

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Orientasi Kacah dan Persiapan**

##### **1. Orientasi Kacah**

Di era digital yang serba cepat ini, game online telah menjadi salah satu hiburan paling dominan di kalangan remaja. Jutaan remaja di seluruh dunia menghabiskan waktu berjam-jam untuk menelusuri dunia virtual, berinteraksi dengan teman, dan berkompetisi dalam berbagai tantangan. Game online menawarkan pengalaman yang imersif dan memuaskan, seringkali menjadi tempat pelarian dari realitas sehari-hari. Namun, di balik keseruan dan interaksi sosial yang ditawarkannya, ada sisi lain yang perlu dicermati, yaitu potensi dampak negatif terhadap kesehatan mental dan perilaku remaja.

Jumlah pemain game online di Indonesia sangat besar, dan negara ini termasuk salah satu pasar game terbesar di dunia. Berdasarkan laporan dari We Are Social, pada tahun 2022, Indonesia menempati posisi ketiga dunia dalam persentase pengguna internet yang bermain game online, dengan 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun. Pada tahun 2021, Kementerian Kominfo mencatat ada 53,4 juta pemain video game di Indonesia, dan 133,8 juta orang bermain game online melalui ponsel. Diperkirakan pada tahun 2025, jumlah pemain game online di Indonesia akan mencapai 192,1 juta orang.

Salah satu fenomena yang sering muncul adalah frustrasi. Dalam konteks game online, frustrasi bisa timbul dari berbagai faktor, seperti kegagalan berulang kali, kekalahan dari lawan yang lebih kuat, lag (keterlambatan koneksi), atau interaksi negatif dengan pemain lain. Perasaan ini, jika tidak dikelola dengan baik, dapat memicu emosi negatif yang lebih intens. Kondisi ini menjadi sangat relevan untuk diteliti karena frustrasi yang berlebihan dapat berpotensi menjadi pemicu agresivitas.

Agresivitas, baik dalam bentuk verbal maupun fisik, seringkali menjadi manifestasi eksternal dari frustrasi yang terpendam. Remaja yang mengalami

frustasi saat bermain game online mungkin menunjukkan perilaku agresif, seperti berteriak, membanting *keyboard* atau *mouse*, bahkan berkelahi di dunia nyata. Dengan demikian, ada dugaan kuat adanya hubungan antara intensitas frustasi dalam bermain game online dengan tingkat agresivitas pada remaja.

Studi ini hadir untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana frustasi yang dialami remaja saat bermain game online dapat berkorelasi dengan tingkat agresivitas mereka. Penelitian ini penting untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada orang tua, pendidik, dan pemangku kepentingan lainnya tentang pentingnya mengelola emosi dalam dunia digital. Dengan demikian, diharapkan dapat dirumuskan strategi yang lebih efektif untuk menciptakan lingkungan bermain game yang lebih sehat dan meminimalkan risiko perilaku agresif di kalangan remaja.

## **2. Persiapan Penelitian**

### **a. Persiapan Administrasi**

Tahap persiapan administrasi merupakan tahapan yang peneliti lakukan untuk mempersiapkan segala hal yang akan diperlukan saat dilakukannya pengambilan data dimana peneliti terlebih dahulu memahami permasalahan penelitian dengan tujuan salah satunya untuk memperoleh kriteria subjek. Kriteria subjek pada penelitian ini yaitu remaja yang berusia 13-20 tahun, bermain game online, berjenis kelamin Wanita maupun pria.

Proses penyebaran skala menggunakan *google form*, peneliti tidak memerlukan surat izin dari instansi, namun dalam hal ini peneliti tetap menggunakan form kesediaan subjek yang menunjukkan bahwa subjek setuju untuk menjadi bagian dalam penelitian ini.

### **b. Persiapan Alat Ukur**

Penelitian ini menggunakan skala sebagai alat ukur dalam pengumpulan data. Terdapat dua skala yaitu skala frustasi dan skala agresivitas.

