

**HUBUNGAN ANTARA FRUSTRASI DAN AGRESIVITAS
PADA REMAJA *PLAYER GAME ONLINE* DI KECAMATAN
SAKTI KABUPATEN PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**MUHAMMAD FADHIL S
NIM. 150901143**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1442 H / 2021 M**

**HUBUNGAN ANTARA FRUSTRASI DAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA *PLAYER GAME ONLINE* DI KECAMATAN SAKTI
KABUPATEN PIDIE**

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

Muhammad Fadhil S
Nim.150901143

جامعة الرانيري

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

Pembimbing I



Julianto, S.Ag., M.Si
NIP. 197209021997031002

Pembimbing II



Fajran Zain, S.Ag., M.A
NIDN. 2003127303

**HUBUNGAN ANTARA FRUSTRASI DAN AGRESIVITAS PADA
REMAJA *PLAYER GAME ONLINE* DI KECAMATAN SAKTI
KABUPATEN PIDIE**

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:

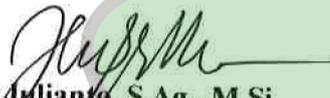
**Muhammad Fadhil S
Nim.150901143**

Pada Hari, Tanggal:

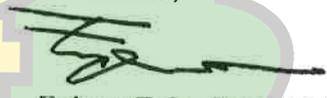
**Rabu, 22 Desember 2021 M
22 Rabiul Akhir 1442 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


**Julianto, S.Ag., M.Si
NIP. 197209021997031002**

Sekretaris,


**Fajran Zain, S.Ag., M.A
NIDN. 2003127303**

Penguji I,


**Dr. Safrilsyah, S.Ag., M.Si
NIP. 197004201997031001**

Penguji II,


**Ida Fitria, S.Psi., M.Sc
NIDN. 2025058801**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry




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

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya:

Nama : Muhammad Fadhil S

NIM : 150901143

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Prodi : Psikologi UIN Ar-Raniry

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 pernah 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 dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 2021

Menyatakan
METERAL
TEMPEL
EA5BAJX555022232
Muhammad Fadhil S
NIM. 150901143

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat hidayah-Nya serta memberikan kekuatan, ketabahan, kemudahan dan kedamaian berpikir dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Frustrasi dan Agresivitas pada Remaja *Player Game Online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie” . Shalawat serta salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, atas segala perjuangannya sehingga kita dapat merasakan indahnnya hidup di bawah naungan islam.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis dihadapkan pada berbagai kemudahan maupun kendala yang lebih memberikan makna dalam penyusunan skripsi ini. Bukan sekedar pemenuhan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh derajat sarjana S1, namun lebih kepada suatu proses yang memperkaya dan memperluas wawasan, memperkaya batin dan menambah bekal penulis dalam menghadapi masa depan. Proses ini tentunya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Atas segala dukungan tersebut, rasa terimakasih setulusnya penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Salami, MA selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada seluruh mahasiswa Psikologi.

2. Bapak Jasmadi, S. Psi, MA, sebagai Wakil Dekan I bidang Akademik dan Kelembagaan, yang selalu setia memotivasi dan membimbing mahasiswa.
3. Bapak Muhibuddin, S.Ag., M.Ag., sebagai Wakil Dekan II bidang Administrasi dan Keuangan, yang membantu dalam administrasi mahasiswa.
4. Bapak Dr. Fuad, S.Ag., M.Hum., sebagai Wakil Dekan III bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, yang telah memotivasi dan membantu administrasi mahasiswa.
5. Bapak Dr. Safrilsyah, S.Ag., M.Si sebagai ketua Prodi Psikologi sekaligus Penguji I penulis yang telah memotivasi dan membantu berbagai hal serta bersedia berbagi ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Bapak Barmawi, S.Ag., M.Si sebagai sekretaris Prodi Psikologi yang telah membantu dan memotivasi dalam administrasi mahasiswa.
7. Bapak Julianto, S. Ag., M.Si selaku Pembimbing I dan Bapak Fajran Zain, S.Ag., M.A selaku Pembimbing II yang dengan sabar dan ikhlas serta tekun meluangkan waktu, tenaga, pikiran guna membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, tidak ada kata selain berterima kasih sebesar-besarnya kepada beliau.
8. Ibu Ida Fitria, S.Psi., M.Sc selaku Penguji II yang telah bersedia dan ikut serta dalam menguji skripsi ini serta dengan senantiasanya sabar dalam menghadapi keluh kesah penulis.
9. Seluruh dosen dan karyawan/staf Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry atas bantuan yang diberikan kepada penulis selama mengikuti studi.

10. Almh. Ibunda tersayang dan yang paling dicintai Sanian Ahmad serta Ayahanda yang paling dibanggakan Samsul Bahri yang selalu setia mendengar semua keluhan dan tidak pernah berhenti mengirimkan do'a serta motivasi maupun finansial kepada penulis. Dan juga kepada Kakak pertama Nana Fitriana, Kakak kedua Nani Fitriani, Abang pertama Khairul Annas, Abang Kedua Muhammad Rijal dan Abang sepupu Farol Alrazi, serta Abang Ipar Adnan yang telah memberi dukungan serta motivasi baik moril maupun materil kepada Penulis. Dengan segala hormat Penulis sangat berterima kasih sebesar-besarnya.
11. Teristimewa kepada sahabat satu tim sepakbola saya yaitu Muhammad Ridwan, Nanda Aulia Saputra, Reza Fahmi serta Mustaqim yang selalu membantu dan memberi motivasi kepada Penulis.
12. Terspesial kepada sahabat seperjuangan satu angkatan dalam menimba ilmu dikampus tercinta yaitu Murtala, Abdul Azis, Aris Munandar, Nailul Moenadi, Muhajjir Mahdi, Heri, M Syauqi Zuhri dan Wilda Rahmi yang telah membantu dan memberi dukungan hingga melewati masa sulit dan senang bersama.
13. Teruntuk para anggota Yayasan Asrama Ipm Sakti yaitu Supriadi, Muksal, Murtada, Yusran Fauzi, Halil, Zulfikri, Nauval, Syaukhi, Wayni, Jhon dan Rahmad yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada Penulis.
14. Terkhusus kepada Elfira Caramoy yang telah memberikan semangat, motivasi dan selalu ada ketika penulis mengalami masalah dalam melakukan penelitian

skripsi ini tidak ada kata yang terucap selain berterima kasih sebesar-besarnya.

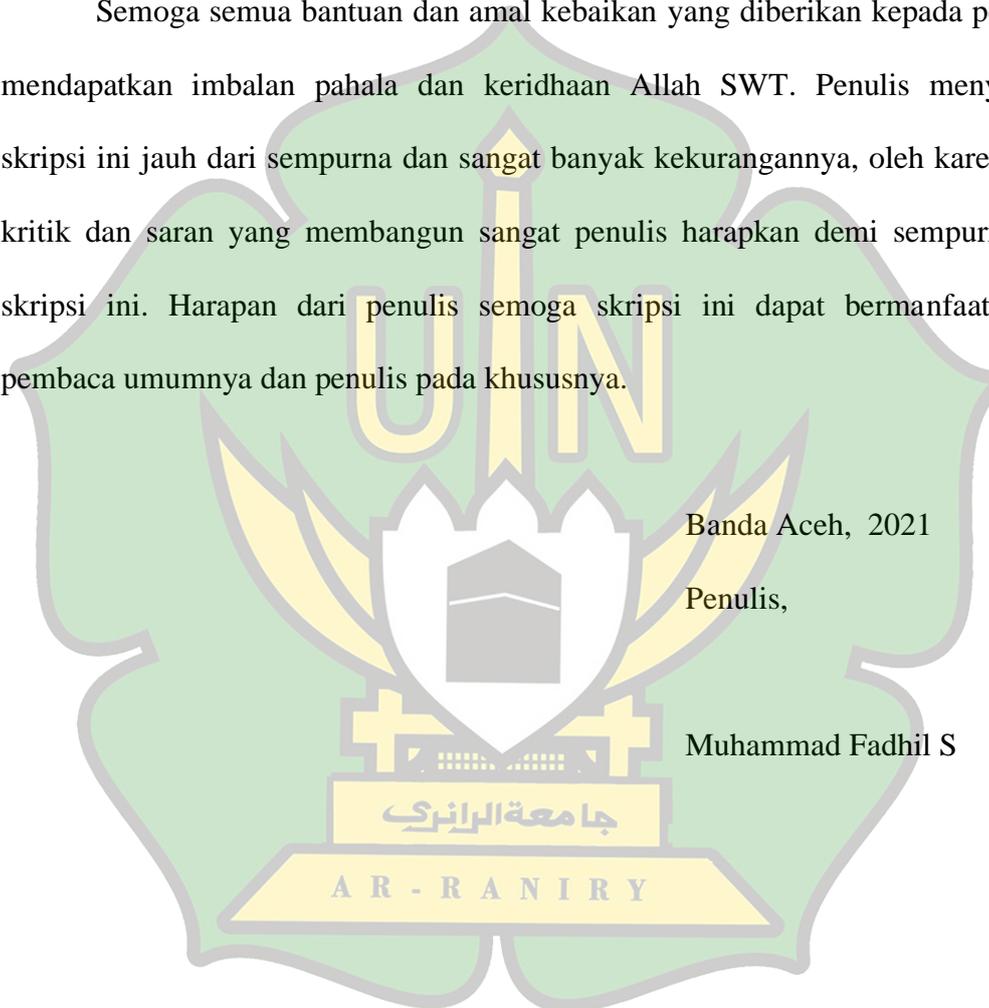
15. Semua pihak yang telah membantu penelitian ini, semoga Allah SWT membalas jasa-jasanya.

Semoga semua bantuan dan amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan pahala dan keridhaan Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna dan sangat banyak kekurangannya, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Harapan dari penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis pada khususnya.

Banda Aceh, 2021

Penulis,

Muhammad Fadhil S

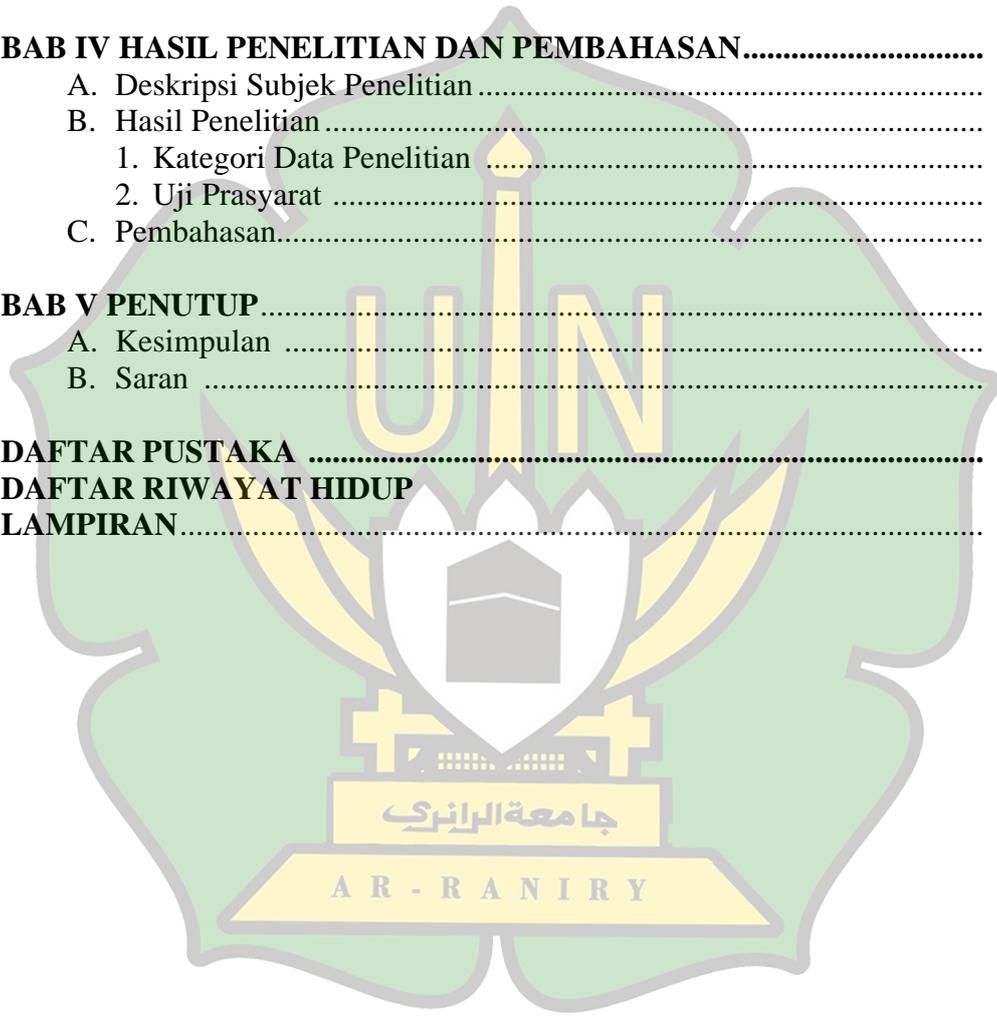


AR - RANIRY

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PERSETUJUAN	ii
LEMBARAN PENGESAHAN	iii
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Keaslian Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Agresivitas	13
1. Pengertian Agresivitas	13
2. Aspek-Aspek Agresivitas	16
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Agresivitas	17
4. Agresivitas pada Remaja	21
B. Frustrasi	23
1. Definisi Frustrasi	23
2. Aspek-Aspek Frustrasi	26
3. Sumber Frustrasi	28
4. Faktor-Faktor Frustrasi	30
C. Hubungan Antara Frustrasi dan Agresivitas	32
D. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	34
B. Identifikasi Variabel Penelitian	34
C. Definisi Operasional Variabel	35
1. Frustrasi	35
2. Agresivitas	35
D. Populasi dan Sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37

F. Validitas Dan Reliabilitas	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Daya Beda Aitem	46
3. Uji Reliabilitas	49
4. Uji Coba Alat Ukur dan Pelaksanaan Penelitian	50
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	52
1. Teknik Pengolahan Data	52
2. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Subjek Penelitian	56
B. Hasil Penelitian	58
1. Kategori Data Penelitian	58
2. Uji Prasyarat	64
C. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN.....	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skor Aitem Favorable dan Unfavorable	38
Tabel 3.2	Aspek dan Indikator Skala Frustrasi	39
Tabel 3.3	Sebaran Aitem Skala Frustrasi	40
Tabel 3.4	Aspek dan Indikator Skala Agresivitas	41
Tabel 3.5	Sebaran Aitem Skala Agresivitas	42
Tabel 3.6	Koefisien CVR Skala Frustrasi Tahap Pertama	44
Tabel 3.7	Koefisien CVR Skala Frustrasi Tahap Kedua	44
Tabel 3.8	Koefisien CVR Skala Agresivitas Tahap Pertama	45
Tabel 3.9	Koefisien CVR Skala Agresivitas Tahap kedua	45
Tabel 3.10	Koefisien Daya Beda Aitem Skala Frustrasi	47
Tabel 3.11	Blue Print Akhir Skala Frustrasi	47
Tabel 3.12	Koefisien Daya Beda Aitem Skala Agresivitas	48
Tabel 3.13	Blue Print Akhir Skala Agresivitas	49
Tabel 4.1	Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jenis Kelamin	50
Tabel 4.2	Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Usia	52
Tabel 4.3	Deskripsi Data Penelitian Skala Frustrasi	58
Tabel 4.4	Kategorisasi Frustrasi pada Remaja <i>Player Game Online</i> di Kecamatan Sakti	60
Tabel 4.5	Kategorisasi Skor Frustrasi pada Remaja <i>Player Game Online</i> di Kecamatan Sakti	60
Tabel 4.6	Deskripsi Data Penelitian Skala Agresivitas	61
Tabel 4.7	Kategorisasi Agresivitas pada Remaja <i>Player Game Online</i> di Kecamatan Sakti	62
Tabel 4.8	Kategorisasi Skor Agresivitas pada Remaja <i>Player Game Online</i> di Kecamatan Sakti	63
Tabel 4.9	Uji Normalitas Sebaran Data Penelitian	64
Tabel 4.10	Uji Linieritas Hubungan Data Penelitian	65
Tabel 4.11	Uji Hipotesis Data Penelitian	66

AR - RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	33
--------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Kuesioner Try Out
- LAMPIRAN 2 Tabulasi Data Try Out
- LAMPIRAN 3 Koefisien Daya Beda Aitem (Try Out)
- LAMPIRAN 4 Tabulasi Data Setelah Aitem Gugur
- LAMPIRAN 5 Koefisien Daya Beda Aitem Setelah Gugur
- LAMPIRAN 6 Skala Penelitian Frustrasi Dan Agresivitas Setelah Aitem Gugur
 - a. Kuesioner Skala Frustrasi
 - b. Kuesioner Skala Agresivitas
- LAMPIRAN 7 Analisis Hasil Penelitian
 - a. Uji Normalitas
 - b. Uji Linieritas
 - c. Uji Hipotesis
- LAMPIRAN 8 Deskriptif Statistik
- LAMPIRAN 9 Administrasi Penelitian



HUBUNGAN ANTARA FRUSTRASI DAN AGRESIVITAS PADA REMAJA *PLAYER GAME ONLINE* DI KECAMATAN SAKTI KABUPATEN PIDIE

ABSTRAK

Agresivitas merupakan perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, pada remaja perilaku agresivitas sering terjadi apalagi pada remaja *player game online*. Agresivitas dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor frustrasi. Frustrasi sering dialami setiap individu terutama remaja yang sering mengalami kekalahan dalam bermain *game online*. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode korelasional dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini seluruh remaja di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie dengan jumlah sampel sebanyak 312 sampel berada pada rentang usia 13-20 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala frustrasi berdasarkan Sutarjo (2007) dan skala agresivitas berdasarkan teori Buss dan Perry (1992). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie dengan nilai $r = 0,659$ merupakan korelasi positif dan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Artinya semakin tinggi frustrasi maka semakin tinggi pula agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.

Kata Kunci : *Frustrasi, agresivitas, game online*

**THE RELATIONSHIP BETWEEN FRUSTRATION AND
AGGRESSIVENESS IN ADOLESCENT ONLINE GAME PLAYERS IN
SAKTI DISTRICT, PIDIE REGENCY**

ABSTRACT

Aggressiveness is physical or verbal behavior that aims to hurt others, in adolescents aggressive behavior often occurs especially in online game players. Aggressiveness is influenced by several factors including frustration. Frustration is often experienced by every individual, especially teenagers who often experience defeat in playing online games. The purpose of this study was to determine the relationship between frustration and aggressiveness in adolescent online game players in Sakti District, Pidie Regency. The approach in this study uses a quantitative correlational method with a sampling technique using purposive sampling technique. The population in this study were all adolescents in Sakti District, Pidie Regency with a total sample of 312 samples in the age range of 13-20 years. The instrument used in this research is the frustration scale based on Sutarjo (2007) and the aggressiveness scale based on the theory of Buss and Perry (1992). The results showed that there was a significant relationship between frustration and aggressiveness in adolescent online game players in Sakti District, Pidie Regency with a value of $r = 0.659$ which is a positive correlation and a significance of $p = 0.000$ ($p < 0.05$). This means that the higher the frustration, the higher the aggressiveness of adolescent online game players in Sakti District, Pidie Regency.

Keywords: Frustration, aggressiveness, online games

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjiningsih, 2004). Remaja memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik remaja yang dimaksud adalah unik, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berjiwa petualang, mengekspresikan dirinya secara spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, dan cenderung kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan remaja, seperti perkembangan fisik, perkembangan motorik, perkembangan bicara, perkembangan emosi, perkembangan bermain, dan kepribadian. Semuanya akan dialami oleh remaja (Hidayah, 1998).

Notoatmodjo (2011) mengatakan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang meliputi perubahan fisik, mental, emosional, dan sosial. Menurut survei yang dirilis oleh *Population Reference Bureau* (PRB) yang beralamat di Washington DC, Amerika Serikat menyatakan pertumbuhan jumlah remaja di seluruh dunia tergolong tinggi. Populasi anak muda usia 10-24 tahun di dunia pada tahun 2020 mencapai 1,43 miliar jiwa atau 16% dari total jumlah penduduk di dunia yang berjumlah 7,4 miliar jiwa . Menurut *WHO* secara global terdapat 28 kasus reproduksi per 1.000

remaja setiap tahunnya dan jumlahnya naik dari 44% di tahun 1995 menjadi 49% pada tahun 2008. Indonesia sendiri sesuai dengan data hasil sensus penduduk tahun 2010 mencatat penduduk Indonesia yang tergolong anak muda usia 10-24 tahun adalah sekitar 64 juta jiwa atau 27.6% dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 237.6 juta jiwa (*United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Population Division, 2013*).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, remaja yang ada di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie adalah remaja yang kesehariannya melakukan hal-hal yang positif, misalnya olahraga (seperti sepakbola, badminton, dan voli) rajin dalam bidang pendidikan maupun sosial (seperti sekolah, bekerja, dan gotong-royong). Para orang tua diharapkan bisa mengarahkan dan membimbing anak agar berperilaku sebaik mungkin untuk melakukan hal yang ma'rif dengan menaati perintah-Nya dan menjauhkannya dari hal-hal yang mungkar yang dilarang oleh Allah SWT untuk kemaslahatan hidupnya kelak.

