

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECERDASAN EMOSI DAN
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA PEMAIN GAME ONLINE**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Psikologi
(S.Psi)



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

Anisa Musa Ratna Sakinah

J71217112

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

TAHUN 2021

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosi dan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Pemain *Game Online*” merupakan karya hasil penelitian yang diajukan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain yang sama persis dengan karya ini, kecuali yang secara tertulis diacu dalam penelitian ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 08 Juni 2021

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is orange and yellow, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '3000', 'METERAI SUNAN AMPEL', and the serial number '5A345AJX017204510'.

Anisa Musa Ratna Sakinah

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECERDASAN EMOSI DAN
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA PEMAIN GAME ONLINE**

Yang disusun oleh:

Anisa Musa Ratna Sakinah

NIM. J71217112

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Ujian Skripsi

Surabaya, 7 Juni 2021
Dosen Pembimbing



Dr. dr. Hj. Siti Nur Asiyah, M. Ag
Nip.197209271996032002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI


**Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosi Dan Kecenderungan Perilaku Agresif
Pada Pemain Game Online**

Yang disusun oleh:
Anisa Musa Ratna Sakinah
J71217112

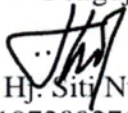
Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada Tanggal 5 Agustus 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

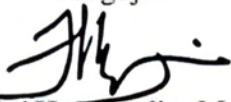



Dr. dr. Hj. Siti Nur Asiyah, M.Ag
NIP. 197209271996032002

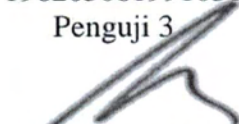
Susunan Tim Penguji
Penguji 1


Dr. dr. Hj. Siti Nur Asiyah, M.Ag
NIP: 197209271996032002

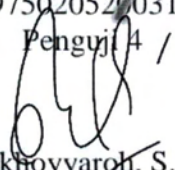
Penguji 2


Dr. H. Janudin, M.Si
NIP: 196205081991031002

Penguji 3


Dr. Abdul Muhid, M.Si
NIP: 197502052003121002

Penguji 4 /


Tatik Mukhoyyarah, S.Psi., M.Si
NIP: 197605112009122002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anisa Musa Ratna Sakinah
NIM : J71217112
Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi dan Kesehatan
E-mail address : anisaratna5@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosi Dan Kecenderungan Perilaku

Agresif Pada Pemain Game Online

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Agustus 2021

Penulis



(Anisa Musa Ratna S.)

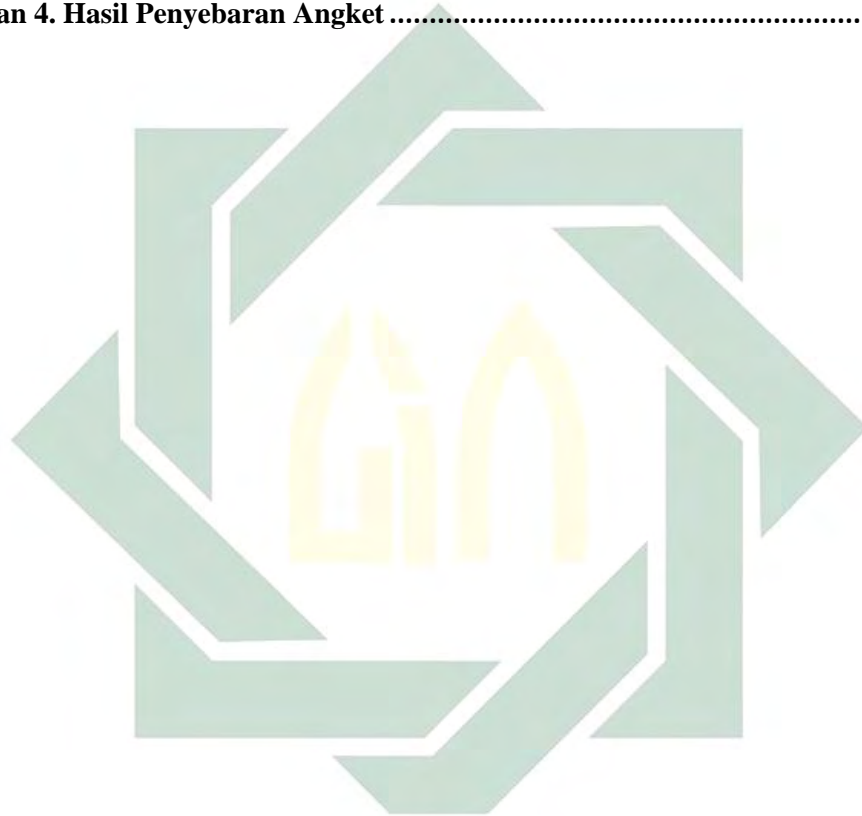
b. Dimensi–dimensi kecerdasan emosi	22
c. Faktor–faktor kecerdasan emosi	23
C. Hubungan antara kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain <i>game online</i>	23
D. Kerangka Teoritik	27
E. Hipotesis	29
BAB III	31
METODE PENELITIAN.....	31
A. Rancangan Penelitian	31
B. Identifikasi Variabel	32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
a. Perilaku agresif.....	33
b. Kecerdasan emosi	33
D. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel	34
a. Populasi	34
b. Sampel.....	34
c. Teknik Sampling.....	36
E. Instrumen Penelitian.....	36
1. Instrumen Penelitian Variabel Perilaku Agresif (Y)	37
2. Instrumen Penelitian Variabel Kecerdasan Emosi (X)	44
F. Analisis Data	51
1. Uji Prasyarat	52
BAB IV	57
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian	57
2. Deskripsi Hasil Penelitian	60
B. Pengujian Hipotesis	77
C. Pembahasan.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Skala <i>BPAQ</i>	37
Tabel 2. Kisi-Kisi Skala Kecenderungan Perilaku Agresif	38
Tabel 3. Kisi-kisi Skala Modifikasi <i>BPAQ</i> & Buatan Pribadi	38
Tabel 4. Blueprint Skala Kecenderungan Perilaku Agresif.....	39
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Skala Kecenderungan Perilaku Agresif.....	41
Tabel 6. Blueprint Skala Kecenderungan Perilaku Agresif Setelah Uji Validitas.....	42
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecenderungan Perilaku Agresif.....	43
Tabel 8. Kisi-Kisi SSEIT	44
Tabel 9. Kisi-kisi Skala Kecerdasan Emosi	45
Tabel 10. Kisi-kisi Skala SSEIT & Buatan Pribadi	45
Tabel 11. Blueprint Skala Tingkat Kecerdasan Emosi.....	46
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Skala Tingkat Kecerdasan Emosi	48
Tabel 13. Blueprint Skala Tingkat Kecerdasan Emosi Setelah Uji Validitas.....	50
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Skala Tingkat Kecerdasan Emosi	51
Tabel 15. Uji Normalitas Variabel.....	53
Tabel 16. Uji Linearitas Hubungan.....	56
Tabel 17. Hasil Pembagian Subyek Berdasarkan Jenis Kelamin.....	61
Tabel 18. Hasil Pembagian Subyek Berdasarkan Usia.....	62
Tabel 19. Hasil Pembagian Subyek Berdasarkan Game Online Yang Dimainkan	62
Tabel 20. Hasil Pembagian Subyek Berdasarkan Komunitas Virtual Yang Diikuti.....	63
Tabel 21. Hasil Analisa Deskriptif Tingkat Kecerdasan Emosi Subyek.....	64
Tabel 22. Rumus Menentukan Nilai Kategori.....	65
Tabel 23. Kategorisasi Skor Variabel Kecerdasan Emosi.....	67
Tabel 24. Hasil Analisa Deskriptif Tingkat Kecenderungan Perilaku Agresif Subyek..	68
Tabel 25. Kategorisasi Skor Variabel Kecenderungan Perilaku Agresif	71
Tabel 26 Presentase Kecenderungan Agresif Berdasarkan Jenis Kelamin.....	73
Tabel 27. Presentase Kecenderungan Perilaku Agresif Berdasarkan Rentang Usia.....	73
Tabel 28. Presentase Kecenderungan Perilaku Agresif Berdasarkan Jenis <i>Game Online</i> Yang Dimainkan	74
Tabel 29. Presentase Kecenderungan Perilaku Agresif Berdasarkan Komunitas Virtual Yang Diikuti	76
Tabel 30. Hasil Analisis Korelasi Product Moment Pearson	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Perilaku Agresif	111
Lampiran 2. Kuesioner Kecerdasan Emosi	115
Lampiran 3. Pertanyaan Demografi.....	119
Lampiran 4. Hasil Penyebaran Angket	119



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online adalah program yang menampilkan gambar-gambar menarik dan mudah digunakan, didukung oleh teknologi komputer dan dihubungkan oleh jaringan, sehingga dapat dimainkan bersama pemain dari seluruh dunia tanpa terhalang oleh batas tempat dan waktu (Bobby Bodenheimer, 1999). Kita dapat bermain bersama seluruh pengguna *game online* di waktu yang bersamaan, *game online* sendiri terdiri dari beberapa tipe, diantaranya: FPS (*First Person Shooter*), RTS (*Real-Time Strategy*), *Cross-Platform Online*, *Browser games*, dan *Massive Multiplayer Online Game*, permainan-permainan ini bukanlah sebuah hal yang tidak baik jika dilakukan pada waktunya, karena permainan ini juga berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh dan bosan yang dirasakan oleh pemain akibat dari kegiatan sehari-hari maupun mengisi waktu luang (Candra, D.A & Masya, H., 2016).

Tren bermain *game online* tidak hanya ada pada kelompok anak-anak saja, kalangan remaja dan dewasa, wanita maupun pria dapat ikut bermain menggunakan *game online*. Sejatinya, *game online* sendiri bertujuan untuk menghilangkan perasaan stress dan menambah keakraban diantara para

pemainnya, namun pada kenyataannya tidak sedikit pemain *game online* yang melakukan tindakan agresif sehingga membuat hubungan keakraban rusak dan perasaan stress bertambah, bermain *game online* mampu mempengaruhi perilaku agresif karena secara tidak langsung mereka meniru hal-hal berbau kekerasan yang ada dalam *game online* tersebut (Fasya. H; Satriawan; Alfiana; Amelia, A.F, 2017). Menurut Suci Ardianita Karina, psikolog di RSKD Atma Husada Mahakam, *game online* dapat digunakan sebagai sarana untuk menghilangkan stress, tapi jika berlebihan pasti akan menimbulkan kecanduan dan berpengaruh pada kondisi psikologis anak-anak, maka dari itu *game online* memiliki sisi yang menungtungkan maupun merugikan (Ramadhani, A., 2013).

Tidak hanya anak-anak, remaja bahkan orang dewasa yang bermain *game online* pun dapat menjadi berperilaku lebih agresif daripada remaja lain yang tidak intens bermain *game online* (Ulah, Muslimin, & Rozi, 2020). Contohnya, dilansir dari perkataan Kombes Wahyu dalam sebuah berita, dimana RF melakukan pemukulan pada anaknya karena kalah dalam bermain *game online* dan menjadikan anaknya sebagai tempat pelampiasan (Antara/JPNN, 2021). Atau kasus pembakaran rumah yang dilakukan oleh seorang remaja di Sidoarjo, dimana Kopol Yulie Khrisna menjelaskan bahwa remaja tersebut pernah dimarahi kedua orang tuanya akibat *game online* sebelum dia melakukan pembakaran pada rumah tetangganya (Rois, 2021). Contoh lainnya dari perilaku agresif yang ditunjukkan pemain *game online* adalah perilaku penembakan yang terjadi di Selandia Baru, pelaku mengaku terinspirasi untuk melakukan penembakan dari *game online* yang

dia mainkan. Anita Carolina Hendarko, seorang psikolog klinis Personal Growth, menyatakan bahwa *game online* peperangan dapat menyebabkan perilaku agresif, permasalahan kontrol emosi, pengendalian diri, kognitif, hingga perubahan pada struktur otak (Tim CNN, 2019).

