

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancan dan Persiapan

1. Orientasi Kancan

Penelitian ini dilakukan di SMA Kabupaten Purworejo. SMA di Kabupaten Purworejo tersebar di beberapa kecamatan. Purworejo merupakan kabupaten yang terdiri dari 16 kecamatan. Kondisi geografis Kabupaten Purworejo memiliki luas wilayah 1.034,81 km². Subjek penelitian ini mempunyai kriteria berjenis kelamin laki-laki atau perempuan dengan rentan usia 16-22 tahun, merupakan pelajar di SMA Kabupaten Purworejo dan bermain *game online Mobile Legends*. Peneliti melakukan pengambilan data dimulai pada tanggal 25 Juli 2024 dengan penyebaran kuesioner secara *online* yaitu melalui link *Google Form* terhadap 121 responden. *Google Form* tersebut disebarkan kepada subjek melalui *whatsapp*.

2. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Administrasi

Peneliti menetapkan kriteria subjek penelitian yaitu pelajar SMA Kabupaten Purworejo yang berusia 16-22 tahun dan bermain *game online Mobile Legends*. Peneliti mengambil data dengan menyebar kuesioner secara *online* melalui *Google Form* sehingga tidak memerlukan surat izin dari instansi. *Google Form* terdiri dari tiga bagian

yaitu identitas diri dan lembar kebersediaan, skala agresivitas dan skala adiksi *game online*.

b. Persiapan Alat Ukur Penelitian

1) Skala Adiksi *Game Online*

Skala adiksi *game online* dimodifikasi dari skala Ayu (2019) sesuai aspek-aspek adiksi *game online* sesuai pendapat Chen dan Chang (2008) dengan jumlah aitem awal 33 aitem kemudian dikembangkan peneliti menjadi 35 aitem meliputi aitem *favorable* berjumlah 25 dan aitem *unfavorable* berjumlah 10. Rentang skor nilai untuk pilihan jawaban terdiri dari 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (sesuai), dan 4 (sangat sesuai).

2) Skala Agresivitas

Skala agresivitas dimodifikasi dari skala Lestari (2022) berdasarkan aspek-aspek agresivitas menurut Bush dan Perry (1992) dengan jumlah aitem awal 23 aitem kemudian dikembangkan peneliti menjadi 32 aitem dengan jumlah aitem *favorable* 20 dan jumlah aitem *unfavorable* 12. Rentang skor nilai untuk pilihan jawaban terdiri dari 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (sesuai), dan 4 (sangat sesuai).

c. Uji Coba Alat Ukur Penelitian

1) Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan melalui *expert judgement* yang terdiri dari 9 *rater*. Pelaksanaan uji validitas

dilakukan pada tanggal 13 Juli 2024 secara *online* melalui *whatsapp* dengan cara membagikan *file* berbentuk *word* kepada *rater* yang berisi identitas, petunjuk pengisian, skala adiksi *game online* dan skala agresivitas. Uji validitas pada penelitian ini mengukur validitas isi dengan analisis data menggunakan formula *Aiken's V*.

a) Skala Adiksi *Game Online*

Uji validitas skala adiksi *game online* pada penelitian ini dilakukan melalui *expert judgement* yang terdiri dari 9 *rater* sehingga batas koefisien validitas isi yaitu 0,72. Dari hasil analisis menggunakan formula *Aiken's V* didapatkan hasil bahwa dari 35 pernyataan seluruhnya memiliki nilai 0,72 sehingga dapat dikatakan bahwa semua aitem tersebut valid.

b) Skala Agresivitas

Uji validitas skala agresivitas pada penelitian ini dilakukan melalui *expert judgement* yang terdiri dari 9 *rater* sehingga batas koefisien validitas isi yaitu 0,72. Dari hasil analisis menggunakan formula *Aiken's V* didapatkan hasil bahwa dari 32 pernyataan seluruhnya memiliki nilai 0,72 sehingga dapat dikatakan bahwa semua aitem tersebut valid.

2) Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024 kepada 50 responden remaja akhir yang bermain *game online Mobile Legends*. Kuesioner disebar melalui *link Google Form* untuk

dilakukan uji reliabilitas secara *online* melalui *whatsapp*. Analisis hasil uji reliabilitas didapatkan menggunakan formula *Alpha Cronbach* melalui *software* SPSS versi 20. Jika nilai koefisien reliabilitas $\geq 0,70$ maka skala dinyatakan reliabel (Azwar, 2018).

a) Skala Adiksi *Game Online*

Hasil analisis pada uji coba skala adiksi *game online* dengan menggunakan formula *Alpha Cronbach* menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas skala adiksi *game online* sebesar 0,941 dari 35 aitem. Kemudian dari 35 aitem tersebut terdapat 8 aitem yang gugur dengan koefisien daya diskriminasi $< 0,30$. Adapun aitem yang gugur yaitu pada nomor 8, 10, 12, 16, 18, 20, 6, 14, Sehingga tersisa 27 aitem.

Tabel 4. 1 Sebaran Aitem Skala Adiksi *Game Online* Tahap 1

No.	Komponen	Nomor Aitem		Jumlah	Sisa
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	<i>Compulsif</i>	1, 11, 21, 26, 31	2, 12	7	6
2.	<i>Withdrawal</i>	3, 13, 22, 27, 32	4, 14	7	6
3.	<i>Tolerance</i>	5, 15, 23, 28, 33	6, 16	7	5
4.	<i>Interpersonal and health- related</i>	7, 17, 24, 29, 34	8, 18	7	5
5.	<i>Time management</i>	9, 19, 25, 30, 35	10, 20	7	5
Total				35	27

Keterangan:

Warna Abu: Aitem gugur

Setelah didapatkan 27 aitem tersebut, dilakukan penyesuaian bobot aitem. Melalui penyesuaian tersebut didapatkan 25 aitem yang terpilih untuk digunakan sebagai instrumen pengambilan data dengan mengurangi aitem dengan nilai koefisien daya diskriminasi terendah pada setiap aspeknya yaitu nomor 1 dan 22. Hasil nilai koefisien reliabilitas dari aitem tersebut adalah 0,958.

Tabel 4. 2 Sebaran Aitem Skala Adiksi *Game Online* Tahap 2

No	Komponen	Nomor Aitem		Penyesuaian	Bobot (%)
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	<i>Compulsif</i>	1,11,21,26,31	2	6-1	20
2.	<i>Withdrawal</i>	3,13,22,27,32	4	6-1	20
3.	<i>Tolerance</i>	5,15,23,28,33	-	5	20
4.	<i>Interpersonal and health-related</i>	7,17,24,29,34	-	5	20
5.	<i>Time management</i>	9,19,25,30,35	-	5	20
Total					100

Keterangan:

Warna merah: Aitem dikeluarkan

Tabel 4. 3 Blueprint Skala Adiksi *Game Online* setelah *Tryout*

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1. <i>Compulsif</i>	7, 12, 16, 21	1	5
2. <i>Withdrawal</i>	2, 8, 17, 22	3	5
3. <i>Tolerance</i>	4, 9, 13, 18, 23	-	5
4. <i>Interpersonal and health-related</i>	5, 10, 14, 19, 24	-	5
5. <i>Time management</i>	6, 11, 15, 20, 25	-	5
Total			25

b) Skala Agresivitas

Hasil analisis pada uji coba skala agresivitas dengan menggunakan formula *Alpha Cronbach* menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas skala agresivitas sebesar 0,859 dari 32 aitem. Kemudian dari 32 aitem tersebut terdapat 13 aitem yang gugur dengan koefisien daya diskriminasi $< 0,30$. Adapun aitem yang gugur yaitu pada nomor 1, 3, 4, 6, 8, 10, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 24 sehingga tersisa 19 aitem.

Tabel 4. 4 Sebaran Aitem Skala Agresivitas Tahap 1

No.	Komponen	Nomor Aitem		Jumlah	Sisa
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	Agresi Fisik	1, 9, 17, 25, 29	2, 10, 18	8	5
2.	Agresi Verbal	3, 11, 19, 26, 30	4, 12, 20	8	4
3.	Kemarahan	5, 13, 21, 27, 31	6, 14, 22	8	6
4.	Permusuhan	7, 15, 23, 28, 32	8, 16, 24	8	4
Total		20	12	32	19

Keterangan:

Warna Abu: Aitem gugur

Setelah didapatkan 19 aitem tersebut, peneliti melakukan penyesuaian bobot aitem, yaitu dengan menyeimbangkan jumlah aitem pada setiap aspeknya. Penyesuaian ini dilakukan dengan mengeliminasi aitem yang memiliki nilai koefisien daya diskriminasi terendah pada setiap aspeknya, yaitu nomor 9, 21, 31. Sehingga didapatkan 16 aitem terpilih untuk digunakan sebagai

instrumen pengambilan data dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,911.