Melihat fakta-fakta terkini, kondisi remaja-remaja zaman dahulu dan remaja-remaja zaman sekarang terlihat berbeda. Zaman sekarang remaja-remaja disuguhi dengan perkembangan teknologi media. Perkembangan teknologi ini sangat memudahkan mereka dalam melakukan kegiatan dan membuat siapa saja menjadi terhibur serta terbantu dalam mendapatkan informasi.

Monks (2004) menjelaskan bahwa remaja masih belum mampu mengelola fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya dengan baik. Ketidakmampuan dalam menguasai fungsi-fungsi fisik tersebut membawa dampak psikologis terutama berkaitan dengan adanya gejolak emosi dan tekanan jiwa sehingga manusia

mudah menyimpang dari aturan-aturan dan norma-norma sosial yang berlaku. Ketegangan-ketegangan yang dialami oleh remaja kadang-kadang tidak terselesaikan dengan baik yang kemudian menjadi konflik berkepanjangan. Ketidakmampuan remaja dalam mengantisipasi konflik ini akan menyebabkan perasaan gagal yang mengarah pada frustrasi. Bentuk reaksi yang terjadi akibat frustrasi yakni perilaku kekerasan untuk menyakiti diri atau orang lain, yang sering disebut dengan agresi yang kemudian dijadikan postulat “agresi selalu frustrasi” (dalam Baron & Byrne, 2005).

Fenomena agresi telah berkembang dan menjadi masalah umum pada remaja yang umumnya berupa kenakalan remaja. Hampir setiap hari media massa menyajikan berita-berita tentang kenakalan remaja, terutama di kota-kota besar. Perbuatan-perbuatan tersebut tidak hanya merugikan pelakunya tetapi juga merugikan orang lain baik harta maupun jiwa, dan meresahkan serta mengancam ketenteraman masyarakat.

Perilaku agresif pada remaja dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya adalah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *game*. *Game* adalah media yang tidak saja menghibur, tetapi juga membuat orang kecanduan dan merusak. Bandura (dalam Lesilolo, 2018) pada *Social learning theory* menyatakan bahwa memainkan *video games* yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video games* mulai dari tindakan-tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, di sengaja ataupun tidak. Meningkatnya *game* adegan bermuatan

kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja.(Satria, 2015).

Menurut Anderson (dalam Papalia & Feldman, 2015) peranan media seperti televisi, film, *video game*, telepon seluler dan komputer memegang peranan besar pada kegiatan anak sehari-hari. Hal yang kritis untuk memahami dampak media massa pada perilaku remaja. Remaja menghabiskan banyak waktu menonton media hiburan daripada melakukan aktivitas selain sekolah dan tidur. Rata-rata, anak menghabiskan waktu sekitar 4 jam sehari di depan televisi atau komputer, bahkan ada pula yang lebih dari itu.

Studi oleh Pratiwi (2018) menyatakan bahwa siswa yang kecanduan *game online* memiliki masalah gangguan fisik (kesehatan) seperti mata perih; gangguan psikologis yaitu gampang kesal ketika kalah bermain *game online*; dan dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan *game online*; dari aspek penyesuaian sosial siswa akan mengabaikan orang lain. Perilaku agresif siswa yang kecanduan *game online* meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul. Mereka cenderung membalas dengan pukulan yang lebih keras jika dipukul; dan agresi verbal pada umumnya dilakukan adalah mengancam orang lain dengan mengeluarkan kata-kata kasar.

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi remaja, yakni risiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di

depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada *game online* dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat ‘segera’ begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga *game online* membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Hawadi, dalam Madyanti, 2011). Penelitian oleh Gentile (2009) di Amerika menunjukkan bahwa 5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional. Hasil penelitian Hsi & Shu (2008) menyatakan 60% responden menunjukkan mereka bermain *game online* setiap hari, dan 33% responden menghabiskan lebih dari 3 jam di setiap sesi.

Survey di Indonesia menyebutkan remaja yang menggunakan internet yang memainkan *game online* sebanyak 35% dan sebanyak 55% pengguna *game online* adalah remaja pria (viva.co.id, 2013). Data pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, (2017). Fenomena bermain game di Provinsi Aceh menjadi sorotan bagi pemerintah Aceh sendiri. Hal itu sejalan dengan fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Provinsi Aceh yang menetapkan hukum haram bermain beberapa *game online* seperti *Higgs Domino Island*, *PUBG Mobile* dan *Mobile Legends*. Salah satu dampak bermain *game online* seperti dikutip dalam dialeksis.com dimana salah satu anak mencuri uang ustadz sekitar 30 juta rupiah untuk bermain

game online. Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain *video game* di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali.

Kekerasan pada *video game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja karena *game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, *game online* memiliki permainan yang beberapa di antaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game* (Ardi, 2013). Hasil penelitian Anderson dkk (2008) menunjukkan bahwa anak yang bermain *video game* aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif serta rentan mengalami stress. (Ardi, Putra, & Ifdil, 2017; Bariyyah, 2015; Barseli & Ifdil, 2017; Sandra & Ifdil, 2015; Taufik & Ifdil, 2013).

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa remaja di Kecamatan Sakti mencerminkan terdapatnya frustrasi dan agresivitas pada remaja. Berikut adalah beberapa kutipan jawaban dari wawancara yang peneliti lakukan di Kecamatan Sakti pada bulan Januari 2021 terhadap beberapa remaja tersebut:

Wawancara 1

“Biasanya, selesai sekolah saya main game, saya main Mobile Legends sama PUBG Mobile. Kalo game lain, saya main Higgs Domino Island juga, tapi cuma ambil sedekah aja. Biasanya kalo main game sering ketemu sama tim bodoh dan ngomong kasar, padahal dia yang bodoh. Yaa saya sih bacotin balik, nggak tahan saya diemin orang-orang kek gitu. Biasanya kalo di game Mobile Legends bakalan kalah kalo satu Tim sama orang Myanmar. Trus yang bikin keselnya, kita gabisa ngatain mereka, karena mereka nggak ngerti, yaa kadang kalo udah

emosi kalo saya banting HP, makanya kadang HP saya sering rusak”. (AM, 17, Warga Desa Pasar, Kecamatan Sakti).

Wawancara 2

“Ketika saya bermain game online seringnya saya nongkrong sama teman-teman, sering mabar sih. Kami bermain game online tidak terikat dengan waktu kalau lagi ada waktu kami langsung main saja. Untuk situasi ketika bermain game seringnya kami lupa sama keadaan dan sering tidak terkendali, misalnya ketika salah satu dari kami mencoba untuk pake cheat (alat yang mempermudah bermain game) kalau ketahuan biasanya kami marah besar sampai terjadinya adu mulut dan adu jotos sesama kami. Ada sih yang melerainya tapi sering tidak terkendali sampai yang melerainya pun ikut dipukul, mungkin dua sampai tiga hari kami baikkkan lagi setelah itu situasinya seperti biasa dan lanjut main game tanpa ada teringat apa-apa”. (BD, 19 tahun, Warga Desa Leupeum, Kecamatan Sakti).

Wawancara 3

“Saya udah jarang main game sama teman-teman. Dulu sering nongkrong di warung kopi sampe tengah malam Cuma buat main game, tapi sekarang udah jarang, soalnya mainnya udah sendiri-sendiri, semenjak booming nya game Higgs Domino, saya udah nggak mabar lagi sama teman-teman, dulu sering main PUBG sama ML, sekarang mending main Domino sih, kalo menang bisa di jual, trus kalo game kek ML atau PUBG yang ada sering ribut sama teman, kadang ada yang sampe marah-marah karena kalah pas war, ada yang ngatai tolol, goblok, banyak lahh bahasa kasarnya, makanya sekarang udah nggak main lagi, udah nyaman di game ini aja walaupun ngabisin banyak duit, tapi sekalinya jackpot bakalan balik modal”. (DF, 18 tahun, Warga Desa Lingkok, Kecamatan Sakti).

Berdasarkan wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa subjek bermain *game online* setiap hari. Gambaran frustrasi dan agresivitas yang tergambar berdasarkan pengakuan subjek yaitu subjek merasa kesal jika kalah ketika bermain *game online* dan akan berbicara kasar terhadap teman se-timnya. Selain itu, beberapa subjek juga mengaku bertengkar dengan temannya karena kekalahan yang dialami ketika bermain *game online*.

Karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan psikologi sosial di tanah air.
2. Manfaat Praktis

Bagi Pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online*. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk pemerintah setempat dalam mengambil kebijakan terhadap remaja *player game online* untuk mengontrol perkembangan karakter bagi remaja khususnya di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang frustrasi pernah dilakukan baik di dalam maupun di luar negeri, namun dalam hubungannya dengan agresivitas penelitian ini masih sangat jarang dilakukan. Beberapa penelitian yang terpublikasi menunjukkan bahwa hubungan keduanya menarik untuk diteliti.

Penelitian menggunakan variabel yang sama pernah dilakukan oleh Khairunisa (2015) berjudul "*Hubungan Antara Frustrasi Dengan Agresifitas Siswa SMP Negeri 3 Suruh*" Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan alat ukur skala. Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 3 Suruh Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *Product Moment* dari *Pearson*. Penelitian

tersebut memiliki variabel yang sama persis namun memiliki fokus yang berbeda pada subjek penelitian yang lebih spesifik.

Selanjutnya, Penelitian menggunakan variabel yang sama pernah dilakukan oleh Anwar dan Anidar (2018) yang berjudul “*Hubungan Antara Frustrasi Dengan Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas I Di MTsN 1 Pesisir Selatan*” dimana variabel penelitian yang digunakan sama dengan instrumen penelitian menggunakan skala frustrasi dan skala perilaku agresif. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Hasil penelitian menyatakan bahwa perilaku agresif peserta didik kelas I MTsN 1 Pesisir Selatan dari 35 orang peserta didik yang dijadikan sebagai sampel, terdapat 9 orang peserta didik dengan persentase 26% berperilaku agresif tinggi, 23 orang peserta didik dengan persentase 66% pada tingkat sedang, dan pada tingkat rendah sebanyak 3 orang peserta didik dengan persentase 8%. Frustrasi yang dialami oleh peserta didik dari 35 orang peserta didik yang dijadikan sebagai sampel, terdapat 7 orang peserta didik dengan persentase 20% mengalami frustrasi yang tinggi, 23 orang peserta didik dengan persentase 66% pada tingkat sedang, dan pada tingkat rendah sebanyak 5 orang peserta didik dengan persentase 14%. Penelitian tersebut memiliki variabel yang sama persis namun memiliki fokus yang berbeda pada subjek penelitian yang lebih spesifik. Selanjutnya, penentuan sampel pada penelitian tersebut juga berbeda dimana penelitian tersebut menggunakan teknik *purposive sampling* sedangkan penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*.

Penelitian menggunakan variabel yang hampir sama pernah dilakukan oleh Fahrul dan Subhan (2018) dengan judul “*Peran Frustrasi Pada Pola Asuh Otoriter Dan Agresi: Model Moderasi*”. Penelitian ini menggunakan variabel yang hampir sama dimana instrumen yang digunakan adalah *Parental Authority Questionnaire Scale (PAQ)* yang disusun oleh Buri (1991), skala frustrasi dan *Aggression Questionnaire Buss-Perry Scale*(Buss & Perry, 1992). Teknik analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis efek moderator model 1 *PROCESS*. Penelitian tersebut memiliki variabel yang berbeda namun memiliki fokus yang sama pada salah satu variabel nya. Kemiripan penelitian tersebut hanya terdapat pada salah satu variabelnya serta subjek penelitiannya yang juga merupakan remaja.

Penelitian menggunakan variabel yang hampir sama pernah dilakukan oleh Sriwahyuningsih, Yusuf dan Daharnis (2016) dengan judul “*Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja*”. Penelitian menggunakan variabel yang hampir sama dimana dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X dan XI SMA Don Bosco Padang Tahun Ajaran 2015/2016 sebanyak 582 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 237 peserta didik. Penarikan sampel menggunakan teknik *Propotional Stratified Random Sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa Skala Likert. Penelitian tersebut memiliki variabel yang berbeda namun memiliki fokus yang sama pada salah satu variabel nya.

Kemiripan penelitian tersebut hanya terdapat pada salah satu variabelnya serta subjek penelitian tersebut yang juga merupakan remaja.

Penelitian menggunakan variabel yang sama pernah dilakukan oleh Mirandha (2019) dalam penelitian yang berjudul "*Hubungan Antara Frustrasi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas XI SMK Swasta Wirajaya Tanjung Morawa*" dimana penelitian tersebut menggunakan variabel yang sama dengan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan sampel dalam penelitian ini adalah 68 siswa dari populasi sebanyak 89 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *Product Moment* dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala likert pada frustrasi dan perilaku agresif. Penelitian tersebut memiliki variabel yang sama persis namun memiliki fokus yang berbeda pada subjek penelitian yang lebih spesifik. Selanjutnya, penentuan sampel pada penelitian tersebut juga berbeda dimana penelitian tersebut menggunakan teknik *purposive sampling*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa penelitian sebelumnya terdapat pada populasi dan sampel yang berbeda, dimana penelitian ini menggunakan sampel sebesar 312 orang remaja dari populasi sebesar 3330 dari 49 kampung yang terdata di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Selanjutnya, penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana sampel dipilih diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti. Sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan (Sugiyono, 2017).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Agresivitas

1. Pengertian Agresivitas

Berkowitz (dalam Sobur, 2003) mendefinisikan agresivitas sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental yang berarti pelanggaran hak asasi orang lain karena tindakan atau cara yang menyakitkan, serta perilaku yang memaksakan kehendak. Dimana dalam kehidupan sehari-hari memperjuangkan kebebasan atau bersikukuh mempertahankan pendapat juga dianggap sebagai agresi. Teori yang dikemukakan Berkowitz mengandung makna segala bentuk perilaku yang menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental tergolong agresivitas.

Buss dan Perry (1992) juga mendefinisikan bahwasannya agresivitas merupakan perilaku menyakiti atau merugikan orang lain secara fisik maupun psikis, hal tersebut muncul dari beberapa instrumental yakni secara motorik berupa agresi fisik dan verbal, secara afektif berupa kemarahan dan secara kognitif berupa permusuhan (dalam Bryant & Smith, 2001).

Menurut Baron dan Byrne (2003) perilaku agresif adalah tingkah laku yang diarahkan kepada tujuan menyakiti makhluk hidup lain yang ingin menghindari perlakuan semacam itu. Hal tersebut menunjukkan bahwa jika individu menyakiti orang lain karena unsur ketidaksengajaan, maka perilaku tersebut bukan dikategorikan perilaku agresif. Sebagai contoh, rasa sakit akibat

tindakan medis walaupun dengan sengaja dilakukan bukanlah termasuk perilaku agresif. Perilaku agresif remaja merupakan perilaku yang secara sosial terjadi pada anak-anak dan remaja usia 13 sampai 21 tahun, sehingga mereka mengembangkan bentuk tingkah laku yang menyimpang (Kartono, 2003).

Myers (2012) mendefinisikan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Berkowitz (Palinoan, 2015) menambahkan bahwa perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental, selain itu dapat juga berupa emosi yang dapat mengarah pada perilaku agresif.

Aronson (Oktaviana, 2014) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain. Hartub (Dayakisni, 2003) berpendapat bahwa perilaku agresif pada mulanya dijadikan alat untuk memperoleh sesuatu. Misalkan anak-anak usia sekolah taman kanak-kanak bertengkar dan berkelahi untuk merebutkan permainan. Pada usia yang lebih tua, anak lebih mengarahkan perilaku agresifnya pada orang lain yang diwujudkan dalam bentuk mengejek, mencela, maupun menggoda.

Baron dan Richarson (dalam Krahe, 2005) mengatakan bahwa agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan itu. Myers (2002) menjelaskan bahwa agresi merupakan perilaku fisik maupun verbal yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresi. Secara umum, agresi

adalah tanggapan yang mampu memberikan stimulus merugikan atau merusak terhadap organisme lain.

Chaplin (2004) mengatakan bahwa agresif adalah satu serangan atau serbuan tindakan permusuhan yang ditujukan pada seseorang atau benda. Sejalan dengan pernyataan diatas Myers (2002) menjelaskan perilaku agresif merupakan perilaku yang disengaja baik fisik maupun verbal dengan maksud untuk menyakiti atau merugikan orang lain.

Dalam arti tertentu Tedeschi dan Felson (dalam Krahe, 2005) menjelaskan agresi sebagai perilaku yang ditujukan atau dilakukan dengan niat untuk menimbulkan akibat negatif pada sasarannya, atau sebaliknya akan menimbulkan harapan bahwa tindakan itu menghasilkan sesuatu. Sementara itu, Buss & Perry (1992) menyatakan bahwa yaitu perilaku agresivitas adalah perilaku menyakiti dan atau melukai orang lain yang dilakukan oleh anak-anak yang disebabkan oleh stimulus tertentu seperti bermain *game*.

Berdasarkan beberapa definisi di atas yang dikemukakan oleh para ahli peneliti mengambil pengertian dari Buss & Perry (1992) menyatakan bahwa yaitu Perilaku agresivitas yang dimaksud dalam penelitian adalah perilaku menyakiti dan atau melukai orang lain yang dilakukan oleh anak-anak yang disebabkan oleh stimulus dari bermain *game*.

2. Aspek-aspek Agresivitas

Buss dan Perry (1992) mengatakan bahwa ada empat macam aspek-aspek perilaku agresif, yaitu :

- a. (*Physical Aggression*) Agresi fisik, Agresi fisik adalah perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan atau agresi. Bentuk serangan fisik tersebut dapat berupa memukul, mendorong, menendang, mencubit dan lain sebagainya.
- b. (*Verbal Aggression*) Agresi verbal, Agresi verbal merupakan perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat). Agresi verbal adalah kecenderungan untuk menyerang orang lain yang dapat merugikan dan menyakitkan kepada individu lain secara verbal, yaitu melalui kata-kata atau penolakan. Bentuk serangan verbal seperti cacian, ancaman, mengumpat, atau penolakan.
- c. *Anger* (Kemarahan), Beberapa bentuk kemarahan adalah perasaan marah, kesal dan bagaimana cara mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya *irritability* (sifat lekas marah), yaitu mengenai tempramental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.
- d. *Hostility* (Permusuhan), Permusuhan, yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif. Permusuhan merupakan pengekspresian dari kebencian kepada orang lain.

Sedangkan menurut Atkinson (1999), terdapat tiga aspek dari perilaku agresif, yaitu:

- a. Melukai secara fisik, perilaku agresif tersebut seperti memukul, menampar, menendang.
- b. Melukai secara verbal, perilaku agresif tersebut seperti mencaci maki, menghina, berkata kasar dan tabu.
- c. Merusak harta benda perilaku agresif tersebut seperti melempar, menendang, dan menghancurkan benda-benda di sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menggunakan aspek-aspek perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss & Perry (1992) yang terdiri dari aspek fisik, aspek verbal, kemarahan dan juga kebencian.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Agresivitas

Menurut Sears, Freedman, dan Peplau (2009), menyatakan perilaku agresi disebabkan oleh dua faktor utama, yaitu :

- a. Serangan, merupakan salah satu faktor yang paling sering menjadi penyebab perilaku agresif dan muncul dalam bentuk serangan verbal atau serangan fisik. Serangan adalah gangguan yang dilakukan oleh orang lain. Pada umumnya orang akan memunculkan perilaku agresi terhadap sumber serangan. Berbagai rangsangan yang tidak disukai juga akan menimbulkan agresi.
- b. Frustrasi, frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan, frustrasi merupakan (keadaan yang tidak tercapainya tujuan

perilaku) dan menciptakan suatu motif untuk agresi. Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, penghargaan atau tindakan tertentu.

Sedangkan Menurut Berkowitz (2003), terdapat sembilan faktor penyebab atau stimulus munculnya perilaku agresif, adalah sebagai berikut:

- a. Frustrasi, frustrasi bisa mempengaruhi kemungkinan untuk melakukan serangan terbuka, mereka bisa menjadi agresif meskipun hanya menemui rintangan yang sifatnya legal atau tak sengaja. Dorongan agresif mungkin tidak selalu tampak mata, akan tetapi bisa juga rintangan yang tidak bertentangan dengan kaidah sosial menyebabkan kecenderungan agresi.
- b. Perasaan negatif, perasaan negatif merupakan akar dari agresi emosional. Salah satu bentuk dari perasaan negatif adalah *inferiority feeling*. *Inferiority feeling* adalah suatu bentuk perasaan negatif terhadap dirinya sendiri yang mengatakan bahwa individu mengemukakan baik secara verbal maupun secara fisik karena merasa terhina atau merasa harga dirinya tersinggung.
- c. Pikiran atau kognitif, penilaian mungkin tidak begitu penting, tetapi jelas mempunyai pengaruh besar, paling tidak interpretasi bisa menentukan apakah kejadian emosional menyenangkan atau tidak menyenangkan, seberapa kuat perasaan yang ditimbulkan dan apakah faktor penahan memainkan peranan. Dengan demikian, pikiran dapat mempengaruhi agresivitas seseorang dengan menentukan kejadian emosionalnya terlebih dahulu.

