

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Pelaksanaan Penelitian

4.1.1 Orientasi Kancan

Orientasi penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian tempat penelitian dengan karakteristik subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap agresivitas pada remaja diwarung internet kabupaten Sleman. Subjek dari penelitian ini merupakan remaja laki-laki dengan rentan usia 12 tahun hingga 20 tahun, yang dimana remaja tersebut bermain *game online* di warung internet 4-5 kali dalam satu minggu. Pengambilan data tersebut berada di beberapa warung internet *game* yang ada di kabupaten Sleman. Kabupaten Sleman sendiri terletak di kota Yogyakarta, yang dimana merupakan salah satu kabupaten yang cukup maju.

4.1.2 Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian memiliki tujuan dalam kelancaran yang lebih terarah saat proses penelitian. Hal yang dipersiapkan dalam penelitian ini perizinan dan penyusunan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian.

a. Persiapan Administrasi

Persiapan administrasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses perizinan, dalam penelitian ini proses perizinan dilakukan dengan mendatangi satu persatu warung internet aktif yang berada di kabupaten Sleman.

b. Persiapan Alat Ukur

Alat ukur yang dipersiapkan dalam penelitian ini adalah skala kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas pada remaja. Menggunakan skala likert, skala ini memiliki dua jenis aitem yaitu *favorable* dan *unfavorable*. Aitem *favorable* berpengaruh terhadap kesesuaian indikator yang diukur, sedangkan *unfavorable* berpengaruh terhadap ketidakesesuaian indikator yang diukur

Setiap pernyataan terdiri dari lima pilihan jawaban untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden, terdiri dari aitem *favourable* dan *unfavorable*, dengan pemberian skor unvaforable 0 sangat setuju, 1 setuju, 2 netral, 3 tidak setuju, 4 sangat tidak setuju. Sebaliknya jika respon *favourable* akan diberi skor 4 sangat setuju, 3 setuju, 2 netral, 1 tidak setuju, 0 sangat tidak setuju.

c. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur

Kedua skala sebelum digunakan untuk pengambilan data, maka harus melakukan uji coba alat ukur. Uji coba alat ukur digunakan

untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari skala yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada tanggal 18-20 Juni 2022 kepada 30 responden yang sesuai dengan kriteria pada penelitian ini. Responden diminta untuk mengisi kuesioner yang diberikan oleh peneliti.

Skala yang diuji coba terdiri dari 28 aitem skala kecanduan game online dan 29 aitem skala agresivitas. Setelah melakukan uji coba akan mendapatkan hasil dari jawaban responden. Peneliti langsung menguji hasil jawaban tersebut dengan menggunakan SPSS versi 25. Uji yang harus dilakukan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

d. Analisis Data Uji validitas dan Uji Reliabilitas

Analisis data yaitu tahapan di mana peneliti melakukan analisis dari data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Data yang telah dikumpulkan tersebut, dianalisis menggunakan hasil analisis uji validitas dan reliabilitas dari kedua alat ukur, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

1) Skala Kecanduan *Game online*

Analisis uji coba skala kecanduan *game online* dilihat dari uji validitas, yang dimana uji validitas yang digunakan peneliti adalah uji validitas kriteria menggunakan *product moment*. Hasil menunjukkan bahwa dari 28 aitem pernyataan, terdapat 8 aitem yang gugur dan 20 aitem lainnya valid. 8 aitem yang gugur

tersebut yaitu nomor 4,7, 9, 13,14, 18, 19 dan 25. Daya beda aitem kecanduan *game online* dilihat dari *corrected item-total correlation*. Parameter daya beda bergerak dari 0,381-0,953.

Berdasarkan reliabilitas dapat dilihat dari cronbach's alpha, yang dimana jika nilai lebih dari 0,963 maka aitem tersebut gugur. Nilai reliabilitas setelah diuji yaitu 0,977. Berikut tabel blue print kecanduan *game online* setelah uji coba.

Tabel 4.1 *Buleprint* Kecanduan *Game Online* Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	F		UF	
		Nomor	Jumlah	Nomor	Jumlah
<i>a. Saliance</i>	Mendominasi Pikiran, Perasaan, Tingkah laku berlebihan	3, 16, 27, 28	4	14	1
<i>b. Tolerance</i>	Peningkatan, Waktu bermain bertambah,	1,2	2	-	0
<i>c. Mood Modification</i>	Pengalaman individu, Mengalami perasaan senang dan tenang	6, 17	2	-	0
<i>d. Withdrawal</i>	Muncul perasaan tidak nyaman jika tidak bermain <i>game online</i> , Tidak suka jika intensitas bermain <i>game online</i> dikurangi, Memuncullkan sikap marah	8, 10, 11	3	12	1
<i>e. Relapse</i>	Kecenderungan beriman <i>game online</i> lebih parah,	22, 23, 24, 26	4	-	0

	Bermain secara berulang kali				
<i>f. Conflict</i>	Aktivitas bermain <i>game online</i> berlebihan, Adanya argument antar pemain	20, 21	2	25	1
Jumlah			17		3

2) Skala Agresivitas

Hasil analisis uji coba skala agresivitas menunjukkan bahwa dari 29 aitem pernyataan, terdapat 2 aitem yang gugur dan 27 aitem lainnya valid. 2 aitem yang gugur tersebut yaitu nomor 8 dan 23. Aitem gugur tersebut merupakan aitem dengan nilai paling kecil dari pada aitem lainnya. Sesuai dengan pernyataan (Widhiarso, 2020) dapat mengeliminasi aitem walaupun di atas 0,3 jika jumlah aspek-aspek telah mencukupi. Berikut tabel *blue print* agresivitas setelah uji coba.

Berdasarkan reliabilitas dapat dilihat dari cronbach's alpha, yang dimana jika nilai lebih dari 0,979 maka aitem tersebut gugur. Nilai reliabilitas setelah diuji yaitu 0,980. Berikut tabel *blue print* Agresivitas setelah uji coba.

Tabel 4.2 *Blueprint* Agresivitas Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	F		UF	
		Nomor	Jumlah	Nomor	Jumlah
a. Agresi Fisik (<i>Physical Aggression</i>)	Perkelahian, menyerang orang lain, berlaku kasar, persaingan	13, 14, 15, 16, 17,18 19, 20,	9	-	0

	yang ekstrim	21			
b. Agresi Verbal (<i>Verbal Aggression</i>)	Menyerang orang lain secara verbal, Memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan dengan verbalnya, Adanya penolakan	3,7, 10, 22	4	-	0
c. Kemarahan (<i>Anger</i>)	Perasaan marah, kesal, dan sebal, Temperamental, Sulit mengendalikan amarah	1,2 4, 5, 6, 9	6	-	0
d. Permusuhan (<i>Hostility</i>)	Kecemburuan dan keirian, ketidakpercayaan dan kekhawatiran, ada permusuhan dengan orang lain	11, 12, 24, 25, 26, 27, 28, 29	8	-	0
Total			27		0

4.2 Laporan Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data penelitian dilakukan di beberapa warung internet aktif yang ada di kabupaten Sleman. Pelaksanaan dalam mengambil data membutuhkan waktu selama 3 minggu yaitu dari tanggal 21 Juni 2022 – 10 Juli 2022. Pengambilan data dilakukan selama 3 minggu karena tidak semua warung internet terdapat remaja dengan kriteria usia 12-20 tahun dan bermain *game online* di warung internet min 4-5 hari dalam seminggu. Beberapa remaja yang ditemui juga tidak semua mau mengisi *google form* karena beberapa ada yang terburu-buru ingin bermain, ingin pulang dan alasan lainnya. Di beberapa warung internet juga beberapa sudah tidak banyak penggunaanya hanya beberapa saja dan

ada beberapa warung internet yang masih berjalan di kabupaten Sleman. Pengguna *game online* di warung internet juga kebanyakan adalah usia dewasa awal, sehingga tidak bisa untuk mengisi *google form* tersebut.