Tabel 4. 5 Sebaran Aitem Skala Agresivitas Tahap 2

No.	Komponen	Nomor Aitem		Penyesuaian	Bobot (%)
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	Agresi Fisik	9,17,25,29	2	5-1	25
2.	Agresi Verbal	11,19,26,30	-	4	25
3.	Kemarahan	5,13,21,27,31	14	6-2	25
4.	Permusuhan	7,23,28,32	-	4	25
Total					100

Keterangan:

Warna Merah: Aitem dikeluarkan

Aitem yang dipilih kemudian disusun dengan nomor baru.

Berikut merupakan tabel skala agresivitas setelah dilakukan *tryout*.

Tabel 4. 6 Blueprint Skala Agresivitas Setelah Tryout

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1. Agresi Fisik	7, 10, 14	1	4
2. Agresi Verbal	4, 8, 11, 15	-	4
3. Kemarahan	2, 5, 12	6	4
4. Permusuhan	3, 9, 13, 16	-	4
Total			16

B. Laporan Pelaksanaan Penelitian

Proses penelitian diawali dengan uji validitas isi aitem, pada penelitian ini peneliti melakukan uji validitas kepada 9 *rater*. Uji validitas dilakukan secara *online* melalui *whatsapp* dengan membagikan *file* berbentuk *word*. Hasil

dari uji validitas tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*. Melalui analisis tersebut peneliti mendapatkan aitem-aitem yang valid, setelah itu alat ukur penelitian di uji coba. Uji coba ini dilakukan pada 50 responden yang sesuai dengan kriteria penelitian yaitu remaja akhir SMA Kabupaten Purworejo baik laki-laki atau perempuan yang beranjak pada usia 16 sampai 22 tahun dan memainkan *game online Mobile Legends* lebih dari 3 jam perhari. Kemudian perolehan analisa data didapatkan menggunakan IBM SPSS *Statistics 20*, setelah mendapatkan hasil dari analisa tersebut peneliti akan membuat kuesioner baru berisi aitem-aitem pernyataan yang masih dapat digunakan sebagai instrumen pengambilan data.

Peneliti melakukan pengambilan data dimulai pada tanggal 25 Juli 2024. Peneliti mengambil data dengan menyebarkan kuesioner secara *online* dengan *link google form* yang meliputi beberapa bagian yaitu halaman kesediaan, identitas diri responden, instruksi pengerjaan serta pernyataan-pernyataan mengenai agresivitas dilanjutkan dengan pernyataan mengenai adiksi *game online*. *Link google form* tersebut disebarkan melalui *whatsapp*. Hasil penyebaran ini diperoleh 121 responden sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Berdasarkan pengambilan data yang sudah dilakukan didapatkan data tentang karakteristik subjek penelitian yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Kategorisasi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	80	66, 1 %
Perempuan	41	33, 9 %
Total	121	100%

Sesuai dengan tabel diatas, menunjukkan bahwa subjek pada penelitian ini terdiri dari 66,1% berjenis kelamin laki-laki, dan 33,9% berjenis kelamin perempuan dengan total subjek berjumlah 121. Hal ini menunjukkan subjek laki-laki lebih banyak daripada subjek perempuan.

2. Deskripsi Data Penelitian

Pendeskripsian data ini bertujuan guna memperoleh gambaran data yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian. Setelah data didapatkan selanjutnya dilakukan olah data untuk mendapatkan skor empirik dan skor hipotetik. Deskripsi data penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
	Max	Min	Mean	SD	Max	Min	Mean	SD
Adiksi Game Online	100	25	75	95,83	91	31	64,41	17,98
Agresivitas	64	16	48	61,3	59	22	41,74	8,76

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data dari skor hipotetik dan skor empirik. Data hipotetik didapatkan dari skala, sedangkan data empirik didapatkan dari hasil penelitian. Hasil pendeskripsian data tersebut kemudian digunakan untuk menghitung kategorisasi data skor yang didapatkan dari subjek pada setiap variabelnya. Azwar (2019) menjelaskan bahwa agar subjek dapat dikelompokkan berdasarkan

norma yang sudah ditentukan maka perlu dilakukan kategorisasi.