- d. Pengalaman masa kecil, pengalaman pada waktu masih kecil memiliki kemungkinan untuk menjadikan anak bertinda agresi emosional, sehingga waktu dewasa menjadi agresif dan anti sosial.
- e. Pengaruh teman, teman merupakan salah satu agen sosialisasi yang dijumpai anak-anak dalam kehidupan, dari waktu kecil hingga dewasa. Teman ini mengajari cara bertindak dalam situasi tertentu, dengan berperan sebagai model dan dengan memberi suatu penerimaan atau dukungan apabila mereka bertindak dengan cara yang dianggap pas.
- f. Pengaruh kelompok (geng), dalam kelompok atau geng, anak-anak merasa dapat penerimaan dan status, mereka merasa penting dalam geng, sementara di tempat lain tidak berharga. Mereka juga mendapatkan dukungan bahwa pandangan dan sikap mereka bersama itu benar, bahkan bahaya yang mereka takuti dapat diatasi. Dukungan ini memainkan peran penting pada perilaku agresif anak. Seorang anak yang mengalami penyimpangan sosial mungkin tidak berani melanggar hukum, tetapi jika bersama teman-teman anggota geng, ia merasa berani dan aman.
- g. Kondisi tidak menyenangkan yang diciptakan orang tua, kondisi tidak menyenangkan ini dapat berupa memberikan sikap dingin, acuh, tidak konsisten terhadap apa yang diinginkan dari si anak, serta memberikan hukuman yang brutal jika si anak tidak mematuhi perintah. Dari

kondisi tak menyenangkan tersebut, dapat dipastikan bahwa anak akan menjadi relatif agresif apabila berada di luar lingkungan keluarga.

h. Konflik keluarga, banyak yang beranggapan bahwa banyak anak nakal merupakan korban penyimpangan sosial dari kondisi keluarga abnormal. Hal tersebut dikarenakan mereka tidak hanya tumbuh dalam kemiskinan tetapi juga hanya mempunyai satu orang tua dan bukan dua sehingga mereka belajar untuk tidak menerima norma dan nilai-nilai tradisional masyarakat.

i. Pengaruh Model, pengaruh model terhadap anak juga bisa mempengaruhi kecenderungan agresif anak, tidak peduli apakah orang lain itu ingin ditiru atau tidak. Dalam psikologi, fenomena ini disebut dengan *modeling* dan mendefinisikannya sebagai pengaruh yang timbul ketika orang lain melihat orang lain (model) bertindak dengan cara tertentu dan kemudian meniru perilaku model.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa perilaku agresif memiliki banyak faktor penyebab, seperti faktor yang berasal dari diri individu maupun dari luar diri individu. Adapun faktor yang berasal dari diri individu, yaitu faktor perasaan frustrasi, perasaan negatif, pikiran atau kognisi, dan pengalaman masa kecil. Sedangkan faktor yang berasal dari luar individu yaitu serangan, pengaruh teman, pengaruh kelompok, kondisi tidak menyenangkan yang diciptakan orang tua, konflik keluarga, dan pengaruh model.

4. Agresivitas pada Remaja

Menurut Coie & Dodge (dalam Papalia & Feldman, 2015) agresi menurun dan berubah bentuknya selama masa awal sekolah. Setelah usia 6 atau 7 tahun, kebanyakan anak menjadi kurang agresif, tidak egostris, lebih berempati, lebih kooperatif dan lebih baik dalam berkomunikasi. Mereka dapat menempatkan diri di lingkungan lain, dapat memahami motif orang lain dan dapat menemukan cara yang positif dalam memperlakukan diri mereka sendiri. Sebagaimana agresi menurun, agresi pada periode sekolah seringkali terjadi dalam bentuk verbal dan fisik (Pellegrini & Archer dalam Papalia & Feldman, 2015).

Pada usia 12 tahun dan seterusnya, anak butuh menghargai teman baik untuk kemandiriannya dan otonominya. Tingkatan tersebut disebutkan dalam tahap persahabatan sebagaimana dijelaskan oleh Selman & Selman (dalam Papalia & Feldman, 2015).

Umumnya, remaja laki-laki cenderung bertindak agresif secara langsung sedangkan remaja perempuan cenderung lebih agresif dalam agresi tidak langsung (Card, Stucky, Sawalani, & Little dalam Papalia & Feldman, 2015). Agresi tinggi pada anak seringkali menimbulkan sikap antisosial, dimana remaja usia sekolah yang melakukan agresi fisik akan menjadi kenakalan remaja di masa remaja nantinya (Broidy, dkk dalam Papalia & Feldman, 2015).

Dari ungkapan diatas Hurlock (2011) mengidentifikasi masa ini sebagai masa negatif yakni suatu fase dimana perilaku remaja mendadak sulit diduga dan sering kali agak melawan norma sosial yang berlaku didalam lingkungan masyarakat. Pada masa remaja agresivitas sering muncul karena pada diri remaja

terjadi perubahan fisik dan hormonal yang menyebabkan suasana hati berubah-ubah, emosi labil dan rendah diri. Akibat langsung dari perubahan fisik dan hormonal yang terjadi pada remaja adalah perubahan dalam aspek emosionalitas pada remaja sebagai akibat dari perubahan fisik dan hormonal tersebut, dan juga pengaruh lingkungan yang terkait dengan perubahan badaniah. Hormonal menyebabkan perubahan seksual dan menimbulkan dorongan-dorongan dan perasaan-perasaan baru. Keseimbangan hormonal yang baru menyebabkan individu merasakan hal-hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Keterbatasan kognitif mengolah perubahan-perubahan baru tersebut bisa membawa perubahan besar dalam fluktuasi emosi remaja. Dengan adanya hal tersebut pada diri remaja maka remaja tersebut berusaha untuk mencari pengurangan dari perasaan rendah diri tersebut dengan melakukan tindakan agresif.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa agresivitas adalah suatu perilaku fisik atau lisan dalam bentuk kemarahan hebat dan ledakan emosi tanpa kendali seperti serangan, kekerasan, tingkah laku kegila-gilaan dan kekejaman, teror terhadap lingkungan yang disengaja dengan maksud dan tujuan untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Sedangkan pada remaja agresivitas sering muncul karena pada diri remaja itu sendiri terjadi perubahan fisik dan hormonal.

B. Frustrasi

1. Definisi Frustrasi

Frustrasi berasal dari bahasa Yunani, *Frustratio* yang berarti perasaan kecewa atau jengkel akibat terhalang dalam mencapai tujuan-tujuan tertentu. Dalam bahasa Inggris disebut dengan *Frustration* yang artinya kekecewaan. Frustrasi pada dasarnya tidak lain dari pada rintangan atau gangguan dalam usaha mencapai tujuan. Dengan kata lain, frustrasi adalah suatu perasaan yang muncul karena terjadinya hambatan dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan atau menyangka bahwa akan terjadi sesuatu hal yang menghalangi keinginan untuk mencapai kebutuhan-kebutuhan itu (Semiun, 2006).

Frustration lazim di sebut pula frustasi, artinya hambatan, kegagalan, rintangan. Sedangkan definisi frustrasi menurut Katz and Lehner adalah *frustration has been difined: as the blocking of a desire or need*. Frustrasi merupakan rintangan terhadap dorongan atau kebutuhan. Sedangkan menurut Arkoff memberikan definisi bahwa frustrasi itu suatu proses di mana tingkah laku kita terhalang oleh suatu kebutuhan, manusia bertindak/berbuat atau bertingkah laku untuk mencapai tujuan yaitu melayani kebutuhan yang sesuai dengan dorongan (*frustration is a process which our behavior is blocked*). Selain itu Arkoff juga menambahkan lagi bahwa frustrasi itu suatu keadaan perasaan yang disertai proses rintangan (*frustration is as the state of feeling which accompanied the thwarting*) (Sundari, 2005).

Dalam kamus lengkap psikologi, bentuk-bentuk frustrasi dibagi menjadi empat, yaitu:

- a. *Frustration*, suatu keadaan ketegangan yang tidak menyenangkan, ditandai dengan kecemasan dan aktivitas simpatetis yang semakin meninggi disebabkan oleh rintangan dan hambatan.
- b. *Frustration aggression*, hipotesis asumsi ini menyatakan bahwa frustrasi selalu selalu mengarah pada suatu jenis tingkah laku agresi.
- c. *Frustration response*, suatu sifat kepribadian faktorial yang melibatkan ujung kutub positifnya berupa kemarahan dan depresi.
- d. *Frustration tolerance*, kemampuan untuk menderita karena gagal dan dihalang-halangi namun tanpa mengalami kerusakan psikologis yang tidak semestinya (Chaplin, 1989).

Menurut Purwanto frustrasi ialah keadaan batin seseorang, ketidakseimbangan dalam jiwa, suatu perasaan tidak puas karena hasrat/dorongan yang tidak dapat terpenuhi *frustration* = kekecewaan (Purwanto, 2007). Menurut ilmu kesehatan mental seseorang yang mengalami suatu keadaan, di mana satu kebutuhan tidak bisa terpenuhi, dan tujuan tidak bisa tercapai, sehingga orang kecewa dan mengalami satu barrier atau halangan dalam usahanya mencapai satu tujuan maka orang tersebut mengalami frustrasi. Frustrasi adalah suatu keadaan di mana satu kebutuhan tidak dapat terpenuhi dan tujuan tidak dapat tercapai sehingga mengalami kegagalan. (Kartono, 2003).

Menurut Sutarjo (2007) frustrasi adalah munculnya suatu kebutuhan atau dorongan untuk bertindak, tetapi karena suatu hal maka kebutuhan tidak dapat terpenuhi atau dorongan untuk bertindak terhambat.

Kebutuhan atau dorongan yang bersifat fundamental itu menimbulkan seseorang untuk berbuat dalam bentuk apapun untuk mencapai tujuan sering mendapat halangan atau kekecewaan. Maka dapat dikatakan bahwa dalam mengalami frustrasi sangat tergantung pada tanggapan masing-masing individu itu sendiri, masing-masing punya cara-cara menghadapi dan mengekspresikan frustrasi tersebut. Misalnya ada dua orang yang sama-sama mengalami frustrasi, keduanya mempunyai pengalaman yang berbeda sehingga tingkah laku mereka selanjutnya akan berbeda. Perasaan-perasaan frustrasi itu bermacam-macam kualitas dan kuantitasnya. Jarak dan dalamnya suatu keputus-asaan, kemarahan ataupun kasih sayang kadang-kadang merupakan peristiwa yang menyenangkan serta membantu memberi kekuatan dan memberikan rangsang (Sundari, 2005).

Berdasarkan beberapa definisi di atas yang dikemukakan oleh para ahli peneliti mengambil pengertian dari Sutarjo (2007) yang menyatakan bahwa frustrasi adalah munculnya suatu kebutuhan atau dorongan untuk bertindak, tetapi karena suatu hal maka kebutuhan tidak dapat terpenuhi atau dorongan untuk bertindak terhambat.

2. Aspek-Aspek Frustrasi

Dimensi frustrasi adalah ketegangan, sehingga usaha yang dilakukan seseorang untuk mengatasi frustrasi adalah dengan mengurangi ketegangan-

ketegangan yang terjadi dengan cara memberikan reaksi pada frustrasi. Reaksi itu sendiri adalah aksi atau usaha yang ditimbulkan karena adanya suatu pengaruh atau peristiwa jadi reaksi dapat diartikan aksi dan usaha yang ditimbul dan dilakukan oleh seseorang yang sedang mengalami frustrasi.

Menurut Schneiders, A. A. (2008) frustrasi dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu:

- a. Frustrasi dapat ditandai dengan adanya respon yang tidak berarti. Respon ini muncul karena ketidak mampuan untuk melakukan sesuatu dalam kondisi frustrasi. Respon ini berupa respon keluar seperti marah, kesal, iri dan respon ke dalam seperti malu, kecewa dan menangis.
- b. Kekacauan emosi menimbulkan keadaan yang meledak guna melepaskan ketegangan, perasaan yang terpendam atau kebingungan. Apabila motivasi kurang dapat dipahami dan ekspresi yang biasa muncul dari frustrasi tidak ada, maka akan menimbulkan ketidakberdayaan seperti cemas, pusing, gelisah yang terjadi secara bersamaan.
- c. Tanda frustrasi yang lain adalah kebiasaan yang muncul mudah menyerah, menghindari diri dari tugas dan posisi yang menuntut tanggung jawab yang serius.

Ahli lain menjelaskan mengenai aspek frustrasi yang memiliki makna yang sama dengan aspek sebelumnya, Sutarjo (2007) berpendapat bahwa aspek frustrasi sebagai berikut:

- a. *Blocking* yaitu reaksi tak bereaksi (tidak menampilkan perilaku apapun). Sebagai akibat dari adanya hambatan yang menimbulkan frustrasi itu, individu tidak dapat menentukan perilaku mana yang membawanya lepas dari situasi atau keadaan frustrasi tersebut.
- b. Agresi adalah suatu tindakan yang ditujukan pada penghambat, tetapi dengan efek maupun cara yang merusak. Dalam hal ini kerusakan itu bisa dirinya sendiri orang lain, maupun sistem.
- c. *Breakdown* atau disebut juga sebagai suatu yang menggambarkan perasaan kecewa atau putus asa adalah suatu reaksi yang sifatnya *destructive* dalam bentuk tidak mau atau tidak berkeinginan untuk berusaha lebih lanjut dalam mencapai apa yang diinginkannya.
- d. Penggunaan *defense-mechanisms* yang berlebihan, yaitu antara lain menganggap bahwa frustrasi itu tidak ada atau tidak berarti baginya (*denial*) padahal dapat merasakannya.

Berdasarkan aspek-aspek yang telah dipaparkan diatas, peneliti menetapkan aspek-aspek yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan teori yang dipaparkan oleh Sutarjo (2007) dimana terdapat empat aspek yang menentukan frustrasi yaitu *blocking* atau reaksi tak bereaksi, agresi, *breakdown* atau perasaan kecewa, dan penggunaan *defense-mechanisms* yang berlebihan.

3. Sumber Frustrasi

Seperti kenyataannya, apabila terjadi suatu masalah tentu pasti ada sebab yang menjadi latar belakang terjadinya masalah tersebut. Begitu pula kejadiannya

dengan frustrasi. Frustrasi tidak terjadi begitu saja, ada beberapa hal yang menyebabkan timbulnya frustrasi. Ada dua sumber utama frustrasi, sumber yang berasal dari luar (situasi-situasi dari luar) dan sumber yang berasal dari dalam (dinamika batiniah orang itu sendiri). Frustrasi-frustrasi yang berasal dari dalam mungkin disebabkan oleh faktor-faktor fisik dan perbedaan-perbedaan intelektual. Faktor-faktor fisik mungkin berupa rintangan-rintangan organik atau penyakit. Apabila orang berbeda secara fisik dengan orang lain, maka ia mudah sekali mengalami beberapa bentuk frustrasi. Perbedaan-perbedaan intelektual dapat juga menjadi sumber frustrasi (Semiun, 2006).

Sumber-sumber frustrasi menurut Charles (dalam Santoso, 2010) adalah :

- a. *Physical barrier*, yakni sumber penyebab frustrasi yang berasal dari keadaan fisik seperti berat badan, kaki pendek sebelah, dan sebagainya.
- b. *Personal Deficiencies*, yakni semua sumber frustrasi yang berasal dari kekurangan pribadi seperti: kurang pandai, rendah diri, pendiam, dan sebagainya.
- c. *Uncooperative social arrangement*, yakni sumber frustrasi yang berasal dari kekurangan kerja sama pengaturan sosial, seperti kurang berinteraksi sosial, menyendiri, ragu-ragu, dan sebagainya.

Sedangkan Krech & Crutchfield (dalam Santoso, 2010) mengungkapkan bahwa aspek-aspek dari frustrasi, antara lain :

- a. *The physical enviroment*, yakni sumber-sumber yang berasal dari lingkungan fisik seperti orang yang haus di padang pasir dan tidak ada air yang menyebabkan frustrasi.
- b. *The biological limitation*, yakni sumber penyebab frustrasi yang berasal dari keterbatasan biologis individu, misalnya orang yang timpang kakinya tidak dapat menjadi pelari cepat.
- c. *Psychological complexity*, yaitu suatu sumber penyebab frustrasi yang berasal dari suasana psikologis dalam diri individu yang kompleks dan mungkin bertentangan akibat ketidaksesuaian lingkungan psikologis dengan kebutuhan tuntutan. Misalnya seseorang ingin membeli buku, tetapi saat bersamaan ibunya menyuruh mengantarkan adiknya dan menunggu saat si adik belajar renang.
- d. *The social enviroment*, yakni sumber penyebab frustrasi berasal dari lingkaran yang meyebabkan individu mengalami frustrasi dalam bertingkah laku sosial, seperti adanya norma-norma sosial. Misalnya andi yang diumpat teman-temannya karena ia memberi dengan tangan kiri pada temannya. Dalam hal ini pada masyarakat berlaku tabu memberi dengan tangan kiri (dalam Santoso, 2010).

4. Faktor-Faktor Frustrasi

Sebagaimana kebutuhan-kebutuhan itu berbeda satu sama lain dalam hal kefrustrasian yang diakibatkan oleh terhalangnya pemuasan, maka juga orang-orang berbeda satu sama lain dalam hal tanggapan mereka terhadap pentingnya

kebutuhan-kebutuhan ini. Ada dua sumber utama frustrasi yaitu sumber yang berasal dari luar (situasi-situasi dari luar) dan sumber dari dalam (dinamika batiniyah orang itu sendiri). Menurut Semiun (2006) frustrasi yang disebabkan oleh situasi-situasi dari luar dan dalam yang tidak dapat dihindari adalah sebagai berikut:

Faktor-faktor dari luar berupa:

- a. Adat kebiasaan atau peraturan-peraturan masyarakat yang membendung kebutuhan-kebutuhan dan keinginan-keinginan individu.
- b. Hal-hal yang mengganggu, lebih-lebih yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan dan cara-cara hidup individu yang sudah biasa.
- c. Kondisi sosio-ekonomis yang menghalangi pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar jasmaniah individu (Semiun, 2006).

Faktor-faktor dari dalam berupa:

- a. Kekurangan diri sendiri, seperti kurangnya rasa percaya diri atau ketakutan pada situasi sosial yang menghalangi pencapaian tujuan.
- b. Konflik, faktor ini juga dapat menjadi sumber internal dari frustrasi saat seseorang mempunyai beberapa tujuan yang saling berinterferensi satu sama lain (Semiun 2006).

Sedangkan dalam hal hambatan, menurut Ardani (2008) ada beberapa macam hambatan yang biasanya dihadapi oleh individu berupa:

- a. Hambatan fisik: kemiskinan, kekurangan gizi, bencana alam dan sebagainya.
- b. Hambatan sosial: kondisi perekonomian yang tidak bagus, persaingan hidup yang keras, perubahan tidak pasti berbagai aspek kehidupan.
- c. Hambatan pribadi: keterbatasan-keterbatasan pribadi individu dalam bentuk cacat fisik atau penampilan fisik yang kurang menarik bisa menjadi pemicu frustrasi dan stres pada individu.

C. Hubungan antara Frustrasi dan Agresivitas

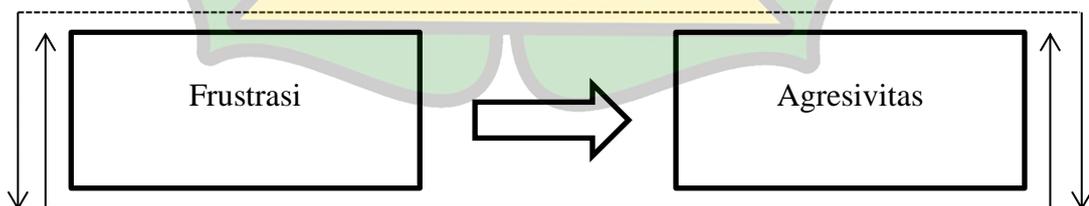
Penelitian yang dilakukan oleh Mirandha (2019) menyatakan bahwa terdapat hubungan frustrasi dengan perilaku agresif pada siswa dimana semakin tinggi frustrasi maka semakin tinggi perilaku agresif dan sebaliknya jika semakin rendah frustrasi maka semakin rendah pula perilaku agresif.

Hal senada juga diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sriwahyuningsih, Yusuf dan Daharnis (2016) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara prasangka dan frustrasi secara bersama-sama dengan perilaku agresif. Artinya, tinggi rendahnya perilaku agresif tidak hanya dipengaruhi oleh satu variabel saja (prasangka atau frustrasi), namun dipengaruhi secara bersama-sama oleh prasangka dan frustrasi. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa semakin tinggi prasangka dan frustrasi peserta didik, maka semakin tinggi perilaku agresif yang dilakukan oleh peserta didik. Hal ini berarti, variabel prasangka dan frustrasi akan lebih efektif jika ditanggulangi secara bersama-sama untuk mengurangi terjadinya perilaku agresif remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Fahrul dan Subhan (2018) menyatakan bahwa frustrasi secara signifikan memiliki efek moderasi dalam pengaruh pola asuh otoriter terhadap agresivitas remaja. Efek moderasi frustrasi tergantung pada tingkat frustrasi, dimana remaja yang mengalami tingkat frustrasi tinggi dan sedang akan memberikan efek moderasi yang signifikan dalam kekuatan pengaruh pola asuh otoriter terhadap agresivitas remaja. Sedangkan, remaja yang mengalami tingkat frustrasi yang rendah, tidak secara signifikan memperkuat pengaruh pola asuh orang tua otoriter terhadap kecenderungan agresivitas pada remaja.