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Setiawati & Gunado pun menunjukkan bahwa individu yang bermain *game online* kekerasan seperti PUBG yang memiliki tipe permainan FPS dan juga Mobile Legends yang memiliki tipe permainan MOBA, adalah individu yang menunjukkan perilaku agresif tinggi dibandingkan dengan individu lainnya (Setiawati & Gunado, 2019). Apalagi, sekarang ini sebagian besar remaja menyukai *game online* dengan jenis agresif seperti dua jenis diatas daripada *game online* yang berjenis non-agresif (Apriani, dkk, 2020). Hal ini disebabkan karena, permainan yang menampilkan perilaku agresif dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas para remaja, lewat *game online* mereka memiliki pengetahuan mengenai cara untuk menaklukkan lawan, seperti memukul, menendang, bahkan menembak (Dewi, 2013).

Pengetahuan ini dapat terbentuk secara tanpa sengaja dalam memori alam bawah sadar pemain *game online*, jadi mereka menjadi semakin terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, dan sikap agresif menjadi begitu mudah untuk terbentuk (Pitakasari, Kandar, & Pambudi, 2017). Lebih detail lagi, dijelaskan bahwa proses pembelajaran terjadi didalam pikiran remaja dan anak-anak yang melihat sebuah konten dalam *game online*, sehingga secara intensif memainkan *game online* mampu menyebabkan sebuah stimulus tercipta, sehingga akhirnya

mereka menungkan karakter yang mereka inginkan ke dalam permainan yang mereka lakukan atau meniru dan menyerap karakter yang ada di permainan dalam tindakan sehari-hari (Solihah, Sukma, & Herisman, 2020).

Selain jenis *game online* yang dimainkan, intensitas dalam bermain *game online* yang melibatkan kekerasan juga mampu menjadi salah satu faktor terbentuknya perilaku agresif. Gentile menyatakan bahwa rata-rata pemain *game online* yang menunjukkan perilaku agresi menghabiskan waktu sebanyak 16,4 jam untuk individu berjenis kelamin pria dan 9 jam untuk individu berjenis kelamin wanita di setiap minggunya (Setiawati & Gunado, 2019). Intensitas ini mampu mempengaruhi munculnya perilaku agresif dikarenakan ketika mereka gagal dalam mencapai tujuan dan mengalami kekalahan berkali-kali maka akan muncul perasaan frustrasi dalam diri mereka, perasaan frustrasi ini menimbulkan para *gamer* untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal maupun non-verbal (Isnaini, dkk, 2021).

Dari 142 remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online*, ditemukan adanya 6 remaja (4,2%) yang memiliki kadar sifat agresif tinggi, 67 remaja (45,3%) memiliki kadar sifat agresif sedang, dan 69 remaja (46,6%) memiliki kadar sifat agresif rendah (Trimawarti & Wakhid, 2020). Sedangkan, dalam penelitian milik Safari dan Mulya pada tahun 2020, ditemukan bahwa 69,4% anak yang bermain *game online* menunjukkan perilaku agresif dengan sebanyak 52,8% ditunjukkan dalam perilaku agresif verbal (Safari & Mulya, 2020). Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh siswa yang kecanduan bermain

game online dapat berupa agresif non-verbal, seperti jika kesal memukul teman, berkelai, dan tidak memiliki kemampuan untuk menahan hasrat ingin memukul, dan juga berupa agresif secara verbal seperti mengeluarkan makian dalam bahasa daerah yang termasuk dalam kata-kata kotor (Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019).

Selain itu, *game online* mampu menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya kecerdasan emosi individu (Pratama, Rinda .F & Alini, 2020). Menurut Goleman kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengatur perasaan dan tidak membesar-besarkan emosi senang yang dirasakan, kemampuan untuk mengendalikan mood, kemampuan memberi motivasi pada diri sendiri dan bertahan menghadapi perasaan tertekan sehingga mampu menjaga agar kecakapan dalam berfikir tidak dipengaruhi oleh beban stress, lalu mampu berempati dan berdo'a adalah kecerdasan emosi (Apriliyani, 2020).

Menjaga hubungan dengan orang lain (*handling relationship*) dengan cara memahami karakter dan perasaan orang lain adalah salah satu aspek kecerdasan emosi milik Goleman (Sarwono, 2014). Padahal dengan adanya perilaku agresi kita tidak dapat melakukan aspek tersebut, karena dengan kita tidak bisa menjaga hubungan baik dengan seseorang jika kita menyakiti mereka.

Didalam islam ada beberapa ayat yang mampu menggambarkan kecerdasan emosi seperti yang digambarkan oleh Goleman. Pertama adalah *muraqabah* berdasarkan Qs. An-Nisaa': 1 dan *muhasabah* berdasarkan Qs. Al-Hasyar: 18. Dalam proses *muraqabah dan muhasabah* ini kita dapat mengetahui sejauh mana

perilaku baik dan buruk yang telah kita perbuat, kita mampu mengetahui batas kemampuan diri sendiri dan memiliki tolak ukur untuk menentukan pencapaian amal ibadah kita (Permatasari & Fahyuni, 2020).

Selanjutnya, mampu memotivasi diri sendiri, dalam islam keputusan merupakan sifat yang tidak disukai Allah karena sifat putus asa lahir dari kesedihan yang tidak mampu kita kontrol, sehingga dengan adanya kecerdasan emosial kita mampu terhindarkan dari dosa verbal dalam dunia virtual, karena kita mampu mengendalikan ekspresi emosi yang kita curahkan (Sarnoto & Rahmawati, 2020).

Dikatakan bahwa jika kecerdasan emosi, yang dapat disebut dengan kecerdasan *Qalbiyah* didalam islam, sudah menguasai jiwa dalam diri manusia maka akan tercipta kepribadian yang tenang, sehingga dibutuhkan pendidikan akhlak sedari dini (Nasaruddin, 2020).

Menurut Sears, Freedman, dan Peplau, proses belajar di masa lalu, imitasi, dan penguatan merupakan metode utama yang menentukan agresivitas yang terdapat dalam diri manusia. Pada masa anak-anak sampai dewasa awal banyak dinamika yang terjadi dalam perilaku agresi, *reinforcement*, dan pembelajaran sosial, agar mereka mampu untuk membentuk tingkat kecerdasan emosi untuk mengendalikan perilaku agresinya (Rinanda & Haryanta, 2017).

Virtual community atau komunitas berbasis virtual, merupakan perkumpulan yang terbentuk dari kounikasi yang di hubungkan oleh media sosial, komunitas virtual ini tidak membutuhkan pertemuan tatap muka untuk menjalin

agresivitas terdapat hubungan signifikan dengan arah yang negatif, artinya semakin meningkat atau tinggi kecerdasan emosional remaja madya di SMA Dwijendra maka semakin rendah tingkat agresivitasnya. Penelitian keenam dilakukan oleh Paharuddin (2019), menyebutkan variabel pengelolaan emosi dengan perilaku agresif pada siswa memiliki pengaruh yang signifikan, jadi jika kemampuan pengelolaan emosi siswa ditingkatkan maka perilaku agresif siswa akan turun. Kedelapan, Penelitian ketujuh, yang dilakukan oleh Martinez–Monteagudo, dkk (2019) menyebutkan bahwa ada kemungkinan yang tinggi untuk seorang pelajar menjadi korban ataupun pelaku perilaku agresif ketika kemarahan dan tingkat agresi fisik meningkat, dan remaja dengan perilaku antisosial yang tinggi lebih sering terlibat dalam situasi perundungan secara *online* maupun *offline*.

Kedelapan, hasil penelitian Mitrofan (2018) menyatakan bahwa dengan kemampuan emosionalnya anak–anak mampu meningkatkan empati, kualitas interaksi sosial, dan peforma mereka disekolah. Selain itu, frekuensi isu–isu perilaku agresif dan disiplin dalam sekolah juga semakin berkurang. Kesembilan, Zahro (2017) dalam penelitiannya menemukan adanya efek positif dari pelatihan empati menggunakan kartu ekspresi, pelatihan tersebut mampu memberi efek positif sehingga meningkatkan perilaku gemar menolong seorang anak, dan berefek negatif pada perilaku agresif anak, sehingga mampu mengurangi perilaku agresifnya.

Kesepuluh, Dewi & Savira (2017) dalam penelitiannya menuliskan adanya korelasi signifikan pada kecerdasan emosi terhadap perilaku agresi yang

ditunjukkan melalui *social media* yang dimiliki oleh remaja yang menjadi pelajar di SMAN 1 Gersik, sehingga makin tinggi tingkat kecerdasan emosi milik siswa maka akan makin rendah pula tingkah laku agresi mereka di akun media sosial. Kesebelas, yang dilakukan oleh Kaya, dkk (2017) juga menyatakan, pada para petinju di beberapa distrik di Turki, memiliki hubungan negatif antara agresi dan semua dimensi kecerdasan emosi, terlebih pada dimensi coping stres dan kemampuan interpersonal, sehingga mereka menyimpulkan bahwa agresi yang dimiliki oleh petinju di beberapa distrik di Turki, dapat dikategorikan sebagai salah satu faktor dari kecerdasan emosi mereka.

Perbedaan penelitian ini terletak pada pemilihan subjek, dimana peneliti menggunakan pemain *game online* sebagai subjek sedangkan di penelitian-penelitian terdahulu subjek yang digunakan adalah *supporter* bola, pelajar sekolah, *boxer*, dan mahasiswa. Dalam beberapa penelitian di atas terdapat perbedaan variabel, yaitu peneliti menggunakan kecerdasan emosi sebagai variabel X, sedangkan beberapa penelitian di atas menggunakan intensitas/frekuensi bermain, pengelolaan emosi, kemampuan emosional, kematangan emosi dan pelatihan empati sebagai variabel X. Dalam salah satu penelitian juga diberikan lebih detail bahwa perilaku agresi yang diukur adalah agresi ketika menggunakan media sosial, sedang didalam penelitian ini tidak.

Penelitian ini berbentuk verifikatif, menurut Mashuri dan Zainudin dikatakan bahwa penelitian verifikatif adalah memeriksa kebenaran suatu teori

BAB II penelitian ini berisikan mengenai penjelasan teori yang digunakan, hasil terdahulu pada penelitian yang mirip dan pendapat para ahli mengenai variabel yang terkait dalam penelitian. Bagian ini mendeskripsikan teori yang sesuai atau relevan dan terkait dengan *research* yang akan dilakukan. Dalam penyusunan bagian bawah atau sub bagian, peneliti memperhatikan korelasi atau kaitan yang logis dan sistematis teori-teori hasil penelitian yang dideskripsikan. Selain itu bagian ini juga memuat kerangka teoritik dan hipotesis. Kerangka teoritik merupakan ringkasan dari kajian pustaka yang ditulis dan disusun sendiri oleh penulis sebagai arahan untuk pemecahan masalah dalam penelitian dan untuk merumuskan atau membuat hipotesis, pada bagian ini berisi bagan atau skema yang menunjukkan arah pemikiran dalam penelitian terkait dengan variabel-variabel yang digunakan untuk penelitian berdasar dari kajian pustaka yang telah ditulis pada sub bab sebelumnya. Sedangkan hipotesis penelitian memuat pernyataan singkat yang merupakan kesimpulan dari landasan teori dan berperan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang ditemukan dan melalui penelitian ini masih harus dibuktikan kebenarannya.