Adapun norma kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Rentang Kategorisasi

Kategorisasi	Norma
Sangat Rendah	$X \leq M - 1,8 SD$
Rendah	$M - 1,8 SD < X \leq M - 0,6 SD$
Sedang	$M - 0,6 SD < X \leq M + 0,6 SD$
Tinggi	$M + 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$
Sangat Tinggi	$M + 1,8 SD < X$

Keterangan:

X : Skor Total

M : Mean

SD : Standar Deviasi

Berdasarkan rumus lima kategorisasi tersebut, selanjutnya dilakukan kategorisasi responden, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Kriteria Kategorisasi Tiap Variabel

Kategorisasi	Adiksi <i>Game Online</i>	Agresivitas
Sangat Rendah	$X \leq 29,04$	$X \leq 25,97$
Rendah	$29,04 < X \leq 53,62$	$25,97 < X \leq 36,48$
Sedang	$53,62 < X \leq 75,19$	$36,48 < X \leq 46,99$
Tinggi	$75,19 < X \leq 96,77$	$46,99 < X \leq 57,50$
Sangat Tinggi	$96,77 < X$	$57,50 < X$

Tabel 4. 11 Kategorisasi Data Tiap Variabel

Kategorisasi	Adiksi <i>Game Online</i>		Agresivitas	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Rendah	6	5%	4	3,3%
Rendah	43	35,5%	44	36,4%
Sedang	22	18,2%	31	25,6%
Tinggi	50	41,3%	41	33,9%
Sangat Tinggi	-	-	1	0,8%
Total	121	100%	121	100%

Sesuai dengan tabel diatas, diketahui pada skala adiksi *game online* yang terdiri dari 121 responden mendapatkan hasil untuk kategorisasi sangat rendah 6 dengan presentase 5%, kategori rendah 43 dengan presentase 35,5%, kategori sedang 22 dengan presentase 18,2%, dan kategori tinggi 50 dengan presentase 41,3%. Sedangkan pada skala agresivitas yang terdiri dari 121 responden mendapatkan hasil untuk kategori sangat rendah 4 dengan presentase 3,3%, kategori rendah 44 dengan presentase 56,4%, kategori sedang 31 dengan presentase 25,6%, kategori tinggi 41 dengan presentase 33,9%, dan kategori sangat tinggi 1 dengan presentase 0,8%.

3. Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan melalui uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Jika nilai signifikansi (p) menunjukkan $> 0,05$ maka data dinyatakan terdistribusi normal.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas

Variabel	sig	Interpretasi
Adiksi <i>Game Online</i>	0,002	Tidak Normal
Agresivitas	0,254	Normal

Sesuai dengan tabel diatas dapat diketahui, uji normalitas yang sudah dilakukan mendapatkan hasil nilai signifikansi (p) pada variabel adiksi *game online* yaitu 0,002 sehingga data dinyatakan terdistribusi tidak normal dikarenakan nilai signifikansi (p) $< 0,05$. Sedangkan pada variabel adiksi agresivitas didapatkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,254 sehingga dapat dikatakan bahwa data terdistribusi normal

dikarenakan nilai signifikansi (p) $> 0,05$. Dikarenakan pada variabel agresivitas berdistribusi tidak normal, maka uji asumsi pada penelitian ini tidak dilakukan uji linearitas, tetapi dilanjutkan dengan uji korelasi non parametrik *Rank Spearman*.

4. Uji Hipotesis

Analisis korelasi *Rank Spearman* bertujuan untuk menguji hipotesis pada penelitian. Penggunaan uji korelasi dilakukan agar dapat diketahui ada tidaknya hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas. Koefisien korelasi dapat dinyatakan signifikan jika nilai signifikansi (p) $< 0,05$.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis

Variabel Bebas	Variabel Tergantung	Koefisien Korelasi <i>Spearman</i>	Signifikansi
Adiksi <i>Game Online</i>	Agresivitas	0,768	0,000

Berdasarkan tabel diatas, diketahui uji hipotesis menggunakan korelasi *Rank Spearman* mendapatkan hasil nilai korelasi antara adiksi *game online* dan agresivitas sebesar 0,768 dan nilai signifikansi (p) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini **diterima**.

Tabel 4. 14 Koefisien Determinasi

Variabel	Nilai R Square	Keterangan
Adiksi <i>Game Online</i> dengan Agresivitas	0,590	59%

Sesuai dengan tabel diatas, dapat diketahui nilai R. Square sebesar 0,590, hal ini menunjukkan bahwa adiksi *game online* memiliki kontribusi pada agresivitas sebesar 59%.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan agresivitas pada remaja akhir di SMA Kabupaten Purworejo. Penelitian ini dilakukan kepada 121 responden yang terdiri dari 80 laki-laki dan 41 perempuan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan yaitu pelajar SMA di Kabupaten Purworejo baik laki-laki maupun perempuan berusia 16 sampai 22 tahun dan bermain *game online Mobile Legends*.

Analisis uji korelasi dilakukan menggunakan uji korelasi *Ranks Spearman* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p) sebesar $0,000 < 0,05$, maka hasil dari penelitian ini adalah adanya hubungan yang sangat signifikan, kedua variabel tersebut terdapat korelasi yang searah (positif). Hubungan positif diartikan dengan semakin tinggi tingkat adiksi *game online* maka akan semakin tinggi agresivitas pada remaja akhir. Sebaliknya, agresivitas menurun seiring dengan rendahnya tingkat adiksi *game online* remaja akhir.

Aronson (Mulyadi, 2016) menjelaskan bahwa agresivitas dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah frustrasi dan agresi, frustrasi ini dapat memicu agresi apabila gagal dalam mencapai suatu tujuan. Dalam hal ini berkaitan dengan ketidakmampuan remaja akhir dalam menuntaskan *game online Mobile Legends*. Sejalan dengan penelitian Wiyono dan Ellisiya (2023) yang menyatakan bahwa adiksi *game online* mempunyai hubungan yang

relevan dengan tindakan agresif, individu akan merasakan frustrasi, tekanan atau ketidakmampuan untuk mengatasi tantangan dalam *game*, yang kemudian diekspresikan dalam bentuk perilaku agresif. Wibisono dan Naryoso (2019) juga menyebutkan bahwa pemain akan merasa tertantang untuk menuntaskan *game online Mobile Legends*, ketika dalam kondisi kalah maka akan memunculkan agresivitas yang dilakukan oleh pemain, ditandai dengan tindakan agresif yang dilakukan dengan melukai baik dengan fisik maupun secara verbal kepada orang lain, diri sendiri dan juga benda.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi agresivitas menurut Aronson (Mulyadi, 2016) adalah pengaruh kekerasan di media. Salah satu pengaruh kekerasan di media yang dapat mempengaruhi agresivitas adalah bermain *game online* yang berisi kekerasan didalamnya. Pada penelitian ini *game online* yang dijadikan objek penelitian adalah *game online* yang berisi unsur kekerasan yaitu *game online Mobile Legends*. Sesuai dengan penelitian Santoso, Azzahra & Rahmasari (2024) yang menjelaskan bahwa video *game online* yang berunsur kekerasan dapat memicu agresivitas, hal ini karena berdasarkan teori belajar sosial, individu akan mempelajari perilaku-perilaku agresif tersebut melalui peragaan, observasi dan imitasi terhadap *game online* yang dimainkan, dimana *game online* tersebut mengandung unsur kekerasan.

Terdapat perbedaan yang signifikan dari data penelitian yang ditinjau dari jenis kelamin, terlihat dari jumlah responden yang dominan laki-laki yaitu berjumlah 80 responden dengan presentase 66,1% sedangkan perempuan berjumlah 41 responden dengan presentase 33,9%. Sesuai hasil tersebut dapat

diasumsikan tingkat agresivitas laki-laki lebih tinggi daripada perempuan. Sejalan dengan pendapat Lestari (2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa laki-laki cenderung mengekspresikan agresivitasnya dengan alasan ingin menunjukkan sikap maskulinnya sebagai laki-laki. Santoso, Azzahra & Rahmasari (2024) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi dan berkaitan dengan faktor jenis kelamin tersebut disebabkan dengan penggunaan waktu bermain, dimana laki-laki cenderung lebih tertarik untuk bermain *game online*. Seperti halnya penelitian Hayyi & Kurniawan (2022) yang menyatakan bahwa kecenderungan laki-laki lebih besar untuk bermain *game online* lebih lama yang berakibat pada kecanduan atau lupa waktu.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah berdasarkan uji normalitas mendapatkan hasil bahwa salah satu variabel berdistribusi tidak normal yaitu pada variabel adiksi *game online*. Selain itu, pada penelitian ini penyebaran data disebar secara *online*, meskipun dapat memudahkan peneliti dalam mengambil penelitian namun hal tersebut menjadikan kekurangan bagi penelitian ini dikarenakan peneliti tidak dapat mengawasi subjek dalam penelitian pada saat proses pengisian skala.