Selanjutnya, dalam penelitian Khairunisa (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara frustrasi dengan agresivitas siswa dimana hubungan positif dari penelitian ini menggambarkan bahwa semakin tinggi frustrasi maka semakin tinggi pula agresivitas siswa, dan sebaliknya semakin rendah frustrasi maka semakin rendah agresivitas siswa.

Kerangka konseptual antara frustrasi dengan agresivitas dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual antara Frustrasi dengan Agresivitas

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu bentuk jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan (Sugiyono, 2009). Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan positif antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara dua variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif kemudian data akhir penelitian akan dilakukan uji statistik. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah korelasional yaitu untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat (Sugiyono,2013).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dibahas, maka terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Variabel bebas (X) : Frustrasi
2. Variabel Terikat (Y) : Agresivitas

C. Definisi Operasional Variabel

1. Frustrasi

Frustrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berdasarkan definisi Sutarjo (2007) yang menyatakan bahwa frustrasi adalah munculnya suatu kebutuhan atau dorongan untuk bertindak, tetapi karena suatu hal maka kebutuhan tidak dapat terpenuhi atau dorongan untuk bertindak terhambat. Tinggi atau rendah frustrasi diukur dengan menggunakan skala frustrasi yang dikembangkan dari aspek-aspek yang dikemukakan oleh Sutarjo yaitu blocking atau reaksi tak bereaksi, agresi, breakdown atau perasaan kecewa, dan penggunaan *defense-mechanisms* yang berlebihan.

2. Agresivitas

Agresivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berdasarkan definisi Buss & Perry (1992) menyatakan bahwa yaitu perilaku agresivitas yang dimaksud dalam penelitian adalah perilaku menyakiti dan atau melukai orang lain yang dilakukan oleh anak-anak yang disebabkan oleh stimulus dari bermain *game*. Tinggi atau rendah agresivitas diukur dengan menggunakan skala agresivitas yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Buss & Perry(1992) yaitu aspek fisik, aspek verbal, kemarahan dan juga kebencian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011). Berdasarkan data yang diperoleh dari Puskesmas Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie ditanggal 11 oktober 2021 diketahui populasi dalam penelitian ini yang merupakan remaja di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie berjumlah 3330 orang dari 49 desa. Keseluruhan remaja tersebut ditetapkan sebagai populasi penelitian namun tidak diketahui secara keseluruhan bahwa remaja-remaja tersebut merupakan *player game online*. Penetapan remaja tersebut sebagai populasi sampel juga berdasarkan temuan lapangan dimana rata-rata anak usia remaja merupakan *player game online*.

2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (2006) adalah sebagian atau wakil-wakil dari populasi yang diteliti. Pengambilan sampel harus benar-benar mewakili populasi yang ada, karena syarat utama agar dapat ditarik suatu generalisasi adalah bahwa sampel yang diambil dalam penelitian harus menjadi cermin populasi. Itulah sebabnya sampel dari populasi memerlukan teknik tersendiri sehingga sampel yang diambil dapat mewakili populasi.

Pengambilan sampel dilakukan secara *Non Probability Sampling* yaitu menggunakan teknik *Purposive sampling* dimana sampel dipilih diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti, sehingga sampel tersebut dapat

mewakili karakteristik populasi yang diinginkan (Sugiyono, 2017). Berikut merupakan kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Bermain *game online* lebih dari 3 bulan terakhir
- b. Remaja usia 13 sampai 20 tahun
- c. Domisili di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie

Jumlah sampel dalam penelitian ini menurut tabel Isaac dan Michael (dalam Sugiyono: 2010) adalah sebanyak 312 orang dari 49 desa di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie dengan taraf kesalahan sebesar 5%. Kuesioner dibagikan kepada sampel yang sesuai dengan kriteria kemudian sampel menyebarkan kepada teman-teman dan rekan sebaya yang sesuai dengan kriteria penelitian sehingga mencapai target yang sudah peneliti tentukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan variabel yang diteliti dibuat suatu skala psikologi yaitu skala frustrasi dan skala agresivitas. Jenis instrumen yang digunakan sebagai pengambilan data pada penelitian ini adalah angket dengan menggunakan skala psikologi yang diaplikasinya dengan format *rating scales* (skala penilaian) menggunakan empat alternatif jawaban dengan menghilangkan jawaban subjek yang mengelompok sehingga jawaban responden kurang informatif (Azwar, 2010).

Kedua skala yang telah dipaparkan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2017) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang

kemudian dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel ini dijadikan titik tolak untuk menyusun aitem-aitem instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Penilaian skala berdasarkan format skala Likert yaitu digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial Sugiyono (2017), nilai skala setiap pernyataan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan kesesuaian (*favourable*) dan ketidaksesuaian (*unfavourable*). Skala ini terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Rentang skor tiap butir terdiri dari 1 sampai 4, jika satu butir pernyataan bersifat *favourable*, maka jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 4, S (Sesuai) diberi skor 3, TS (Tidak Sesuai) diberi skor 2, STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 1. Jika butir bersifat *unfavourable*, maka jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 1, S (Sesuai) diberi skor 2, TS (Tidak Sesuai) diberi skor 3, STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 4.

Berikut adalah gambaran skala yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Skor Aitem Favorable dan Unfavorable

Jawaban	Favorable	Unfavorable
SS (Sangat Sesuai)	4	1
S (Sesuai)	3	2
TS (Tidak Sesuai)	2	3
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	4

Seperti yang tertera ditabel 3.1 maka dapat disimpulkan bahwasanya skor aitem favorable dan unfavorable diurutkan sesuai rentang skor tiap butir. Apabila

butir bersifat favorable maka diurutkan sesuai skor butirnya dimulai dari 1 sampai 4 dan diberi skor jawaban untuk (SS) 4, (S) 3, (TS) 2, (STS) 1.

1). Skala Frustrasi

Tabel 3.2

Aspek dan Indikator Skala Frustrasi

Aspek	Penjelasan	Indikator
<i>Blocking</i> (tidak bereaksi)	Reaksi tak bereaksi (tidak menampilkan perilaku apapun). Sebagai akibat dari adanya hambatan yang menimbulkan frustrasi itu, individu tidak dapat menentukan perilaku mana yang membawanya lepas dari situasi atau keadaan frustrasi tersebut.	a. Tidak dapat menentukan perilaku b. Tidak dapat terlepas dari kondisi frustrasi
Agresi	Suatu tindakan yang ditujukan pada penghambat, tetapi dengan efek maupun cara yang merusak. Dalam hal ini kerusakan itu bisa dirinya sendiri orang lain, maupun sistem.	a. Menghambat orang lain b. Menyebabkan kerusakan terhadap diri sendiri
<i>Breakdown</i> (Putus Asa)	Suatu yang menggambarkan perasaan kecewa atau putus asa adalah suatu reaksi yang sifatnya <i>destructive</i> dalam bentuk tidak mau atau tidak berkeinginan untuk berusaha lebih lanjut dalam mencapai apa yang diinginkannya.	a. Menghindari diri dari tugas b. Mudah menyerah
<i>Defense-mechanisms</i>	Menganggap bahwa frustrasi itu tidak ada atau tidak berarti baginya (<i>denial</i>) padahal dapat merasakannya.	a. Tidak mengakui kesalahan b. Melampiaskan kesalahan

Tabel 3.3
Sebaran Aitem Skala Frustrasi

NO	Aspek	Indikator	Aitem		Total
			Favorable	Unfavorable	
1	<i>Blocking</i> (tidak bereaksi)	a. Tidak dapat menentukan perilaku	1	2	2
		b. Tidak dapat terlepas dari kondisi frustrasi	3	4	2
2	Agresi	a. Menghambat orang lain	5	6	2
		b. Menyebabkan kerusakan terhadap diri sendiri	7	8	2
		c. Menyebabkan kerusakan terhadap orang lain	9	10	2
3	<i>Breakdown</i> (Putus Asa)	a. Menghindari diri dari tugas	11	12	2
		b. Mudah menyerah	13	14	2
4	<i>Defense-mechanisms</i>	a. Tidak mengakui kesalahan	15	16	2
		b. Melampiaskan kesalahan	17	18	2
Total					18

1) Skala Agresifitas

Tabel 3.4
Aspek dan Indikator Skala Agresivitas

Aspek	Penjelasan	Indikator
Agresi fisik (<i>Physical Aggression</i>)	Perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan atau agresi. Bentuk serangan fisik tersebut dapat berupa memukul, mendorong, menendang, mencubit dan lain sebagainya.	a. Memukul, mendorong, menendang, mencubit b. Meminta orang lain untuk memukul, mendorong, menendang, mencubit
Agresi verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	Perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat). Agresi verbal adalah kecenderungan untuk menyerang orang lain yang dapat merugikan dan menyakitkan kepada individu lain secara verbal, yaitu melalui kata-kata atau penolakan. Bentuk serangan verbal seperti cacian, mengumpat, atau penolakan.	a. Menolak untuk sependapat b. Mencaci atau mengumpat c. Memberikan ancaman
Kemarahan (<i>Anger</i>)	Perasaan marah, kesal dan bagaimana cara mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya <i>irritability</i> (sifat lekas marah), yaitu mengenai tempramental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.	a. Sulit mengendalikan amarah b. Cepat merasa marah (<i>irritability</i>)
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	Perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif. Permusuhan merupakan pengekspresian dari kebencian kepada orang lain.	a. Sakit hati b. Perasaan tidak adil

Tabel 3.5
Sebaran Aitem Skala Agresivitas

Aspek	Indikator	Aitem		Total
		Favorable	Unfavorable	
Agresi fisik (<i>Physical Aggression</i>)	a. Memukul, mendorong, menendang, mencubit	1	2	2
	b. Meminta orang lain untuk memukul, mendorong, menendang, mencubit	3	4	2
Agresi verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	a. Menolak untuk sependapat	5	6	2
	b. Mencaci atau mengumpat	7	8	2
	c. Memberikan ancaman	9	10	2
Kemarahan (<i>Anger</i>)	a. Sulit mengendalikan amarah	11	12	2
	b. Cepat merasa marah (<i>irritability</i>)	13	14	2
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	a. Sakit hati	15	16	2
	b. Perasaan tidak adil	17	18	2
Total				18

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji validitas

Validitas adalah sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang dimaksud untuk di ukur. Validitas menunjukkan pada fungsi pengukuran suatu tes, validitas melihat sejauh mana kecermatan alat ukur dan ketepatan alat ukur untuk melakukan fungsi pengukurannya (Periantalo, 2015).

Uji validitas pada penelitian ini adalah validitas isi, yaitu validitas yang diestimasi dan dikuantifikasi lewat pengujian isi skala oleh *expert review* (Azwar, 2016). Untuk mencapai validitas tersebut, maka skala yang telah disusun akan dinilai oleh beberapa orang *reviewer* dengan kualifikasi telah lulus strata (S2) dan memiliki keahlian dibidang psikologi, tujuannya adalah untuk melihat skala yang telah disusun sudah sesuai dengan kontrak psikologis yang diukur. *Expert review* dilakukan pada Selasa, 26 Oktober 2021, pukul 08.00 WIB.

Komputasi validitas yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah komputasi *Content Validity Ratio* (CVR). Data yang digunakan untuk menghitung CVR diperoleh dari hasil penilaian sekelompok ahli yang disebut *Subject Matter Experts* (SME). SME diminta untuk aitem dalam skala sifatnya esensial apabila aitem tersebut dapat mempresentasikan dengan baik tujuan pengukuran (Azwar, 2016). Adapun rumus statistik CVR sebagai berikut:

$$CVR = \frac{ne}{n}$$

Keterangan:

ne = Banyaknya SME yang dinilai suatu aitem “esensial”

n = Banyaknya SME yang melakukan penelitian

Hasil komputasi CVR dari skala frustrasi yang peneliti pakai dengan *expert judgement* sebanyak dua orang dapat dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini:

Tabel 3.6

Koefisien CVR Skala Frustrasi Tahap Pertama

No	Koefisien Cvr	No	Koefisien Cvr	No	Koefisien Cvr
1	1	7	1	13	1
2	1	8	1	14	0,3
3	1	9	1	15	1
4	1	10	1	16	1
5	1	11	1	17	1
6	1	12	1	18	1

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari penilaian SME pada skala frustrasi di atas (dalam tabel 3.6), memperlihatkan bahwa terdapat satu nilai koefisien CVR menunjukkan nilai di atas nol (0), sehingga dilakukan ulang penilaian SME dan memperoleh hasil aitem esensial dan dinyatakan valid. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3.7

Koefisien CVR Skala Frustrasi Tahap kedua

No	Koefisien Cvr	No	Koefisien Cv	No	Koefisien Cvr
1	1	7	1	13	1
2	1	8	1	14	1
3	1	9	1	15	1
4	1	10	1	16	1
5	1	11	1	17	1
6	1	12	1	18	1

Hasil komputasi CVR dari skala agresivitas yang peneliti pakai dengan *expert judgement* sebanyak dua orang dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3.8

Koefisien CVR Skala Agresivitas Tahap pertama

No	Koefisien Cvr	No	Koefisien Cvr	No	Koefisien Cvr
1	1	7	1	13	0,3
2	1	8	1	14	1
3	1	9	1	15	1
4	1	10	1	16	1
5	1	11	1	17	1
6	1	12	1	18	1

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari penilaian SME pada skala agresivitas di atas (dalam tabel 3.8), memperlihatkan bahwa terdapat satu nilai koefisien CVR menunjukkan nilai di atas (0), sehingga dilakukan ulang penilaian SME dan memperoleh hasil aitem esensial dan dinyatakan valid. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3.9

Koefisien CVR Skala Agresivitas Tahap kedua

No	Koefisien Cvr	No	Koefisien Cvr	No	Koefisien Cvr
1	1	7	1	13	1
2	1	8	1	14	1
3	1	9	1	15	1
4	1	10	1	16	1
5	1	11	1	17	1
6	1	12	1	18	1

2. Uji Daya Beda Item

Uji daya beda aitem yaitu dengan mengkorelasikan masing-masing aitem dengan nilai total aitem, dimana setelah memperoleh hasil semua data tersebut dilakukan uji daya beda aitem terlebih dahulu dan selanjutnya dilakukan olah data melalui statistik SPSS 20. Pengujian daya beda dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur, perhitungan daya beda aitem menggunakan koefisien korelasi product moment dan person. Formula person untuk komputasi koefisien korelasi aitem-aitem total (Azwar, 2016).

$r_{ix} =$

Keterangan:

i = Skor aitem

x = Skor skala

n = Banyaknya responden

Kriteria dalam pemilihan aitem yang peneliti gunakan berdasarkan aitem total yaitu batasan $r_{ix} \geq 0,3$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,3 daya bedanya dianggap memuaskan, sedangkan aitem yang memiliki harga r_{ix} kurang dari 0,3 dapat diinterpretasikan sebagai aitem yang memiliki daya beda rendah (Azwar, 2016).

Hasil analisis daya beda aitem pada skala frustrasi dapat di lihat pada tabel 3.10.

Tabel 3.10
Koefisien Daya Beda Aitem Skala Frustrasi

No	Rix	No	rix	No	rix
1	0,867	7	0,551	13	0,678
2	0,739	8	0,815	14	0,142
3	0,081	9	0,716	15	0,694
4	-0,763	10	0,627	16	0,632
5	0,730	11	0,786	17	0,911
6	-0,040	12	0,838	18	0,575

Berdasarkan tabel 3.10 di atas, dari 18 aitem diperoleh 14 aitem yang valid dan 4 aitem yang tidak valid yaitu aitem yang terdapat pada nomor-nomor 3,4,6,14. Aitem yang tidak valid digugurkan, selanjutnya 14 aitem yang valid dan dinyatakan koefisien mencapai $r_{ix} \geq 0,30$ dilakukan uji reliabilitas.

Tabel 3.11
Blue Print Akhir Skala Frustrasi

NO	Aspek	Indikator	Aitem		Total
			Favorable	Unfavorable	
1	Blocking (tidak bereaksi)	a. Tidak dapat menentukan perilaku	1	2	2
2	Agresi	a. Menghambat orang lain	3		1
		b. Menyebabkan kerusakan terhadap diri sendiri	4	5	2
		c. Menyebabkan kerusakan terhadap orang lain	6	7	2

3	<i>Breakdown</i> (Putus Asa)	a. Menghindari diri dari tugas	8	9	2
		b. Mudah menyerah	10		1
4	<i>defense- mechanisms</i> yang berlebihan	a. Tidak mengakui kesalahan	11	12	2
		b. Melampiasikan kesalahan	13	14	2
Total					14

Setelah tryout di skala frustrasi maka didapatkan beberapa aitem yang tiak valid, dimana aitem yang tidak valid tersebut adalah nomor 3,4,6 dan 14.

Hasil analisis daya beda aitem skala agresivitas dapat dilihat pada tabel 3.12

Tabel 3.12
Koefisien Daya Beda Item Skala Agresivitas

No	Rix	No	rix	No	Rix
1	0,580	7	0,202	13	0,694
2	0,686	8	0,666	14	0,619
3	0,535	9	0,579	15	0,839
4	0,646	10	0,106	16	0,654
5	0,707	11	0,641	17	0,745
6	0,691	12	0,705	18	0,663

Berdasarkan tabel 3.12 di atas, dari 18 aitem diperoleh 16 aitem yang valid dan 2 aitem yang tidak valid yaitu aitem yang terdapat pada nomor 7 dan 10. Selanjutnya 16 aitem yang valid dan dinyatakan koefisien mencapai $r_{ix} \geq 0,30$ dilakukan uji reliabilitas.

Tabel 3.13
Blue Print Akhir Skala Agresivitas

Aspek	Indikator	Aitem		Total
		Favorable	Unfavorable	
Agresi fisik (<i>Physical Aggression</i>)	a. Memukul, mendorong, menendang, mencubit	1	2	2
	b. Meminta orang lain untuk memukul, mendorong, menendang, mencubit	3	4	2
Agresi verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	a. Menolak untuk sependapat	5	6	2
	b. Mencaci atau mengumpat		7	1
	c. Memberikan ancaman	8		1
Kemarahan (<i>Anger</i>)	a. Sulit mengendalikan amarah	9	10	2
	b. Cepat merasa marah (<i>irritability</i>)	11	12	2
Permusuhan (<i>Hostility</i>)	a. Sakit hati	13	14	2
	b. Perasaan tidak adil	15	16	2
Total				16

Setelah tryout di skala agresivitas maka didapatkan beberapa aitem yang tidak valid, dimana aitem yang tidak valid tersebut adalah nomor 7 dan 10.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sejauh mana hasil yang *relative* sama dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama. Reliabilitas kuesioner akan dihitung dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Adapun untuk menghitung koefisien reliabilitas skala menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut (Azwar, 2016).

$$\alpha = 2 [1 - (s_y1^2 + s_y2^2) / s_x^2]$$

Keterangan:

s_y1^2 dan s_y2^2 = Varian skor Y1 dan varian skor Y2

s_x^2 = Varian skor X

Hasil uji reliabilitas pertama pada skala frustrasi dilakukan sebelum membuang aitem gugur diperoleh $ri_x = 0,890$. Selanjutnya Peneliti melakukan uji reliabilitas tahap kedua dengan membuang 4 item yang tidak valid (daya beda rendah). Hasil uji reliabilitas pada skala frustrasi tahap kedua diperoleh $ri_x = 0,912$. Hasil uji reliabilitas pertama pada skala agresivitas diperoleh $ri_x = 0,925$. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas tahap kedua skala agresivitas dengan membuang 2 aitem yang tidak valid (daya beda rendah). Maka di peroleh $ri_x = 0,936$.

Berdasarkan uji reliabilitas skala frustrasi dan skala agresivitas, kedua skala menunjukkan nilai yang reliabel karena nilai $ri_x \geq 0,30$ artinya skala tersebut memiliki nilai reliabilitas tinggi.