Skala penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan skala kecenderungan *game online* dengan jumlah 22 aitem dan skala agresivitas dengan jumlah 27 aitem. *Link google form* tersebut berisi kuesioner dan sedikit penjelasan mengenai *google form* tersebut. Pada setiap skala diberikan prosedur untuk mengisinya agar tidak banyak kesalahan dalam mengisinya. Isi dari link *google form* tersebut berupa informasi *google form*, kesediaan responden, skala kecanduan *game online* dan skala agresivitas. Setiap ada yang mengisi peneliti selalu memantaunya, sehingga peneliti mendapatkan 80 responden dari warung internet aktif di kabupaten Sleman.

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Deskripsi Responden Penelitian

Berdasarkan data yang telah peneliti lakukan melalui kuesioner yang disebarakan secara langsung menggunakan *google form* menunjukkan total responden yang mengisi kuesioner berjumlah 80 responden. Berikut gambaran mengenai responden penelitian:

Tabel 4.3 Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Usia

Usia	N	Persentase (%)
12	4	6
13	5	6,3
14	5	6,2
15	9	11,2
16	8	10
17	13	16,3
18	16	20
19	7	8,8
20	13	16,2
Total	80	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat data responden penelitian berdasarkan usia, dapat diketahui bahwa responden dengan usia 12 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 4 orang dengan jumlah persentase sebesar 5%. Responden dengan usia 13 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 5 orang dengan jumlah persentase 6,3%. Responden dengan usia 14 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 5 orang dengan jumlah persentase 6,2%. Responden dengan usia 15 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 9 orang dengan persentase 11,2%.

Responden selanjutnya dengan usia 16 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 8 orang dengan persentase 10%. Responden dengan usia 17 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 13 dengan persentase 17,3%. Responden dengan usia 18 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 16 orang dengan persentase 20%. Responden berusia 19 tahun yang mengisi

kuesioner berjumlah 7 orang dengan persentase 8,8%. Responden berusia 20 tahun yang mengisi kuesioner berjumlah 13 orang dengan persentase 16,2%.

Tabel 4.4 Deskripsi Responden Penelitian Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	N	Persentase (%)
SD	4	5
SMP	16	20
SMA/SMK	32	40
KULIAH	14	17,5
BEKERJA	14	17,5
Total	80	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa data pendidikan responden penelitian berdasarkan pendidikannya, dapat diketahui bahwa responden dengan pendidikan SD berjumlah 4 orang dengan persentase 5%. Responden dengan pendidikan SMP berjumlah 16 orang dengan persentase 20%. Responden dengan pendidikan SMA/SMK berjumlah 32 orang dengan persentase 40%. Responden dengan pendidikan kuliah berjumlah 14 orang dengan persentase 17,5%. Responden yang bekerja berjumlah 14 orang dengan persentase 17,5%.

4.3.2 Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian dilakukan untuk mengetahui gambaran data yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini, sehingga mempermudah peneliti dalam menginterpretasikan data tersebut.

Tabel 4.5 Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Statistik	Hipotetik	Empirik
Kecanduan <i>Game online</i>	Xmin	0	10
	Xmax	80	78
	Mean	40	42,61
	Standar Deviasi	13,3	19,58
Agresivitas	Xmin	0	7
	Xmax	108	99
	Mean	54	52,95
	Standar Deviasi	18	29,57

Keterangan:

Skor hipotetik : Diperoleh dari skala

Skor empirik : Diperoleh dari hasil penelitian

Berdasarkan tabel diatas mengenai deskripsi data penelitian, peneliti kemudian menggunakan deskripsi data penelitian tersebut untuk mengkategorisasikan skor yang diperoleh tiap-tiap responden peneliti pada masing-masing variabel peneliti dengan pemberian kategorisasi yang bertujuan untuk menempatkan setiap responden kedalam kelompok-kelompok berdasarkan jenjang data suatu kontinum atribut yang diukur (Azwar, 2019). Kategorisasi dibuat dengan berdasarkan rumus norma berikut ini:

Tabel 4.6 Kategorisasi

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

Keterangan:

X : Skor total

 μ : Mean σ : Standar Deviasi

Berdasarkan rumusan norma kategorisasi diatas, maka langkah selanjutnya adalah mengkategorisasikan responden kedalam lima kategorisasi tersebut, sehingga hasil karegorisasi yaitu:

Tabel 4.7 Rentang Kategorisasi

Kategorisasi	Kecanduan Game Online	Agresivitas
Sangat Rendah	$X < 16,06$	$X < 21,6$
Rendah	$16,06 \leq X < 32,02$	$21,6 \leq X < 43,2$
Sedang	$32,02 \leq X < 47,98$	$43,2 \leq X < 64,8$
Tinggi	$47,98 \leq X < 63,94$	$64,94 \leq X < 90,4$
Sangat Tinggi	$X > 63,94$	$X > 90,4$

Tabel 4.8 Kategorisasi Penelitian Tiap Variabel

Kategorisasi	Kecanduan Game Online		Agresivitas	
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Rendah	5	6,3	7	8,8
Rendah	22	27,5	34	42,5
Sedang	24	30,0	10	12,5
Tinggi	8	10,0	10	12,5
Sangat Tinggi	21	26,3	19	23,8
Total	80	100	80	100

Berdasarkan tabel diatas kategorisasi dapat dijlaskan bahwa tinggi skor pada variabel kecanduan game online berarti menandakan responden memiliki kecanduan game onlien yang tinggi pula. Dibuktikan dari data diatas bahwa terdapat 21 responden kategori sangat tinggi dengan persentase 26,3%. 8 ressponden kategori tinggi dengan persentase 10,0%. 24 responden kategori sedang dengan persentase 30,0%. 22 responden kategori rendah dengan persentase 27,5%. 5 responden kategori sangat rendah dengan persentase 6,3%.

Adapun dengan variabel kecanduan game online, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula perilaku agresivitasnya. Dibuktikan dengan terdapat 19 responden kategori sangat tinggi dengan persentase 23,8%. 10 responden kategori tinggi dengan persentase 12,5%. 10 responden kategori sedang dengan persentase 12,5%. 34 responden kategori rendah dengan persentase 42,5%. 7 responden kategori sangat rendah dengan persentase 8,8%.

4.3.3 Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji asumsi terlebih dahulu. Uji asumsi dilakukan untuk mengetahui teknik statistik yang sesuai untuk digunakan pada penelitian ini. Tahap uji normalitas dan uji linieritas menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data penelitian yang telah diperoleh terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan SPSS 25 menggunakan *One Sample Kolmogorov-Sminov Test*, apabila nilai (sig) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data terdistribusi normal (Widana & Muliani, 2020).

Tabel 4.9 Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Interpretasi
Kecanduan <i>Game online</i> dan Agresivitas	0,292	Normal

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorov-Smirnov* yaitu jika nilai sigifikansi (Sig) lebih besar dari 0,5 maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,5 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan output diatas, maka diketahui bahwa nilai signifikansi *Exact Sig. (2-tailed)* sebesar 0.292, sehingga lebih besar dari 0,5. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* diatas, menggunakan signifikasnsi *Exact* karena responden dari peneliti terbilang kecil (Mehta dan Patel, 2011), sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji ini dilakukan oleh peneliti agar dapat mengetahui apakah ada hubungan kecanduan game online terhadap agresivitas. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Kedua variabel dapat dikatakan berhubungan linear jika nilai p dari *deviation from linearity* lebih besar dari 0,5 ($p > 0,5$) (Widana & Muliani, 2020).

Tabel 4.10 Uji Linieritas

Variabel	F	P	Interpretasi
Kecanduan <i>Game online</i> dan Agresivitas	2,713	0,001	Tidak Linear

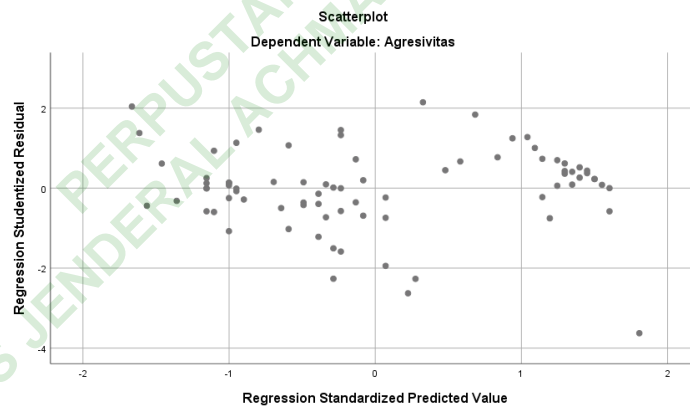
Berdasarkan uji linearitas diatas, dapat dilihat bahwa tidak terdapat hubungan linear antara kecanduan *game online* terhadap tingkat agresivitas. Hal tersebut dilihat dari nilai p dalam *deviation from linearity* sebesar 0,001 yang berarti $p < 0,05$.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji asumsi berikutnya yaitu uji heteroskedastisitas yang bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variasi dari nilai residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika variasi dari nilai residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang bersifat tetap, maka disebut homoskedastisitas, namun jika variance dari

nilai residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain berbeda maka disebut Heteroskedastisitas.

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan gambar scatterplots. Pengambilan keputusan dengan cara melihat pola gambar scatterplots, dengan ketentuan titik data penyebaran diatas dan di bawah atau disekitas 0, titik-titik tidak mengumpul hanya diatas atau dibawah, penyebaran titik-titik tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudia menyempit dan melebar kembali, serta penyebaran titik-titik data tidak berpola.



Gambar 4.1 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Hasil uji heteroskedastisitas yang ditunjukkan terlihat bahwa tidak ada pola yang jelas pada *plots*, serta titik-titik yang menyebar, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

4.3.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yaitu menguji secara empiris pengaruh kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas remaja di warung internet yang diuji menggunakan teknik uji analisis regresi non linear sederhana dengan menggunakan teknik regresi *exponential*. Pengaruh kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas dapat dijelaskan dengan menguji hipotesis penelitian.

Tabel 4.11 Uji Hipotesis *Coefficients*

	Coefficients				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Kecanduan	.026	.002	.779	10.983	.000
(Constant)	14.790	1.618		9.140	.000

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan SPSS 25, maka diperoleh regresi menggunakan hasil uji t dengan mengamati baris, kolom t dan sig. Variabel kecanduan game online berpengaruh positif dan signifikansi terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet. Hal ini terlihat dari signifikansi kecanduan game online $0,000 < 0,05$, dan nilai t tabel = $t(\alpha/2; n-1) = t(5/2; 80-1) = 1,990450$. Berarti nilai t hitung lebih besar dari ttabel ($10,983 > 1,990450$), maka H_0

ditolak dan H_a diterima sehingga hipotesis terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas **diterima**.

Tabel 4.12 Uji Hipotesis dari nilai r square

Model Summary			
R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,779	0,607	0,602	0,407

Berdasarkan tabel diatas untuk mengetahui besarnya pengaruh kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas dapat diketahui dari nilai R square diatas. Hasil output diatas dapat dilihat bahwa nilai R square sebesar 0,607. Nilai n mengandung arti bahwa pengaruh kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas adalah sebesar 60,7%, sedangkan 39,3% kecanduan game online dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diketahui dan tidak peneliti bahas. Dilihat pula bahwa *standart error* pada tabel diatas cukup kecil yaitu 40,7.

4.4 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet kabupaten Sleman. Responden yang digunakan pada penelitian ini adalah 80 remaja laki-laki dengan rentang usia dari 12-20 tahun yang bermain *game online* di warung internet dengan minimal bermain 4-5 kali dalam seminggu.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dianalisis peneliti, menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Hal tersebut dibuktikan nilai signifikansi $p < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ dengan nilai t 10.983 yang berarti terdapat pengaruh positif antara kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas. Diartikan pula bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas yang dilakukan. Kecanduan game online memberikan sumbangan efektif sebesar 60,7% terhadap agresivitas, sedangkan 39,3% berasal dari variabel lain yang tidak diteliti dan dibahas dalam penelitian ini. Disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet kabupaten Sleman” diterima.

Hasil penelitian ini berdasarkan data yang telah didapatkan menunjukkan karakteristik usia remaja terbanyak adalah usia 18 tahun dengan persentase 20%. Usia tersebut sedang memasuki pendidikan SMA/SMK, sehingga sesuai dengan hasil pendidikan responden dalam penelitian ini. Sejalan dengan teori Jordan & Andersen (2017) bahwa remaja dianggap lebih sering dan lebih mudah terhadap kecanduan *game online* dari pada dewasa awal, karena masa remaja berada pada ketidakstabilan dan lebih cenderung mudah terjerumus terhadap hal-hal baru.

Subjek yang digunakan peneliti hanya dengan responden berjenis kelamin laki-laki, karena observasi dan wawancara yang pernah dilakukan oleh peneliti (Mei, 2022) bahwa mayoritas jenis kelamin yang bermain *game online* di warung internet adalah laki-laki. Sesuai dengan pernyataan dari (Sitorus & Susi, 2021)

pengguna warung internet paling banyak adalah remaja laki-laki. Didukung pula dengan Sudaryningtyas, Pradekso, & ulfa (2015) remaja laki-laki kecenderungan lebih tinggi dalam bermain *game online*. Dilanjut dengan studi awal Febriandari, Fathra, & Siti (2016) pengunjung warnet lebih banyak adalah remaja dan didominasi laki-laki.

Hasil dari kategorisasi pada variable kecanduan game online paling banyak menunjukkan bahwa 24 responden dengan persentase 30% dari 80 responden berada pada kategori sedang. Hasil penelitian kategori sangat tinggi 21 responden dengan persentase 26,3% lebih besar dari penelitian Pande & Marheni (2015) yang hanya terdapat 1 responden dengan persentase 1,8%. Kecanduan *game online* sendiri akan menimbulkan dampak buruk bagi remaja seperti adanya perilaku agresivitas Ramadhani (2013).

Bermain *game online* secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan dan akan memberikan stimulus terhadap remaja, sehingga akan mengantarkan remaja untuk berperilaku sesuai karakter yang ada pada *game* yang dimainkannya (Hasibun, Ichsan, Akbar, 2022). Didukung pula dengan (La Febrina, 2014) dalam penelitiannya jika remaja kecanduan *game online* maka tingkat agresivitasnya akan lebih tinggi. Sesuai dengan hipotesis pada penelitian ini, yang dimana hipotesis tersebut diterima jika semakin kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula agresivitas yang dilakukannya.

Hasil data yang sudah peneliti analisis hanya terdapat 5 responden dari 80 yang dimana masuk kategori rendah, sehingga dapat dilihat bahwa sangat sedikit

remaja yang dapat mengontrol dalam bermain *game online*. remaja sendiri memiliki pandangan mengenai integritas dalam dirinya sendiri, karena pada masa remaja memiliki waktu untuk membangun posisi yang tepat untuk lingkungan sosialnya (Yuliasar & Pusvitasari, 2021). Diambil kesimpulan bahwa 5 responden tersebut dapat memilih lingkungan sosialnya dengan baik.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat mempengaruhi tingkat agresivitas remaja. hubungan yang terjadi yaitu positif yang dimana semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula agresivitasnya. Hal tersebut selaras dengan penelitian (Fasya, Satriawan, Alfiana & Ayu, 2017) bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresivitas remaja.