

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERISI
KEKERASAN DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA
SMP**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Oleh:

CINTHIA INTAN PERMATASARI SUYAJID

NPM: 1511800180

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
TAHUN 2022**

**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Berisi Kekerasan
Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Nama:

CINTHIA INTAN PERMATASARI SUYAJID

NPM: 1511800180

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
TAHUN 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

NAMA : CINTHIA INTAN PERMATASARI SUYAJID
NPM : 1511800180
JUDUL : HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME
ONLINE BERISI KEKERASAN DENGAN AGRESIVITAS
VERBAL PADA SISWA SMP

Surabaya, 8 Juli 2022

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I



Dr. Andik Matulesy, M.Si

Dosen Pembimbing II



Suhadianto, S.Psi., M.Psi

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Pada Tanggal: 12 Juli 2022

Dewan Penguji :

1. Isrida Yul Arifiana, M.Psi.
2. Dr. Andik Matulesy, M.Si
3. Suhadianto, S.Psi., M.Psi



Mengesahkan,
Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Dekan,



Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, S.Psi, M.Si., Psikolog
NPP: 20510.02.0552

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Cinthia Intan Permatasari Suyajid

NPM : 1511800180

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila dikemudian hari adanya pelanggaran dan pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Surabaya, 12 Juli 2022



(Cinthia Intan Permatasari Suyajid)



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext.311)
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cinthia Intan Permatasari Suyajid
NPM : 1511800180
Fakultas : Psikologi
Program Studi : Sarjana Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, atas karya saya yang berjudul:

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)*, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 12 Juli 2022



Yang Menyatakan,

Cinthia Intan Permatasari Suyajid

MOTTO

*Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur
(Filipi 4:6)*

"Di dalam hidup ini, kita tidak bisa berharap segala yang kita dambakan bisa diraih dalam sekejap. Lakukan saja perjuangan dan terus berdoa, maka Tuhan akan menunjukkan jalan selangkah demi selangkah." (Merry Riana)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur

**Saya panjatkan atas berkat dan kasih karunia Tuhan Yang Maha Esa
Dengan ini saya persembahkan karya skripsi ini untuk :**

Tuhan Yang Maha Esa

Pertama saya hendak mempersembahkan skripsi ini kepada Tuhan Yang Maha Esa karena memberi kesehatan dan kekuatan dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir saya ini hingga selesai.

Keluarga Saya

Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya, mama Sri Purwanti dan Alm. Papa Soeselo serta kedua kakak saya. Untuk mama tercinta, dan kedua kakak saya, terimakasih terus memberikan do'a, sayang, cinta, perhatian, motivasi, pelajaran dan perjuangan ditengah keterbatasan demi kesuksesan saya. Untuk Alm Papa Soeselo tercinta, terimakasih telah menjadi papa yang sangat luar biasa, terima kasih untuk semua kasih sayang, cinta, pengorbanan, perjuangan dan pelajaran hidup bagi saya.

Kedua Dosen Pembimbing saya

Terima kasih banyak telah relakan meluangkan waktu, tenaga dan keluarganya untuk membimbing saya ketika pandemi ini. Maaf jika saya sebagai anak bimbing kalian tidak bisa berusaha semaksimal mungkin. Semoga kalian sehat selalu

Diri Saya Sendiri

Puji Syukur kepada diri saya sendiri yang sudah kuat dan mampu bertahan dengan kejutan dari dunia yang luar biasa hingga sampai ke tahap ini

“TERIMA KASIH BANYAK UNTUK SEMUANYA”

CURRICULUM VITAE

A. MAHASISWA

Nama : Cinthia Intan Permatasari Suyajid
NBI : 1511800180
Program Studi : Psikologi
Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya, 8 Juli 1997
Agama : Kristen Protestan
Jumlah Saudara/Anak ke : 3 (Tiga) / 3 (Tiga)
Alamat : Kalimas Baru I/32, RT.009,
RW.001 Surabaya
Status : Belum Menikah



B. Orang Tua

Nama Ayah : Alm. Soeselo
Nama Ibu : Sri Purwanti
Alamat : Kalimas Baru I/32, RT.009, RW.001 Surabaya
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

C. Riwayat Pendidikan

- | | |
|---|------------|
| • TK YWKA Surabaya | Tahun 2003 |
| • SDK.ST.Xaverius Surabaya | Tahun 2010 |
| • SMPN 11 Surabaya | Tahun 2013 |
| • SMA Barunawati Surabaya | Tahun 2016 |
| • Tamat Kuliah Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya | Tahun 2022 |

Surabaya, 12 Juli 2022

Cinthia Intan Permatasari Suyajid

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP”.

Adapun maksud dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Psikologi (S1) di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena segala keterbatasan yang ada. Demi menyempurnakan skripsi ini, peneliti sangat membutuhkan dukungan dan sumbangsih pikiran yang berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, petunjuk, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini dengan segala hormat, kerendahan dan ketulusan hati, peneliti menyampaikan terimakasih yang tidak terkira atas segala bantuan baik moril maupun materil kepada:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPA. selaku rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Dr.Rr. Amanda Pasca Rini, S.Psi, M.Si.,Psikolog, Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Dr. Andik Matulesy, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan saran dengan penuh kesabaran kepada peneliti sampai terselesaikanya skripsi ini.
4. Suhadianto, S.Psi., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbinganya, mengarahkan, mengoreksi selama proses penelitian berlangsung.
5. Karolin Rista, S.Psi., M.Psi. selaku Dosen Wali terimakasih telah memberikan bimbingan, dorongan selama peneliti kuliah hingga terselesaikanya skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi UNTAG Surabaya, yang telah memberikan makna akademis yang sangat berarti, yang telah memberi pengajaran ilmu-ilmu dan mendidik peneliti selama menempuh studi, serta ikut melibatkan peneliti

dalam beberapa jenis pekerjaan dan penelitian tertentu sehingga memperkaya peneliti dengan pengalaman. Semoga ilmu dan jasa yang Bapak/Ibu berikan bermanfaat dan dapat di terapkan dalam kehidupan.

7. Staf Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, yang memudahkan proses administratif, sehingga tidak dijumpai kendala apapun dalam hal yang berkaitan dengan proses administratif mahasiswa.
8. Kedua orang tua saya, Sri Purwanti dan Alm. Soeselo yang telah memberikan cinta kasih yang sangat tulus semenjak kecil mendampingi peneliti hingga sekarang, mampu mengajarkan peneliti tentang agama dan nilai-nilai kehidupan, kasih sayang, serta pendidikan dengan sangat sabar luar biasa.
9. Kedua kakak saya, Cindy Cristian dan Sherly Yohana yang selalu memberikan support dan motivasi untuk peneliti.
10. SMPN 34 Surabaya, seluruh subyek penelitian dan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, semoga penelitian yang sederhana ini mampu memberikan manfaat dan keberkahan bagi semua.
11. Buat teman-teman sekitar saya terutama Aprilia, Yosea, Athaya, Nita, dan Titian terimakasih banyak sudah mendorong, sayang kepada peneliti dan peduli dengan peneliti.

Akhir kata, peneliti meminta maaf apabila di dalam karya tulis peneliti masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan, karena kesempurnaan hanya milik Tuhan Yang Maha Esa. Jadi, peneliti mengharapkan saran serta kritikan yang membangun dari berbagai pihak, untuk dapat meningkatkan bobot keilmiahannya karya tulis peneliti yang sangat sederhana ini. Sekian dan terimakasih.

Surabaya, 12 Juli 2022

Penyusun



Cinthia Intan Permatasari Suyajid

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERISI KEKERASAN DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA SMP

Cinthia Intan Permatasari Suyajid

Email : intan.cinthia@gmail.com

Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8A-8I SMPN 34 Surabaya, yang berjumlah 242 siswa, Sedangkan partisipan dalam penelitian ini berjumlah 151 responden, dengan teknik pengambilan partisipan menggunakan *puposive sampling*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan skala likert dan skala kuesioner. Teknik korelasi yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP adalah teknik *pearson product moment* pada program *Statistic Package For Social Science (SPSS)* versi 25.0. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP ($R_{xy} = 0,172$, $r^2 = 0,030$, $p = 0,035$). Variabel intensitas bermain *game online* berisi kekerasan mempengaruhi Variabel agresivitas verbal sebesar 3%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* berisi kekerasan maka semakin tinggi pula agresivitas verbal pada siswa SMP. Sebaliknya jika intensitas bermain *game online* berisi kekerasan rendah maka agresivitas verbal pada siswa SMP juga rendah.

Kata Kunci: *intensitas bermain game online berisi kekerasan, agresivitas verbal, siswa SMP.*

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF THE INTENSITY PLAYING *ONLINE GAMES* CONTAIN HARDNESS WITH VERBAL AGGRESSIVENESS IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Cynthia Intan Permatasari Suyajid

Email : intan.cynthia@gmail.com

Psychology, Faculty of Psychology,
University of 17 August 1945 Surabaya

Abstract

This result to found the relationship between the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students. The population in this study were students of class 8A-8I SMPN 34 Surabaya, totaling 242 students, while the participants in this study amounted to 151 respondents, with the technique of taking participants using purposive sampling. The research was conducted using a Likert scale and a questionnaire scale. The correlation technique used to determine the relationship between the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students is the Pearson product moment technique in the Statistical Package For Social Science (SPSS) version 25.0 program. The results showed that there was a significant relationship between the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students ($R_{xy} = 0.172$, $r^2 = 0.030$, $p = 0.035$). *Variable X affects Variable Y by 4.4%*. This shows that the proposed hypothesis is accepted. This means that the higher the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students. On the other hand, if the intensity playing *online games* contain hardness is low, the verbal aggressiveness in junior high school students is also low.

Keywords: *intensity playing online games contain hardness, verbal aggressiveness, junior high school students.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN	iv
HALAMAN LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PESEMBAHAN.....	vii
CURICULUM VITAE	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Permasalahan	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Rumusan Masalah	6
B. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	7
C. Keahlian Peneliti.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Agresivitas Verbal	11
1. Pengertian Agresivitas Verbal.....	11
2. Bentuk dan Aspek Agresivitas Verbal	11

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Agresivitas Verbal	13
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	16
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	16
2. Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	17
3. Dampak Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	18
4. <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	19
C. Kerangka Berpikir	20
D. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Populasi dan Partisipan	23
1. Populasi	23
2. Partisipan	23
B. Desain Penelitian	24
C. Instrumen Pengumpulan Data	24
1. Skala Agresivitas Verbal	25
a. Definisi Operasional	25
b. Pengembangan Alat Ukur	25
c. Uji Alat Ukur Agresivitas Verbal	27
2. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	29
a. Definisi Operasional	29
b. Pengembangan Alat Ukur	29
c. Uji Alat Ukur Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	30
D. Uji Prasyarat dan Analisis Data	33
1. Uji Prasyarat	33
2. Analisis Data	34
BAB IV PEMBAHASAN	35
A. Pelaksanaan Penelitian	35
B. Hasil Penelitian	35
C. Pembahasan	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
A. Simpulan	41

B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Penelitian terdahulu	7
Tabel 2.	Penilaian aitem skala likert	25
Tabel 3.	Sebaran aitem skala agresivitas verbal sebelum diuji coba	26
Tabel 4.	Hasil uji validitas aitem skala agresivitas verbal setelah uji coba...	27
Tabel 5.	Hasil uji validitas skala agresivitas verbal setelah uji coba.....	28
Tabel 6.	Hasil uji reliabilitas agresivitas verbal	29
Tabel 7.	Sebaran aitem intensitas bermain <i>game online</i> berisi kekerasan sebelum diuji coba.....	30
Tabel 8.	Hasil uji validitas aitem skala intensitas bermain <i>game online</i> berisi kekerasan	31
Tabel 9.	Hasil uji validitas skala intensitas bermain <i>game online</i> berisi kekerasan.....	32
Tabel 10.	Hasil uji reliabilitas intensitas bermain <i>game online</i> berisi kekerasan	32
Tabel 11.	Hasil uji normalitas	33
Tabel 12.	Hasil uji linieitas	34
Tabel 13.	Hasil perhitungan korelasi roduct moment	35
Tabel 14.	Hasil Dari R Squared	36
Tabel 15.	Perhitungan Means Teoritik Dan Empiris	36
Tabel 16.	Kategori Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin intensitas bermain <i>game online</i> berisi kekerasan dengan agresivitas verbal	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal.....	22
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Informasi Penelitian	49
Lampiran 2. Skala Agresivitas Verbal	53
Lampiran 3. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	59
Lampiran 4. Tabulasi Agresivitas Verbal Uji Coba.....	63
Lampiran 5. Tabulasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan Uji Coba	67
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Agresivitas Verbal & Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan.....	69
Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Agresivitas Verbal & Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	73
Lampiran 8. Tabulasi Agresivitas Verbal	77
Lampiran 9. Tabulasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berisi Kekerasan	83
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas dan Hasil Uji Linieritas	89
Lampiran 11. Hasil Uji Korelasi Product Moment dan Hasil Uji Kategori Cross Tab.....	91
Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian Universitas 17 Agustus 1945.....	93
Lampiran 13. Surat Keterangan Dari Tempat Penelitian.....	95