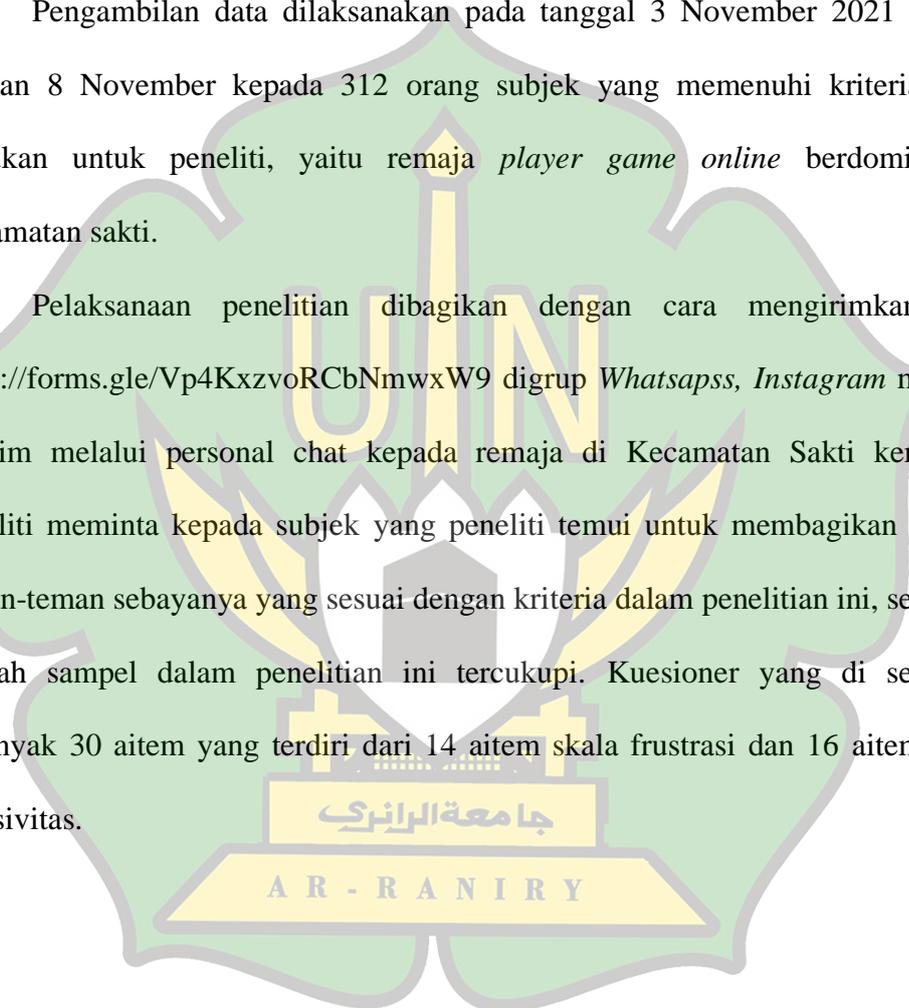
4. Uji Coba Alat Ukur dan Pelaksanaan Penelitian

Data uji coba ini digunakan juga untuk data penelitian, uji coba ini hanya diberikan satu kali kepada subjek dengan *single trial administration* yaitu pendekatan konsistensi internal dilakukan dengan menggunakan satu bentuk tes yang dikenakan hanya sekali saja pada kelompok subjek. Metode penelitian ini menggunakan try out terpakai yaitu ketika data yang diambil untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen digunakan sebagai data penelitian, jadi tidak

perlu dua kali dalam mengambil data. Pendekatan ini dipandang lebih ekonomis, praktis dan berefisien tinggi (Azwar, 2010). Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan skala dalam bentuk kuesioner kepada remaja yang bermain *game* di seputaran Kecamatan Sakti.

Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021 sampai dengan 8 November kepada 312 orang subjek yang memenuhi kriteria yang diajukan untuk peneliti, yaitu remaja *player game online* berdomisili di Kecamatan sakti.

Pelaksanaan penelitian dibagikan dengan cara mengirimkan link <https://forms.gle/Vp4KxzvoRCbNmwxW9> digrup *Whatsapps, Instagram* maupun dikirim melalui personal chat kepada remaja di Kecamatan Sakti kemudian peneliti meminta kepada subjek yang peneliti temui untuk membagikan kepada teman-teman sebayanya yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini tercukupi. Kuesioner yang di sebarakan sebanyak 30 aitem yang terdiri dari 14 aitem skala frustrasi dan 16 aitem skala agresivitas.



G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh di lapangan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan rumus statistik. Teknik pengolahan data merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk menguji hipotesis yang telah dibuat. Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul dengan cara men-skoringkan skala frustrasi dan agresivitas dari tiap-tiap remaja. Nilai hasil skoring dari skala frustrasi dan skala agresivitas kemudian ditabulasikan ke dalam excel. Selanjutnya data dari excel dipindahkan dan dilakukan pengeditan data di SPSS 22.0 untuk diolah lebih lanjut.

Bungin (2005) menyatakan bahwa pengolahan data adalah kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data dilakukan. Menurut Fatihuddin (2015) ada beberapa tahapan pengolahan data yaitu sebagai berikut:

a. *Editing*

Editing adalah memeriksa kejelasan dan kelengkapan pengisian instrumen pengumpulan data. Diadakan *editing* terhadap kuesioner yang telah diisi oleh responden dengan maksud untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kurangnya keserasian (*in consistency*) pada kuesioner yang telah diisi.

b. *Coding* (Pengkodean)

Coding adalah proses identifikasi dan klarifikasi dari setiap pertanyaan yang terdapat dalam instrumen pengumpulan data menurut variabel-variabel yang diteliti. *Coding* dilakukan setelah *editing*. *Coding* yang peneliti

lakukan dalam penelitian ini adalah, pada bagian jawaban skala untuk jawaban *favourable* yaitu skor 4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju dan 1 untuk sangat tidak setuju, dan sebaliknya untuk skor *UnFavourable* dimulai dari 1 sampai 4.

c. Kalkulasi

Kalkulasi yaitu menghitung data yang telah terkumpulkan dengan cara menambah, mengurangi, membagi, mengkalikan atau lainnya. Memilih cara menghitung data tersebut tentu saja sudah disesuaikan dengan tujuan penelitian dan model analisis yang dipakai dalam penelitian ini. Kalkulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *excel* (Fatihuddin, 2015).

d. Tabulasi

Tabulasi data yaitu mencatat atau *entry* data ke dalam tabel induk penelitian. Tabulasi data diolah di dalam komputer. *Questioner* yang telah diisi oleh responden dimasukkan ke dalam program komputer yang telah dirancang khusus untuk mengelola data secara otomatis. Hasil pengolahan data tersebut bisa keluar (*output*) dalam bentuk presentase, rata-rata, simpangan baku, tabel, diagram, grafik, dan lain sebagainya.

2. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan hipotesis dan tujuan penelitian yaitu mencari hubungan, maka data yang diperoleh akan diuji dengan uji prasyarat dan uji hipotesis yang dijelaskan berikut :

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Komogorov Smirnov Test* dengan bantuan fasilitas komputer yaitu *SPSS 22 for windows*. Jika hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi maka lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat yaitu frustrasi dengan agresivitas. Hubungan antara variabel bebas dan terikat dikatakan linier yaitu sebesar 1,344 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,127. Nilai signifikansi (p) hitung 0,127 lebih besar dari nilai signifikansi (p) tabel 0,05 ($p > 0,05$). Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas (x) dengan variabel terikat (y) , sebaliknya jika nilai signifikansi (p) lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka hubungan

dinyatakan tidak linier. Untuk mengetahui kedua variabel mempunyai hubungan yang linier.

b. Uji Hipotesis

Langkah kedua yang dilakukan setelah uji prasyarat adalah uji hipotesis penelitian. Analisis data yang digunakan untuk uji hipotesis yaitu korelasi *product moment* dari Pearson. Jika nilai signifikansi (p) hitung lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka hipotesis diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (p) hitung lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka hipotesis ditolak. Analisis data yang dipakai adalah dengan bantuan aplikasi komputer program SPSS *version 20.0 for windows*. Adapun rumus korelasi *product moment* tersebut, dapat dilihat dibawah ini :

Rumus Korelasi Product Moment

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

Keterangan:

- R_{xy} : Koefisien korelasi variabel frustrasi dan agresivitas
- $\sum xy$: Jumlah hasil perkalian skor frustrasi dan skor agresivitas
- $\sum x$: Jumlah skor skala variabel frustrasi
- $\sum y$: Jumlah skor skala variabel agresivitas
- N : Banyak subjek

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Sakti, Kabupaten Pidie dengan populasi seluruh remaja yang berada pada rentang usia 13-20 tahun. Kemudian diperoleh sampel penelitian sebanyak 312 individu remaja *player game online*. Data demografi sampel yang diperoleh dari penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1

Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Jenis Kelamin

Deskripsi Sampel	Kategori	Jumlah(n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	260	83,3%
	Perempuan	52	16,7%
Jumlah		312	100%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat dilihat bahwa sampel berjenis kelamin laki-laki berjumlah 260 orang (83,3%) dan berjenis kelamin perempuan berjumlah 52 orang (16,7%). Dapat disimpulkan bahwa sampel berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibanding jenis kelamin perempuan dengan selisih 208 orang (67%).

Tabel 4.2
Data Demografi Subjek Penelitian Kategori Usia

Deskripsi Sampel	Kategori	Jumlah (n)	Persentase (%)
Usia	13	1	0%
	14	9	3%
	15	12	4%
	16	46	15%
	17	94	30%
	18	55	18%
	19	59	19%
	20	36	12%
	Jumlah	312	100%

Berdasarkan table 4.2, dapat dilihat bahwa sampel penelitian terbanyak berada pada rentang usia 17 tahun sebanyak 94 orang (30%), dibandingkan sampel yang berusia 19 tahun yaitu sebanyak 59 orang (19%), sampel berusia 18 tahun sebanyak 55 orang (18%), sampel berusia 16 tahun sebanyak 46 orang (15%), sampel berusia 20 tahun sebanyak 36 orang (12%), sampel berusia 15 tahun sebanyak 12 orang (4%), sampel berusia 14 tahun sebanyak 9 orang (3%), sampel berusia 13 tahun sebanyak 1 orang (0%),

B. Hasil penelitian

1. Kategori Data Penelitian

Pembagian kategori sampel yang digunakan oleh peneliti adalah kategorisasi berdasarkan model distribusi normal dengan kategorisasi jenjang (ordinal). Menurut Azwar (2012) kategorisasi jenjang (ordinal) merupakan kategorisasi yang menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur. Lebih lanjutnya 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 itu berada dalam batas kewajaran. Deskripsi dan hasil penelitian tersebut dapat dijadikan batasan dalam pengkategorian sampel penelitian yang terdiri dari tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

a. Skala Frustrasi

Analisis data deskriptif dilakukan untuk melihat deskripsi data hipotetik (yang mungkin terjadi) dan data empiris (berdasarkan kenyataan dilapangan) dari variabel skala frustrasi. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3

Deskripsi Data Penelitian Skala Frustrasi

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Frustrasi	56	14	35	7	42	14	30,58	6,072

Keterangan Rumus Skor Hipotetik:

1. Skor minimal (X_{min}) adalah hasil perkalian jumlah butir skala dengan nilai terendah dari pembobotan pilihan jawaban
2. Skor maksimal (X_{maks}) 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 4.3, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 14, maksimal 56, means 35, dan standar deviasi 7. Sementara data empirik menunjukkan jawaban minimal adalah 14, maksimal 42, mean 30,58, dan standar deviasi 6,072. 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 frustrasi.

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (\bar{x} - 1,5 SD) \\ \text{Sedang} &= (\bar{x} - 1,0 SD) \leq X < (\bar{x} + 1,0 SD) \\ \text{Tinggi} &= (\bar{x} + 1,5 SD) \leq X \end{aligned}$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{Means empirik pada skala} \\ SD &= \text{Standar deviasi} \\ X &= \text{Rentang butir pernyataan} \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi skala frustrasi adalah sebagaimana pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4

Kategorisasi Frustrasi pada Remaja Player Game Online di Kecamatan Sakti

No	Rumus	Kategori
1	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (30,58 - 1,0 \cdot 6,072)$ $X < (30,58 - 6,072)$ $X < 24,5$
2	Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(30,58 - 1,0 \cdot 6,072) \leq X < (30,58 + 1,0 \cdot 6,072)$ $(30,58 - 6,072) \leq X < (30,58 + 6,072)$ $24,5 \leq X < 36,6$
3	Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(30,58 + 1,0 \cdot 6,072) \leq X$ $X \geq 36,6$

Berdasarkan pada tabel 4.4 di atas, tiap skor responden kemudian dikategorisasikan. Hasil kategorisasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5

Kategorisasi Skor Frustrasi pada Remaja Player Game online di Kecamatan Sakti

Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	$X < 24,5$	45	14,4%
Sedang	$24,5 \leq X < 36,6$	217	69,6%
Tinggi	$X \geq 36,6$	50	16%
Jumlah		312	100 %

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, hasil kategorisasi frustrasi pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie menunjukkan bahwa, remaja di kecamatan sakti memiliki tingkat frustrasi pada kategori sedang yaitu sebanyak 217 orang (69,6%), sedangkan sisanya berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 45 orang (14,4%), dan kategori tinggi sebanyak 50 orang (16%), artinya frustrasi pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti mayoritas tergolong kedalam kategori sedang.

b. Skala Agresivitas

Analisis data deskriptif dilakukan untuk melihat deskripsi data hipotetik (yang mungkin terjadi) dan data empiris (berdasarkan kenyataan dilapangan) dari variabel agresivitas. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Deskripsi Data Penelitian Skala Agresivitas

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Xmaks	Xmin	Mean	SD	Xmaks	Xmin	Mean	SD
Agresivitas	64	16	40	13,3	47	16	34,78	7

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 4.6, analisis deskriptif secara hipotetik menunjukkan bahwa jawaban minimal adalah 16, maksimal 64, means 40, dan standar deviasi 13,3. Sementara data empirik menunjukkan jawaban minimal adalah 16, maksimal 47, mean 34,78, dan standar deviasi 7. 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.

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= X < (\bar{x} - 1,5 \text{ SD}) \\ \text{Sedang} &= (\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \\ \text{Tinggi} &= (\bar{x} + 1,5 \text{ SD}) \leq X \end{aligned}$$

Keterangan :

\bar{x} = Means empirik pada skala

SD = Standar deviasi

X = Rentang butir pernyataan

Berdasarkan rumus kategorisasi ordinal yang digunakan, maka didapat hasil kategorisasi skala agresivitas adalah sebagaimana pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7

Kategorisasi Agresivitas pada Remaja Player Game Online di Kecamatan Sakti

No	Rumus	Kategori
1	Rendah	$X < (\bar{x} - 1,0 \text{ SD})$ $X < (34,78 - 1,0 \cdot 7)$ $X < (34,78 - 7)$ $X < 27,78$
2	Sedang	$(\bar{x} - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\bar{x} + 1,0 \text{ SD})$ $(34,78 - 1,0 \cdot 7) \leq X < (34,78 + 1,0 \cdot 7)$ $(34,78 - 7) \leq X < (34,78 + 7)$

		$27,78 \leq X < 41,78$
3	Tinggi	$(\bar{x} + 1,0 \text{ SD}) \leq X$ $(34,78 + 1,0 \cdot 7) \leq X$ $X \geq 41,78$

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas, tiap skor responden kemudian dikategorisasikan. Hasil kategorisasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8

Kategorisasi Skor Agresivitas pada Remaja Player Game Online di Kecamatan Sakti

Kategori	Interval	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah	$X < 27,78$	50	16%
Sedang	$27,78 \leq X < 41,78$	200	64,1%
Tinggi	$X \geq 41,78$	62	19,9%
Jumlah		312	100 %

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, hasil kategorisasi agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie menunjukkan bahwa, remaja di kecamatan sakti memiliki tingkat agresivitas pada kategori sedang yaitu sebanyak 200 orang (64,1%), sedangkan sisanya berada pada kategori rendah yaitu sebanyak 50 orang (16%), dan kategori tinggi sebanyak 62 orang (19,9%), artinya agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti mayoritas tergolong kedalam kategori sedang.

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 uji normalitas sebaran dan uji linieritas.

a. Uji normalitas sebaran

Hasil uji normalitas sebaran data kedua variabel penelitian ini (Frustrasi dan Agresivitas) dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9

Uji Normalitas Sebaran Data Penelitian

Variabel Penelitian	Koefisien K-S Z	p
Frustrasi	1,254	0,086
Agresivitas	1,254	0,086

Berdasarkan data pada tabel 4.9 di atas, menunjukkan bahwa variabel Frustrasi memiliki nilai *kolmogrov smirnov* (koefisien K-S-Z) sebesar 1,254 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0,086. Nilai signifikansi (p) hitung 0,086 lebih besar dari nilai signifikansi (p) tabel 0,05 ($p > 0,05$). Data ini menjelaskan bahwa variabel Frustrasi dan Agresivitas berdistribusi normal. Karena kedua variabel berdistribusi normal, maka hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi.

b. Uji linieritas

Hasil uji linieritas hubungan yang dilakukan terhadap dua variabel penelitian ini diperoleh data sebagaimana yang tertera pada tabel 4.10 di bawah ini.

Tabel 4.10
Uji Linieritas Hubungan Data Penelitian

Variabel Penelitian	<i>F Deviation from linearity</i>	<i>P</i>
Frustrasi	1,344	0,127
Agresivitas	1,344	0,127

Berdasarkan tabel 4.10 di atas diperoleh nilai *F Deviation Linearity* kedua variabel di atas yaitu sebesar 1,344 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,127. Nilai signifikansi (p) hitung 0,127 lebih besar dari nilai signifikansi (p) tabel 0,05 ($p > 0,05$). Berdasarkan hasil uji linieritas di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel Frustrasi dan variabel Agresivitas.

c. Uji hipotesis

Setelah terpenuhi uji prasyarat, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi *Product moment* dari *Pearson corelation*, dan di dapatkan data yang berdistribusi normal dan linier. Uji ini digunakan untuk menganalisis ada atau tidaknya hubungan antara variabel Frustrasi dengan Agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Hasil analisis *pearson corelation* untuk menguji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11.

Uji Hipotesis Data Penelitian

Variabel Penelitian	<i>Pearson Correlation Product Moment</i>	<i>P</i>
Frustrasi	0,659	0,000
Agresivitas	0,659	0,000

Tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa koefisien korelasi sebesar $r_{hitung} = 0,659$ yang merupakan korelasi yang positif, yaitu terdapat hubungan yang positif antara frustrasi dengan agresivitas. Hubungan tersebut mengartikan bahwa jika semakin tinggi frustrasi yang dimiliki, maka semakin tinggi pula agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Sebaliknya semakin rendah frustrasi maka semakin rendah pula agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.

Hasil analisis penelitian ini juga menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, bahwa hubungan yang dihasilkan yaitu hubungan yang positif dan signifikan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Frustrasi Dan Agresivitas Pada Remaja *Player Game Online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Hasil analisis hipotesis penelitian ini juga menunjukkan nilai signifikansi (p) hitung sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai signifikan (p) tabel 0,05 ($p < 0,05$).

Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan positif yang signifikan antara frustrasi dengan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Hal ini menunjukkan semakin tinggi frustrasi pada remaja *player game online* di kecamatan sakti maka semakin tinggi pula agresivitas yang dimunculkan, sebaliknya jika rendahnya frustrasi pada remaja *player game online* di kecamatan sakti maka semakin rendah pula agresivitas yang dimunculkan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Koeswara (1998) salah satu faktor menurut teoritis dan penelitian yang sering menjadi penyebab munculnya perilaku agresivitas adalah frustrasi. Remaja belum mampu menguasai fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya. Ketidakmampuan remaja dalam mengantisipasi konflik akan menyebabkan perasaan gagal yang mengarah pada frustrasi. Bentuk perilaku yang terjadi akibat frustrasi yakni perilaku kekerasan untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain, yang disebut agresivitas (Monks, 2004).

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden berumur 17 tahun yang merupakan remaja tengah. Sarwono (2006) menyatakan remaja berperilaku agresif sebagai cara atau jalan untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan sehingga perilaku agresif tersebut cenderung bertahan dan terus diulang. Remaja juga mudah terpengaruh oleh lingkungan sosialnya, baik berupa pengaruh positif maupun negatif. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki. Penelitian di Amerika (dalam Masykouri, 2005) sekitar 5-10% anak usia sekolah menunjukkan perilaku agresif. Perbandingannya 5:1 artinya

jumlah anak laki-laki yang melakukan perilaku agresif 5 kali lebih banyak dibandingkan anak perempuan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Basith (2017) menunjukkan bahwa remaja yang intens bermain *game online* cenderung berperilaku agresif, hal ini dikarenakan kealahannya dalam bermain *game* sehingga individu terus mencoba, artinya semakin sering individu bermain *game online* maka akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2016) mengatakan bahwa remaja yang sering bermain *game online* seringkali merasa frustrasi ketika mengalami kekalahan, Frustrasi ini seringkali ditimbulkan karena koneksi jaringan internet yang lambat atau tersendat, kurang kompak antar anggota tim, maupun kekalahan pada saat bermain *game online*, perasaan-perasaan frustrasi inilah yang memicu dan meningkatkan perilaku *agresive* pada remaja *player game online*.

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Permana dan Tobing (2019) menunjukkan bahwa remaja memiliki keinginan untuk menghabiskan waktu bermain *game online* dengan teman sebayanya sehingga akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresi pada remaja. Hal ini ditandai dengan adanya kecenderungan individu untuk berbicara kasar, saling mencemooh satu dengan yang lainnya, menunjukkan perilaku tanda ancaman terhadap lawan mainnya, Individu juga sering melampiaskan kejengkelannya dengan menunjukkan ekspresi marah maupun membanting barang-barang yang ada disekitarnya. Penelitian serupa dilakukan oleh Apriyanti (2015) pada *player game online* Dota menunjukkan bahwa agresivitas yang dimunculkan remaja karena

merasa frustrasi dalam bermain game, para pemain tidak dapat mengontrol diri dalam permainan *game online* Dota karena kondisi saat bermain *game online* memiliki banyak stimulus yang diberikan berupa tekanan dalam sebuah permainan yang memberikan dampak rasa frustrasi ketika gagal. Dampak agresif dari bermain *game online* dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mulai dari bentuk pelampiasan emosi hingga perilaku menyimpang dari anak atau remaja.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, diantaranya penelitian ini hanya melihat frustrasi merupakan salah satu faktor internal. Masih ada faktor internal lainnya yang turut mempengaruhi agresivitas yaitu perasaan negatif, pikiran atau kognisi, dan pengalaman masa kecil. Sedangkan faktor yang berasal dari luar individu yaitu serangan, pengaruh teman, pengaruh kelompok, kondisi tidak menyenangkan yang diciptakan orang tua, konflik keluarga, dan pengaruh model. Keterbatasan lainnya adalah penelitian ini dilakukan hanya menggunakan pendekatan penelitian secara kuantitatif yang hanya bisa diinterpretasikan dalam bentuk angka dan persentase yang kemudian dideskripsikan berdasarkan hasil yang diperoleh. Sehingga tidak mampu melihat lebih luas dinamika psikologis yang terjadi dalam prosesnya.

Hal lain yang menjadi penghambat dalam penelitian ini ialah jumlah sampel hanya 312 orang dari keseluruhan remaja *player game online*. Sehingga jumlah sampel tidak representatif atau tidak mewakili sejumlah populasi yang ada sehingga hasil penelitian ini tidak bisa digeneralisasikan ke semua remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa, hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online* terdapat hubungan positif. Dimana semakin tinggi frustrasi maka semakin tinggi pula agresivitas pada remaja *player game online* dan sebaliknya, semakin rendah frustrasi maka semakin rendah pula agresivitas pada remaja *player game online*. Hasil ini di dasarkan pada perhitungan statistik yang telah dilakukan dan dapat dilihat nilai taraf signifikansi *pearson corelation* sebesar 0,659 dan nilai signifikansi $p=0,000$ ($p > 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

B. Saran

1. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang keterkaitan frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online*, sehingga para remaja tahu betapa pentingnya untuk mengontrol diri dalam dalam bermain *game*, apabila terlalu sering bermain *game online* bisa menyebabkan frustrasi karena kekalahan dalam

bermain, sehingga dengan adanya frustrasi ini dapat memicu timbulnya perilaku agresivitas pada remaja yang mana perilaku ini akan berdampak negatif dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji hubungan antara frustrasi dan agresivitas pada remaja *player game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya juga dapat mempertimbangkan penggunaan variabel lain seperti faktor lingkungan dan teman sebaya yang mempengaruhi agresivitas dan tidak hanya melihat dari *player game online* tetapi melalui interaksi sehari-hari di dunia nyata.



DAFTAR PUSTAKA

- Amirin, T., (2011) *Populasi Dan Sampel Penelitian 4: Ukuran Sampel Rumus Slovin*, Jakarta: Erlangga.
- Apriyanti, M. F. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-1008.
- Ardani, Tristiadi Ardi, 2008, *Psikiatri Islam*, Yogyakarta: Sukses Offset.
- Ardi, Z., Putra, M. R. M., & Ifdil, I. (2017). *Ethics And Legal Issues In Online Counseling Services: Counseling Principles Analysis*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 15-22.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atkinson. (1999). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baihaqi, MIF, Sunardi, Riksma N. Ridalti A, Euis H, 2005, *Psikiatri (Konsep dasar dan gangguan-gangguan)*, Bandung: Refika Aditama.
- Bariyyah, K. (2015). *The Effectiveness of Peer-Helping to Reduce Academic-Stress of Students*. *Addictive Disorders & Their Treatment*, 14(4), 176-181.
- Baron, R.A. dan Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial*. Edisi kesepuluh: jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Barseli, M., & Ifdil, I. (2017). *Konsep Stres Akademik Siswa*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 143-148.
- Basith. A. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming surabaya. *Chracter: Jurnal Penelitian Psikologi*. 4(3). 1-7.
- Berkowitz, L. 2003. *Agresi: Sebab Akibat*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo
- Bryant, F. B., & Smith, B. D. (2001). Refining the architecture of aggression: A measurement model for the Buss–Perry Aggression Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 35(2), 138-167.

- Bungin, B. 2005. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). *The aggression questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3) 452-459.
- Chaplin, J.P. 2004. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Gentile, D. A. (2009). *Pathological video game use among youth ages 8 to 18: A national study*. *Psychological Science*, 20(5), 594–603.
- Hsu, S. H., Wen, M. H., & Wu, M. C. (2009). *Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction*. *Computers & Education*, 53(3), 990-999
- Hurlock, E B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Kartono, K. (2000). *Hygiene Mental*, Bandung: Mandar Maju.
- Kartono, K. (2003). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khairunisa, A. F (2015). *Hubungan Antara Frustrasi Dengan Agresifitas Siswa Smp Negeri 3 Suruh*. SKRIPSI: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Koeswara. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung: PT Eresco.
- Krahe, B. 2005. *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent*. *Media Psychology*. 12 (1), 77-95.
- Lu, H. P., & Wang, S. M. (2008). *The role of Internet addiction in online game loyalty: an exploratory study*. *Internet Research*, 18(5), 499-519.
- Madyanti, A. (2011). Skripsi: *Hubungan antara intensitas bermain game balapan online dengan Agresive Driving pada remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Masykouri, A. (2005). Penanganan Anak Bermasalah. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Penanganan Anak Bermasalah*, 12.

- Mirandha, D. (2019). Hubungan Antara Frustrasi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas xi Smk Swasta Wirajaya Tanjung Morawa (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Monks, F.J. dkk. (2004). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.
- Myers, D. G. 2002. *Psikologi Sosial. (Terjemahan: Mursalin, Dinastuti)*. Jakarta: Erlangga
- Myers, David G. (2012). *Social Psychologi (Psikologi Sosial)*. Alih Bahasa: Aliya Tusyani, dkk. Jakarta: Salemba Humanika.
- Palinoan, E. L. (2015). Pengaruh konformitas dengan agresivitas pada kelompok geng motor di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2).
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2015). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika
- Parasayu, Z. (2018). Hubungan antara konformitas dan perilaku agresif pada remaja.
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran Intensitas Bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 139-151.
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rozi, F., & El Hafiz, S. (2018). Peran frustrasi pada pola asuh otoriter dan agresi: Model moderasi. *Jurnal Psikologi Ulayat: Indonesian Journal of Indigenous Psychology*, 5(2), 226-241.
- Sandra, R., & Ifdil, I. (2015). *Konsep Stres Kerja Guru Bimbingan dan Konseling*. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(1), 80-85.
- Sarwono S.W. & Meinarno. (2006). *Psikologi remaja (Edisirevisi)*. Jakarta: Rajawali
- Satria, R., Nurdin, A. & Bachtiar, H. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan perilaku agresif pada Murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah pauh Kota Padang*. Jurnal Kesehatan Andalas, 4(1), 238-242
- Sears, D.O., Freedman, J.L., & Peplau, L.A. (1985). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Sears, David .O, Jonathan L. Freedman, & L. Anne Peplau. 2009. *Psikologi Sosial. edisi kelima*. Jakarta : Erlangga.

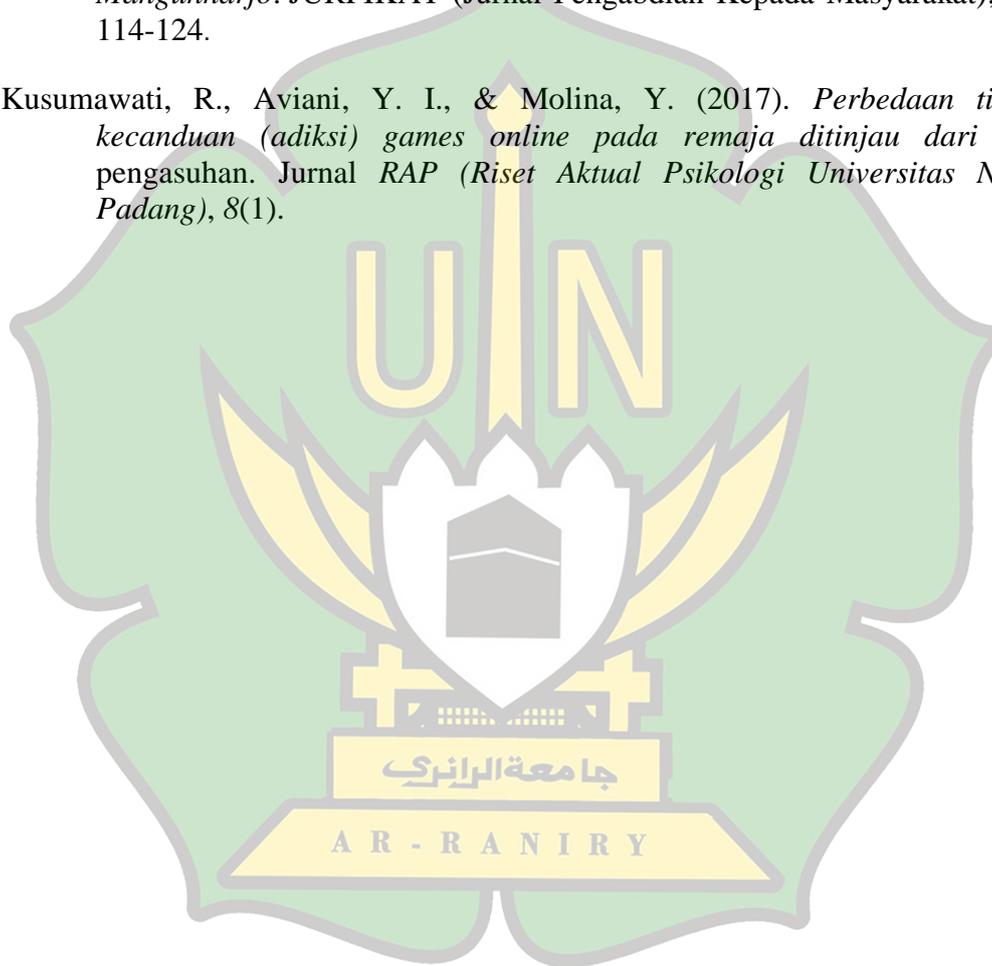
- Oktaviana, R. (2014). Hubungan antara konformitas dengan perilaku agresi pada kelompok suporter ultras di Kelurahan Bukit Sangkal Palembang. *Jurnal Ilmiah Psyche*. 8(2). 122-133.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2003). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Schneiders, A. A. (2008). *Personal adjustment and mental health*. New York: Holt Rinechart and Winston.
- Rozi, Fahrul, and Subhan El Hafiz. "Peran frustrasi pada pola asuh otoriter dan agresi: Model moderasi." *Jurnal Psikologi Ulayat: Indonesian Journal of Indigenous Psychology* 5.2 (2018): 226-241.
- Ardani, T. A. (2008). *Psikiatri islam*. UIN-Maliki Press.
- Semiun, Y. (2006) *Kesehatan Mental 1 (Pandangan umum mengenai penyesuaian diri dan kesehatan mental serta teori-teori yang terkait*. Yogyakarta: Kansius.
- Slamet, S. (2010), *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.
- Sobur. A. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soetjiningsih, (2004). *Buku Ajar: Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta : Sagung Seto.
- Sriwahyuningsih, V., Yusuf, A. M., & Daharnis, D. (2016). Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 38-51.
- Sugiyono, (2007) *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono, (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)* Bandung: Alfabeta
- Sundari, S. (2005). *Kesehatan Mental dalam kehidupan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutarjo. (2007). *Pengantar Psikologi Klinis*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Taufik, T., & Ifdil, I. (2013). *Kondisi Stres Akademik Siswa SMA Negeri di Kota Padang*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 143-150.
- United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Population Division (2013). *World Population Prospects: The 2012 Revision, Highlights and Advance Tables*. Working Paper No. ESA/P/WP.228.

Yee, 2006. Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's diakses tanggal 10 Desember 2020 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>.

Young, K. S. (1996). *Internet Addiction : The Emergence of A New Clinical Disorder*. Cyberpsychology and Behavior. Vol. 3. Hal : 237-244.

Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). *Pelatihan Olahraga Futsal sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-Anak di Kelurahan Mangunharjo*. JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 1(2), 114-124.

Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). *Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan*. Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang), 8(1).



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY

Nomor : B-2044/Un.08/FPsi/Kp.00.4/12/2021

TENTANG

PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2020/2021
PADA FAKULTAS PSIKOLOGI UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi Mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022 pada Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry, dipandang perlu menetapkan pembimbing skripsi;
b. Bahwa nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap diberi tugas sebagai Pembimbing Skripsi.

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 No. 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 Penetapan Ketua Prodi Psikologi tanggal 22 Desember 2020;
14. Hasil Masukan dari Dosen Pembimbing, dan ditetapkan kembali oleh Ketua Prodi Psikologi UIN Ar-Raniry pada tanggal 30 Desember 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi tentang Pembimbing Skripsi.

Pertama : Menunjuk Saudara 1. Julianto, S.Ag., M.Si Sebagai Pembimbing Pertama
2. Fajran Zain, S.Ag., M.A Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi:

Nama : Muhammad Fadhil S
NIM/Prodi : 150901143 / Psikologi
Judul : Hubungan antara Frustrasi dan Agresivitas pada Remaja Player Game Online di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie

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.

Keempat : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, sesuai dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan 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 sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 30 Desember 2021 M
26 Jumadil Awal 1443 H



Dekan Fakultas Psikologi,

Salami

Tembusan :

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



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS PSIKOLOGI**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1615/Un.08/FPsi.I /PP.00.9/11/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Camat Kecamatan Sakti

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MUHAMMAD FADHIL S / 150901143**
Semester/Jurusan : XIV / Psikologi
Alamat sekarang : Kp keuramat Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Psikologi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Tbu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Hubungan Antara Frustrasi Dan Agresivitas Pada Remaja Player Game Online Di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 04 November 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 03 Desember
2021

Jasmadi, S.Psi., M.A., Psikolog.

LAMPIRAN 1. Kuesioner Try Out

Kuesioner Try Out Skala Frustrasi

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Saya diam saja ketika melihat teman berkelahi karena kalah bermain game				
2	Saya meleraikan teman yang sedang berkelahi karena berdebat bermain game				
3	Saya sering cemas ketika menjadi penyebab kekalahan tim				
4	Saya selalu tenang bila telah melakukan kesalahan dalam bermain game				
5	Saya tidak mengizinkan seseorang yang bodoh untuk bergabung dalam tim				
6	Ketika ada teman yang baru bermain game, saya mengajarnya				
7	Saya sering membanting HP jika kalah bermain game				
8	Jika saya tidak dapat memenangkan pertandingan, saya mencoba nya lagi				
9	Saya membanting HP teman saya jika ia menyebabkan tim kalah				
10	Saya menyemangati teman saya sekali pun ia tidak pandai bermain game				
11	Dalam pertarungan tim, saya tidak membantu teman jika tidak diminta				
12	Saya memberikan bantuan ketika teman saya membutuhkan				
13	Saya yakin orang yang baru bermain game dapat menjadi beban dalam tim				
14	Jika ada anggota baru dalam tim, saya mencoba untuk kompak dengannya				
15	Saya tidak bertanggung jawab dengan kekalahan yang dialami oleh tim				
16	Saya meminta maaf terlebih dahulu jika saya menyebabkan tim saya kalah				
17	Saya menyalahkan teman saya jika tim kalah dalam pertandingan				
18	Saya mengaku salah jika merugikan tim dalam pertandingan				

Kuesioner Try Out Skala Agresivitas

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Saya memukul kepala teman saya jika ia membebani tim				
2	Saya meleraikan teman yang berkelahi karena kalah bermain game				
3	Saya mencubit teman yang tidak bermain game dengan serius				
4	Saya tidak pernah menaruh dendam terhadap teman saya apabila kalah bermain game				
5	Saya tidak mau diajak berdiskusi dengan teman yang membebani tim				
6	Saya menerima setiap kritik yang dilontarkan sekalipun teman saya marah				
7	Jika saya kalah bermain game, saya lebih spontan untuk mengumpat				
8	Saya tidak pernah mencaci maki teman meskipun ia menjadi beban dalam tim				
9	Saya mengancam berhenti bermain game lagi bersama teman jika kalah				
10	Saya tidak mengintimidasi teman yang membebani tim				
11	Di saat saya kalah, saya sering merusak membanting HP saya				
12	Saya berusaha menenangkan diri walaupun saya sedang kalah				
13	Saya marah jika seseorang membicarakan saya bodoh dalam bermain game				
14	Saya tetap tenang meskipun kalah bermain game				
15	Saya tidak senang bila ada seseorang yang mengkritik cara saya bermain				
16	Jika teman saya marah, saya tetap diam agar tidak menimbulkan masalah yang lebih besar				
17	Saya merasa selalu di salahkan oleh teman-teman saya ketika kalah				
18	Saya menganggap semua teman-teman saya adalah keluarga				

LAMPIRAN 2. Tabulasi Data Try Out

TABULASI DATA TRY OUT SKALA FRUSTRASI

Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
Mm	LK	19	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	3	2	1	2	28
RA	PR	19	4	3	1	1	2	2	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	52
Fadil	LK	20	2	2	4	3	2	2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	41
Fs	LK	17	3	1	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	38
HR	LK	18	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	3	2	3	2	3	3	3	48
WH	PR	18	2	3	2	4	2	3	3	2	3	1	3	2	4	1	4	1	4	1	45
KL	PR	19	2	3	4	3	2	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	3	1	45
Ld	LK	18	3	2	3	3	3	1	3	2	3	1	2	2	3	2	3	2	3	2	43
Msz	LK	19	2	1	4	4	4	1	4	1	1	2	2	1	4	1	2	2	2	1	39
RM	LK	16	2	2	3	2	2	2	3	2	3	1	4	1	3	2	3	2	3	2	42
H	LK	19	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	4	2	1	4	3	2	44
Ysrn	LK	20	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	4	2	2	2	3	2	37
Mal	LK	19	1	1	2	3	2	4	4	1	3	4	2	2	2	4	4	2	3	3	47
An	LK	19	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ba	PR	19	1	3	4	3	4	2	1	1	1	2	1	1	3	2	2	3	2	3	39
Bm	LK	14	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Dn	LK	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Rs	LK	18	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Dn	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Gr	LK	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Bn	LK	14	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Dd	LK	16	4	3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	56
Al	LK	20	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ld	LK	19	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
KA	LK	19	2	1	3	3	3	3	1	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	36
NND	LK	17	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	33
Fira	PR	17	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	62
Ff	LK	14	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Bdl	LK	16	4	3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	56
S	LK	15	4	2	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	56
TI	LK	18	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ajr	LK	19	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Rz	LK	20	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
MU	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	1	55

RN	LK	17	3	2	3	1	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	37	
Ba	LK	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Mh	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ra	LK	14	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ys	PR	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Mi	PR	14	4	3	3	1	4	2	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	56
Ta	PR	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Am	LK	15	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Sr	LK	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Sb	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Mb	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Su	PR	14	4	3	4	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	58
Ba	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ra	PR	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ra	PR	20	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
My	LK	19	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ri	PR	19	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Sv	PR	19	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Fr	LK	18	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	56
Ft	LK	20	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Mjj	LK	19	4	3	4	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	58
Th	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Jo	LK	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Va	PR	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Ut	PR	17	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57
Fa	LK	16	4	3	3	1	4	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	57

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

TABULASI DATA TRY OUT SKALA AGRESIVITAS

Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOTAL
Mm	LK	19	1	2	1	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	1	34
RA	PR	19	1	4	4	4	4	4	1	1	1	4	3	4	4	4	4	4	1	4	56
Fadil	LK	20	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	46
Fs	LK	17	2	1	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	4	2	2	2	1	2	38
HR	LK	18	4	1	4	1	4	1	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2	46
WH	PR	18	4	1	4	3	3	2	4	4	3	2	1	1	2	1	4	1	4	1	45
KL	PR	19	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	3	4	2	4	1	2	2	47
Ld	LK	18	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	44
Msz	LK	19	3	2	2	1	2	1	4	1	1	3	4	1	4	2	1	1	1	1	35
RM	LK	16	1	2	3	2	4	3	2	2	3	4	2	2	3	2	3	2	3	3	46
H	LK	19	1	3	3	1	2	2	4	2	3	2	3	4	1	4	2	4	1	4	46
Ysrn	LK	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
Mal	LK	19	2	4	1	3	4	1	2	3	3	2	1	4	3	1	3	3	3	4	47
An	LK	19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ba	PR	19	1	2	1	3	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	26
Bm	LK	14	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Dn	LK	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Rs	LK	18	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Dn	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Gr	LK	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Bn	LK	14	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Dd	LK	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Al	LK	20	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ld	LK	19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
KA	LK	19	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	32
NND	LK	17	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	29
Fira	PR	17	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	60
Ff	LK	14	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Bdl	LK	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
S	LK	15	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
TI	LK	18	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ajr	LK	19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Rz	LK	20	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
MU	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
RN	LK	17	4	4	3	3	1	3	4	4	3	1	3	3	4	3	4	3	2	3	55
Ba	LK	16	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	56
Mh	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ra	LK	14	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	58
Ys	PR	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Mi	PR	14	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ta	PR	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Am	LK	15	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Sr	LK	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Sb	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Mb	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Su	PR	14	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ba	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57

Ra	PR	16	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	56
Ra	PR	20	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
My	LK	19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ri	PR	19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Sv	PR	19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	1	4	3	4	3	52
Fr	LK	18	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ft	LK	20	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	56
Mjj	LK	19	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Th	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Jo	LK	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Va	PR	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57
Ut	PR	17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	4	3	56
Fa	LK	16	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	57



LAMPIRAN 3. KOEFISIEN DAYA BEDA AITEM (TRY OUT)

Koefisien Daya Beda Aitem Uji Coba Skala Frustrasi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.890	18

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

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	48.95	50.760	.867	.870
VAR00002	49.73	56.165	.739	.878
VAR00003	49.42	63.095	.081	.896
VAR00004	50.93	75.114	-.763	.929
VAR00005	48.85	54.706	.730	.877
VAR00006	50.38	64.206	-.040	.896
VAR00007	49.55	57.540	.551	.884
VAR00008	49.10	50.431	.815	.872
VAR00009	49.63	55.423	.716	.878
VAR00010	49.75	56.699	.627	.881
VAR00011	48.83	54.107	.786	.875
VAR00012	49.75	55.174	.838	.875
VAR00013	48.75	56.428	.678	.880
VAR00014	50.38	62.783	.142	.894
VAR00015	48.88	54.410	.694	.878
VAR00016	49.63	58.440	.632	.882
VAR00017	48.83	52.480	.911	.870
VAR00018	49.72	58.037	.575	.883

Koefisien Daya Beda Aitem Uji Coba Skala Agresivitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	18

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

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	49.80	61.044	.580	.922
VAR00002	49.83	60.243	.686	.919
VAR00003	49.67	63.379	.535	.923
VAR00004	49.88	61.291	.646	.920
VAR00005	48.93	59.724	.707	.919
VAR00006	49.87	60.897	.691	.919
VAR00007	49.62	66.410	.202	.929
VAR00008	49.82	61.339	.666	.920
VAR00009	49.70	63.366	.579	.922
VAR00010	50.52	67.373	.106	.930
VAR00011	49.78	60.918	.641	.920
VAR00012	49.78	60.817	.705	.919
VAR00013	48.95	59.336	.694	.919
VAR00014	49.87	61.609	.619	.921
VAR00015	48.93	58.301	.839	.915
VAR00016	49.78	61.901	.654	.920
VAR00017	49.13	56.219	.745	.918
VAR00018	49.77	61.911	.663	.920

LAMPIRAN 4. TABULASI DATA SETELAH AITEM GUGUR

TABULASI DATA SKALA FRUSTRASI

Nam a	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Mm	LK	19	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	32
RA	PR	19	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	4	2	2	3		37
Fadil	LK	20	4	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	3	1	3		40
Fs	LK	17	2	1	3	2	3	3	1	2	2	4	3	3	3	2		34
HR	LK	18	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2		25
WH	PR	18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2		27
KL	PR	19	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2		30
Ld	LK	18	2	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3		31
Msz	LK	19	2	1	1	4	1	3	1	4	4	1	3	3	3	2		33
RM	LK	16	3	1	1	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2		26
H	LK	19	3	3	3	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1		26
Ysrn	LK	20	2	1	2	3	1	2	1	3	3	2	2	1	2	2		27
Mksl	LK	19	2	1	1	3	1	3	2	3	3	2	3	1	2	2		29
An	LK	19	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3		31
Bu	PR	19	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3		35
Bm	LK	14	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1		22
Dn	LK	16	4	2	2	4	2	3	2	3	4	2	3	4	2	2		39
Rs	LK	18	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2		21
Dn	LK	17	3	2	2	1	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2		27
Gr	LK	16	4	2	4	2	2	2	2	3	4	2	1	2	2	3		35
Bn	LK	14	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2		34
Dd	LK	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		28
Al	LK	20	1	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2		27
Ld	LK	19	2	1	4	4	2	1	2	4	4	1	1	4	1	1		32
KA	LK	19	1	4	4	4	1	1	4	1	1	1	1	1	3	1		28
NND	LK	17	2	2	3	4	2	2	2	3	3	1	2	1	2	2		31
Fira	PR	17	2	2	1	4	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2		28
Ff	LK	14	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2		34
Bdl	LK	16	3	3	3	4	1	2	1	4	4	3	3	4	2	3		40
S	LK	15	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2		28
TI	LK	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2		29
Ajr	LK	19	2	3	2	1	1	3	1	2	3	2	4	1	2	2		29
Rz	LK	20	2	2	2	2	2	3	3	1	1	3	2	1	2	2		28
MU	LK	17	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2		27
RN	LK	17	3	3	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2		26
Ba	LK	16	3	2	4	3	1	2	2	2	2	3	3	3	2	3		35
Mh	LK	17	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	1	1		28
Ra	LK	14	2	3	2	3	2	4	3	1	1	2	1	1	2	1		28
Ys	PR	16	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2		30
Mi	PR	14	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3		32
Ta	PR	17	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2		28
Am	LK	15	1	1	1	4	2	2	2	3	2	2	3	1	1	1		26
Sr	LK	16	2	1	2	1	1	2	2	3	3	2	1	2	2	2		26

Sb	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Mb	LK	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Su	PR	14	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	29
Ba	LK	17	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	33
Ra	PR	16	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	33
Ra	PR	20	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	32
My	LK	19	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	29
Ri	PR	19	3	2	2	3	2	2	2	4	4	3	3	3	2	38
Sv	PR	19	2	3	4	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	32
Fr	LK	18	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	30
Ft	LK	20	3	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	28
Mjj	LK	19	1	4	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	19
Th	LK	17	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	31
Jo	LK	17	3	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	27
Va	PR	16	3	2	4	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	34
Ut	PR	17	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	31
Fa	LK	16	4	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	36
Zk	LK	20	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	28
TY	LK	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
El	LK	17	3	2	3	4	4	2	2	3	4	2	1	1	2	34
U	LK	17	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	38
Bb	LK	20	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	32
Dd	LK	19	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Er	PR	19	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	35
Vr	LK	14	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	33
Ang	LK	16	2	1	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	2	22
Bg	LK	18	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	35
He	LK	17	4	2	1	2	3	2	1	2	4	2	3	4	1	33
Co	LK	17	1	3	1	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2	25
Ni	PR	16	2	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	22
Jos	LK	17	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	35
Mu	LK	17	2	1	1	2	3	2	1	3	1	2	2	1	3	25
Tr	LK	17	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	34
As	LK	17	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Js	LK	19	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	30
Mjk	LK	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	27
Kk	LK	17	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	35
Mas	LK	15	2	2	4	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	27
Bro	LK	19	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	27
Jj	LK	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	29
Adl	LK	19	3	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	26
Ber	LK	19	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Aa	LK	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Jak	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Kl	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Gh	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Bb	LK	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Ho	LK	17	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	31
Co	LK	15	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	1	2	24
Er	PR	18	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	32

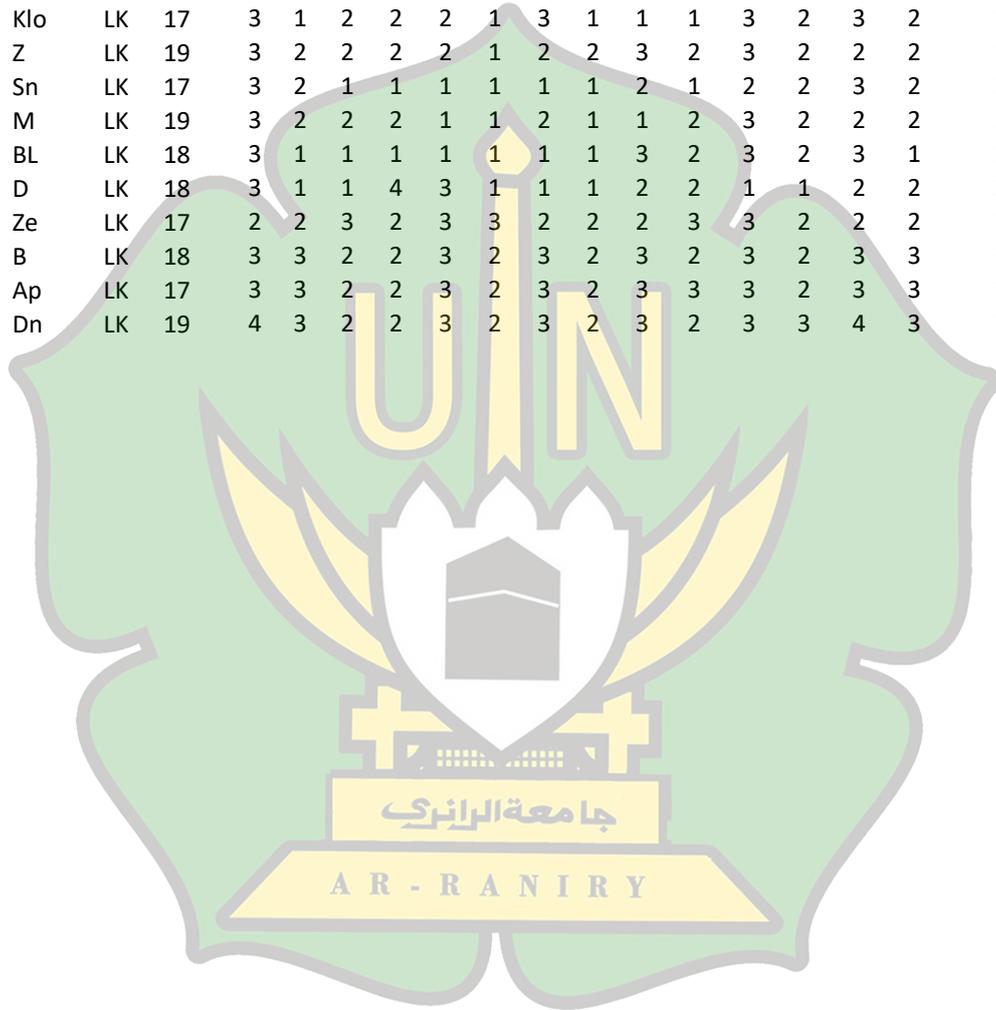
As	LK	16	2	2	2	2	1	2	1	3	3	2	3	2	2	2	29
Da	LK	17	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	21
Oo	LK	16	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	2	1	32
Ti	PR	15	2	3	2	2	1	1	3	2	4	3	2	2	3	3	33
CV	PR	13	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	35
Kp	LK	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Ss	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Si	LK	19	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	38
Aj	LK	17	3	2	2	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3	2	38
Am	LK	17	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	38
Ris	PR	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Nab	LK	14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Ad	PR	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	40
U	LK	20	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	30
Y	LK	19	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	20
C	LK	19	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
Y	LK	20	2	2	2	4	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	23
J	LK	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
B	LK	20	1	4	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	26
J	LK	20	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	35
T	LK	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
E	LK	16	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	17
Jk	LK	17	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	17
Man	LK	18	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	1	2	2	24
Ko	LK	17	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	27
Du	LK	18	2	3	3	2	1	2	2	1	2	3	1	1	2	2	27
Ta	LK	20	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	30
Elf	PR	17	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	28
O	LK	18	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	34
Bi	LK	19	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
Is	LK	19	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	33
Muh	LK	18	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Pp	LK	17	2	1	2	4	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	28
Dor	LK	17	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	26
Qu	PR	20	3	3	1	2	2	1	1	1	2	1	2	3	1	1	24
Er	PR	19	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
Po	LK	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Iu	LK	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Bu	LK	17	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	29
Ad	LK	18	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	33
Le	LK	19	1	1	2	4	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	24
Ars	LK	18	4	3	2	4	2	4	2	1	1	2	3	2	3	2	35
Bas	LK	18	2	3	1	4	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	31
Dio	LK	18	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	3	36
Zi	LK	17	2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	1	2	3	33
Nn	LK	18	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	30
PS	LK	19	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	28
Sia	LK	20	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	35
Ad	LK	19	1	2	1	4	4	1	1	2	1	4	1	1	1	1	25
An	LK	19	3	3	1	3	1	2	3	2	2	2	3	2	1	2	30

Ry	LK	18	3	1	2	3	3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	24
Ds	LK	18	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	35
UU	LK	17	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	36
Jok	LK	20	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	32
An	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	38
Ff	LK	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Dd	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Ci	PR	20	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
Er	LK	17	1	2	1	4	1	1	2	3	3	2	2	2	2	1	27
Al	LK	16	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	36
Ma	PR	17	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	36
In	LK	15	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	39
Gg	LK	15	2	2	3	1	1	1	3	2	1	2	2	1	2	2	25
Po	LK	16	4	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	33
OG	LK	16	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	30
Mm	LK	15	3	2	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	37
Yu	PR	17	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	29
Ut	PR	17	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	36
Ji	LK	16	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	36
IJ	LK	17	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	35
Ad	LK	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Ij	LK	18	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
Tu	LK	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Bu	LK	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Ama	PR	19	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	36
Hj	LK	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Min	LK	14	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	39
Je	LK	17	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	32
Lus	PR	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Za	LK	17	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	35
Er	PR	16	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	31
El	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	31
Ru	LK	18	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32
As	LK	16	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	34
Er	LK	15	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	35
Ip	LK	19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Na	LK	18	2	3	1	4	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	31
Ini	PR	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Gh	LK	19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Wa	LK	18	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	35
Ak	LK	17	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	33
Al	LK	17	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	32
Min	LK	18	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	36
Ji	LK	18	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
El	PR	20	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
Hi	LK	19	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	35
Uta	PR	18	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	38
Bi	LK	20	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	37
Far	LK	19	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	37
Cu	PR	19	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	35

Pop	LK	18	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	
Sur	LK	18	4	3	1	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	35
Rp	PR	20	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	33
Nir	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	38
Jo	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Ha	LK	18	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	34
El	LK	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Ad	LK	18	2	2	4	2	2	3	1	2	2	4	3	3	2	1	33
Fi	LK	19	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	25
Far	PR	17	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	29
Nis	PR	17	3	2	1	2	1	3	2	1	3	2	3	3	4	3	33
Fi	PR	19	2	2	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	24
Bah	LK	18	3	2	2	1	1	4	2	1	2	2	1	2	2	2	27
Ra	LK	20	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	27
Lak	LK	16	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	4	4	2	30
Ra	PR	20	2	2	4	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	27
Har	LK	17	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	27
Ca	LK	20	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20
Ca	PR	19	3	1	1	1	1	1	4	1	3	1	2	1	3	1	24
Jj	LK	19	3	1	2	2	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	32
Wan	LK	15	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	37
P	LK	19	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	1	1	4	3	40
H	LK	17	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	1	23
Yy	LK	15	3	1	4	1	1	1	2	1	2	2	3	1	2	1	25
Rr	LK	17	3	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	28
Ll	LK	20	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	29
Tt	LK	20	1	1	2	2	2	1	1	2	4	2	2	2	2	3	27
Hh	LK	20	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	34
Gg	LK	20	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	3	20
Uu	LK	17	2	2	1	1	1	1	1	4	3	3	2	3	4	2	30
Ray	PR	20	2	1	3	1	1	1	2	2	3	2	3	1	1	2	25
li	LK	17	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	26
Mar	LK	18	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	34
Pad	LK	17	3	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	3	2	24
Th	LK	16	3	1	2	2	1	2	3	4	2	3	2	3	2	2	32
Abd	LK	16	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	21
Wan	LK	16	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	26
Ser	LK	16	1	1	2	2	3	3	3	2	2	1	4	2	1	1	28
Pro	LK	18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	32
Rhm	LK	17	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	31
Amr	LK	20	3	1	1	2	2	1	2	2	3	4	3	2	3	2	31
AQL	LK	18	3	1	1	3	4	2	3	1	4	3	3	1	3	1	33
Fdl	LK	17	4	1	1	2	2	1	2	2	4	4	4	2	4	1	34
Mjk	LK	19	3	1	2	4	2	1	1	3	4	3	2	3	3	3	35
Pin	LK	18	3	2	1	1	1	2	2	2	4	1	2	1	2	2	26
M	LK	17	3	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	27
Kk	LK	16	4	1	1	1	1	1	1	2	4	1	3	2	3	2	27
AZZ	LK	17	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
Qur	PR	19	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Mun	LK	16	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	20

Eli	PR	18	2	1	1	1	1	1	2	1	2	3	2	2	3	2	24
Hr	LK	19	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	4	2	29
Mur	LK	16	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	25
Ss	LK	16	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	31
Er	PR	18	3	1	3	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	24
Ov	PR	17	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	1	2	2	36
Nll	LK	17	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
Gi	LK	17	3	1	2	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	2	34
Asn	LK	20	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	4	27
Ara	LK	17	3	1	1	2	3	1	2	2	4	3	3	2	3	4	34
Amo	PR	18	2	1	2	2	1	1	3	1	1	3	4	1	2	2	26
Ay	LK	17	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
Fr	LK	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	17
Ib	LK	18	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	25
Zak	LK	18	3	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	30
Akl	LK	17	3	1	2	3	3	1	3	3	1	1	2	2	3	3	31
Vr	PR	17	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	28
Ser	LK	18	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
Sms	LK	18	3	1	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	2	33
ff	LK	15	2	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	1	32
lr	LK	17	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	23
Fra	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	2	2	26
El	LK	16	1	1	1	4	4	1	1	4	1	1	1	4	1	4	29
Dra	LK	16	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	26
Moy	PR	16	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	22
Ama	LK	17	4	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	4	1		23
Oy	LK	18	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	28
Adl	LK	19	3	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	31
Sur	LK	19	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	21
Hu	LK	17	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	37
Ars	LK	18	1	3	4	2	1	1	2	3	4	3	4	3	2	3	36
Jir	LK	17	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	39
Ysr	LK	19	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	1	2	1	20
Mrs	LK	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Arf	LK	20	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	36
Elf	PR	18	3	2	1	1	1	4	1	1	3	1	1	1	3	1	24
And	LK	19	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	23
Spr	LK	17	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	4	34
Prl	LK	17	2	2	1	4	1	1	1	4	2	1	3	4	2	2	30
It	LK	17	3	1	3	1	1	1	1	2	3	1	2	2	3	1	25
Wyn	LK	16	3	2	3	3	4	1	1	3	1	2	1	3	3	4	34
Jo	LK	19	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	35
Pri	LK	17	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	4	1	24
Td	LK	17	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	31
Nau	LK	19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
Rzl	LK	18	3	1	1	2	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	29
Od	LK	18	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	29
Har	LK	19	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	34
Mwr	PR	18	3	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	28
Bhr	LK	19	2	1	1	4	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	22

Erf	LK	17	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	29
Hhl	LK	17	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	18
Op	LK	19	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	17
Her	LK	19	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	37
Abh	LK	19	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	40
Ter	LK	17	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	40
Jk	LK	16	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	36
Har	LK	17	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	38
Er	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	29
Klo	LK	17	3	1	2	2	2	1	3	1	1	1	3	2	3	2	27
Z	LK	19	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	30
Sn	LK	17	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	2	23
M	LK	19	3	2	2	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	2	26
BL	LK	18	3	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	3	1	24
D	LK	18	3	1	1	4	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2	25
Ze	LK	17	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	33
B	LK	18	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	36
Ap	LK	17	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	37
Dn	LK	19	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	39



TABULASI DATA SKALA AGRESIVITAS

Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL
Mm	LK	19	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	4	1	29
RA	PR	19	1	3	2	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	1	32	
Fadil	LK	20	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	38
Fs	LK	17	1	1	1	3	1	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	2	34
HR	LK	18	1	1	1	1	1	4	1	2	1	3	2	1	1	1	1	1	23
WH	PR	18	3	2	2	3	2	3	1	3	1	3	2	4	2	2	2	1	36
KL	PR	19	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	30
Ld	LK	18	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	32
Msz	LK	19	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	34
RM	LK	16	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	39
H	LK	19	1	2	1	1	1	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	22
Ysrn	LK	20	2	2	1	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	1	1	4	36
Mksl	LK	19	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	1	1	2	2	32
An	LK	19	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Bu	PR	19	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	39
Bm	LK	14	3	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	32
Dn	LK	16	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	35
Rs	LK	18	2	1	2	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	3	1	25
Dn	LK	17	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	37
Gr	LK	16	2	2	3	2	2	3	1	3	2	4	1	2	1	1	3	2	34
Bn	LK	14	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	40
Dd	LK	16	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	36
Al	LK	20	3	3	2	3	1	4	2	2	2	3	4	1	2	1	2	2	37
Ld	LK	19	1	4	1	2	2	1	1	4	2	3	3	1	2	1	3	1	32
KA	LK	19	1	1	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	1	4	2	2	36
NND	LK	17	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	39
Fira	PR	17	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	1	1	1	1	2	2	27
Ff	LK	14	2	2	1	3	2	2	2	3	1	3	2	1	1	1	1	2	29
Bdl	LK	16	3	1	2	3	3	1	2	1	3	3	1	1	2	1	1	2	30
S	LK	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
TI	LK	18	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
Ajr	LK	19	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	23
Rz	LK	20	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	24
MU	LK	17	2	2	2	3	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	30
RN	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	30
Ba	LK	16	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	2	2	3	2	2	2	42
Mh	LK	17	1	1	3	1	3	3	2	3	1	1	1	3	2	2	2	1	30
Ra	LK	14	2	4	4	1	2	3	2	1	2	3	3	3	2	1	3	3	39
Ys	PR	16	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	33
Mi	PR	14	2	3	1	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	3	1	34

