1,7	3,3
16	3	2,5	2,5	5,8
17	3	2,5	2,5	8,3
18	2	1,7	1,7	10,0
19	7	5,8	5,8	15,8
20	11	9,2	9,2	25,0
21	11	9,2	9,2	34,2
22	8	6,7	6,7	40,8
23	12	10,0	10,0	50,8
24	12	10,0	10,0	60,8
25	11	9,2	9,2	70,0
26	16	13,3	13,3	83,3
27	6	5,0	5,0	88,3
28	2	1,7	1,7	90,0
29	4	3,3	3,3	93,3
30	4	3,3	3,3	96,7
31	1	,8	,8	97,5
32	3	2,5	2,5	100,0
Total	120	100,0	100,0	

Aspek_KD_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	,8	,8	,8
	9	1	,8	,8	1,7
	11	2	1,7	1,7	3,3
	12	5	4,2	4,2	7,5
	13	5	4,2	4,2	11,7
	14	10	8,3	8,3	20,0
	15	13	10,8	10,8	30,8
	16	12	10,0	10,0	40,8
	17	11	9,2	9,2	50,0
	18	16	13,3	13,3	63,3
	19	11	9,2	9,2	72,5
	20	10	8,3	8,3	80,8
	21	11	9,2	9,2	90,0
	22	5	4,2	4,2	94,2
	23	2	1,7	1,7	95,8
	24	5	4,2	4,2	100,0
Total		120	100,0	100,0	



Frequencies

[DataSet1]

Statistics

		Aspek_AG_1	Aspek_AG_2	Aspek_AG_3	Aspek_AG_4
N	Valid	120	120	120	120
	Missing	0	0	0	0
Mean		11,92	18,91	24,03	11,18
Std. Error of Mean		,349	,437	,482	,326
Median		11,50	19,00	24,00	11,00
Std. Deviation		3,823	4,784	5,285	3,573
Variance		14,615	22,891	27,932	12,767
Range		14	23	30	15
Minimum		6	9	11	6
Maximum		20	32	41	21

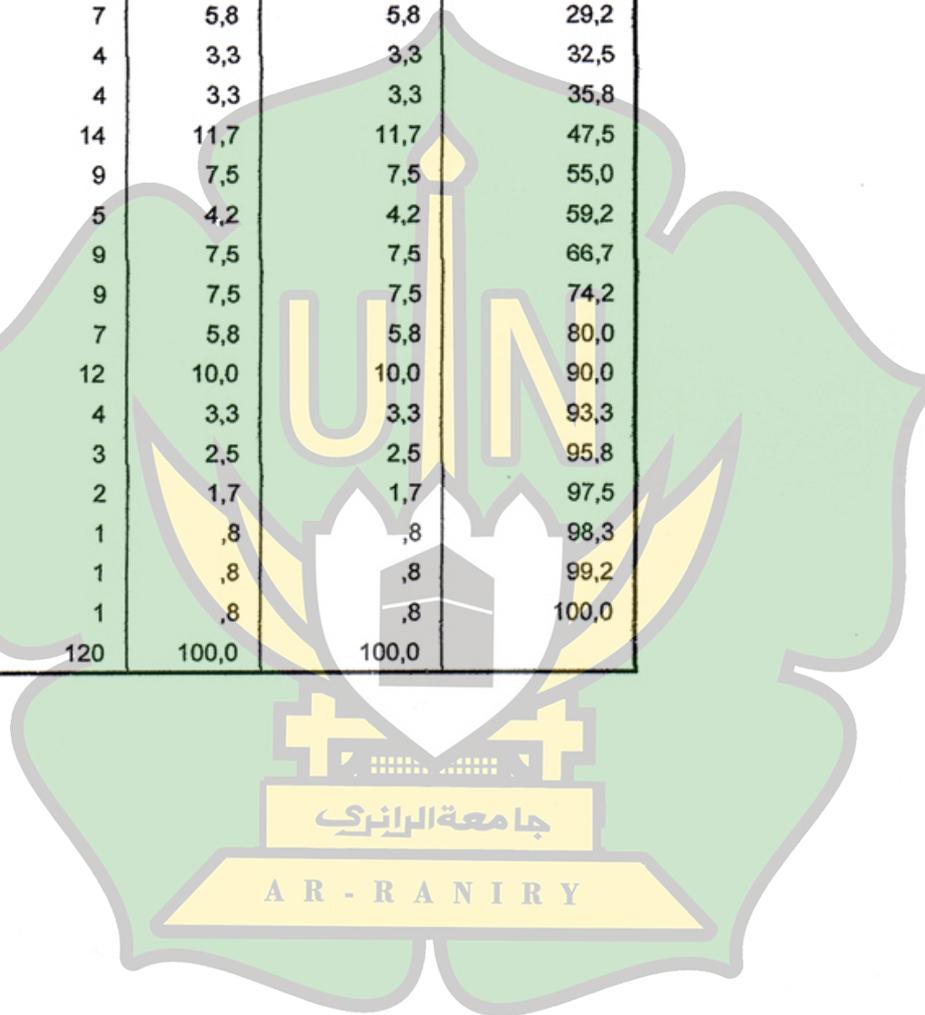
Frequency Table

Aspek_AG_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	6	10	8,3	8,3	8,3	
	7	7	5,8	5,8	14,2	
	8	9	7,5	7,5	21,7	
	9	15	12,5	12,5	34,2	
	10	5	4,2	4,2	38,3	
	11	14	11,7	11,7	50,0	
	12	10	8,3	8,3	58,3	
	13	6	5,0	5,0	63,3	
	14	5	4,2	4,2	67,5	
	15	15	12,5	12,5	80,0	
	16	7	5,8	5,8	85,8	
	17	8	6,7	6,7	92,5	
	18	4	3,3	3,3	95,8	
	19	3	2,5	2,5	98,3	
	20	2	1,7	1,7	100,0	
	Total		120	100,0	100,0	

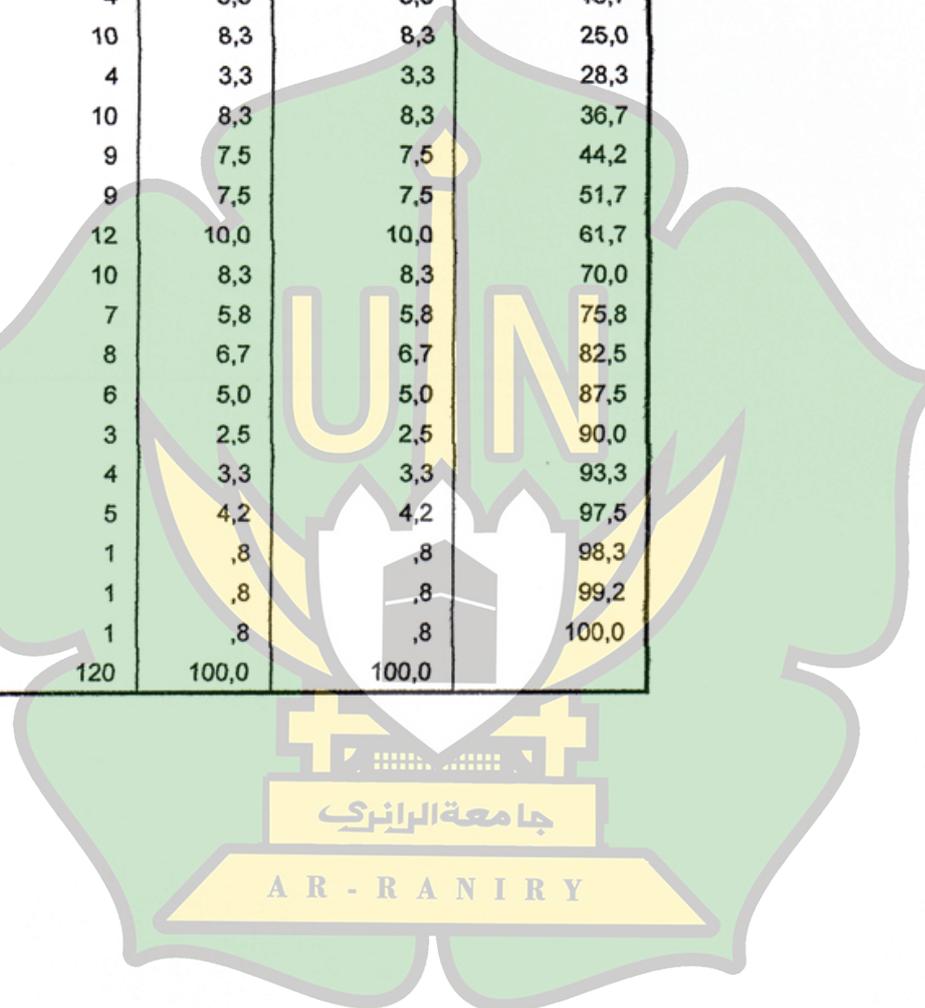
Aspek_AG_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	3	2,5	2,5	2,5
	10	1	,8	,8	3,3
	11	5	4,2	4,2	7,5
	12	1	,8	,8	8,3
	13	4	3,3	3,3	11,7
	14	14	11,7	11,7	23,3
	15	7	5,8	5,8	29,2
	16	4	3,3	3,3	32,5
	17	4	3,3	3,3	35,8
	18	14	11,7	11,7	47,5
	19	9	7,5	7,5	55,0
	20	5	4,2	4,2	59,2
	21	9	7,5	7,5	66,7
	22	9	7,5	7,5	74,2
	23	7	5,8	5,8	80,0
	24	12	10,0	10,0	90,0
	25	4	3,3	3,3	93,3
	26	3	2,5	2,5	95,8
	27	2	1,7	1,7	97,5
	28	1	,8	,8	98,3
	29	1	,8	,8	99,2
	32	1	,8	,8	100,0
Total		120	100,0	100,0	



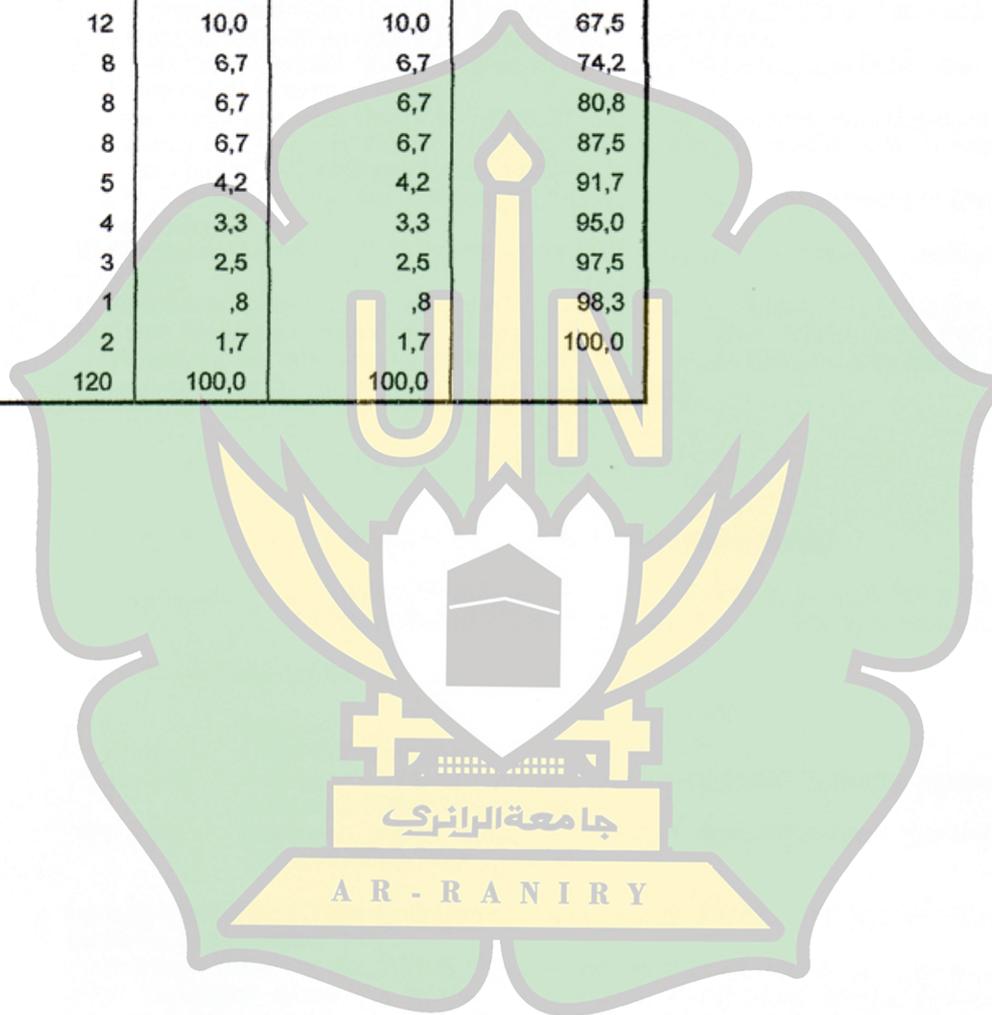
Aspek_AG_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	3	2,5	2,5	2,5
	14	1	,8	,8	3,3
	15	2	1,7	1,7	5,0
	16	6	5,0	5,0	10,0
	17	2	1,7	1,7	11,7
	18	2	1,7	1,7	13,3
	19	4	3,3	3,3	16,7
	20	10	8,3	8,3	25,0
	21	4	3,3	3,3	28,3
	22	10	8,3	8,3	36,7
	23	9	7,5	7,5	44,2
	24	9	7,5	7,5	51,7
	25	12	10,0	10,0	61,7
	26	10	8,3	8,3	70,0
	27	7	5,8	5,8	75,8
	28	8	6,7	6,7	82,5
	29	6	5,0	5,0	87,5
	30	3	2,5	2,5	90,0
	31	4	3,3	3,3	93,3
	33	5	4,2	4,2	97,5
	35	1	,8	,8	98,3
	36	1	,8	,8	99,2
	41	1	,8	,8	100,0
Total		120	100,0	100,0	



Aspek_AG_4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	11	9,2	9,2	9,2
	7	10	8,3	8,3	17,5
	8	8	6,7	6,7	24,2
	9	16	13,3	13,3	37,5
	10	11	9,2	9,2	46,7
	11	13	10,8	10,8	57,5
	12	12	10,0	10,0	67,5
	13	8	6,7	6,7	74,2
	14	8	6,7	6,7	80,8
	15	8	6,7	6,7	87,5
	16	5	4,2	4,2	91,7
	17	4	3,3	3,3	95,0
	18	3	2,5	2,5	97,5
	20	1	,8	,8	98,3
	21	2	1,7	1,7	100,0
Total		120	100,0	100,0	



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY

Nomor :B- 1126/Un.08/FPsi/KP.00.4/12/2019

TENTANG

PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL 2019/2020
PADA FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi Mahasiswa Semester Ganjil tahun Akademik 2019/2020 pada Fakultas Psikologi, dipandang perlu menetapkan Pembimbing Skripsi;
b. Bahwa nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap diberi tugas sebagai Pembimbing Skripsi;
c. Arahan dari Pembimbing;

Mengingat : 1. Undang-Undang No.20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama Nomor 40 tahun 2008 tentang Statuta IAIN Ar-Raniry;
12. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor: 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur PPs di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
13. Hasil Seminar Proposal Skripsi tanggal 29 Maret 2019.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi tentang Pembimbing Skripsi

Pertama : Menunjuk Saudara 1. Rawdhah Binti Yasa, S.Psi, M.Psi, Psikolog Sebagai Pembimbing Pertama
2. Nurul Adharina, S.Psi, M.Psi, Psikolog Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi :

Nama : Maqfira
NIM/Prodi : 150901109/Psikologi
Judul Lama : Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Terhadap Agresivitas Pada Komunitas di Kota Banda Aceh
Judul Baru : Hubungan antara Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Komunitas Game Online PUBG di Kota Banda Aceh

Kedua : Kepada Pembimbing Yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;

Ketiga : Pembiayaan akibat Keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry tahun 2019;

Keempat : Surat Keputusan ini berlaku selama satu tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan Surat Keputusan lama s/d 10 Juni 2020, sesuai dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah / diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan Surat Keputusan ini.

Kelima : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagai mana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 13 Desember 2019 M
16 Rabi'ul Awal 1441 H



Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing Skripsi;
4. Yang Bersangkutan