#### 1) Skala Frustasi

Penelitian ini memodifikasi skala Frustrasi milik Fadhil (2021) berdasarkan teori milik Sutarjo dengan 4 aspek yaitu aspek *blocking*, aspek agresi, aspek *breakdown*, dan aspek *defendmechanism*.

## 2) Skala Agresivitas

Penelitian ini juga memodifikasi skala Agresivitas milik Fadhil (2021) berdasarkan teori dari Buss and Perry dengan 4 aspek yaitu aspek agresi fisik, agresi verbal, aspek kemarahan, dan aspek permusuhan.

### a. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Setelah peneliti melakukan persiapan alat ukur, kemudian peneliti melakukan beberapa analisis terkait validitas dan realibilitas dari alat ukur skala frustrasi dan agresivitas yaitu sebagai berikut:

#### 1) Skala Frustrasi

Uji validitas pada penelitian ini melibatkan 4 orang lulusan sarjana psikologi dan juga seorang dosen psikologi dengan total 5 orang *ekspert judgement*. Pada uji validitas skala frustrasi dalam penelitian ini, aitem awal yaitu sebanyak 18 aitem lalu terdapat 3 aitem yang gugur dalam uji validitas sehingga aitem yang akan digunakan dalam uji coba penelitian yaitu sebanyak 15 aitem.

Pada saat pelaksanaan tryout yang melibatkan 50 responden dengan kriteria yang sesuai dengan penelitian, didapatkan hasil uji reliabilitas yang mana terdapat 3 aitem yang gugur pada putaran satu dan 1 aitem gugur pada putaran kedua uji reliabilitas menggunakan *alpha Cronbach* selanjutnya pada putaran ketiga didapatkan aitem akhir pada penelitian ini yaitu sebanyak 11 aitem.

Tabel 4.  
*Blueprint Skala Frustrasi Setelah Tryout*

| Aspek            | Nomer Aitem |      | Jumlah |
|------------------|-------------|------|--------|
|                  | F           | UF   |        |
| <i>Blocking</i>  | 1           | 2    | 2      |
| Agresi           | 4           | 3, 5 | 3      |
| <i>Breakdown</i> |             | 6, 7 | 2      |

| Aspek                   | Nomer Aitem |       | Jumlah |
|-------------------------|-------------|-------|--------|
|                         | F           | UF    |        |
| <i>Defend Mechanism</i> | 8, 10       | 9, 11 | 4      |
| <b>Total</b>            | 4           | 7     | 11     |

## 2) Skala Agresivitas

Pada uji validitas pada penelitian ini, aitem awal sebanyak 24 aitem lalu setelah dilakukan uji validitas aiken's  $v$  terdapat 2 aitem yang gugur sehingga jumlah aitem yang digunakan untuk ujicoba sebanyak 22 aitem skala agresivitas.

Ujicoba pada penelitian ini melibatkan 50 responden yang sesuai dengan kriteria penelitian, dan pada uji reliabilitas menggunakan alpha Cronbach mendapatkan hasil bahwa terdapat 6 aitem yang gugur pada uji reliabilitas putaran satu, sehingga aitem akhir pada penelitian ini berjumlah 16 aitem.

Tabel 5.  
*Blueprint Skala Agresivitas Setelah Tryout*

| Aspek         | Nomer Aitem |               | Jumlah |
|---------------|-------------|---------------|--------|
|               | F           | UF            |        |
| Agresi fisik  | 1, 2, 4     | 3             | 4      |
| Agresi Verbal | 7           | 5, 6, 8       | 4      |
| Kemarahan     |             | 9, 10, 11, 12 | 4      |
| Permusuhan    | 13          | 14, 15, 16    | 4      |
| <b>Total</b>  | 5           | 11            | 16     |

## B. Laporan Pelaksanaan Penelitian

Proses penelitian diawali dengan uji validitas isi aitem, pada penelitian ini peneliti melakukan uji validitas kepada 5 rater. Uji validitas dilakukan dengan cara mengirim form *expert judgement* secara online melalui pesan whatsapp dengan file berbentuk *word*. Setelah mendapatkan aitem-aitem yang valid dari hasil uji tersebut, peneliti kemudian melakukan uji coba alat ukur yang digunakan. Uji coba ini dilakukan pada 50 responden penelitian yang sesuai dengan kriteria. Pengambilan data *tryout* dilakukan pada tanggal 1 Agustus sampai dengan 3 Agustus 2025.