BAB III berisi tentang rencana penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan tujuan dan kajian teori pada pembahasan sebelumnya. Rancangan ini memuat prosedur menjalankan penelitian seperti pendekatan yang digunakan dan jenis penelitian yang dilakukan, subjek yang dipilih, teknik untuk melakukan pengumpulan data, analisis terhadap data yang didapatkan, keabsahan data dan

rencana pengumpulan data. Semua metode yang dipilih dijelaskan secara sistematis dan berisi tentang jenis penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV berisi data dan uraian tentang sesuatu yang diperoleh berdasarkan metode yang dijelaskan sebelumnya. Pada bab ini terdapat tiga hal yang akan diuraikan yaitu hasil dari penelitian, pengujian dari hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian. Hasil penelitian memuat dua hal, yakni: (1) persiapan penelitian dan pelaksanaannya, dan (2) deskripsi dari hasil penelitian. Pada persiapan dan pelaksanaan penelitian gambaran singkat, padat, dan konsisten akan dikemukakan. Gambaran tersebut mengenai objek kajian (masalah) yang telah diteliti, deskripsi tentang proses atau tahapan dan prosedur penelitian yang dilakukan dan juga persiapan yang berkaitan dengan perijinan untuk melaksanakan penelitian dan persiapan menyusun alat ukur. Pada deskripsi hasil penelitian merupakan penyajian hasil-hasil penelitian secara sistematis, runtut, dan konsisten. Pengujian hipotesis merupakan paparan mengenai hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap hipotesis, sebenarnya tidak begitu berbeda dengan penyajian temuan dalam penelitian, hanya saja hipotesis dikemukakan kembali, termasuk dengan hipotesis nol-nya, dan masing-masing temuan diikuti dengan hasil pengujian yang ditemukan serta diberikan penjelasan atas hasil tersebut secara padat dan ringkas. Pada pembahasan memuat mengenai hasil yang diperoleh dengan penjelasan teoritis, di samping itu, perlu dikemukakan tentang ada tidaknya hubungan atau ada tidaknya perbedaan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Jika hasil pengujian datanya non-signifikan, maka dalam penelitian perlu dibahas lebih

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perilaku agresif

a. Pengertian perilaku agresif

Ada banyak konsep yang menjelaskan mengenai perilaku agresif, dalam teori Berkowitz disebutkan perilaku agresif sebagai tindakan atau perilaku yang memiliki tujuan untuk memberikan rasa sakit pada orang lain, baik dalam hal fisik maupun psikis. Selain itu Franzoi mengatakan kerugian, bahaya bagi orang lain atau dapat merusak hal yang dimiliki oleh orang lain dapat ditimbulkan dari perilaku agresif (Siddiqah, 2010). Agresi berarti sebuah tingkah laku yang diperlihatkan dengan tujuan mengancam, membahayakan dan menyakiti individu dan atau objek sasaran perilaku, melalui tindakan verbal maupun bukan perkataan, secara tidak langsung maupun langsung (Morgan, King & Weiz, 1986).

Freud berpendapat bahwa perilaku agresif adalah hal yang intrinsik dan berupa insting yang melekat didalam diri manusia, sedangkan Darwin beranggapan jika perilaku agresif adalah sebuah tindakan agar manusia mampu memenuhi kebutuhan *survival* mereka lalu menjaga dan mengembangkan perasaan kemanusiawannya sebelum akhirnya membangun komunitas. Dalam percobaan yang dilakukan oleh Bandura dan Walters ditemukan anak-anak dapat memiliki tingkah

laku yang agresif hanya dari mengamati perilaku yang ditampilkan oleh sosok lain, misalnya melalui film yang memiliki adegan agresi (Susyanto, 2011).

Moore dan Fine berpendapat bahwa tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap objek-objek merupakan bentuk dari tingkah laku agresif (Restu & Yusri, 2013). Baron mendefinisikan perilaku agresif dengan perilaku yang ditampakkan pada individu lain yang tidak menginginkan adanya perilaku tersebut untuk membuat individu tersebut terluka atau celaka (Pratama, Syahniar & Karneli, 2016).

Adi menjabarkan agresi sebagai sebuah respon terhadap perasaan marah, kecewa, dendam, atau ancaman yang memancing emosi negatif, sebagai sesuatu yang mampu membangkitkan perilaku kekerasan berupa tindakan menyerang, merusak, hingga membunuh dengan tujuan untuk melawan atau menghukum (Khaninah, & Widjanarko, 2016). Menurut Crutfield & Ballachey, seluruh gaya atau bentuk yang ditujukan untuk merusak atau melukai orang lain dapat disebut dengan perilaku agresif (Illahi, dkk, 2018).

Yunalia beranggapan bahwa salah satu bentuk ekspresi emosi individu akibat dari adanya suatu ketidak berhasilan yang dialami adalah sebuah perilaku agresif. Tingkah laku ini berujuan untuk melakukan dominasi atau perusakan terhadap benda ataupun orang lain secara fisik maupun verbal (Yunalia & Etika, 2020).

Berdasarkan definisi yang disebutkan, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah sebuah insting yang melekat pada manusia, insting ini akan muncul karena adanya emosi negatif seperti marah, kecewa, kesal, dan sebagainya. Jika kita tidak mampu mengendalikan emosi-emosi negatif tersebut, maka kita akan memunculkan perilaku agresif yang mampu merusak benda maupun menyakiti seseorang secara fisik dan juga psikis.

b. Dimensi-dimensi perilaku agresif

Atkinson menyatakan adanya tiga dimensi dari perilaku agresif, yaitu: (1) fisik, seperti meninju, menendang, dan mencubit. (2) verbal, seperti memaki, berkata kasar, dan menghina. (3) merusak harta benda, seperti melempar atau memukul benda-benda disekitar hingga hancur (Fadila, 2013).

Buss juga mengkategorikan perilaku agresif dalam beberapa dimensi, yaitu: (1) fisik, seperti menyerang dengan kepalan tinju, pendorongan, penamparan, tendangan, atau bahkan melukai menggunakan senjata. (2) melukai dengan perkataan, yaitu menggunakan makian atau kata-kata hinaan, gossip buruk, penuduhan, dan lainnya. (3) agresi aktif, adalah perilaku agresif yang membahayakan melalui perilaku spesifik, (4) agresi pasif, dilakukan dengan cara tersirat, individu akan memendam emosi yang sedang dirasakan dan diungkapkan secara tidak sadar melalui perilakunya. (5) langsung, ketika bahaya ditimbulkan langsung oleh seseorang yang ingin melakukan tindakan agresif tersebut dan (6) tidak langsung, ketika orang lain yang disuruh untuk menimbulkan bahaya tersebut (Illahi, dkk, 2018).

Buss & Perry membagi perilaku agresif dalam empat dimensi, yaitu: (1) agresi fisik, cara pengekspresian kemarahan dengan kecenderungan untuk melakukan serangan secara fisik, (2) agresi verbal, perilaku individu yang cenderung menyerang orang lain dan menyakiti orang lain secara verbal, (3) kemarahan, representasi emosi berupa dorongan kegiatan zat dalam tubuh atau fisiologis sebagai tahap dalam persiapan tindakan agresi seperti perasaan marah, perasaan kesal, dan perasaan sebal, (4) permusuhan, adalah sebuah perasaan sakit hati dan merasa mengalami ketidakadilan sebagai perwakilan dari proses berfikir. Cemburu, iri, rasa tidak percaya, dan kekhawatiran mampu menjadi pemicu perasaan sakit hati (Setyoningsih, 2019).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif

Faktor internal dan eksternal mampu mempengaruhi agresivitas, faktor internal adalah yang bersangkutan dengan dalam pribadi individu, seperti kepribadian individu, hubungan interpersonal yang dimiliki, dan perasaan frustrasi. Sedangkan faktor eksternal adalah keadaan di lingkungan sekitar (Baron & Bryne, 2005).

Munculnya perilaku agresif juga dapat dipicu oleh faktor biologis, temperamen yang sulit untuk dikendalikan, pengaruh dari pergaulan negatif, penggunaan narkoba, tayangan kekerasan yang dilihat dan sebagainya (Siddiqah, 2010). Teori tersebut selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Restu dan Yusri, dikatakan bahwa rasa kurang diperhatikan oleh orang lain, rasa tertekan, pergaulan buruk yang diikuti, dan efek dari melihat tayangan kekerasan di media

mampu menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif (Restu & Yusri, 2013).

Lebih jauh lagi, Baron & Byrne juga menyebutkan bahwa faktor sosial yang meliputi rasa frustrasi, provokasi orang lain, perilaku agresi yang dipindahkan, ketegangan yang terus meningkat, dan paparan kekerasan dalam media, lalu faktor penyebab dari diri sendiri/pribadi yang meliputi tipe kepribadian A, bias *attributional hostile*, dan adanya perbedaan gender, terakhir ada suhu udara dan alkohol yang termasuk dalam faktor situasional. Semua itu merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi intensi terjadinya perilaku agresif (Kartini, 2016). Thalib menjelaskan bahwa faktor personal dan faktor sosial umumnya adalah penyebab perilaku agresif (Thalib, 2017).

Guswani & Kawuryan menyatakan bahwa perilaku agresif dipengaruhi oleh faktor kematangan emosional, kontrol diri yang dimiliki, regulitas, kecerdasan dalam hal emosi, dan pengaruh dari media (Illahi, dkk, 2018). Merdekasari & Chaer juga berpendapat faktor kepribadian dan sosial juga mampu menjadi penyebab adanya perilaku agresif, perempuan tidak selalu atau menunjukkan perilaku agresif fisik yang lebih rendah daripada laki-laki dikarenakan perempuan cenderung memiliki kepribadian lebih simpatik daripada laki-laki (Yunalia & Etika, 2020).

b. Dimensi–dimensi kecerdasan emosi

Yeung menyatakan bahwa kecerdasan emosional terbagi dalam dimensi kesadaran diri sendiri, arah diri sendiri, dan kecerdasan interpersonal (Akimas & Bachri, 2016).

Goleman membagi aspek dalam kecerdasan emosi menjadi lima area, yakni: (1) memahami emosi yang dimiliki oleh diri sendiri (*self-awareness*), (2) pengelolaan emosi diri sendiri (*managing emotions*), (3) melakukan motivasi bagi diri sendiri (*motivating oneself*), (4) mengidentifikasi/mengenalinya dan memahami emosi yang dimiliki oleh orang lain (*recognizing emotions in others*), dan (5) menjaga relasi dengan orang lain (*handling relationship*) dengan cara memahami karakter dan perasaan orang lain tersebut (Sarwono, 2014).

Pertama, memahami emosi diri sendiri berarti kita memiliki kesadaran diri dan mampu mengenali perasaan yang sedang terjadi, kita memiliki kecakapan dalam memonitor hal yang kita rasakan tiap waktunya sehingga kita mendapatkan pemahaman psikologis mengenai diri kita sendiri. Kedua, mengelola emosi diri sendiri adalah sebuah keahlian yang membuat kita bisa mengatasi perasaan dengan akurat, sehingga kita mampu membentuk kesadaran diri dan mampu lebih cepat *move on*/bangkit dari keterpurukan yang kita rasakan. Ketiga, memotivasi diri sendiri adalah kemampuan yang membuat kita cenderung efektif dalam segala hal yang tengah kita lakukan dan menjadi lebih produktif. Keempat, mengenali dan memahami emosi orang lain, dapat juga disebut dengan empati, dimensi ini juga mampu

memainkan *game* (Yunita & Augesty, 2020). Apalagi, selama pandemi Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah mencatat, *game online* sebagai salah satu hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat (Dahwilani, 2020).

Menurut data yang dirilis oleh *Entertainment Software Association* (ESA) rata-rata *gamers* diseluruh dunia memiliki usia 35 tahun, dengan jumlah 29% berusia 18–35 tahun dan 27% berusia dibawah 18 tahun (Utomo, 2016). Sedangkan di Indonesia sendiri, pemain *game online* terbagi dalam usia 0–24 tahun sebanyak 82%, 25–34 tahun sebanyak 10%, dan diatas 35 tahun sebanyak 8% (Tamara, Putere, & Dewi, 2020).

Artinya, rata-rata pemain *game online* adalah seseorang yang dikategorikan sebagai individu yang berada dalam masa dewasa awal, seperti yang telah dinyatakan oleh Hurlock, yaitu, masa perkembangan dewasa awal ada dalam rentang usia delapan belas tahun hingga tiga puluh sembilan tahun (Dewi & Paramita, 2012). Tempramen yang dimiliki ketika masa kanak–kanak memiliki kaitan yang bervariasi terhadap kepribadian ketika dewasa awal, semuanya tergantung dengan pengalaman individual yang telah dijalani. Meskipun begitu, dibandingkan remaja, individu yang ada dalam masa perkembangan dewasa awal mempunyai suasana hati yang tidak mudah selalu berubah–ubah, cenderung memiliki perilaku bertanggung jawab yang lebih, dan lebih sedikit melakukan/terlibat tindakan beresiko (Santrock, 2012).

Individu yang bermain *game online* dapat memunculkan perilaku agresi secara fisik, verbal, emosional, dan permusuhan. Terjadinya hal ini disebabkan oleh kekalahan yang mereka alami atau ketidak kompakannya mereka dalam bekerja sama ketika bermain dalam satu tim dan akhirnya memunculkan perilaku agresi pada salah satu individu, perilaku agresi ini kemudian dapat mempengaruhi dan menular pada individu lainnya (Teofanda, 2020).

Hal ini sejalan dengan penemuan dalam penelitian Anggitasari, bahwa pengaruh kecerdasan emosi dalam memicu perilaku agresif hanya sebesar 5%, sisanya berasal dari faktor lain seperti frustrasi, provokasi, pengaruh media, pengaruh teman sebaya, alkohol, dan lainnya (Anggitasari, 2019). Capra menjelaskan bahwa terjadinya agresivitas mampu disebabkan oleh kepribadian yang memiliki kerentanan emosional, karena individu tersebut lebih mudah untuk memunculkan sisi agresifnya (Annisavitry, 2017).

Selain kerentanan emosional, dikatakan bahwa kematangan emosi memberikan sumbangan efektif sebesar 82% dalam mempengaruhi perilaku agresi, sedangkan sisa 18% disumbang oleh faktor lainnya seperti kecerdasan emosi, kontrol diri, religiusitas, dan pengaruh media (Guswani & Kawuryan, 2011). Anak-anak yang menunjukkan perilaku merusak/agresif dalam bentuk fisik maupun verbal memiliki tingkat kecerdasan emosi yang lebih rendah dari teman-teman mereka yang tidak menunjukkan perilaku agresif, hal serupa juga ditemukan pada hasil penelitian pada remaja dan dewasa, mereka yang tingkat kecerdasan emosionalnya lebih tinggi

jarang terlibat dalam bentuk perilaku agresif apapun termasuk lelucon mengenai kekerasan, pemukulan, ejekan, ancaman, dan kekerasan seksual (Garcia-Sancho, Salguero, & Fernandez-Berrocal, 2014).

Meskipun begitu, kecerdasan emosi dapat berperan penting dalam mengendalikan agresivitas seseorang, karena individu yang cerdas secara emosional akan melakukan pembelajaran untuk mengenali dan mengelola emosi, lalu membina hubungan baik, dan berempati (Rinanda & Haryanta, 2017).

Individu yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi tidak mudah terprovokasi, mampu melakukan pemahaman terhadap pendapat orang lain, dan tidak mudah tersinggung (Mukarromah, 2008). Mereka dapat berfikir secara baik, objektif, dan tidak bersifat impulsive karena dapat mengatur dan mengekspresikan emosinya dengan baik (A'yunnisa & Indriana, 2018).

Kontrol diri yang tinggi dalam menjaga emosi, sehingga mampu menahan diri untuk bertindak agresif juga memungkinkan untuk dimiliki oleh individu dengan kecerdasan emosi tinggi (Dewi & Savira, 2017). Hal ini sejalan dalam penelitian Illahi, dkk, dimana individu yang dianggap cerdas secara emosinya adalah individu yang bisa memahami situasi yang sedang dihadapi terlebih dahulu sebelum bertindak atau memberikan sebuah reaksi, individu tersebut tidak akan cenderung mengedepankan emosinya dan langsung melakukan perilaku negatif, salah satunya adalah perilaku agresif (Illahi, dkk, 2018).

D. Kerangka Teoritik

Perilaku agresivitas adalah insting yang melekat pada manusia, insting ini akan muncul jika dipicu dengan emosi negatif lalu tampil dalam bentuk tingkah laku, secara verbal maupun non-verbal, yang mampu membuat orang lain merasa sakit. Ada 2 faktor yang mempengaruhi tingkah laku ini, yaitu faktor dari internal dan faktor dari eksternal, faktor bersangkutan dengan dalam diri individu, seperti kepribadian diri, hubungan interpersonal yang dimiliki, dan rasa frustrasi disebut dengan faktor dari internal. Sedangkan faktor dari eksternal adalah kondisi/keadaan lingkungan sekitar (Baron & Bryne, 2005). Kecerdasan emosi adalah salah satu yang mampu menjadi faktor internal dari agresivitas, Capra menjelaskan bahwa terjadinya agresivitas mampu disebabkan oleh kepribadian yang memiliki kerentanan emosional, karena individu tersebut lebih mudah untuk memunculkan sisi agresifnya (Annisavitry, 2017).

Berkowitz juga mengatakan bahwa individu mampu bertindak agresif sebagai reaksi dari stimulus yang memunculkan rasa emosional yang tidak nyaman, dan individu tersebut cenderung tidak memiliki kemampuan dalam mengatasi/mengatur emosinya sehingga akhirnya memunculkan rasa frustrasi dan perilaku agresif (Annisavitry, 2017). Orang yang memiliki kecenderungan memusuhi dan menyakiti orang lain biasanya kecerdasan emosional yang dimilikinya tidak tinggi, hal ini disebabkan karena individu tersebut kurang mampu untuk mengelola perasaannya

dan mengekspresikannya secara tepat dan efektif, sehingga individu tersebut cepat bertindak hanya berdasarkan emosi (Karambut, 2012).

Kematangan emosi memberikan sumbangan efektif sebesar 82% dalam mempengaruhi perilaku agresi, sedangkan sisa 18% disumbang oleh faktor lainnya seperti kecerdasan emosi, kontrol diri, religiusitas, dan pengaruh media (Guswani & Kawuryan, 2011). Pribadi yang cerdas secara emosional adalah orang yang mampu/bisa memahami situasi yang sedang dihadapi terlebih dahulu sebelum bertindak atau memberikan sebuah reaksi, individu tersebut tidak akan cenderung mengedepankan emosinya dan langsung melakukan perilaku negatif, salah satunya adalah perilaku agresif (Illahi, dkk, 2018).

Goleman membagi aspek-aspek dalam kecerdasan emosi menjadi lima area, yakni: melakukan pemahaman terhadap emosi diri sendiri, pengelolaan emosi diri sendiri, memotivasi diri sendiri, mengetahui/mengenali dan memahami emosi yang dirasakan orang lain, terakhir menjaga relasi/hubungan dengan orang lain dengan cara memahami karakter dan perasaan orang lain tersebut (Sarwono, 2014). Mayer & Salovey juga menyatakan faktor-faktor yang mampu mengukur kecerdasan emosi dapat dilihat dari: kemampuan memahami emosi dengan benar dan mengekspresikannya, membangkitkan dan mengakui perasaan/empati ketika kita berfikir mengenai sesuatu, mengetahui dan memahami emosi agar kita dapat menunjukkan perkembangan intelektual dan personal (Mara & Mara, 2010).

2. Menetapkan kriteria sampel sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu (1) berada dalam range usia 18-30 tahun (dewasa awal), (2) memainkan setidaknya satu diantara tiga jenis *game online* populer (RPG, FPS, dan atau MOBA), dan terakhir (3) tergabung dalam *virtual community game online* (seperti *server discord*, *LINE open chat*, dan grup untuk mencari teman bermain dan berbagi informasi mengenai *game online* terkait).
3. Peneliti membuat skala terkait variabel kecerdasan emosi dan perilaku agresif melalui *google form* dan menyebarkan *linknya* pada *virtual community game online*.
4. Peneliti meminta pada anggota *virtual community* untuk mengisi skala yang sudah disebar dan menunggu data penelitian terkumpul sesuai dengan jumlah minimal subjek yang dibutuhkan.
5. Peneliti melakukan scoring pada jawaban para subjek dan melakukan analisis data.

B. Identifikasi Variabel

Variabel bebas dan terikat digunakan dalam penelitian, kali ini penulis menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel yang memiliki pengaruh pada variabel lainnya dan bisa dilambangkan dengan (X) disebut dengan variabel bebas. Sedangkan, variabel yang bisa dipengaruhi oleh variabel lainnya dan dilambangkan dengan (Y) disebut dengan variabel terikat. Berikut adalah pengkategorian kedua variabel yang akan digunakan untuk penelitian:

- a. Variabel indenpenden/bebas (X) : Kecerdasan Emosi

c. Teknik Sampling

Simple random sampling dipilih dan digunakan sebagai teknik sampling dalam penelitian ini, yaitu peneliti mengambil sampel/subyek secara acak pada populasi yang ada (Sugiyono, 2001). Peneliti memilih teknik ini, karena peneliti sudah menetapkan pengkategorian subyek pada populasi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk memperkirakan korelasi/hubungan tingkat kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain *game online* yang tergabung dalam *virtual community* dan berada pada rentang usia dewasa awal, adalah instrumen dengan bentuk *self-assessment* dan menggunakan jenis skala likert.

Skala yang dapat digunakan untuk mengukur sebuah persepsi, sikap, atau pendapat yang dimiliki oleh seseorang maupun kelompok tentang sebuah fenomena maupun peristiwa sosial disebut dengan skala likert (Bahrn, Alifah, & Mulyono, 2018). Dua bentuk pertanyaan terdapat dalam skala ini, yaitu bentuk pertanyaan yang positif untuk mengukur nilai skala positif dan bentuk pertanyaan yang negatif untuk mengukur nilai skala negatif (Pranatawijaya, Viktor H., Widiatry., Priskila, Resa., & Putra, Putu B. A. A., 2019).

Peneliti hanya menyediakan pilihan jawaban sebanyak empat buah agar subjek penelitian tidak ada yang merasa ragu-ragu dalam memberikan jawaban, sehingga

(Matondang, 2009). Sebuah tes yang dinilai valid untuk tujuan tertentu, mungkin saja menjadi tidak valid jika digunakan untuk tujuan lain atau pengambilan keputusan dalam hal lainnya, sehingga validitas sebuah tes harus selalu memiliki kaitan dengan pengambilan keputusan atau tujuan tertentu (Matondang, 2009).

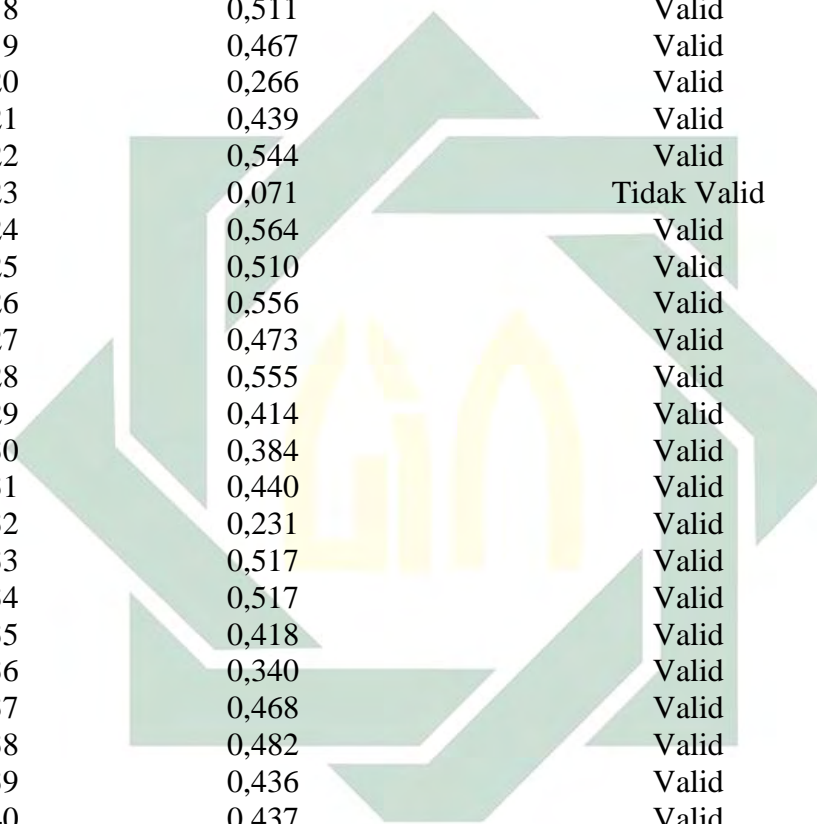
Metode try out terpakai akan digunakan peneliti untuk melakukan uji validitas dan realibilitas pada skala kecenderungan perilaku agresif yang telah di modifikasi ini. Untuk mengetahui validitas dari butir aitem digunakan koefisien. Tingginya konsistensi antara hasil ukur keseluruhan tes dengan hasil ukur butir tes akan dicerminkan dalam koefisien korelasi yang tinggi antara skor butir dengan skor total, jadi bisa dikatakan aitem/butir tes yang digunakan tepat untuk digunakan sebagai alat pengukur suatu konsep atau konstruk yang ingin di ukur (Matondang, 2009). Masrun menyatakan bahwa aitem yang memiliki tingkat korelasi tinggi dan positif dengan skor total, menunjukkan aitem tersebut memiliki validitas tinggi (Sugiyono, 2018). Biasanya, syarat minum untuk dapat dianggap sebagai aitem yang valid adalah jika $r = 0,3$ ". Jadi, jika korelasi antara aitem/butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka aitem tersebut dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2018).

Setelah melihat distribusi nilai r table Product Moment, untuk jumlah subjek (N) sebanyak 150 orang dapat menggunakan taraf signifikansi 5%, sehingga butir/aitem akan dianggap valid jika $r = 0,159$ atau dapat menggunakan taraf signifikansi 1%, sehingga aitem dianggap valid jika $r = 0,210$. Peneliti memutuskan untuk menggunakan taraf signifikansi 1% agar aitem dalam skala memiliki tingkat

b. Validitas Skala Kecerdasan Emosi

Validitas tes atau validitas alat ukur digunakan untuk mengkaji ketepatan suatu alat tes dan mengetahui sejauh manakah sebuah alat ukur yang akan/telah digunakan mampu mengukur sebuah variabel penelitian (Syamsurizal, 2020). Sehingga, uji validitas pasti dipakai dengan tujuan mengukur kelayakan aitem–aitem yang berupa pertanyaan maupun pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel. Sudjana menyatakan validitas berkaitan dengan hal ketepatan alat yang digunakan untuk penilaian terhadap konsep yang ingin dinilai oleh peneliti, sehingga alat penilai benar–benar menilai hal yang sudah seharusnya dinilai (Matondang, 2009). Sebuah tes yang dinilai valid untuk tujuan tertentu, mungkin saja menjadi tidak valid jika digunakan untuk tujuan lain atau pengambilan keputusan dalam hal lainnya, sehingga validitas sebuah tes harus selalu memiliki kaitan dengan pengambilan keputusan atau tujuan tertentu (Matondang, 2009).

Metode try out terpakai akan digunakan peneliti untuk melakukan uji validitas dan realibilitas pada skala tingkat kecerdasan emosi yang telah di adopsi dan dibuat ini. Untuk mengetahui validitas dari butir aitem digunakan koefisien. Tingginya konsistensi antara hasil ukur keseluruhan tes dengan hasil ukur butir tes akan dicerminkan dalam koefisien korelasi yang tinggi antara skor butir dengan skor total, jadi bisa dikatakan aitem/butir tes yang digunakan tepat untuk digunakan sebagai alat pengukur suatu konsep atau konstruk yang ingin di ukur (Matondang, 2009). Masrun menyatakan bahwa aitem yang memiliki tingkat



A11	0,387	Valid
A12	0,077	Tidak Valid
A13	0,399	Valid
A14	0,491	Valid
A15	0,549	Valid
A16	0,595	Valid
A17	0,372	Valid
A18	0,511	Valid
A19	0,467	Valid
A20	0,266	Valid
A21	0,439	Valid
A22	0,544	Valid
A23	0,071	Tidak Valid
A24	0,564	Valid
A25	0,510	Valid
A26	0,556	Valid
A27	0,473	Valid
A28	0,555	Valid
A29	0,414	Valid
A30	0,384	Valid
A31	0,440	Valid
A32	0,231	Valid
A33	0,517	Valid
A34	0,517	Valid
A35	0,418	Valid
A36	0,340	Valid
A37	0,468	Valid
A38	0,482	Valid
A39	0,436	Valid
A40	0,437	Valid
A41	0,529	Valid
A42	0,531	Valid
A43	0,435	Valid
A44	0,351	Valid
A45	0,392	Valid
A46	0,548	Valid
A47	0,464	Valid
A48	0,583	Valid
A49	0,437	Valid
A50	0,490	Valid

harga statistik = 0,048, dengan derajat kebebasan $df = 151$, dan nilai signifikansi sebesar 0,200, artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Untuk rumus *shapiro-wilk* pada variabel kecerdasan emosi, diperoleh harga statistik = 0,993, dengan derajat kebebasan $df = 15$ dan signifikansi sebesar 0,713 yang lebih besar dari 0,05.

Hasil analisis rumus *kolmogorov-smirnov* untuk variabel perilaku agresif diperoleh harga statistik = 0,057, dengan derajat kebebasan $df = 151$, dan signifikansi sebesar 0,200, artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Dalam rumus *shapiro-wilk* pada variabel perilaku agresif, diperoleh harga statistik = 0,993, dengan derajat kebebasan $df = 151$ dan signifikansi sebesar 0,651 yang lebih besar dari 0,05.

Maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data variabel kecerdasan emosi dan perilaku agresif memiliki distribusi normal.

b. Uji Linearitas

Untuk mengetahui apakah dua variabel yang digunakan memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan dapat digunakan uji

linearitas, dalam uji ini akan dilihat bagaimana variabel bebas (X) mempengaruhi variabel terikat (Y) (Humas, 2018).

Dua cara yang bisa digunakan untuk pengambilan keputusan dalam uji linearitas hubungan adalah dengan melakukan perbandingan nilai signifikansi (Sig.) dengan 0,05 dan dengan melakukan perbandingan nilai F hitung dengan F tabel, berikut ini adalah rincian dasar-dasar keputusan tersebut (Raharjo, 2021):

a. Jika menggunakan cara perbandingan nilai signifikansi (Sig.) dengan 0,05 maka digunakan ketentuan/aturan sebagai berikut: (1) Jika nilai *Deviation from Linearity Sig.* $> 0,05$ maka antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) ada hubungan yang linear secara signifikan. Dan (2) jika nilai *Deviation from Linearity Sig.* $< 0,05$ maka antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) tidak ada hubungan yang linear secara signifikan.

b. Jika menggunakan cara perbandingan nilai F hitung dengan F tabel maka digunakan ketentuan/aturan sebagai berikut: (1) Jika nilai F hitung $< F$ tabel, maka antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) ada hubungan yang linear secara signifikan. Dan (2) Jika nilai F hitung $> F$ tabel, maka antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) tidak ada hubungan yang linear secara signifikan.

b. Tahap Kedua

Pada tahapan ini peneliti menggali data untuk membuat dan menemukan kriteria yang sesuai agar mampu menemukan subyek yang sesuai bagi penelitian terhadap rumusan masalah yang telah dibuat. Fokus penelitian ini ialah terkait dengan kecerdasan emosi dan perilaku agresif pemain *game online*, setelah dikumpulkannya data mengenai pemain *game online*, peneliti menemukan bahwa rata-rata *gamers* yang berusia 35 tahun, sehingga akhirnya peneliti memutuskan untuk menggunakan subyek dewasa awal, yaitu berusia 18–30 tahun. Peneliti juga memutuskan untuk membatasi kriteria hanya untuk *gamers* yang memainkan setidaknya satu dari tiga jenis *game online* populer, yaitu FPS, MOBA, dan RPG. Setelahnya, agar semakin memudahkan pengambilan data dan memberikan perbedaan penelitian, peneliti memutuskan untuk mengambil subyek yang mengikuti komunitas virtual.

3. Tahap Ketiga

Di tahap ini peneliti mulai mencari instrumen yang pas untuk mengukur kedua variabel yang ingin diteliti, peneliti mengadopsi dan menggunakan kedua instrumen yang sudah banyak digunakan dalam penelitian dengan variabel sejenis. Peneliti juga meminta tolong pada dosen sekaligus psikolog klinis, untuk menjadi *expert judgement* dalam pengembangan instrument penelitian. Ada dua *expert judgement* yang menilai instrumen

penelitian ini, yaitu Novia Solichah, M.Psi, Psikolog dan Luluk Daiyatul Firdausi, M.Psi., Psikolog. Peneliti meminta tolong pada keduanya di tanggal 27 Maret 2021 untuk melakukan penilaian pada instrumen mengenai kecenderungan perilaku agresif.

Pada 30 maret 2021 bu Novia memberikan *feedback* untuk melanjutkan penelitian, namun pada 12 maret 2021 bu Luluk memberikan *feedback* bahwa kedua skala perlu dibenarkan kembali pemetaan aitem *favourable* dan *unfavourable*, membenaran bahasan dan redaksi aitem. Pada tanggal 26 April 2021 pemetaan aitem *favourable* dan *unfavourable* telah berhasil diperbaiki lalu pada tanggal 28 April 2021 bu Luluk memberikan saran untuk melakukan penambahan aitem *unfavourable* untuk skala kecerdasan emosi dan perilaku agresif agar penyebaran aitem menjadi lebih seimbang. Peneliti segera menambahkan 2–4 aitem–aitem *unfavourable* pada tiap aspek yang menjadi bagian dari kedua variabel lalu mengirimkan datanya ke bu Luluk untuk dilakukan pemeriksaan kembali. Pada tanggal 1 Mei 2021 *feedback* dari bu Luluk menyatakan bahwa instrumen sudah dapat digunakan untuk melanjutkan penelitian.

Setelahnya, berdasarkan saran dan arahan dari *expert judgement*, peneliti menambahkan beberapa aitem agar penyebaran aitem *favorable* dan aitem *unfavorabelnya* merata. Intrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, telah mengalami beberapa kali perbaikan dengan kritik dan saran

Untuk melakukan klasifikasi pada tingkat kecondongan rata-rata dapat diambil keputusan dengan ketentuan:

a. Tingkat kecondongan rata-rata tiap variabel dinyatakan tergolong tinggi apabila *mean hipotetik* < *mean empiric*.

a. Tingkat kecondongan rata-rata tiap variabel dinyatakan tergolong rendah apabila *mean hipotetik* > *mean empiric*.

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa pada variabel perilaku agresi, mean hipotetiknya berjumlah 76, artinya lebih kecil (<) dari mean empiriknya yg berjumlah 77,94. Artinya kecondongan rata-rata pada variabel perilaku agresi adalah tinggi.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dikatakan bahwa dalam mean empirik rata-rata kecenderungan perilaku agresif subyek adalah 77,94 dengan titik tengah setelah diurutkan (median) bernilai sebesar 78. Tingkat munculnya kecenderungan perilaku agresif paling rendah sebesar 38 dan tingkat munculnya kecenderungan perilaku agresif paling tinggi sebesar 115. Nilai standar deviasi dari tingkat kecenderungan perilaku agresif ini adalah 14,008.

Dari penjabaran hasil analisis deskriptif diatas kita bisa membuat jenis frekuensi subjek dengan skor rendah, sedang dan tinggi pada setiap

Tabel 26 Presentase Kecenderungan Agresif Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Rendah	Sedang	Tinggi	Total	% (Persentase)
Laki-laki	16	142	39	197	64.38%
Perempuan	4	72	33	109	35.62%
Total	20	214	72	306	100.00%
% (Laki-laki per kategori)	5.23%	46.41%	12.75%	64.38%	100.00%
% (Perempuan per kategori)	1.31%	23.53%	10.78%	35.62%	
% (Persentase keseluruhan)	6.54%	69.93%	23.53%	100.00%	

Analisa yang muncul dari hasil diatas adalah, laki-laki pemain *game online* memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 64,38% dengan rincian sebanyak 5,23% berada pada kategori rendah, 46,41% berada pada kategori sedang, dan 12,75% pada kategori tinggi. Dilain sisi, perempuan yang bermain *game online* memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 35,62% dengan rincian 1,31% pada kategori rendah, 23,53% pada kategori sedang dan 10,78% pada kategori tinggi.

Jumlah presentase keseluruhan untuk kecenderungan perilaku agresif rendah adalah 6,54%, nilai 69,93% pada kategori sedang dan nilai 23,53% untuk kecenderungan perilaku agresif tinggi.

Tabel 27. Presentase Kecenderungan Perilaku Agresif Berdasarkan Rentang Usia

Usia	Rendah	Sedang	Tinggi	Total	%
18-21 tahun	7	114	39	160	52.29%
22-25 tahun	9	78	30	117	38.24%

dan 1,96% pada kategori tinggi. Individu yang tergabung dalam komunitas virtual dengan media Facebook Community memiliki total kecenderungan agresif sebanyak 13,73% dengan rincian sebanyak 0,33% berada pada kategori rendah, 8,50% pada kategori sedang, dan 4,90% pada kategori tinggi.

Jumlah presentase keseluruhan untuk kecenderungan perilaku agresif rendah adalah 6,54%, nilai 69,93% pada kategori sedang dan nilai 23,53% untuk kecenderungan perilaku agresif tinggi.

B. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment pearson* agar dapat membuktikan sebuah hipotesis penelitian. Analisis ini akan menggunakan input berdasarkan data yang telah diperoleh dari kuesioner yang sudah disebar sebelumnya dengan hanya aitem–aitem valid saja yang disertakan dalam pengujian.

Pengambilan keputusan pada uji hipotesis apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak ada hubungan antara kedua variabel, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat hubungan diantara kedua variabel (Muhid, 2019).

Koefisien korelasi dapat bernilai positif maupun negatif, hal ini menunjukkan arah hubungan yang dimiliki oleh kedua variabel, jika bernilai positif maka artinya kedua variabel memiliki arah hubungan yang berbanding

Begitupun sebaliknya, jika tingkat kecerdasan emosi rendah atau mengalami penurunan maka kecenderungan seorang pemain *game online* untuk berperilaku agresif tinggi atau akan meningkat. Lalu, berdasarkan rincian interpretasi nilai korelasi dapat diketahui bahwa variabel kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif memiliki hubungan korelasi yang cukup kuat. Hasil pengujian diatas sesuai dengan hipotesis peneliti yang menyatakan bahwa kecerdasan emosi memiliki keterkaitan dengan kecenderungan perilaku agresif pemain *game online*.

Hasil ini sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu ditemukan korelasi negatif antara agresi dan semua dimensi kecerdasan emosi pada petinju di beberapa distrik di turki (Kaya, dkk, 2017). Dalam penelitian terdahulu lainnya juga ditemukan korelasi/hubungan pada kecerdasan emosional dengan kecenderungan perilaku agresivitas pada anak jalanan yang bersekolah di Sekolah Master Indonesia, dimana jika semakin tinggi kecerdasan emosi pada anak jalanan disana maka akan semakin rendah pula kecenderungan mereka untuk menunjukkan perilaku agresif (Tazkiyah & Silaen, 2020). Dalam penelitian milik anggitasari juga ditemukan kecerdasan emosi dengan perilaku agresif supporter PSIM Yogyakarta memiliki relasi yang negatif, sehingga para supporter yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi maka akan menunjukkan perilaku agresif yang rendah (Anggitasari, 2019).

Anak-anak maupun orang dewasa yang mempunyai kecerdasan emosional yang lebih tinggi, jarang menunjukkan perilaku agresif dan terlibat dalam bentuk perilaku agresif apapun termasuk lelucon mengenai kekerasan, pemukulan, ejekan,

ancaman, maupun kekerasan seksual (Garcia-Sancho, Salguero, & Fernandez-Berrocal, 2014). Penelitian pada anak-anak, remaja, dan orang tua mengenai kecerdasan emosi dan perilaku agresif memberikan hasil hubungan yang negatif (Garcia-Sancho, Salguero, & Fernandez-Berrocal, 2014).

Salah satu aspek dalam kecerdasan emosi adalah bagaimana kita mampu mengontrol emosi diri kita sendiri dan bagaimana cara kita memanfaatkan emosi yang kita rasakan. Dalam penelitian Rudianto, Aspin, & Pambudhi (2020) ditemukan bahwa, jika seorang individu intens bermain *game online* maka pada akhirnya individu tersebut tidak lagi merasakan kenyamanan dan pikiran yang *fresh* ketika bermain, melainkan mampu menunjukkan perilaku agresif seperti berteriak dan memukul meja maupun temannya (Rudianto, Aspin, & Pambudhi, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa intensitas atau waktu yang kita habiskan untuk memainkan *game online* juga mampu mempengaruhi tingkat kecerdasan emosi yang kita miliki, karena semakin lama dan sering kita bermain *game online* ada kemungkinan bahwa kita akan terbawa emosi dan kurang mampu mengendalikan emosi negatif yang kita rasakan agar berubah menjadi emosi positif, kita juga menjadi kurang mampu untuk menggunakan emosi yang kita rasakan pada hal-hal yang lebih positif daripada berteriak dan memukul hal disekitar.

Pada hasil uji deskriptif untuk variabel kecerdasan emosi dapat dilihat jumlah keseluruhan subyek yang berpartisipasi dalam penelitian sebanyak 151 pemain *game online*, pada kolom mean empirik memiliki skor terkecil sebesar 89, kemudian pada

skor maksimum terdapat nilai 192, dan memiliki mean sebesar 139,88 dengan standar deviasi sebesar 18,447. Sedangkan pada kolom mean hipotetik memiliki skor terkecil sebanyak 48, skor maksimum 192, rata-rata 96, dan standar deviasi sebesar 24. Dikarenakan mean hipotetik ($96 < \text{mean empirik } (139,88)$) maka kecondongan rata-rata dari variabel kecerdasan emosi adalah tinggi.

Variabel perilaku agresif memiliki skor minimum sebesar 38 dan memiliki skor maksimum sebesar 115 dengan mean sebesar 77,94 dan standar deviasi sebesar 14,008. Sedangkan pada kolom mean hipotetik memiliki skor terkecil sebanyak 38, skor maksimum 152, rata-rata 76, dan standar deviasi sebesar 19. Dikarenakan mean hipotetik ($76 < \text{mean empirik } (77,94)$) maka kecondongan rata-rata dari variabel perilaku agresif adalah tinggi.

Meskipun hasil dari perhitungan *product moment pearson* adalah adanya hubungan negatif pada kedua variabel, kecondongan rata-rata pada kedua variabel adalah tinggi. Hal ini bisa jadi dikarenakan jumlah aitem yang berbeda pada kedua variabel dan jumlah skor minimum pada kedua variabel. Dimana, jika pada variabel kecerdasan emosi skor minimum untuk mean empiric adalah 89 dan skor minimum untuk mean hipotetik adalah 48, sedangkan pada variabel perilaku agresi skor minimum untuk mean empiric dan mean hipotetiknya sama-sama 38.

Pada hasil dari data demografi yang dibagi berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa dari 151 pemain *game online* yang berada pada masa dewasa awal

dan menjadi subyek, 100 pemain *game online* berjenis kelamin laki-laki dengan nilai presentasi sebesar 66,2% dan 51 pemain *game online* berjenis kelamin perempuan dengan nilai presentasi sebesar 33,8%. Dapat disimpulkan bahwa dalam *game online* pemain dengan jenis kelamin laki-laki lebih sering ditemui daripada pemain dengan jenis kelamin perempuan. Pada hasil pembagian subyek berdasarkan usia, didapatkan data sebanyak 77 pemain *game online* berada dalam rentang usia 18 tahun hingga 21 tahun dengan presentasi sebesar 51%, lalu sebanyak 58 pemain berada dalam rentang usia 22 tahun hingga 25 tahun dengan presentasi sebesar 38,4% dan sebanyak 16 pemain berada pada rentang usia 26 tahun hingga 30 tahun dengan presentasi sebesar 10,6%. Artinya kebanyakan pemain *game online* adalah dewasa awal yang berada pada rentang usia 18 tahun hingga 21 tahun.

Pada hasil pembagian subyek berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan terdapat 81 subyek pada jenis *game* FPS dengan presentase sebesar 53,6%, sebanyak 39 subyek pada jenis *game* MOBA dengan presentasi 25,8% dan pada jenis *game* RPG terdapat sebanyak 31 subyek dengan presentase 20,5%. Artinya *game online* yang paling banyak dimainkan oleh subyek adalah *game* yang berjenis FPS atau *First Person Shooter*, dimana pemain bisa membentuk tim dan membunuh lawan dengan cara menembaki lawan yang berada disekitarnya, sedangkan permainan *online* yang paling sedikit peminatnya diantara ketiga jenis diatas adalah RPG atau *Role Playing Game* dimana pemain bisa menempatkan karakter/senjata yang menjadi bidak mereka

pada tempat yang telah disediakan untuk melawan musuh yang digerakkan secara otomatis oleh sistem dalam *game*.

Hasil pada pembagian mengenai komunitas virtual yang diikuti oleh subyek adalah sebesar 89 pemain *game online* dengan presentase sebesar 58,9% mengikuti komunitas virtual menggunakan media Discord, sebanyak 17 subyek dengan presentase sebesar 11,3% mengikuti komunitas virtual menggunakan media LINE, sebanyak 19 subyek mengikuti komunitas virtual menggunakan media Facebook dengan presentase sebesar 12,6%, dan sebanyak 26 pemain *game online* mengikuti komunitas virtual menggunakan media Whatsapp dengan presentase sebesar 17,2%. Artinya, pemain *game online* yang menjadi subyek dalam penelitian ini paling banyak mengikuti atau tergabung dalam komunitas virtual melalui media Discord.

Pada hasil penelitian deskriptif ditemukan bahwa laki-laki pemain *game online* memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 64,38% dengan rincian sebanyak 5,23% berada pada kategori rendah, 46,41% berada pada kategori sedang, dan 12,75% pada kategori tinggi. Dilain sisi, perempuan yang bermain *game online* memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 35,62% dengan rincian 1,31% pada kategori rendah, 23,53% pada kategori sedang dan 10,78% pada kategori tinggi. Artinya, meskipun sesama pemain *game online* kecenderungan perilaku agresif yang dimiliki oleh laki-laki lebih tinggi dibandingkan dengan perempuan, baik secara perhitungan total maupun secara perhitungan sesuai kategori kecenderungan munculnya perilaku agresif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian milik Arif,

Situmorang, & Tentama yang menyatakan bahwa siswa laki-laki memiliki kecenderungan berperilaku agresif dan lebih sering terlibat dalam tindak kekerasan dibandingkan siswa perempuan, hal ini dikarenakan anak laki-laki lebih banyak menerima perlakuan agresi (Arif, Situmorang, & Tentama, 2019). Penelitian Merdekasari & Chaer yang menyebutkan bahwa menunjukkan perilaku agresif fisik yang lebih rendah daripada laki-laki dikarenakan perempuan cenderung memiliki kepribadian lebih simpatik daripada laki-laki (Yunalia & Etika, 2020). Bahkan, dalam penelitian Hasanah, disebutkan bahwa dibandingkan dengan perempuan yang lebih suka untuk bekerja sama, laki-laki memang memiliki naluri untuk bertindak agresif didalam diri mereka, sehingga mereka cenderung senang untuk mengejek atau memulai masalah dan merasa bangga akan hal itu (Hasanah, 2020).

Kecenderungan perilaku agresif berdasarkan umur muncul dengan hasil sebagai berikut, bahwa pemain *game online* yang berusia 18–21 tahun memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 52,29% dengan rincian sebanyak 2,29% berada pada kategori rendah, 37,25% berada pada kategori sedang, dan 12,75% pada kategori tinggi. Lalu, individu berusia 22–25 tahun yang bermain *game online* memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 38,24% dengan rincian 2,94% pada kategori rendah, 25,49% pada kategori sedang dan 9,80% pada kategori tinggi. Untuk individu yang berusia 26–30 tahun terdapat nilai kecenderungan agresif sebanyak 9,48% dengan 1,31% pada kategori rendah, 7,19% pada kategori sedang dan 0,98% pada kategori tinggi. Dari hasil diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa semakin

bertambahnya usia kita, maka akan semakin berkurangnya perilaku agresif kita. Hal ini sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Santrock, yaitu dibandingkan remaja, individu yang ada dalam masa perkembangan dewasa awal mempunyai suasana hati yang tidak mudah selalu berubah-ubah, cenderung memiliki perilaku bertanggung jawab yang lebih, dan lebih sedikit melakukan/terlibat tindakan beresiko (Santrock, 2012). Santrock juga menyebutkan bahwa tempramen yang dimiliki ketika masa kanak-kanak memiliki kaitan yang bervariasi terhadap kepribadian ketika dewasa awal, semuanya tergantung dengan pengalaman individual yang telah dijalani (Santrock, 2012). Dari kedua teori di atas dan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa jika kita belajar dari pengalaman hidup maka semakin bertambahnya usia membuat kita semakin mampu untuk melakukan kontrol pada emosi sehingga minim terlibat dalam tindak agresi.

Untuk hasil perhitungan dengan kriteria jenis *game online* yang dimainkan, ditemukan bahwa pemain *game online* yang memainkan *game online* berjenis FPS memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 52,61% dengan rincian sebanyak 3,92% berada pada kategori rendah, 37,91% berada pada kategori sedang, dan 10,78% pada kategori tinggi. Lalu, individu yang memainkan jenis MOBA memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 25,82% dengan rincian 1,96% pada kategori rendah, 16,99% pada kategori sedang dan 6,86% pada kategori tinggi. Untuk individu yang memainkan jenis RPG terdapat nilai kecenderungan agresif sebanyak 21,57% dengan 0,65% pada kategori rendah, 15,03% pada kategori sedang dan 5,88% pada

kategori tinggi. Jadi, kecenderungan perilaku agresif paling banyak ditemukan pada individu yang memainkan *game* berjenis FPS (tembak–tembakan seperti PUBG dan CODM), lalu diposisi kedua adalah jenis *game* MOBA (battle arena seperti Mobile Legends dan League of Legends), dan yang paling rendah adalah dengan jenis *game* RPG (role–play *game* seperti Arknights).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian milik Malingkas, Karouw, & Lumenta, yaitu *game* yang memiliki konten kekerasan seperti FPS dan MOBA memiliki peminat yang paling banyak dan menunjukkan adanya peningkatan sikap permusuhan sehingga pemain kedua jenis *game* ini mampu menunjukkan perilaku agresif yang lebih tinggi dibandingkan pemain yang memainkan *game* RPG dan permainan non–kekerasan lainnya (Malingkas, Karouw, & Lumenta, 2021).

Hasil tabel diatas menunjukkan bahwa, pemain *game online* yang bergabung dalam komunitas virtual dengan media Discord memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 59,80% dengan rincian sebanyak 2,94% berada pada kategori rendah, 43,14% berada pada kategori sedang, dan 13,73% pada kategori tinggi. Lalu, individu yang tergabung dalam komunitas virtual melalui media LINE memiliki kecenderungan perilaku agresif sebesar 10,78% dengan rincian 1,31% pada kategori rendah, 6,54% pada kategori sedang dan 2,94% pada kategori tinggi. Untuk individu yang bergabung melalui Whatsapp Group terdapat nilai kecenderungan agresif sebanyak 15,69% dengan 1,96% pada kategori rendah, 11,76% pada kategori sedang dan 1,96% pada kategori tinggi. Individu yang tergabung dalam komunitas virtual

dengan media Facebook Community memiliki total kecenderungan agresif sebanyak 13,73% dengan rincian sebanyak 0,33% berada pada kategori rendah, 8,50% pada kategori sedang, dan 4,90% pada kategori tinggi.

Dapat dilihat bahwa kecenderungan perilaku agresif paling banyak terjadi pada komunitas virtual dengan media Discord, yaitu sebesar 59,80%, lalu pada media Whatsapp Group dengan jumlah 15,69%, Facebook Community menempati urutan ketiga dengan jumlah 13,73% dan LINE Open Chat diurutan terakhir dengan total 10,78%. Pada penelitian sebelumnya, belum ada yang membuat perbandingan kecenderungan perilaku agresif dari anggota komunitas virtual dengan media-media diatas. Tetapi, hasil penelitian Gulo & Gunawan menunjukkan bahwa remaja yang tergabung dalam komunitas virtual dan menggunakan media sosial dengan intensitas yang tinggi memiliki perilaku agresif verbal yang tinggi pula (Gulo & Gunawan, 2021). Selain itu, dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajriani, Sekarningrum & Sulaeman menunjukkan bahwa komunitas virtual mampu memunculkan penyimpangan perilaku komunikasi pada remaja, kepribadian yang agresif terbentuk pada 30% dari anggota komunitas virtual, 27% menjadi mudah emosi, 25% menjadi mudah cemas atau merasa stress (tertekan), dan 18% menjadi lebih berani untuk mencoba hal-hal baru meskipun hal tersebut adalah hal negatif (Fajriani, Sekarningrum & Sulaeman, 2021).

Dari perhitungan presentase yang dilakukan oleh peneliti juga didapatkan jumlah presentase keseluruhan, untuk kecenderungan perilaku agresif rendah adalah

6,54%, nilai 69,93% pada kategori sedang dan nilai 23,53% untuk kecenderungan perilaku agresif tinggi.

Peminat *game online* sangatlah banyak dan beragam, apalagi semakin majunya perkembangan teknologi *developer* permainan berbasis online ini semakin kreatif dalam membuat dan mengembangkan permainan yang mampu mereka sediakan. Sehingga, tidak hanya dari kalangan anak-anak dan remaja saja, kalangan dewasa awal maupun dewasa madya masih banyak yang menjadi peminat *game online*. Menurut Luthfi, melalui data Kepala Biro Humas Kementerian Informasi ada sebanyak 142 juta masyarakat yang menggunakan internet dan diantaranya ada sebanyak 30 juta anak generasi milenial yang dengan aktif memainkan *game* (Yunita & Augesty, 2020). Apalagi, selama pandemi ini Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat, *game online* sebagai salah satu hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat, terutama pada masa pandemi COVID-19, dimana kita dibatasi untuk mencari hiburan diluar rumah (Dahwilani, 2020). Berdasarkan data yang dirilis oleh *Entertainment Software Association* (ESA) rata-rata *gamers* diseluruh dunia memiliki usia 35 tahun, dengan jumlah 29% berusia 18-35 tahun dan 27% berusia dibawah 18 tahun (Utomo, 2016). Sedangkan di Indonesia sendiri, pemain *game online* terbagi dalam usia 0-24 tahun sebanyak 82%, 25-34 tahun sebanyak 10%, dan diatas 35 tahun sebanyak 8% (Tamara, Putere, & Dewi, 2020).

Padahal, jika melihat tugas perkembangan pada masa dewasa awal, bermain *game online* bukanlah salah satu hal yang termasuk dalam daftar tugas

perkembangan. Hurlock menyatakan, pada masa dewasa awal tugas perkembangan melingkupi mendapatkan pekerjaan, memilih teman untuk seumur hidup, mulai belajar hidup bersama dengan pasangan (suami atau istri), membentuk sebuah keluarga, membesarkan keturunan/anak dan melakukan pengelolaan kehidupan rumah tangga (Khairani & Putri, 2008). Tidak hanya itu, Hurlock juga menyatakan bahwa melakukan penerimaan tanggung jawab sebagai seorang warga negara dan bergabung kedalam suatu kelompok/grup sosial merupakan bagian dari tugas perkembangan yang dilakukan pada masa dewasa awal (Putri, 2019). Menurut Hurlock harapan-harapan dari masyarakat, seperti mendapatkan pekerjaan dan menikah menjadi pusat dari tugas perkembangan masa dewasa awal (Miranda & Amna, 2016).

Alasan mengapa banyak individu yang berada dalam masa dewasa awal memainkan *game online* meskipun hal tersebut tidak termasuk dalam tugas perkembangan mereka sangatlah beragam, *game online* sangatlah menyenangkan karena memiliki fitur menarik yang berisi gambar dan animasi yang mampu menimbulkan rasa ketertarikan kita untuk mencoba memainkan permainan tersebut (Jafri, Yuni & Sari, 2018). *Game online* juga mampu menjadi selingan atau pelarian ketika merasa lelah dan tertekan karena pada masa dewasa awal beban hidup semakin bertambah karena adanya pekerjaan dan juga pasangan yang menjadi salah satu poin dalam tugas perkembangan (Rudianto, Aspin, & Pambudhi, 2020). Hal ini sesuai dengan hasil dari penelitian terdahulu milik Setiaji & Virlia (2016) dimana komponen *coping* adalah komponen dari kecanduan *game online* yang memiliki nilai cenderung

Tawuran di SMK 'B' Jakarta. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Vol: 03, No:01.

Apriliyani, Anggita. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional (Pada Remaja Pemain Mobile Legend di Kota Samarinda). *PSIKOBORNEO*. E-ISSN: 2477–2674.

Ardi Ramadhani. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di WARNET Zerowings, Kandela, dan Mutant Di Samarinda). *Prodi Ilmu Komunikasi. Universitas Mulawarman*.

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.

Arif, Mochtar., Situmorang, Nina .Z., & Tentama, Fatwa. (2019). Bentuk – Bentuk Perilaku Agresif Pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*. ISSN: 2715–7121.

A'yunnisa, Ulya & Indriana, Yeniar. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Agresivitas Pada Siswa Kelas XI SMK Islamiyah Adiwerna Kabupaten Tegal. *Jurnal Empati*. Vol: 07, No: 04.

- Aznur, Noval. (2018). Uji Chi-Square Dan Kolmogorov. Diakses pada tanggal 20 Mei 2021 pada (scribd.com).
- Azwar, Saifuddin. (2016). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*. Vol: 02, No: 02.
- Baron, R. A & Bryne .D. (2005). Psikologi Sosial. Jakarta: Erlangga.
- Basaria, Debora. (2019). Gambaran Kecerdasan Emosi Pada Remaja di Pulau Jawa. *Provitae Jurnal Psikologi Pendidikan*. Vol: 12, No: 01.
- Bhullar, Navjot., Malouff, John M., & Schutte, Nicola S. (2009). The Assessing Emotions Scale. US: Springer Publishing.
- Bodenheimer, Bobby. (1999). Computer Animation and Simulation. Vienna, Austria: SPRINGER VERLAG GMBH.
- Candra, Dian .A & Masya, Hardiyansyah. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. E-ISSN: 2355-8539.

- Dahwilani, Dani M. (2020). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online Selama Pandemi Covid-19. Diakses pada 14 Februari 2021 di (www.inews.id).
- Dewi, Puput Yunita. (2013). Pengaruh Adegan Kekerasan dalam Game Online Terhadap Sikap Agresifitas Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol: 11, No: 03.
- Dewi, Shinta Larashati & Paramita, Pramesti P. (2012). Tingkat Burnout Ditinjau dari Karakteristik Demografis (Usia, Jenis Kelamin dan Masa Kerja) Guru SDN Inklusi di Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan*. Vol: 01, No: 02.
- Dewi, Waya Ratna & Savira, Siti Ina. (2017). Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*. ISSN: 2087-1708.
- Djihadah, Nuryati. (2020). Kecerdasan Emosional dan Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. E-ISSN: 2527-6794.
- Fadila, Risa. (2013). Hubungan Identitas Sosial Dengan Perilaku Agresif Pada Geng Motor. *Psikologia*. Vol: 08, No: 02.

- Fajriani, S. W., Sekarningrum, Bintarsih., & Sulaeman, M. (2021). Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal IPTEK-KOM*. E-ISSN: 2527-4902.
- Fasya, H., Satriawan., Alfiana., & Amelia A.F. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanudin Student Journal*. E-ISSN: 2579-7867.
- Fathurokhmah, Fita. (2019). Komunikasi Komunitas Virtual Dan Gaya Hidup Global Kaum Remaja Gay Di Media Sosial. *DAKWAH: Jurnal Kajian Dakwah dan Kemasyarakatan*. Vol: 23, No: 01
- Garcia-Sancho, E., Salguero, J. M., & Fernandez-Berrocal, P. (2014). Relationship Between Emotional Intelligence and Aggression: A Systematic Review. *Aggression and Violence Behavior*. DOI: doi.org/10.1016/j.avb.2014.07.007.
- Gulo, Rosi .N & Gunawan, Endra. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Siswa Di SMP Islam Ayatra. *Nursing Update: Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan*. ISSN: 2085-5931.
- Guswani, Aprius Maduwita & Kawuryan, Fajar. (2011). Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Pitutur*. Vol: 1, No: 2.

- Haniah, Nisrina. (2013). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors. Diakses pada tanggal 20 Mei 2021 di (StatistikaPendidikan.com).
- Hasanah, Aswatun. (2020). Perbedaan Perkembangan Moral Anak Laki-laki Dan Anak Perempuan Pada Usia Sekolah Dasar (Analisis Psikologi Perkembangan). *Yinyang: Jurnal Studi Islam, Gender, Dan Anak*. E-ISSN: 2548-5385.
- Humas. (2018). Uji Linearitas. Diakses pada 25 Mei 2021 di (penalaran-unm.org).
- Illahi, Ulya., S, Neviyarni., Said, Azrul., & Ardi, Zadrian. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Remaja dan Implikasinya Dalam Bimbingan Konseling. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*. E-ISSN: 2503-1619.
- Isnaini, Istiqomah., Malfasari, Eka., Devita, Yeni., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*. ISSN : 2338-2090.
- Jafri, Yendrizal., Yuni, Sinta R., & Sari, Yuli .P. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*. E-ISSN: 2622-2256.

- Karambut, Christien A. & Noormijati, Eka Afnan. (2012). Analisis Pengaruh Kecerdasan Emosional, Stres Kerja dan Kepuasan Kerja Terhadap Komitmen Organisasional (Studi Pada Perawat Uni Rawat Inap RS Panti Waluya Malang). *Jurnal Aplikasi Manajemen*. Vol: 10 No. 03.
- Kartini, Herlen. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *PSIKOBORNEO*. E-ISSN: 2477-2674.
- Karwati, Euis. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*. Vol:17, No:01.
- Kaya, Hande Baba., Hazar, Muhsin., Beylerogu, Malik., Sari, Ihsan., & Yilmaz, Atike. (2017). Relationship Between Emotional Intelligence and Aggression on Boxers. *Future Human Image*. Vol: 08.
- Khairani, Rahma & Putri, Dona Eka. (2008). Kematangan Emosi Pada Pria Dan Wanita Yang Menikah Muda. *Jurnal Psikologi*. ISSN: 2089-8061.
- Khaninah, Anik Nur & Widjanarko, Mochamad. (2016). Perilaku Agresif Yang Dialami Korban Kekerasan Dalam Pacaran. *Jurnal Psikologi Undip*. Vol: 15, No: 02.

- Lemeshow, Stanley., Jr, David W. H., Klar, Janelle., & Lwanga, Stephen K. (1990). Adequacy of Sample Size in Health Studies. Colchester: Courier International Ltd.
- Maharani, Anggita. (2014). Mengenal Kecerdasan Emosional Dalam Pelajaran Matematika. *δ E L T Δ*. Vol: 02, No: 01.
- Malingkas, Fernando .D .Y., Karouw, Stanley .D .S., & Lumenta, Arie S. M. (2021). Design And Build An Integrated Work College Role Playing Game Application. *Jurnal Teknik Elekrto Dan Komputer*. ISSN: 2301–8402.
- Mara, Daniel & Mara, Elena–Lucia. 2010. Aspects Concerning the Manifestation of the Students' Emotional Intellegence. *Procedia: Social and Behavioral Science*. 2379–2384.
- Martinez–Monteagudo, Maria Carmen., Delgado, Beatriz., Gracia–Fernandez, Jose Manuel., & Rubio, Esther. (2019). Cyberbullying, Aggressiveness, and Emotional Intelligence in Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. DOI: 10.3390/ijerph16245079.
- Matondang, Zulkifli. (2009). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal TABULARASA*. Vol: 06, No: 01.

- Miranda, Nadhira & Amna, Zaujatul. (2016). Perbedaan Subjective Well-Being Pada Dewasa Awal Ditinjau Dari Status Pernikahan Di Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Psikologi*. Vol: 01, No: 03.
- Mitrofan, Luminita. (2018). Prevention of Aggressive Behaviour in Pupils By Developing Emotional Intelligence Abilities. *Journal of Pedagogy*. E-ISSN: 2559-639X
- Morgan, C.T., King, R.A., Weisz, J.R., & Schopler, J. (1986). Introduction to Psychology. New York: McGraw-Hill.
- Muhid, Abdul. (2019). Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows Edisi ke-2. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Mukarromah, Emma. (2008). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional (Emotional Intelligence) Dengan Perilaku Agresif Pada Polisi Samapta Di Polda Metro Jaya. *Jurnal Psikologi*. Vol: 06, No: 01.
- Nalle, A.P. Saba, K.R & Masi, L.M. (2020). The Description of Guidance and Counseling Students' Learning Motivation in Taking Online Based Learning During The Pandemic. *JPEHSS*. E-ISSN: 2723-7923.
- Nasaruddin. (2020). Optimalisasi Pendidikan Islam Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Emosional. *Kreatif: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*. Vol: 18, No:01.

- Paharuddin. (2019). Pengaruh Kemampuan Dalam Pengelolaan Emosi Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMA Negeri 1 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol: 06, No: 01.
- Permatasari, Frisca .D & Fahyuni, Eni .F. (2020). Peran Orang Tua Mengembangkan Kecerdasan Emosional Dalam Perspektif Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*. E-ISSN: 2442-5494.
- Pitakasari, A. A., Kandar., & Pambudi, Agung. (2017). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. ISSN : 2338-2090.
- Pranatawijaya, Viktor H., Widiatry., Priskila, Resa., & Putra, Putu B. A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*. E-ISSN: 2598-5841.
- Pratama, Adi., Fithriyana, Rinda., Alini. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek. *PREPOTIF Jurnal Kesehatan Masyarakat*. E-ISSN: 2623-1581.
- Pratama, Randi., Syahniar., & Karneli, Yeni. (2016). Perilaku Agresif Siswa Dari Keluarga Broken Home. *KONSELOR*. E-ISSN: 2541-5948.

- Putri, Alifia Fernanda. (2019). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*. ISSN: 2548–3234. E-ISSN: 2548–3226.
- Qarina, Sayyidati & Nashori, H. Fuad. (2016). Pemaafan dan Perilaku Agresi Siswa. *UNISIA*. Vol: 38, No: 84.
- Restu, Yoshi., Yusri, Yusri. (2013). Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di Sekolah. *KONSELOR: Jurnal Ilmiah Konseling*. Vol: 02, No: 01.
- Ridha, Nikmatur. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*. ISSN: 1829–8419.
- Rika Agustina Amanda. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Prodi SI Ilmu Komunikasi. Universitas Mulawarman*.
- Rinanda, Faris Zaky & Haryanta, Haryanta. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Agresivitas Pada Atlet Futsal. *Gajah Mada Journal of Psychology (JOP)*. ISSN: 2407–7798.
- Rois, M. (2021). Remaja Di Sidoarjo Nekat Bakar Rumah Tetangga, Diduga Dipicu Game Online. Diakses pada 5 Agustus 2021 di (www.jatimnow.com).

- Rondo, A. A. A., Wungouw, Herlina I. S., Onibala, Franly. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan. *e-Journal Keperawatan (e-Kp)*. Vol: 07, No: 01.
- Rudianto, Novianti .P., Aspin., & Pambudhi, Yuliastri A. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Dewasa Awal Di Desa Mondoke. *Jurnal SUBLIMAPSI*. E-ISSN: 2716-1854.
- Sabintoe, Deis Natalia & Soetjningsih, Christiana Hari. (2020). Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMK. *Jurnal Psikologi Konseling*. Vol: 17, No: 02.
- Safari, Ganjar & Mulya, Mega. (2020). Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar. *Healthy Journal*. ISSN : 2339-1383.
- Santrock, John W. (2012). *Life-Span Development: Edisi Ketigabelas Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarnoto, Ahmad .Z & Rahmawati, Sri .T. (2020). Kecerdasan Emosional Dalam Perspektif Al – Qur’an. *STATEMENT*. Vol: 10, No: 01.
- Sarwono, Sarlito W. (2014). *Psikologi Lintas Budaya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Setiaji, Silvia & Virlia, Stefani. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*. Vol: 09, No:02.
- Setiawati, Octa .R & Gunado, Agin. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*. Vol: 01, No: 01
- Setyoningsih, Yunita Dwi. (2019). Konseling Kelompok Dengan Teknik Psikodrama “Nilai Karakter Cinta Damai” Untuk Mereduksi Perilaku Agresif Siswa. *Journal Empathy Couns*. Vol: 01, No: 01.
- Siddiqah, Laela. (2010). Pencegahan dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui Pengelolaan Amaran (Anger Management). *Jurnal Psikologi*. Vol: 37, No: 01.
- Sirken, Theresia., Maryorita, Blestina., & Agussalim, A. (2020). Hubungan Frekuensi, Lama dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*. ISSN: 2654–5756.
- Solihah, Rosidah., Sukmawati, Ima., & Herisman, Roni. (2020). Pengaruh Online Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis. *2-TRIK: Tunas–Tunas Riset Kesehatan*. E-ISSN: 2548–5970.
- Sugiyono. (2001). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (1993). Populasi Dan Sampel Penelitian. *UNISIA*. No: 17.
- Susyanto, Badrun. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Informasi*. Vol: 16, No: 03.
- Swadnyana, I Putu Agus & Tobing, David Hizkia. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Agresivitas Pada Remaja Madya di SMA Dwijendra Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*. E-ISSN: 2654-4024.
- Syamsulrizal, S. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur. *OSF Paperprints*. DOI: 10.31219/osf.io/v83eh.
- Tamara, Ni Ketut V., Putere, Sagung P. P. L. M., & Dewi, Sri Ratna. (2020). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Negara. *Aesculapius Medical Journal*. Vol: 01, No: 01.
- Tazkiyah, Nuril & Silaen, Sondang Maria J. (2020). Hubungan Kecemasan Dan Kecerdasan Emosional Dengan Kecenderungan Perilaku Agresivitas Anak Jalanan Di Sekolah Master Indonesia Depok. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*. Vol: 04, No: 02.

- Teofanda, Reza. (2020). Intensitas Bermain Game Online Mobile Player Unknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Dewasa Awal. *Cognicia*. E-ISSN: 2685-8428.
- Tim CNN. (2019). Video Gim Bertema Kekerasan Dorong Perilaku Agresif. Diakses pada tanggal 5 Agustus 2021 pada (cnnindonesia.com).
- Thaib, Eva Nauli. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. Vol: 13, No: 02.
- Thalib, B. S. (2017). Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif. Jakarta: Kencana.
- Trimawarti & Wakhid, Abdul. (2020). Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*. E-ISSN: 2621-2978.
- Ulah, S. A., Muslimin, Mohammad., & Rozi, Syaikhu. (2020). Pengaruh Game Online dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Perilaku Agresif Siswa. *PROSIDING: 1st International Conference on Morality (InCoMora)*.
- Utomo, Riandanu Madi. (2016). Rata-Rata Usia Gamer Adalah 35 Tahun, Bukan Anak-Anak. Di akses pada 14 Februari 2021 di (www.medcom.id).
- Widhiarso, Wahyu. (2017). Uji Normalitas. *Teaching Resource UGM*. URI: repository.ugm.ac.id/id/eprint/275998.