Ta	PR	17	1	2	1	2	4	2	4	3	4	2	2	2	2	1	2	1	35
Am	LK	15	3	4	4	2	1	3	4	4	4	3	3	1	1	1	2	2	42
Sr	LK	16	2	3	3	4	2	3	2	2	1	4	3	2	2	1	3	1	38
Sb	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
Mb	LK	17	1	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	28
Su	PR	14	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	33
Ba	LK	17	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	34
Ra	PR	16	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	3	3	41
Ra	PR	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	31
My	LK	19	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
Ri	PR	19	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	45
Sv	PR	19	1	2	3	3	1	2	1	2	1	3	3	2	2	1	3	2	32
Fr	LK	18	1	1	1	3	2	3	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	26
Ft	LK	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	32
Mjj	LK	19	4	4	1	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	1	1	4	43
Th	LK	17	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28
Jo	LK	17	3	3	2	1	1	1	1	4	1	2	2	1	1	1	2	2	28
Va	PR	16	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	1	23
Ut	PR	17	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	1	34
Fa	LK	16	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	39
Zk	LK	20	1	2	2	3	1	1	2	1	4	1	1	2	1	1	1	1	25
TY	LK	18	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	37
El	LK	17	2	3	3	2	4	1	3	3	3	4	3	4	4	1	2	3	45
U	LK	17	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	38
Bb	LK	20	2	2	1	4	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	27
Dd	LK	19	1	4	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Er	PR	19	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	41
Vr	LK	14	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Ang	LK	16	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	2	29
Bg	LK	18	1	2	1	4	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	39
He	LK	17	4	4	1	4	2	3	2	3	4	3	1	1	4	2	1	4	43
Co	LK	17	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	2	22
Ni	PR	16	1	1	1	3	1	4	4	4	3	1	2	3	1	1	1	3	34
Jos	LK	17	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	41
Mu	LK	17	2	2	1	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	22
Tr	LK	17	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	35
As	LK	17	1	4	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Js	LK	19	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	3	2	33
Mjk	LK	20	1	1	1	3	1	4	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	32
Kk	LK	17	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	39
Mas	LK	15	2	2	2	1	1	2	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	30
Bro	LK	19	2	3	1	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	25

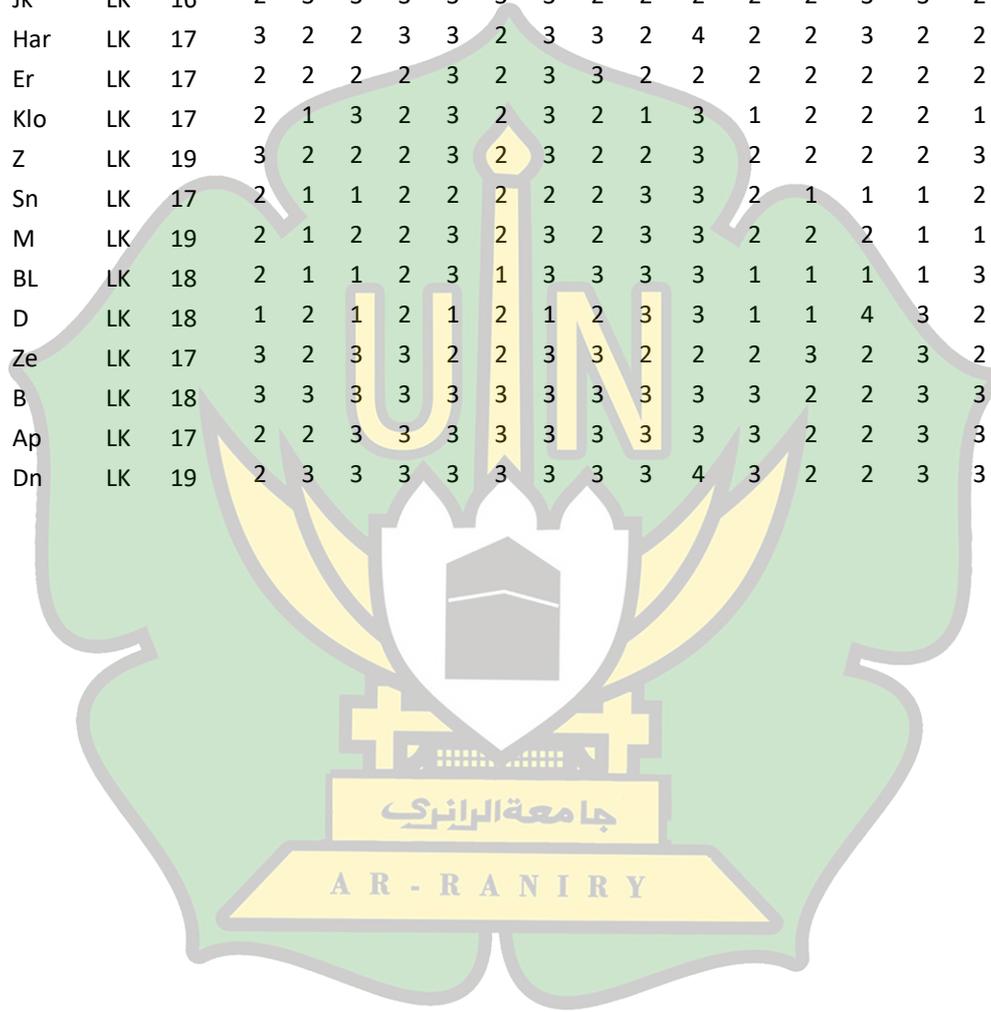
Jj	LK	16	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	37
Adl	LK	19	1	2	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	21
Ber	LK	19	1	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	28
Aa	LK	17	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	43
Jak	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	41
Kl	LK	16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	43
Gh	LK	17	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	39
Bb	LK	20	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	44
Ho	LK	17	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	36
Co	LK	15	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	1	3	1	30
Er	PR	18	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	38
As	LK	16	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	24
Da	LK	17	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	34
Oo	LK	16	2	2	1	2	2	3	1	2	1	3	2	1	2	1	1	1	27
Ti	PR	15	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	20
CV	PR	13	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	39
Kp	LK	17	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	42
Ss	LK	16	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	43
Si	LK	19	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	38
Aj	LK	17	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	45
Am	LK	17	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	42
Ris	PR	17	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	45
Nab	LK	14	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	43
Ad	PR	17	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	40
U	LK	20	2	2	2	2	4	1	2	4	1	3	2	3	3	3	2	2	38
Y	LK	19	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	24
C	LK	19	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	41
Y	LK	20	2	2	1	3	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	24
J	LK	20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	45
B	LK	20	2	3	2	1	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	38
I	LK	20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	44
T	LK	20	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	38
E	LK	16	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	33
Jk	LK	17	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	33
Man	LK	18	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	1	3	1	30
Ko	LK	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Du	LK	18	1	4	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	23
Ta	LK	20	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	34
Elf	PR	17	2	2	1	3	2	2	1	2	1	3	2	1	2	1	2	1	28
O	LK	18	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	35
Bi	LK	19	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	29
Is	LK	19	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	32

Muh	LK	18	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	1	2	1	1	2	32
Pp	LK	17	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	27
Dor	LK	17	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	35
Qu	PR	20	4	4	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	29
Er	PR	19	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	32
Po	LK	18	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	45
Iu	LK	16	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	34
Bu	LK	17	1	1	1	2	1	3	1	3	1	3	3	1	1	3	1	1	27
Ad	LK	18	3	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	1	2	1	2	2	36
Le	LK	19	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	22
Ars	LK	18	3	4	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	4	3	2	3	45
Bas	LK	18	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	45
Dio	LK	18	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	19
Zi	LK	17	2	3	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	32
Nn	LK	18	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	36
PS	LK	19	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	39
Sia	LK	20	1	1	1	1	3	1	1	4	4	1	1	3	1	1	1	4	29
Ad	LK	19	4	4	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	4	1	1	1	40
An	LK	19	2	4	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	38
Ry	LK	18	3	3	2	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	25
Ds	LK	18	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	41
UU	LK	17	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	46
Jok	LK	20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	45
An	LK	16	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	35
Ff	LK	17	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	39
Dd	LK	16	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	41
Ci	PR	20	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	43
Er	LK	17	2	2	3	2	3	2	2	3	1	4	1	2	1	1	3	2	34
Al	LK	16	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	42
Ma	PR	17	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	45
In	LK	15	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	41
Gg	LK	15	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	20
Po	LK	16	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	41
OG	LK	16	4	3	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	4	3	3	4	45
Mm	LK	15	2	3	2	1	3	3	1	3	4	2	2	1	1	2	3	3	36
Yu	PR	17	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	37
Ut	PR	17	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	42
Ji	LK	16	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	42
IJ	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	30
Ad	LK	17	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	38
Ij	LK	18	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	44
Tu	LK	18	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	45

Ra	PR	20	2	2	2	1	1	2	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	30
Har	LK	17	1	2	2	1	1	1	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	30
Ca	LK	20	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	22
Ca	PR	19	2	1	1	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	3	1	24
Jj	LK	19	1	2	1	3	1	2	3	1	2	3	1	2	2	2	3	2	31
Wan	LK	15	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	41
P	LK	19	1	2	3	3	3	3	1	3	3	4	3	3	4	3	2	3	44
H	LK	17	1	1	3	1	4	1	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	30
Yy	LK	15	3	2	1	3	3	1	3	2	2	3	1	4	1	1	2	2	34
Rr	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	3	2	32
Ll	LK	20	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	3	2	32
Tt	LK	20	4	1	1	2	2	3	2	1	4	1	1	2	2	2	4	2	34
Hh	LK	20	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	3	36
Gg	LK	20	1	4	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	25
Uu	LK	17	2	1	1	3	3	2	2	1	2	2	2	1	1	1	3	3	30
Ray	PR	20	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	1	1	3	2	30
li	LK	17	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	29
Mar	LK	18	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	40
Pad	LK	17	3	1	2	2	3	2	3	2	3	3	1	2	1	1	1	2	32
Th	LK	16	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	4	2	37
Abd	LK	16	2	1	4	1	1	2	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	27
Wan	LK	16	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	32
Ser	LK	16	2	2	3	2	3	1	4	1	1	1	1	2	2	3	2	1	31
Pro	LK	18	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	38
Rhm	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	35
Amr	LK	20	3	2	1	3	4	2	3	2	2	3	1	1	2	2	3	4	38
AQL	LK	18	1	1	1	2	1	1	3	2	4	3	1	1	3	4	4	3	35
Fdl	LK	17	1	1	1	4	1	1	4	4	4	4	1	1	2	2	4	4	39
Mjk	LK	19	3	2	1	2	3	3	2	1	2	3	1	2	4	2	4	3	38
Pin	LK	18	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	4	1	33
M	LK	17	2	1	1	3	2	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	2	31
Kk	LK	16	3	1	2	3	1	2	3	2	2	4	1	1	1	1	4	1	32
AZZ	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	33
Qur	PR	19	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	34
Mun	LK	16	1	1	1	1	2	1	2	2	4	2	1	1	1	1	1	2	24
Eli	PR	18	1	1	1	1	3	2	2	3	1	2	1	1	1	1	2	3	26
Hr	LK	19	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	34
Mur	LK	16	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	2	2	31
Ss	LK	16	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	40
Er	PR	18	1	2	2	1	3	2	1	1	4	3	1	3	2	2	2	1	31
Ov	PR	17	2	2	2	1	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	40
Nll	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	31

Gi	LK	17	2	1	3	1	2	2	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	36
Asn	LK	20	1	1	1	2	2	4	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	29
Ara	LK	17	3	2	2	2	3	4	3	1	4	3	1	1	2	3	4	3	41
Amo	PR	18	2	1	1	4	3	2	4	2	3	2	1	2	2	1	1	3	34
Ay	LK	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	31
Fr	LK	18	1	1	1	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Ib	LK	18	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	32
Zak	LK	18	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	2	34
Akl	LK	17	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	1	2	3	3	1	1	37
Vr	PR	17	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	34
Ser	LK	18	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	34
Sms	LK	18	4	2	2	3	3	2	3	1	4	3	1	2	2	2	3	3	40
ff	LK	15	1	2	2	3	2	1	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	35
Ir	LK	17	1	1	1	3	3	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	28
Fra	LK	17	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	32
El	LK	16	4	1	1	4	1	4	1	1	4	1	1	1	4	4	1	1	34
Dra	LK	16	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	29
Moy	PR	16	3	3	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	27
Ama	LK	17	1	1	1	4	1	1	1	2	4	4	1	2	1	1	2	1	28
Oy	LK	18	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	34
Adl	LK	19	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	1	2	2	3	2	38
Sur	LK	19	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	1	2	3	1	1	1	27
Hu	LK	17	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	41
Ars	LK	18	2	2	3	2	1	3	4	4	1	1	3	4	2	1	4	3	40
Jir	LK	17	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	45
Ysr	LK	19	2	1	1	4	2	1	3	1	4	2	1	1	1	1	2	1	28
Mrs	LK	17	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Arf	LK	20	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	40
Elf	PR	18	2	1	1	3	1	1	1	2	2	3	2	1	1	1	3	1	26
And	LK	19	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	26
Spr	LK	17	1	3	4	4	3	4	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	41
Prl	LK	17	4	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	1	4	1	2	1	42
It	LK	17	1	1	1	1	2	1	2	1	4	3	1	3	1	1	3	1	27
Wyn	LK	16	1	1	2	3	4	4	1	2	1	3	2	3	3	4	1	2	37
Jo	LK	19	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	39
Pri	LK	17	2	1	1	2	1	1	4	1	1	4	1	1	1	1	2	1	25
Td	LK	17	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	37
Nau	LK	19	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Rzl	LK	18	3	2	1	2	2	2	2	2	4	3	1	1	2	2	3	1	33
Od	LK	18	1	2	2	3	4	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	35
Har	LK	19	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	40
Mwr	PR	18	2	1	2	1	2	2	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	30

Bhr	LK	19	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	4	1	1	2	29
Erf	LK	17	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	33
Hhl	LK	17	1	1	2	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	1	2	1	23
Op	LK	19	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
Her	LK	19	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	44
Abh	LK	19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	47
Ter	LK	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	46
Jk	LK	16	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	40
Har	LK	17	3	2	2	3	3	2	3	3	2	4	2	2	3	2	2	3	41
Er	LK	17	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	35
Klo	LK	17	2	1	3	2	3	2	3	2	1	3	1	2	2	2	1	1	31
Z	LK	19	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	37
Sn	LK	17	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	28
M	LK	19	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	1	2	33
BL	LK	18	2	1	1	2	3	1	3	3	3	3	1	1	1	1	3	2	31
D	LK	18	1	2	1	2	1	2	1	2	3	3	1	1	4	3	2	2	31
Ze	LK	17	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	40
B	LK	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	45
Ap	LK	17	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	44
Dn	LK	19	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	45



LAMPIRAN 5. KOEFISIEN DAYA BEDA AITEM SETELAH GUGUR

Koefisien Daya Beda Aitem Frustrasi Setelah Aitem Gugur

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	312	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	312	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.912	14

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

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	28.1474	33.412	.349	.839
VAR00002	28.5353	32.057	.445	.834
VAR00003	28.4808	32.077	.478	.831
VAR00004	28.3077	32.130	.423	.835
VAR00005	28.5224	31.189	.581	.825
VAR00006	28.6474	31.573	.551	.827
VAR00007	28.4487	32.602	.462	.832
VAR00008	28.3878	31.827	.512	.829
VAR00009	28.2083	31.850	.479	.831
VAR00010	28.4295	32.542	.520	.829
VAR00011	28.2692	33.574	.348	.839
VAR00012	28.4840	30.688	.636	.821
VAR00013	28.3109	32.916	.415	.835
VAR00014	28.4038	32.113	.511	.829

Koefisien Daya Beda Aitem Agresivitas Setelah Aitem Gugur

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	312	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	312	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.936	16

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

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	32.5962	42.563	.553	.830
VAR00002	32.5737	43.146	.465	.835
VAR00003	32.6731	42.574	.564	.829
VAR00004	32.4038	45.605	.238	.847
VAR00005	32.5417	42.075	.582	.828
VAR00006	32.4904	43.485	.450	.836
VAR00007	32.5897	45.317	.306	.843
VAR00008	32.3526	45.290	.300	.843
VAR00009	32.5577	42.485	.492	.833
VAR00010	32.2500	44.979	.334	.842
VAR00011	32.8590	43.048	.522	.832
VAR00012	32.8910	44.535	.417	.837
VAR00013	32.7179	41.663	.662	.824
VAR00014	32.8814	42.420	.553	.830
VAR00015	32.5994	44.093	.401	.838
VAR00016	32.7532	43.151	.531	.831

**LAMPIRAN 6. Skala Penelitian Frustrasi Dan Agresivitas Setelah Aitem
Gugur**

Kuesioner Skala Frustrasi

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Saya diam saja ketika melihat teman berkelahi karena kalah bermain game				
2	Saya meleraikan teman yang sedang berkelahi karena berdebat bermain game				
3	Saya tidak mengizinkan seseorang yang bodoh untuk bergabung dalam tim				
4	Saya sering membanting HP jika kalah bermain game				
5	Jika saya tidak dapat memenangkan pertandingan, saya mencoba nya lagi				
6	Saya membanting HP teman saya jika ia menyebabkan tim kalah				
7	Saya menyemangati teman saya sekali pun ia tidak pandai bermain game				
8	Dalam pertarungan tim, saya tidak membantu teman jika tidak diminta				
9	Saya memberikan bantuan ketika teman saya membutuhkan				
10	Saya yakin orang yang baru bermain game dapat menjadi beban dalam tim				
11	Saya tidak bertanggung jawab dengan kekalahan yang dialami oleh tim				
12	Saya meminta maaf terlebih dahulu jika saya menyebabkan tim saya kalah				
13	Saya menyalahkan teman saya jika tim kalah dalam pertandingan				
14	Saya mengaku salah jika merugikan tim dalam pertandingan				

Kuesioner Skala Agresivitas

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Saya memukul kepala teman saya jika ia membebani tim				
2	Saya meleraikan teman yang berkelahi karena kalah bermain game				
3	Saya mencubit teman yang tidak bermain game dengan serius				
4	Saya tidak pernah menaruh dendam terhadap teman saya apabila kalah bermain game				
5	Saya tidak mau diajak berdiskusi dengan teman yang membebani tim				
6	Saya menerima setiap kritik yang dilontarkan sekalipun teman saya marah				
7	Saya tidak pernah mencaci maki teman meskipun ia menjadi beban dalam tim				
8	Saya mengancam berhenti bermain game lagi bersama teman jika kalah				
9	Di saat saya kalah, saya sering merusak membanting HP saya				
10	Saya berusaha menenangkan diri walaupun saya sedang kalah				
11	Saya marah jika seseorang membicarakan saya bodoh dalam bermain game				
12	Saya tetap tenang meskipun kalah bermain game				
13	Saya tidak senang bila ada seseorang yang mengkritik cara saya bermain				
14	Jika teman saya marah, saya tetap diam agar tidak menimbulkan masalah yang lebih besar				
15	Saya merasa selalu di salahkan oleh teman-teman saya ketika kalah				
16	Saya menganggap semua teman-teman saya adalah keluarga				

LAMPIRAN 7. Analisis Hasil Penelitian

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		312
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	5.26862332
	Absolute	.071
Most Extreme Differences	Positive	.038
	Negative	-.071
Kolmogorov-Smirnov Z		1.254
Asymp. Sig. (2-tailed)		.086

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Linieritas

	Case Processing Summary					
	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
agresivitas * frustrasi	312	100.0%	0	0.0%	312	100.0%

Report

agresivitas

Frustrasi	Mean	N	Std. Deviation
14	22.00	3	5.196
15	28.00	1	.
17	27.50	4	6.807
18	23.00	1	.
19	43.00	1	.
20	24.71	7	1.799
21	28.25	4	3.948
22	30.20	5	2.775
23	27.33	6	2.066
24	26.77	13	4.304
25	28.25	12	5.879
26	32.47	15	5.829
27	30.67	24	4.641
28	33.19	26	4.833
29	34.23	22	5.468
30	34.82	17	7.274
31	37.06	16	4.986
32	34.44	16	5.164
33	36.24	17	7.058
34	37.35	17	5.431
35	39.71	21	4.314
36	40.36	14	6.535
37	40.38	8	4.438
38	41.00	9	3.464
39	42.40	5	4.561
40	40.83	6	6.338
41	41.00	1	.
42	41.86	21	3.582
Total	34.78	312	7.001

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
agresivitas * frustrasi	Between Groups	(Combined) Linearity	7556.075	27	279.855	10.339	.000
		Deviation from Linearity	6610.320	1	6610.320	244.218	.000
			945.755	26	36.375	1.344	.127
Within Groups			7687.105	284	27.067		
Total			15243.179	311			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
agresivitas * frustrasi	.659	.434	.704	.496

Uji Hipotesis

Correlations

		frustrasi	agresivitas
Frustrasi	Pearson Correlation	1	.659**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	312	312
agresivitas	Pearson Correlation	.659**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	312	312

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

LAMPIRAN 8. DESKRIPTIF STATISTIK

Descriptive Statistics Frustrasi

Statistics

Frustrasi

N	Valid	312
	Missing	0

kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	45	14.4	14.4	14.4
	sedang	217	69.6	69.6	84.0
	tinggi	50	16.0	16.0	100.0
	Total	312	100.0	100.0	

Descriptive Statistics Agresivitas

Statistics

Agresivitas

N	Valid	312
	Missing	0

kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	50	16.0	16.0	16.0
	sedang	200	64.1	64.1	80.1
	tinggi	62	19.9	19.9	100.0
	Total	312	100.0	100.0	