Setelah melakukan uji reliabilitas selanjutnya dilakukan penelitian yang melibatkan 95 responden yang sesuai dengan kriteria. Penelitian ini dilakukan pada

tanggal 4-8 agustus 2025 dengan menggunakan skala frustasi sebanyak 11 pernyataan dan skala agresivitas sebanyak 16 pernyataan.

## C. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Responden Penelitian

Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan diperoleh data tentang karakteristik subjek penelitian sebagai berikut.

Tabel 6.  
Kategorisasi Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis Kelamin | Frekuensi | Presentase |
|---------------|-----------|------------|
| Laki-laki     | 49        | 51,58%     |
| Perempuan     | 46        | 48,42%     |
| <b>Total</b>  | 95        | 100%       |

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa subjek pada penelitian ini terdiri dari 51,58% berjenis kelamin laki-laki dan 48,42% berjenis kelamin Perempuan. Dapat disimpulkan bahwa sampel subjek berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan subjek berjenis kelamin perempuan dengan selisih 2 subjek.

### 2. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data ini digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh dari penelitian yang sudah dilakukan. Berdasarkan data yang telah diperoleh selanjutnya dilakukan olah data untuk mendapatkan skor empirik dan skor hipotetik. Deskripsi data penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7.  
Deskripsi Data Penelitian

| Variabel           | Skor Empirik |     |       |       | Skor Hipotetik |     |      |     |
|--------------------|--------------|-----|-------|-------|----------------|-----|------|-----|
|                    | Max          | Min | Mean  | SD    | Max            | Min | Mean | SD  |
| <b>Frustasi</b>    | 11           | 37  | 23,29 | 6,686 | 55             | 11  | 37,5 | 7,5 |
| <b>Agresivitas</b> | 53           | 16  | 33,13 | 8,443 | 80             | 16  | 55   | 11  |

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data skor empirik dan juga skor hipotetik. Data hipotetik diperoleh dari skala , sedangkan data empirik diperoleh 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 kategorisasi dilakukan untuk menempatkan subjek ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan norma yang sudah ditentukan. Adapun norma kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8.  
Norma Kategorisasi

| No. | Kategorisasi  | Rumus Norma                      |
|-----|---------------|----------------------------------|
| 1   | Sangat Rendah | $X \leq M - 1,8 SD$              |
| 2   | Rendah        | $M - 1,8 SD < X \leq M - 0,6 SD$ |
| 3   | Sedang        | $M - 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$ |
| 4   | Tinggi        | $M + 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$ |
| 5   | Sangat Tinggi | $M + 1,8 SD < X$                 |

Keterangan :

- X : Skor Total  
M : Mean  
SD : Standar Deviasi

**a. Kategorisasi pada Variabel Frustrasi**

Kategorisasi pada variabel frustrasi Adalah sebagai berikut:

Tabel 9.  
Kategorisasi Frustrasi

| No. | Kategorisasi  | Rumus Norma                      | Jumlah | Presentase |
|-----|---------------|----------------------------------|--------|------------|
| 1   | Sangat Rendah | $X \leq M - 1,8 SD$              |        |            |
| 2   | Rendah        | $M - 1,8 SD < X \leq M - 0,6 SD$ |        |            |
| 3   | Sedang        | $M - 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$ |        |            |
| 4   | Tinggi        | $M + 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$ |        |            |
| 5   | Sangat Tinggi | $M + 1,8 SD < X$                 |        |            |

### b. Kategorisasi pada Variabel Agresivitas

Kategorisasi pada variabel agresivitas adalah sebagai berikut:

Tabel 10.  
Kategorisasi Agresivitas

| No. | Kategorisasi  | Rumus Norma                      | Jumlah | Presentase |
|-----|---------------|----------------------------------|--------|------------|
| 1   | Sangat Rendah | $X \leq M - 1,8 SD$              |        |            |
| 2   | Rendah        | $M - 1,8 SD < X \leq M - 0,6 SD$ |        |            |
| 3   | Sedang        | $M - 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$ |        |            |
| 4   | Tinggi        | $M + 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$ |        |            |
| 5   | Sangat Tinggi | $M + 1,8 SD < X$                 |        |            |

### 3. Uji Asumsi

#### a. Uji Normalitas

Uji asumsi normalitas merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terdistribusi dengan normal atau tidak yang nantinya dapat menentukan teknik uji hipotesis yang harus dilakukan. Perlu bagi peneliti untuk mengetahui asumsi bahwa data setiap variabel yang diukur atau dianalisis membentuk distribusi yang normal atau tidak (Sugiyono, 2019). Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS for windows versi 31 yaitu dengan analisis Kolmogorov-smirnov mengikuti premis bahwa distribusi data dianggap normal jika  $p > 0,05$  dimana nilai ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat menjadi representasi dari data populasi sehingga dapat di generalisasikan. Sebaliknya, jika  $p < 0,05$ , maka hal tersebut menunjukkan bahwa data yang diperoleh tidak terdistribusi normal atau tidak mewakili populasi sehingga tidak dapat digeneralisasikan.

Tabel 11.  
Hasil Uji Normalitas

| Variabel    | Sig.  | Interpretasi |
|-------------|-------|--------------|
| Frustasi    | 0.003 | Tidak Normal |
| Agresivitas | 0.200 | Normal       |

### b. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel yang diteliti yaitu apakah terdapat hubungan yang linear dan signifikan menggunakan bantuan program SPSS for windows versi 26 dengan analisis tes *deviation from linearity*.

Adapun syarat dari premis linearitas adalah dengan menggunakan signifikansi  $p < 0,05$  yang menunjukkan bahwa antara variabel memiliki hubungan yang linear. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka antara variabel memiliki hubungan yang tidak linear.

Tabel 12.  
Uji Linearitas

| Variabel                 | F     | Dev.  | Linearity | Interpretasi |
|--------------------------|-------|-------|-----------|--------------|
| Frustasi dan Agresivitas | 0.897 | 0.605 | 0.000     | Linear       |

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa data pada kedua skala yaitu frustasi dan agresivitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,605 atau dapat dikatakan bahwa hubungan kedua variabel yaitu frustasi dan agresivitas bersifat linear.

### c. Uji Hipotesis

Berdasarkan data uji analisis diatas, diketahui sebaran aitem skala frustasi tidak normal sedangkan agresivitas normal maka uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *spearman rank*.

Tabel 13.  
Uji Hipotesis

| Variabel X | Variabel Y  | Spearman Rank | Sig. (p) |
|------------|-------------|---------------|----------|
| Frustasi   | Agresivitas | 0.767         | 0.000    |

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS for Windows versi 26 dengan menggunakan spearman rank mendapatkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti terdapat korelasi dan nilai spearman rank mendapatkan skor 0,767. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa terdapat hubungan antara kedua variabel yang dikategorikan sebagai hubungan yang kuat.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara frustrasi bermain *game online* dengan agresivitas remaja. Responden penelitian ini sebanyak 95 subjek dengan keseluruhan responden merupakan laki-laki dan perempuan yang bermain *game online*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah peneliti lakukan menggunakan *Spearman's Rho Rank Correlation* menggunakan SPSS *version 22 for windows* didapatkan korelasi antara frustrasi dengan agresivitas yang menunjukkan nilai korelasi  $r$  sebesar 0,767 dan nilai  $p$  sebesar 0,003 ( $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa korelasi bersifat positif. Pada hasil uji hipotesis yang telah dilakukan jika hubungan antara kedua variabel dalam kategori kuat, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai  $r = 0,767$ .

Temuan dalam penelitian ini konsisten dengan sejumlah penelitian sebelumnya: Penelitian oleh Situmorang (2023) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara frustrasi bermain game dengan agresivitas pada remaja di Medan ( $r = 0,107$ ;  $p = 0,00$ ). Selanjutnya penelitian oleh Ramadhan (2022) di Pekanbaru juga menunjukkan korelasi positif antara intensitas bermain game online dan agresivitas pada siswa SMA. Lalu penelitian kualitatif oleh Hayati (2019) di Banjarmasin menggambarkan bahwa remaja yang mengalami frustrasi saat bermain game menunjukkan perilaku agresif, khususnya dalam bentuk verbal.

Berdasarkan hasil dari kategorisasi pada 95 responden terdapat subjek paling banyak laki-laki dengan nilai 51,58% yang mana nilai ini sebagai hasil dari tingginya frustrasi dengan agresivitas *game online*, dibandingkan subjek perempuan dengan nilai 48,42% yang mana hasil ini menjadi lebih rendah daripada hasil dengan subjek laki-laki. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Falah (2024) bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh laki-laki dan perempuan cenderung dipengaruhi oleh kemampuan pengendalian diri, laki-laki menunjukkan perilaku dominan dalam bentuk fisik sedangkan perempuan menunjukkan perilaku agresif secara emosional. Kemudian dari hasil penelitian dari

Widiastuti, dkk (2025) semakin tinggi tingkat frustrasi, maka semakin tinggi pula perilaku agresivitas remaja. Sejalan dengan penelitian Arifin dan Retno (2016) menyebutkan bahwa pelaku perilaku agresif verbal pada remaja cenderung mengamati tingkah laku dan perkataan sekitarnya, ketika individu dihadapkan pada situasi yang tidak sesuai maka individu akan cenderung memperlihatkan sikap tidak suka bahkan mengumpat.

Adapun menurut Haqq (2016) yang menemukan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* dapat memicu perilaku agresif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Permana dan Tobing (2019) menunjukkan bahwa remaja memiliki keinginan untuk menghabiskan waktu untuk bermain game online dengan teman sebayanya, sehingga kondisi ini berdampak pada kecenderungan individu berperilaku agresif khususnya pada remaja. Situasi ini seringkali ditandai dengan adanya kecenderungan individu berbicara kasar, mencemooh satu sama lain, bahkan menunjukkan perilaku mengancam kepada lawan bermainnya, hal lainnya yang dilakukan oleh individu terkadang menunjukan sikap marah dan membanting benda-benda yang terdapat di sekelilingnya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, dimana peneliti hanya memfokuskan bahwa frustrasi adalah salah satu faktor internal. Terdapat faktor internal lainnya yang memiliki potensi mempengaruhi frustrasi seperti halnya pengalaman masa kecil, cara berpikir, bahkan perasaan (afeksi). Sedangkan pada faktor eksternalnya dapat dipengaruhi oleh pengaruh kelompok, teman sebaya, kondisi parenting orang tua, kemudian konflik yang terjadi didalam keluarga, dan role model.

Adapun keterbatasan lainnya yaitu dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yangmana pendekatan ini hanya dapat diinterpretasikan kedalam bentuk angka dan presentase, kemudian di deskripsikan sesuai dengan hasil yang diperoleh. Sehingga peneliti tidak mampu mengkaji secara luas tentang dinamika psikologis yang terjadi selama proses penelitian ini. Sejalan oleh Sarwono, dkk (Raviyoga & Marheni, 2019) mengemukakan bahwasanya faktor yang dapat mempengaruhi individu melakukan perilaku agresif yaitu karena dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Adapun faktor

internal merupakan faktor yang muncul dari dalam diri individu tersebut, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang umumnya berkaitan dengan proses kematangan emosi pada seorang remaja.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
PERPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA