



**HUBUNGAN KECANDUAN VIDEO GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF
PADA GRUP FACEBOOK WORLD OF WARSHIPS INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia Y.A.I Sebagai
Persyaratan Untuk Meraih Gelar Sarjana Psikologi

Disusun Oleh :

Ichsan Nur Gandhi

1424090133

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA Y.A.I
JAKARTA
2020**



Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Ichsan Nur Gandhi

NIM : 1424090133

Program Studi : Psikologi

Judul : Hubungan Kecanduan Video Game Dengan Perilaku Agresif
Pada Grup Facebook World of Warships Indonesia

Telah disetujui untuk diuji dalam sidang skripsi untuk memperoleh gelar sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia Y.A.I Jakarta

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Dr. Teguh Kuncono ,MM

Mengetahui,

Program Sarjana Psikologi Universitas persada Indonesia Y.A.I

Ketua

Adi Kristiawan,S.Psi,MM



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Ichsan Nur Gandhi

NIM : 1424090133

Alamat Kampus : Jalan Salemba Raya Nomor 10, Jakarta Pusat

Alamat Rumah : Jalan Martapura 1 Nomor 19, RT007/RW04, Kelurahan
Kebon melati, Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Pusat

Dengan ini menyatakan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul :

“Hubungan Kecanduan Video Game dengan Perilaku Agresif Pada Grup Facebook World of Warships Indonesia”, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dalam bentuk apapun dan dimanapun

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau pihak yang lain mengklaim bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah milik orang lain atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Persada Indonesia Y.A.I dicabut/dibatalkan

Pada tanggal : 27 Februari 2020

Yang menyatakan :

Ichsan Nur Gandhi



Sebagai sivitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia Y.A.I, saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ichsan Nur Gandhi

NIM :1424090133

Program studi : Psikologi

Jenis karya : Skripsi

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Persada Indonesia Y.A.I sebagai Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Hubungan kecanduan Video Game dengan Perilaku Agresif Pada Grup Facebook World of Warships Indonesia” beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Persada Indonesia Y.A.I berhak menyimpan, memformatkan, mengelola dalam bentuk base, merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 27 Februari 2020

Yang Menyatakan,

Ichsan Nur Gandhi



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, tuhan yang Maha Besar, Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang, sehingga atas berkat dan rahmatnya-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul hubungan kecanduan Video Game dengan Perilaku Agresif pada Grup Facebook World of Warships Indonesia, sebagai salah satu syarat dalam menempuh ujian akhir untuk meraih gelar Sarjana Psikologi di Universitas Persada Indonesia Y.A.I

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan, semangat, dan bantuan serta doa demi terwujudnya skripsi ini. Dengan segala hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. I Nyoman Surna, M. Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi UPI Y.A.I
2. Dr. Teguh Kuncono, MM selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, waktu, serta tenaga untuk memberikan masukan dan semangat dengan sabar kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini
3. Yusuf Cimol Ucup yang telah membantu saya mensortir banyak jawaban kuesioner dan telah membantu saya menyusun kuesioner
4. Kepada Gigih Tri Novi Listyo selaku admin grup facebook World of Warships Indonesia yang telah mengizinkan saya mengambil data kuesioner dari grup tersebut
5. Kawan-kawan clan -GTS-, -FUN-, SALT, serta responden di Grup Facebook World of Warships Indonesia yang telah meluangkan waktunya untuk menjawab kuesioner saya
6. Kawan-kawan Siteo Group yang diantaranya ialah Taufan dan Fikri yang menjadi penyangga semangat saya sekaligus menjadi semangat saya untuk hidup, memulai bisnis kedai kopi, dan mengerjakan skripsi ini

7. Kawan-kawan Perbadjotan Doeniawi diantaranya Faiz yang memberi masukan saat outline pertama saya ditolak, Rivay dan Jihad yang memberi masukan serta memberi solusi bagi saya dalam pengerjaan skripsi ini, serta kawan kawan lainnya yang menjadi penyemangat saya dan menjadi saudara saudari dekat saya
8. Teman teman Fakultas Psikologi UPI YAI terutama Alvin yang menjadi guru yang mengajarkan saya tentang video game, Dana yang memberi bahan untuk dipelajari guna saya membentuk skripsi, dan Puca yang mengajarkan saya untuk menjadi seseorang yang tidak mudah menyerah
9. Keluarga saya serta keluarga besar saya yang selalu mendoakan

Akhir kata penulis menyadari dengan segala keterbatasan yang ada hingga terwujudnya skripsi inimasih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Jakarta, 27 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN NON PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika Penulisan Skripsi	6
BAB II	8
A. Kecanduan Video Game	8
1. Definisi Kecanduan Video Game	8
2. Aspek Kecanduan Video Game	9
3. Faktor Faktor Kecanduan Video Game	13
B. Perilaku Agresif	15
1. Definisi Perilaku Agresif	15
2. Aspek Perilaku Agresif	16

3. Faktor Perilaku Agresif-----	18
C. Kerangka Berpikir-----	20
D. Hipotesis Penelitian-----	21
BAB III-----	22
A. Identifikasi Variabel Penelitian-----	22
B. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional-----	23
C. Populasi dan Sampel-----	25
D. Instrumen Pengambilan Data-----	26
E. Metode Analisis Data-----	30
F. Instrumen Penelitian-----	32
G. Metode Korelasional-----	36
BAB IV-----	37
A. Orientasi Kacah-----	37
B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian-----	39
C. Hasil Analisis Data Penelitian-----	41
D. Pembahasan-----	42
E. Keterbatasan Penelitian-----	42
BAB V-----	43
A. Kesimpulan Penelitian-----	43
B. Implikasi-----	44
C. Saran-----	44
DAFTAR PUSTAKA-----	46
LAMPIRAN-----	48



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sistem penilaian pada skala likert-----	27
Tabel 3.2 Blueprint skala kecanduan video game-----	28
Tabel 3.3 Blueprint skala perilaku agresif-----	29
Tabel 3.4 Kriteria Koefisien Reliabilitas Guilford-----	31
Tabel 3.5 Hasil analisis aitem skala kecanduan Video Game-----	33
Tabel 3.6 Hasil analisis aitem skala perilaku agresif-----	34
Tabel 3.7 Kaidah Koefisien Korelasi-----	36



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A-----	48
1. Skala Kecanduan Video Game-----	50
2. Skala Perilaku Agresif-----	53
LAMPIRAN B-----	58
1. Distribusi Data Try Out Skala Kecanduan Video Game-----	59
2. Validitas Aitem Skala Kecanduan Video Game-----	62
3. Reliabilitas Aitem Skala Kecanduan Video Game-----	70
4. Rekapitulasi Analisis Try Out Skala Kecanduan Video Game-----	71
LAMPIRAN C-----	73
1. Distribusi Data Try Out Skala Perilaku Agresif-----	74
2. Validitas Aitem Skala Perilaku Agresif-----	81
3. Reliabilitas Aitem Skala Perilaku Agresif-----	88
4. Rekapitulasi Analisis Try Out Skala Perilaku Agresif-----	89
LAMPIRAN D-----	91
1. Kuesioner Penelitian Skala Kecanduan Video Game-----	92
2. Kuesioner Penelitian Skala Perilaku Agresif-----	95
3. Tabulasi Distribusi Skala Kecanduan Video Game-----	100
4. Tabulasi Distribusi Skala Perilaku Agresif-----	105
5. Hasil Penelitian Bivariate Correlation Skala Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif-----	115
6. Hasil Uji Normalitas Skala Kecanduan Game dan Skala Perilaku Agresif—	116



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan kecanduan video game dengan perilaku agresif. Subyek pada penelitian ini adalah anggota grup facebook World of Warships Indonesia. Penelitian ini menggunakan Aplikasi Sample Size Calculator, target jumlah responden yang diinginkan adalah sebesar 205 namun karena rendahnya antusiasme anggota grup tersebut hanya dapat menghasilkan jumlah responden sebanyak 87 orang. Penelitian ini menggunakan 2 alat ukur, yaitu: skala alt ukur kecanduan game dan skala alat ukur perilaku agresif. Hasil penelitian ini menghasilkan hubungan yang signifikan antara kecanduan video game dengan perilaku agresif pada arah positif dengan korelasi $r = 0.182$ dan $p = 0.37 > p0.05$

Kata Kunci :Kecanduan Video Game, Perilaku Agresif



Abstract

This research was conducted to test the correlation between video game addiction and aggressive behavior. The subject were members from a Facebook group called World of Warships Indonesia. This research used the Sample Size Calculator App for Android, the amount of targeted respond was 205, however due to the lack of enthusiasm in the group only 87 would spare their time to answer the questionnaire. This research used 2 measurements, which is: Video Game Addiction scale and Aggressive Behavior scale. This research results in a significant correlation between video game addiction and aggressive behavior in a positive manner with r correlation at 0.182 and p 0.37>0.05

Keyword: Video game addiction, Aggressive behavior



BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

A. Latar belakang masalah

Dengan berkembangnya teknologi, maka kehidupan sehari-hari dapat dipermudah melalui perkembangannya. Apabila kita tengok dua dekade yang lalu, kehidupan dapat dikatakan cukup mudah, dengan banyaknya perkembangan teknologi mulai dari adanya telepon, komputer pribadi, radio, dan televisi meskipun harga-harga yang ditawarkan oleh perusahaan manufaktur barang-barang tersebut dapat dikatakan lumayan tinggi. Pada awal abad ke-21 perkembangan teknologi berkembang dengan cukup pesat, hal tersebut ditandai dengan masuknya Indonesia pada era digital, pada era tersebut teknologi berkembang dengan pesat, saat ini masyarakat pada umumnya semakin mudah untuk mendapatkan informasi dalam bentuk digital apabila dibandingkan dengan dua dekade yang lalu dengan keberadaan komputer pribadi.

Dalam kesehariannya,, komputer pribadi dapat memiliki banyak fungsi seperti analisa data, membuat laporan, ataupun hanya untuk sekedar hiburan. Komputer pribadi sebagai alat hiburan dapat digunakan sebagai alat pemutar media seperti musik dan video atau dapat digunakan untuk bermain *video game*. Untuk bermain *video game* diperlukan komputer atau konsol yang cukup kuat untuk memenuhi persyaratan minimum dari banyak permainan yang ada untuk memainkannya dengan lancar. Industri *video game* berkembang dengan pesat dimana apabila dilansir dari variety.com, industri tersebut bernilai sebesar 181 miliar Dolar Amerika pada tahun 2018 dan pada tahun 2025 diperkirakan akan mencapai 300 miliar Dolar Amerika pada tahun 2025, hal tersebut membuktikan bahwa perkembangan industri *video game* sangatlah pesat apabila dibandingkan dengan industri lainya yang membutuhkan dekade untuk berkembang.

Perkembangan yang pesat tersebut tidak terlepas dari teknik-teknik yang digunakan dalam mendesain sebuah *video game*, salah satu contoh yang paling mudah ditemui adalah bagaimana permainan *freemium* dapat menarik banyak keuntungan meskipun permainan yang dibuatnya bersifat gratis dengan pembelian dalam aplikasi atau dalam permainan tersebut, namun efek yang dihasilkan oleh permainan tersebut pada umumnya adalah kecanduan dimana seseorang akan terus membuka aplikasi permainan tersebut setiap harinya untuk meraih hadiah hadiah yang ada dari log harian mereka, cara tersebut merupakan salah satu cara industri *video game* dapat membuat seseorang kecanduan dengan teknik yang digunakanya,

terdapat banyak cara lain yang digunakan industri *video game* untuk meraih loyalitas pelangganya yang pada akhirnya akan berujung kepada kecanduan *video game*. Masalah kecanduan tersebut juga menjadi sorotan dari *World Health Organization* (WHO) dimana mereka mencantumkan *gaming disorder* sebagai salah satu penyakit mental yang serius karena maraknya kasus kasus kecanduan *video game* yang belakangan ini terjadi di dunia, WHO memasukan *gaming disorder* pada *International Classification of Disease* pada revisi yang ke-11 (ICD-11). Meskipun *gaming disorder* masuk dalam kategori penyakit mental, WHO sendiri tidak menganggap bahwa bermain *video game* itu sendiri tidak langsung menyebabkan *gaming disorder*, akan tetapi dilihat dari porsi waktu yang digunakan untuk bermain *video game* apabila dibandingkan dengan orang lain.

Jika dilihat dari pernyataan WHO dimana yang perlu diperhatikan dari *gaming disorder* tersebut adalah porsi bermainnya dengan kegiatan lain, maka seseorang yang mengalami *gaming disorder* tersebut merupakan seseorang yang terpapar dengan *video game* untuk waktu yang lama, oleh karena itu intensitas bermain *video game* menjadi salah satu faktor penting disini, dimana seseorang menghabiskan porsi waktunya lebih banyak dalam permainan jika dibandingkan dengan aktifitasnya dalam kegiatan lain. Dalam perjalananya, bermain *video game* dengan waktu yang cukup lama dapat memengaruhi interaksi sosial yang ia lakukan dan apabila ia bermain *online game*, sangatlah mungkin ia melakukan interaksi virtual dengan orang lain yang memiliki karakter yang berbeda beda, beberapa ada

yang dapat membuat ia senang dan beberapa ada yang dapat membuat orang tersebut marah karena meskipun ada sistem penilaian yang dilakukan oleh *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), pada umumnya mereka hanya dapat menilai *single player mode* dari permainan yang dianalisa apabila ia memiliki *online mode* dikarenakan pengalaman bermain *single player mode* berbeda dari pengalaman bermain *online mode* dimana pemain bertemu dengan orang-orang yang sama-sama bermain permainan tersebut secara daring, mengakibatkan mereka berinteraksi dengan orang lain dan dapat memunculkan perilaku agresif. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Dwi Lusi Wahyuningsih (2018) dimana ia meneliti apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *video game* dalam waktu yang lama dengan perilaku agresif seseorang dimana berdasarkan hasil penelitian tersebut telah disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif. Secara singkat, bermain *video game* dengan intensitas yang tinggi dapat memunculkan kemungkinan perubahan perilaku seseorang yang dimana salah satu perilaku tersebut adalah agresifitas, oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Kecanduan Video Game Terhadap Perilaku Agresif Pada Grup World of Warship Indonesia”

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dirumuskan adalah :
Apakah ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *Video Game* dengan perilaku agresif pada grup *world of warship* Indonesia ?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui : Untuk mengetahui hubungan kecanduan *video game* terhadap perilaku agresif pada grup *world of warship* Indonesia

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain ialah :

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi bidang ilmu Psikologi Perkembangan dan bagi penelitian penelitian sebelum maupun selanjutnya supaya dapat digunakan sebagai referensi yang ingin meneliti pengaruh kecanduan *video game* terhadap perilaku agresif seseorang

B. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menjadi pengingat untuk diri pribadi dan orang-orang yang hobi bermain *video game* dengan harapan bahwa intensitas bermain peneliti dan mereka yang hobi bermain tidak menghabiskan waktu yang banyak bermain hingga perilaku agresif mereka dapat berkembang terlalu jauh

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan dibahas sejumlah teori menyangkut variabel-variabel dalam penelitian yaitu : definisi kecanduan *video game*, aspek kecanduan *video game*, faktor kecanduan *video game*, definisi perilaku agresif, aspek perilaku agresif, faktor perilaku agresif.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini diuraikan mengenai identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, populasi dan metode pengambilan sampel, metode pengumpulan data, metode analisis instrumen penelitian, dan metode analisis data.

BAB IV : Laporan Penelitian

Pada bab ini akan membahas mengenai laporan pelaksanaan penelitian yang terdiri dari orientasi subjek / kancah penelitian, pelaksanaan pengumpulan data, deskripsi data, pengujian hipotesis, serta pembahasan dan keterbatasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bab penutup dari keseluruhan proses dan hasil penelitian. Penulisan bab ini dimulai dengan kesimpulan dari penelitian ini, dan diakhiri dengan saran-saran yang berkaitan dengan hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas sejumlah teori menyangkut variabel-variabel dalam penelitian yaitu : definisi kecanduan *video game*, aspek kecanduan *video game*, faktor

kecanduan *video game*, definisi perilaku agresif, aspek perilaku agresif, faktor perilaku agresif

A. Kecanduan Video Game

1. Definisi Kecanduan Video Game

Kirriemuir (2004:6) mendefinisikan digital game sebagai sesuatu yang menyediakan beberapa informasi visual secara digital atau substansi kepada seorang atau lebih pemain, membutuhkan beberapa masukan dari pemainnya, mengolah masukan sesuai dengan peraturan dalam *game* yang telah diprogram, mengubah informasi digital yang diberikan kepada pemain

Weinstein (2010) mendefinisikan bahwa kecanduan komputer atau *video game* adalah penggunaan komputer dan *video games* secara berlebih atau kompulsif yang mengganggu aktifitas sehari hari

Anggra (2008:7) mendefinisikan game atau permainan sebagai sesuatu yang dapat dimainkan dengan peraturan tertentu sehingga terdapat pemenang dan pemain yang kalah yang pada umumnya dilakukan dengan konteks tidak serius dengan tujuan refreshing

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *video game* adalah kondisi dimana seseorang memiliki penggunaan *video game* secara berlebih yang mengganggu aktifitas harinya

2. Aspek Kecanduan video game

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), Karakteristik umum dari kecanduan *video game* adalah sebagai berikut:

1. *Salience*: Bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pemikirannya (*preoccupation*), perasaan (*cravings*), dan perilaku (*excessive use*)
2. *Tolerance*: Proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih sering, sehingga mengakibatkan waktu yang digunakan untuk bermain *game* meningkat secara bertahap
3. *Mood modification*: Pengalaman-pengalaman subjektif yang orang orang laporkan sebagai hasil dari pemakaian *games*
4. *Withdrawal*: Perasaan tidak menyenangkan serta/atau efek fisik yang terjadi ketika waktu bermain *game* dikurangi secara mendadak atau tidak diteruskan lagi
5. *Relapse*: Kecendrungan untuk kembali ke pola bermain *game* yang lebih awal. Pola bermain yang berlebihan kembali dengan cepat setelah beberapa periode dari ketiadaan atau kontrol

6. *Konflik*: Merujuk kepada konflik interpersonal yang dihasilkan oleh bermain *game* secara berlebihan. Konflik yang terjadi antara pemain dan mereka yang berada disekitarnya. Konflik dapat termasuk argumen dan penolakan, namun juga berbohong dan menipu
7. *Problems*: Merujuk kepada masalah masalah yang disebabkan oleh bermain secara berlebihan. Pada umumnya merujuk kepada masalah penggantian apabila obyek yang dicandu mengambil prioritas melebihi aktifitas seperti sekolah, kerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat pula muncul dari individual, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subyektif dari kehilangan kendali

Dr. Raymond Ongkie Sp.A. (dalam Smart;2017:26) mengemukakan bahwa anak dapat dikatakan kecanduan *game online* apabila ia menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu untuk bermain *game*, meskipun demikian aspek waktu saja bukan menjadi factor penentu utama seorang anak kecanduan bermain *game*, Dr. Raymond menambahkan beberapa poin yang menjadi ciri ciri penguat seorang anak yang kecanduan bermain *game* :

1. Lamanya waktu bermain video game semakin bertambah, anak yang kecanduan game biasanya ingin menambah jam mainnya
2. Terus menerus memikirkan kegiatan bermain *video game* bahkan saat belajar, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraanya selalu seputar video game. Perilaku lain yang dapat ditunjukkan adalah dengan anak

tersebut melibatkan rutinitas harinya dengan *game*, seperti ketika anak-anak bercakap ia mengidentifikasikan dirinya dengan karakter suatu game

3. Ingin mengurangi atau berhenti bermain video game, tapi tidak berhasil. Karena pikirannya sudah dipenuhi dengan game maka ia sulit untuk menghentikan kebiasaannya tersebut.
4. Gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain video game. Anak yang sudah menjadikan bermain game sebagai kebutuhan sehari-harinya maka akan marah ketika ia dilarang bermain game.
5. Bermain game untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman. Baginya, game adalah seorang teman terbaik yang mengerti segala kegundahan
6. Lebih memilih bermain game dibanding berinteraksi dengan anak seusianya. Anak yang sudah kecanduan game pada umumnya menjadikan game sebagai teman terbaik. Karena seringnya mereka berinteraksi dengan teman yang ada di game tersebut.
7. Setelah kalah anak tidak berhenti bermain bahkan ingin terus bermain, hal tersebut dikarenakan apabila anak yang kecanduan game bermain dan ia kalah maka ia tidak akan berhenti bermain hingga pada akhirnya ia memenangkan permainan tersebut
8. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan dapat bermain video game

Smart (2017:16) mengemukakan bahwa anak yang kecanduan games online memiliki ciri – ciri sebagai berikut:

1. Merasa terikat dengan game online (memikirkan mengenai aktivitas online pada saat sedang offline atau mengharapakan sesi online berikutnya.
2. Memainkan game online dengan lama waktu lebih dari 14 jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/tipe game saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih tetap fokus memainkan atau menggeluti game yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
3. Merasa kebutuhan bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan. Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain game online.
4. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan game online.
5. Bermain game online adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah – masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan – perasaan tidak beradaya, bersalah, cemas, depresi dan stres).

3. Faktor faktor kecanduan *video game*

Smart (2017: 24-25) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menyebabkan orang-orang menjadi kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Seseorang akan berlaku yang tidak menyenangkan untuk mendapatkan perhatian orang sekitarnya, pada umumnya dari kedua orang tuanya. Mereka berpikir demikian karena mereka menganggap perilaku tersebut menegaskan keberadaan mereka dalam lingkungannya serta karena mereka mampu mengendalikan kekuasaan

2. Stress/Depresi

Ketika seseorang dalam keadaan stress atau depresi, maka sangatlah mungkin bahwa ia akan menggunakan media yang salah satunya *game* sebagai alat untuk menghilangkan rasa depresinya. Pada mulanya mereka akan bermain untuk menghilangkan rasa stress atau depresi tersebut, namun lama kelamaan karena kenikmatan yang diberikan oleh *game* yang dimainkan orang tersebut akan kecanduan

3. Kurang control

Orang tua yang selalu memanjakan anak-anaknya, mereka akan memberikan fasilitas penunjang kepada anaknya sebagai upaya untuk menenangkan anaknya, hal ini dapat menyebabkan anak tidak dapat dikendalikan karena orang tua menggunakan fasilitas tersebut sebagai media untuk menggantikan mereka disaat mereka sibuk

4. Kurang kegiatan

Kurangnya kegiatan berkontribusi pada kecanduan *game* dikarenakan tanpa ada kegiatan lain yang dapat dilakukan oleh seseorang. Ketiadaan kegiatan lain menyebabkan seseorang mencari kegiatan lain dan dalam kasus ini ia akan bermain *game* dan akan terus melakukan demikian hingga pada akhirnya ia kecanduan

5. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam lingkungan keluarga, saat di lingkungan luar atau selain lingkungan dalam keluarga, seseorang dapat bertemu dengan orang lain yang dapat mengenalkan mereka terhadap *game online* dan dapat membentuk perilaku kecanduan

6. Pola Asuh

Kekeliruan dalam pola asuh orang tua dapat menyebabkan seseorang kecanduan *game online*, karena dengan pola asuh yang tidak tepat maka anak beresiko meniru perilaku orang tuanya

B. Perilaku Agresif

1. Definisi perilaku agresif

Myers (dalam Hanurawan 2018:60) mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang bersifat fisik atau yang bersifat verbal yang diniatkan untuk menyakiti objek yang menjadi sasaran perilaku agresi tersebut.

Krahe (dalam Hanurawan, 2018:60) menjelaskan bahwa agresi merupakan perilaku yang mampu memberikan stimulus yang merusak terhadap objek yang menjadi sasaran perilaku agresi dimana dapat berupa benda mati atau orang lain

MacNell dan Stewart (dalam Hanurawan, 2018:61) mendefinisikan secara operasional sebagai perilaku verbal dan fisik yang diniatkan untuk menghasilkan penderitaan pada sasaran perilaku agresi pada latar lingkungan sekolah

Berkowitz (dalam Meinarno dan Sarwono, 2018:184) menyatakan bahwa agresi merupakan tindakan melukai yang disengaja oleh seseorang atau institusi terhadap orang atau institusi terhadap institusi dengan maksud yang disengaja

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku destruktif yang dilampiaskan seseorang terhadap lingkungan atau dirinya sendiri

2. Aspek perilaku agresif

Menurut Antasari (2006:80), 6 ciri ciri perilaku agresif adalah sebagai berikut :

1. Perilaku menyerang; perilaku menyerang lebih menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima.
2. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objekobjek penggantinya; perilaku agresif termasuk yang dilakukan anak, hamper pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. Bahaya kesakitan dapat berupa kesakitan fisik, misalnya pemukulan, dan kesakitan secara psikis misalnya hinaan. Selain itu yang perlu dipahami juga adalah sasaran perilaku agresif sering kali ditujukan seperti benda mati.
3. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya; perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah cirri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.
4. Perilaku yang melanggar norma social; perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.
5. Sikap bermusuhan terhadap orang lain; perilaku agresif yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang di tujukan untuk melukai orang lain.
6. Perilaku agresif yang dipelajari; perilaku agresif yang dipelajari melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

Hanurawan (2018:60) menyebutkan suatu perilaku dapat dikategorikan sebagai perilaku agresif apabila memenuhi 3 syarat, yaitu :

1. *Intention* : orang yang ingin melakukan perilaku agresi ingin menimbulkan penderitaan atau kerusakan pada objek yang menjadi sasarannya
2. *Expectation* : terdapat harapan dari pelaku perilaku agresi bahwa perilakunya akan menimbulkan penderitaan atau kerugian pada sasaran perilakunya
3. Terdapat keinginan objek sasaran perilaku untuk menghindari perilaku agresi yang dilakukan oleh pelaku agresi

Menurut Buss dan Perry yang diadaptasi dari Buss dan Durkee (dalam Salbilah, 2015) aspek aspek perilaku agresi antara lain :

1. Agresi fisik (*physical aggression*) ialah bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan menyerang secara fisik dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan seseorang. Perilaku fisik ini ditandai dengan adanya kontak fisik antara agresor dengan korbanya
2. Agresi verbal (*verbal aggression*) yaitu agresivitas dengan kata-kata. Agresi verbal dapat berupa umpatan, sindiran, fitnah, dan sarkasme.
3. Kemarahan (*anger*) ialah salah satu bentuk *indirect aggression* atau perilaku agresi tidak langsung berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal atau karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya.

4. Permusuhan (hostility) merupakan komponen kognitif dalam agresivitas yang terdiri atas perasaan ingin menyakiti dan ketidakadilan.

3. Faktor perilaku agresif

Sarwono dan Meinarno (2018: 188) mengemukakan ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif yaitu:

1. Sosial

Penyebab perilaku agresif yang berasal dari lingkungan sosial dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu frustrasi karena terhambat atau tercegahnya upaya mencapai tujuan, provokasi verbal atau fisik yang dilakukan oleh orang lain dapat memicu perilaku agresif pada seseorang, dan alkohol dimana terdapat banyak penelitian yang memperkuat alkohol sebagai penyebab perilaku agresif

2. Personal

Pola tingkah laku berdasarkan kepribadian dimana terdapat 2 pola tingkah laku yaitu tingkah laku tipe A dan B, dimana tipe A memiliki karakteristik yang terburu-buru dan kompetitif dan cenderung lebih melakukan *hostile aggression* yang bertujuan untuk melukai orang lain, sedangkan tipe B diidentifikasi dengan sabar, kooperatif, nonkompetisi, dan nonagresi, tipe B cenderung melakukan *instrumental aggression* dimana perilaku agresif tersebut dilakukan karena ada tujuan utama dan tidak termasuk untuk menyakiti orang lain. Hal lain yang menjadi penyebab perbedaan

perilaku tingkah agresif adalah jenis kelamin dimana temuan menyebutkan bahwa anak laki laki cenderung lebih berpotensi melakukan perilaku agrsei secara langsung dibanding anak perempuan

3. Kebudayaan

Pada poin pertama dijelaskan bahawa salah satu penyebab seseorang melakukan perilaku agresi adalah dari lingkungan sosial, oleh karena itu peneliti berpikir kemungkinan bahwa kebudayaan menjadi salah satu penyebab perilaku agresi, pada akhirnya ditemukan bahwa memang terdapat faktor kebudayaan sebagai pembentuk perilaku agresi, dimana lokasi geografis pantai/pesisir cenderung memiliki tingkat agresifitas yang lebih besar dibanding pedalaman

4. Situasional

Penelitian terkait dengan cuaca dan tingkah laku menyebutkan bahwa ketidaknyamanan akibat panas menyebabkan kerusuhan dan bentuk bentuk agresi lainnya. penelitian di Amerika Serikat menyebutkan bahwa pada tempetatur 28.33-29.44 derajat Celsius memunculkan peningkatan tingkah laku penyerangan, perampokan, kekerasan kolektif, dan pemerkosaan

5. Sumber daya

Manusia selalu ingin memenuhi kebutuhanya dengan daya dukung alam yang dapat dikatakan terbatas oleh karena itu manusia membutuhkan upaya lebih untuk memenuhi kebutuhanya, hal pertama yang dapat dilakukan

adalah dengan bertukar sumber daya, apabila tidak terpenuhi maka ia akan mencoba jalan kedua yaitu dengan mengambil paksa dari pemiliknya

6. Media massa

Dengan banyaknya media massa yang ada pada jaman sekarang dimana seseorang dapat mengamati dan mempelajari apa yang terjadi secara lebih jelas maka *modeling* yang diberikan oleh media massa tersebut dapat terjadi lebih sering

C. Kerangka berpikir

Perilaku agresif yang diakibatkan oleh kecanduan bermain game dapat diakibatkan oleh kegagalan seorang pemain dalam meraih kemenangan dalam suatu pertandingan yang dilakukan secara online maupun single player, menyebabkan mereka melakukan agresi agresi baik secara verbal seperti menghujat atau mencela hingga agresi fisik seperti perkelahian

Hasil studi yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2018) mendukung logika berpikir peneliti, siswa yang ada dalam studi tersebut menunjukkan kondisi psikologis dimana mereka mudah kesal ketika kalah bermain game online, selain itu perilaku agresif yang muncul pada siswa-siswa kecanduan game online dalam studi tersebut meliputi agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan mengeluarkan katakata kasar, hal tersebut sesuai dengan pengalaman dan pengamatan peneliti dimana ketika

seorang pemain kalah maka mereka akan melakukan agresi verbal, bahkan dalam beberapa kasus dapat meliputi agresi fisik

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2014 : 64). Berdasarkan penjelasan diatas, dalam penelitian ini akan diajukan hipotesis penelitian, yaitu: Ada hubungan antara kecanduan *video game* terhadap perilaku agresif pada grup *world of warship* Indonesia

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini diuraikan mengenai identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, populasi dan metode pengambilan sampel, metode pengumpulan data, metode analisis instrumen penelitian, dan metode analisis data.

A. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Definisi Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:38). Penelitian ini menggunakan variabel-variabel penelitian yang meliputi variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). Menurut Sugiyono (2014, 39) variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Sementara variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas dan biasanya disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen.

Berdasarkan landasan teori yang ada serta rumusan hipotesis penelitian maka yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel Terikat (DV) : Perilaku agresif
- b. Variabel Bebas (IV) : Kecanduan *video game*

B. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah suatu definisi yang masih berupa konsep dan maknanya masih sangat abstrak walaupun secara intuitif masih bisa dipahami

maksudnya (Azwar, 2012:72). Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan denganyang akan diteliti, antara lain :

a. Kecanduan video game

Kecanduan *video game* adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki ketergantungan yang tinggi untuk bermain game

b. Perilaku agresif

Perilaku agresif adalah perilaku destruktif yang dilampiaskan seseorang terhadap lingkungan atau dirinya sendiri

2. Definisi Operasional

Pengertian definisi operasional menurut Nazir (2005:126) adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti, atau menspesifikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut.

a. Kecanduan video game

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) terdapat 7 karakteristik dari kecanduan video game yaitu bermain game menjadi

aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, toleransi, modifikasi mood, withdrawal, relapse, konflik dan masalah

b. Perilaku agresif

Berdasarkan Buss dan Perry (dalam Pratiwi, 2010) dimana terdapat empat poin aspek perilaku agresif yang lalu diadaptasi oleh Buss dan Durkee yaitu berupa

1. Agresi fisik berupa kekerasan fisik termasuk pengerusakan property
2. Agresi verbal seperti berdebat, berteriak, menjerit, mengancam dan memaki
3. Kemarahan dalam bentuk tempramental dan mudah tersulut amarah
4. Permusuhan seperti pendendam, mudah cemburu, mudah curiga

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2014: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah anggota grup dari *World of Warships* Indonesia di *facebook*, dimana terhitung pada 11 Oktober 2019 terdapat 6408 anggota

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2014 :81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut . Dalam penelitian ini , metode yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah dengan menggunakan *Sample Size Calculator* untuk *Android*. Apabila dihitung berdasarkan jumlah populasi sebesar 6408 dengan menggunakan *confidence level* sebesar 90% dan *precision rate* sebesar 0.06, maka didapatkan jumlah sampel sebesar 205 sampel

D. Instrumen Pengambilan Data

Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono,2014:142). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode skala model likert yang terdiri dari skala persepsi kinerja, skala budaya *kaizen* dan skala keterlibatan kerja.

Metode skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala langsung, artinya skala ini langsung diberikan kepada subyek penelitian yang diminta pendapatnya atau keyakinannya mengenai hal yang diteliti dan tipe cara menjawabnya adalah tipe yang tertutup, dalam arti tipe jawaban subyek telah dibatasi dengan menyediakan alternatif jawaban-jawaban yang telah disediakan.

Pada penelitian ini digunakan Skala model *Likert* yang berisikan pernyataan-pernyataan. Item-item dibuat dalam bentuk pernyataan *favorable* (pernyataan yang mendukung atau yang menunjang hipotesis) dan pernyataan *unfavorable* (pernyataan yang tidak mendukung atau menunjang hipotesis) dengan menggunakan lima alternatif jawaban. Subyek yang diteliti diminta untuk memilih salah satu dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan untuk menggambarkan keadaan tentang diri subyek. Metode Skala model *Likert* ini memuat lima katagori jawaban yang disediakan dengan jenjang kontinum yang sama yaitu : Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Netral (N), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Sistem pemberian nilai pada setiap item pernyataan-pernyataan baik yang *favorable* maupun *unfavorable* yang diberikan kepada subyek memiliki bobot seperti yang tertera pada tabel berikut :

Tabel 3.1

Sistem penillaian pada skala Likert

<i>Favorable</i>	Kategori Jawaban	<i>Unfavorable</i>
5	Sangat Sesuai (SS)	1
4	Sesuai (S)	2
3	Netral (N)	3

2	Tidak Sesuai (TS)	4
1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	5

1. Skala Kecanduan *video game*

Penyusunan skala pengkondisian operan didasarkan pada teori Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dimana terdapat 7 karakteristik dari kecanduan *video game* yaitu bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, toleransi, modifikasi *mood*, *withdrawal*, *relapse*, konflik dan masalah

Tabel 3.2

Blue Print Skala Kecanduan Video Game

No	Aspek	Indikator	Fav	Unfav	Jumlah
1	<i>Salience</i>	Bermain <i>game</i> menjadi aktifitas yang penting dalam kehidupan sehari hari	2, 4, 42	6, 8, 39	6
2	<i>Tolerance</i>	Bermain <i>game</i> lebih sering dibandingkan sebelumnya	1, 3, 41	5, 7, 40	6
3	<i>Mood modification</i>	Memiliki ikatan dengan <i>game</i> yang dimainkan	10, 12, 38	14, 16, 36	6
4	<i>Withdrawal</i>	Memiliki perasaan yang tidak menyenangkan ketika tidak bermain <i>game</i>	9, 11, 37	13, 15, 35	6
5	<i>Relapse</i>	Cenderung untuk mengulangi kembali pola bermain <i>game</i> yang berlebihan	18, 20, 34	22, 24, 32	6
6	<i>Conflict</i>	Mengalami konflik akibat bermain <i>game</i> secara berlebihan	17, 19, 33	21, 23, 31	6
7	<i>Problems</i>	Mengalami masalah akibat bermain <i>game</i> terlalu banyak	28, 26, 30	27, 25, 29	6
Jumlah					42

2. Skala Perilaku Agresif

Penyusunan skala perilaku agresif didasarkan pada faktor faktor yang dijelaskan oleh Buss dan Perry (dalam Pratiwi, 2010) dimana terdapat empat poin aspek perilaku agresif, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, permusuhan

Tabel 3.3

Blueprint skala perilaku agresif

No	Aspek	Indikator	Fav	Unfav	Jumlah
1	Agresi fisik	Menyerang Orang	1, 27, 53	26, 52, 78	6
		Merusak Orang	2, 28, 54	25, 51, 77	6
		Berkata Kasar	3, 29, 55	24, 50, 76	6
		Berteriak	4, 30, 56	23, 49, 75	6
2	Agresi verbal	Mengancam	5, 31, 57	22, 48, 74	6
		Mengejek	6, 32, 58	21, 47, 73	6
		Menyebarkan gossip	7, 33, 59	20, 46, 72	6
		Balas dendam	8, 34, 60	19, 45, 71	6
3	Rasa Marah	Menentang	9, 35, 61	18, 44, 70	6
		Mudah marah	10, 36, 62	17, 43, 69	6
		Iri hati	11, 37, 63	16, 42, 68	6
4	Rasa Permusuhan	Ketidakpuasan	12, 38, 64	15, 41, 67	6
		Prasangka buruk	13, 39, 65	14, 40, 66	6
Jumlah					78

E. Metode Analisis Data

Di dalam sebuah penelitian, data memiliki kedudukan yang sangat penting karena data merupakan penggambaran dari variabel-variabel yang sedang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian dari hipotesis. Oleh karena itu, benar tidaknya data sangat menentukan hasil dari penelitian itu sendiri. Instrumen yang baik harus memenuhi sedikitnya dua persyaratan yaitu valid dan reliabel. Untuk mengetahui

apakah item-item yang digunakan dalam penelitian ini telah mengukur apa yang hendak diukur dan dapat diandalkan konsistensinya, maka harus dilakukan validitas dan reliabilitas.

1. Validitas

Menurut Sugiyono (2015:348) valid berarti instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas item dapat dilakukan dengan cara uji validitas item dan korelasi antar faktor.

Uji validitas item dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesahihan masing-masing pernyataan yang tertera dalam skala. Pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan *Cronbach's Alpha* dengan *Cronbach's Alpha if Item Deleted* setiap pernyataan. Apabila *Cronbach's Alpha* lebih besar daripada *Cronbach's Alpha if Item Deleted*, maka item tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila *Cronbach's Alpha* lebih kecil daripada *Cronbach's Alpha if Item Deleted*, maka item dinyatakan gugur. Dalam penelitian ini, pengujian validitas item dibantu dengan aplikasi komputerisasi SPSS versi 22.0 for windows (kuncono, 2016:19).

2. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama pula Sugiyono (2015:348). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam mengukur reliabilitas instrumen alat ukur psikologis. Perhitungan

reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* ini dilakukan dengan menggunakan program komputer SPSS versi 22.0 *for windows*. Berikut adalah kaidah Guilford yang digunakan untuk mengetahui kaidah baku tingkat reliabilitas (Kuncono, 2016:24).

Tabel 3.4

Kriteria Koefisien Reliabilitas Guilford

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
>0,9	Sangat Reliabel
0,7-0,9	Reliabel
0,4-0,7	Cukup Reliabel
0,2-0,4	Kurang Reliabel
<0,2	Tidak Reliabel

F. Instrumen Penelitian

Keseluruhan perhitungan uji validitas dan reliabilitas item ini dilakukan menggunakan program SPSS 22.0 *for windows*.

1. Uji Validitas

- a. Hasil Analisis Aitem Skala kecanduan *video game*

Skala kecanduan *video game* yang diberikan kepada masing-masing responder terdiri dari 42 aitem. Hasil analisis tiap aitem skala kecanduan

video game diperoleh nilai koefisien validitas berkisar 0,424 – 0,899 . Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka item yang dinyatakan valid sebanyak 35 aitem dan yang dinyatakan gugur sebanyak 7 aitem. Uraian item yang termasuk kategori valid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Hasil analisis aitem skala kecanduan *Video Game*

No	Aspek	Indikator	Fav	Unfav	Jumlah
1	<i>Salience</i>	Bermain <i>game</i> menjadi aktifitas yang penting dalam kehidupan sehari hari	2, 4, 42	6, 8, 39*	6
2	<i>Tolerance</i>	Bermain <i>game</i> lebih sering dibandingkan sebelumnya	1, 3, 41	5, 7, 40*	6
3	<i>Mood modification</i>	Memiliki ikatan dengan <i>game</i> yang dimainkan	10, 12, 38	14, 16, 36	6
4	<i>Withdrawal</i>	Memiliki perasaan yang tidak menyenangkan	9, 11, 37*	13, 15*, 35	6

		ketika tidak bermain <i>game</i>			
		Cenderung untuk mengulangi kembali pola bermain game yang berlebihan			
5	<i>Relapse</i>		18, 20*, 34	22, 24, 32	6
		Mengalami konflik akibat bermain <i>game</i> secara berlebihan			
6	<i>Conflict</i>		17, 19, 33	21*, 23, 31	6
		Mengalami masalah akibat bermain game terlalu banyak			
7	<i>Problems</i>		28, 26*, 30	27, 25, 29	6
Jumlah					42

b. Hasil Analisis Aitem Perilaku Agresif

Skala perilaku agresif yang diberikan kepada masing-masing responder terdiri 78 aitem. Hasil analisis tiap aitem skala perilaku agresif diperoleh nilai koefisien validitas berkisar 0,847 – 0,970. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka item yang dinyatakan valid sebanyak 74 aitem dan yang dinyatakan gugur sebanyak 4 aitem. Uraian item yang termasuk kategori valid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Hasil analisis aitem skala perilaku agresif

No	Aspek	Indikator	Fav	Unfav	Jumlah
1	Agresi fisik	Menyerang Orang	1, 27, 53	26, 52, 78	6
		Merusak Orang	2, 28, 54	25, 51, 77	6
		Berkata Kasar	3*, 29, 55	24, 50, 76	6
		Berteriak	4, 30, 56	23*, 49, 75	6
2	Agresi verbal	Mengancam	5*, 31*, 57	22, 48, 74	6
		Mengejek	6, 32, 58	21, 47, 73	6
		Menyebarkan gossip	7, 33, 59	20, 46, 72	6
		Balas dendam	8, 34, 60	19, 45, 71	6
3	Rasa Marah	Menentang	9, 35, 61	18, 44, 70	6
		Mudah marah	10, 36, 62	17, 43, 69	6
		Iri hati	11, 37, 63	16, 42, 68	6
4	Rasa Permusuhan	Ketidakpuasan	12, 38, 64	15, 41, 67	6
		Prasangka buruk	13, 39, 65	14, 40, 66	6
Jumlah					78

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan formula *cronbach's alpha* dan analisis menggunakan program SPSS versi 22.0 for windows. Pengujian reliabilitas ini hanya menganalisis butir-butir pernyataan yang berkualitas atau valid dari hasil validitas.

a. Reliabilitas Skala Kecanduan Video Game

Dari 35 aitem yang valid diperoleh reliabilitas sebesar 0,928 angka tersebut bermakna bahwa skala kecanduan video game adalah sangat reliabel menurut kaidah dari Guilford.

b. Reliabilitas Skala Perilaku Agresif

Dari 74 aitem yang valid diperoleh reliabilitas sebesar 0,979 angka tersebut bermakna bahwa skala perilaku agresif adalah sangat reliabel menurut kaidah dari Guilford.

G. Metode Korelasional

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian, metode yang digunakan untuk menguji hipotesis serta menganalisis data adalah *Bivariate Correlation* dengan menggunakan program SPSS *for windows version 22.0*. Sedangkan pedoman dalam menentukan taraf korelasi menurut Sugiyono (2015: 231) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kaidah Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kecanduan *video game* dengan perilaku agresif pada grup *world of warship* Indonesia

BAB IV

LAPORAN PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai laporan pelaksanaan penelitian yang terdiri dari orientasi subjek / kancah penelitian, persiapan dan pelaksanaan penelitian , hasil analisis data penelitian, serta pembahasan dan keterbatasan hasil penelitian.

A. Orientasi Kancah

Grup World of Warships Indonesia di jejaring sosial media Facebook merupakan sebuah kelompok yang dibentuk untuk mewadahi pemain Game Online World of Warship yang memiliki kewarganegaraan Indonesia. Para pemain World of Warship yang bergabung dengan grup tersebut harus taat pada peraturan yang ada untuk mencegah konflik yang tidak diinginkan, peraturan yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Dilarang Flaming / Membuat Keributan. *
2. Dilarang Insulting / Menghina Admin, Moderator dan Member. *
3. Dilarang Bertindak SARA. *
4. Dilarang Spamming Post / Comment.
5. Dilarang Diskusi Cheat / Illegal Mod
6. Dilarang Diskusi Game Selain World of Warships
7. Dilarang Menggelar Lapak Jual Beli dalam bentuk apapun.
8. Lapak Jual Beli silahkan join grup ini
: <https://www.facebook.com/groups/WorldofStore/>
9. Post yg tidak ada kaitannya dengan game World of Warships, akan di hapus tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
10. Post autoclick, autoinvite, autoads, dan auto2 yang lainnya otomatis akan di kick tanpa pemberitahuan, silahkan bersihkan akun anda dari fitur auto tsb, kemudian join kembali.
11. Dilarang membikin post berkaitan dengan info leaks, seperti model kapal yang info nya belum ada di website resmi WorldofWarships (biasanya sumber dari SuperTester atau MOD)
12. Dilarang membahas materi Super Container sampai ada pemberitahuan lebih lanjut.
13. Post SC langsung di close comment/takedown
14. Mau bahas Anime/Kartun Arpeggio, Kancolle, dkk silahkan ke grupnya tersendiri, WoWs kolabs dg Anime Arpeggio bukan berarti di grup ini bebas

membahas anime nya. Masih ada bahasan seputar kapal yang berkaitan dg anime/kartun tersebut, sesuai dengan yg ada di dalam game.

15. Apabila ada tindakan Admin/Moderator yang tidak berkenan, silahkan ambil screenshot dan PM admin yang bersangkutan atau admin lainnya. Apabila belum mendapatkan solusi, silahkan bikin Surat Terbuka di grup untuk di diskusikan bersama.
16. OOT yang di perbolehkan seperti tanya Spek Komputer, Permasalahan Error Game dst. Atau humor atau hal2 yg masih ada kaitan dengan Game WorldofWarships dan Dunia Kapal Perang.
17. Dengan anda membuat POST di grup ini artinya sudah membaca dan memahami aturan grup yang berlaku.

Adapun hukuman yang berlaku bagi pelanggar peraturan peraturan tersebut adalah :

- Apabila seseorang melanggar peraturan yang memiliki tanda bintang (*) maka ia akan dikeluarkan dan dilarang masuk ke grup Facebook World of Warships Indonesia secara permanen
- Apabila seseorang melanggar peraturan yang tidak memiliki tanda bintang (*) maka ia akan diberi peringatan, ketika seseorang telah mengakumulasikan 3 kali peringatan maka ia akan dikeluarkan dari Grup Facebook World of Warships Indonesia

B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Langkah awal sebuah penelitian ini dimulai dengan memohon izin pada admin grup World of Warship, selanjutnya kuesioner yang berupa tautan disebarakan pada kelompok tersebut

Subjek penelitian ini adalah anggota yang berada dalam Grup Facebook World of Warships Indonesia. Seperti yang telah peneliti jelaskan pada bab 3, untuk pengambilan data menggunakan aplikasi *Sample Size Calculator* untuk *Android* dimana dari 8406 orang maka dapat ditarik sampel sebesar 205. Untuk *try out*, peneliti mengambil data dari 30 orang responden dari 3 klan World of Warships yang didalamnya mayoritas berkewarganegaraan Indonesia, yaitu klan SALT, -FUN- dan –GTS-.

Selanjutnya diadakan uji coba alat ukur (instrumen) menggunakan skala *likert*, metode skala *likert* ini terdiri dari 2 pernyataan yang berupa *favorable* dan *unfavorable*. Selain itu, Metode skala model *likert* ini memuat lima kategori jawaban yang disediakan dengan jenjang kontinum yang sama, yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Netral (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Sistem pemberian nilai pada setiap item pernyataan-pernyataan baik yang *favorable* maupun *unfavorable* yang diberikan kepada subyek memiliki bobot seperti yang telah dijelaskan pada bab 3. Skala *likert* tersebut mengenai skala kecanduan video game dan skala perilaku agresif.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data untuk uji coba (*try out*) dilakukan pada tanggal 24 Februari 2020 dan untuk pengambilan data primer dilakukan pada tanggal 26 - 27 Februari 2020.

C. Hasil Analisis Data Penelitian

Analisis data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang diajukan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk melihat apakah ada hubungan antara kecanduan *video game* dengan perilaku agresif pada anggota grup World of Warships Indonesia. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan metode korelasi bivariat (*bivariate correlation*). Analisis data dilakukan dengan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dalam program SPSS 22.0 *for windows*.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada hipotesis dengan menggunakan korelasi bivariat antara variabel pengendalian diri terhadap penyalahgunaan narkoba diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar 0.182 yang mengacu pada kaidah koefisien korelasi maka tingkat hubungan rendah. Hal ini menyatakan bahwa “ada hubungan

antara kecanduan video game dengan perilaku agresif pada Grup World of Warships Indonesia” Pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan ke arah positif pada hubungan kecanduan video game dengan perilaku agresif pada grup World of Warships Indonesia. Artinya, semakin tinggi kecanduan video game maka semakin tinggi perilaku agresif. Serta sebaliknya, semakin rendah kecanduan video game semakin rendah perilaku agresif. Berdasarkan hasil penelitian, anggota grup World of Warships Indonesia memiliki tingkat kecanduan video game yang cukup tinggi dan terindikasi adanya perilaku agresif dalam persentase dengan jumlah yang besar.

Dari hasil uji normalitas yang dilakukan terhadap setiap variabel untuk skala kecanduan game diperoleh nilai p sebesar 0.37 ($p > 0,05$) dan skala perilaku agresif diperoleh nilai p sebesar 0.46 ($p > 0,05$) yang berarti skala kecanduan game dan skala perilaku agresif berdistribusi normal (Kuncono Teguh, 2016:37).

Berdasarkan hasil dari kategorisasi skala penyalahgunaan dan skala pengendalian diri pada taraf tinggi, yaitu kecanduan video game dengan mean temuan sebesar 92.17, serta perilaku agresif dengan mean temuan sebesar 200.1. Kategorisasi terhadap variabel didasari oleh signifikan perbedaan antara skor mean temuan dengan skor mean teoritis yang dibagi kedalam tiga bagian, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah (Kuncono Teguh, 2016:63).

D. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis data yang dilakukan menggunakan *Bivariate Correlation*, menyatakan bahwa “ada hubungan antara kecanduan video game terhadap perilaku agresif anggota grup World of Warships Indonesia. Pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan ke arah positif pada kecanduan video game dengan perilaku agresif anggota grup World of Warships Indonesia.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan agar sesuai prosedur ilmiah, akan tetapi masih memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Variabel bebas yang mempengaruhi perilaku agresif dalam penelitian ini hanya ada satu variabel, yaitu kecanduan video game. Sedangkan masih banyak variabel lainnya yang dapat mempengaruhi perilaku agresif anggota grup World of Warships Indonesia seperti kepribadian, lingkungan keluarga, didikan keluarga, lingkungan sosial, lingkungan pergaulan dan ekonomi.

2. Adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan kuesioner yaitu terkadang jawaban yang diberikan oleh responden tidak menunjukkan keadaan yang sebenarnya.
3. Antusiasme responden yang rendah menyebabkan data sampel yang tidak memenuhi jumlah yang diharapkan sebesar 87 dari 205 data yang dibutuhkan

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dari keseluruhan proses dan hasil penelitian. Penulisan bab ini dimulai dengan kesimpulan dari penelitian ini, dan diakhiri dengan saran-saran yang berkaitan dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan penelitian

Mengacu pada hipotesis penelitian dan hasil analisis data penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang positif antara kecanduan video game dengan perilaku agresif, yang artinya semakin tinggi kecanduan video game anggota Grup World of Warships Indonesia maka semakin tinggi juga perilaku agresif. Serta sebaliknya semakin rendah kecanduan video game anggota grup World

of Warships Indonesia maka kemungkinan akan rendah pula perilaku agresifnya. Berdasarkan hasil penelitian, anggota grup World of Warships Indonesia memiliki kecanduan video game yang tinggi dan terindikasi adanya perilaku agresif dengan persentase yang besar.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat luas tentang bahaya dari perilaku kecanduan video game, oleh karena itu diharapkan masyarakat luas menghindari perilaku tersebut supaya tidak menimbulkan tendensi bersifat agresif

C. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh, ada beberapa saran yang mungkin dapat dipertimbangkan, antara lain :

1. Saran Teoritis

Untuk para calon peneliti yang tertarik dalam melakukan penelitian mengenai perilaku agresif diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan tentang jenis variabel lain yang belum diteliti selain dari kecanduan video game, seperti lingkungan

keluarga, lingkungan sosial, teman sepergaulan, jenis pekerjaan, konsumsi alkohol, kecanduan pada zat zat lainnya dan kehidupan ekonomi pada populasi yang sama. Para calon peneliti juga diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan obyek penelitian yang berbeda agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

2. Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang diteliti penulis, kecanduan game berkontribusi terhadap perilaku agresif. Diharapkan populasi sampel yang ada dapat mengubah perilaku kecanduan game tersebut supaya tidak menimbulkan konflik yang berawal dari kegiatan yang seharusnya menjadi kegiatan yang menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Kirriemuir, John; McFarlane, Ceangal Angela, 2004, "*Report 8 : Literature Review in Games and Learning*"
- Weinstein, Aviv Melkiel, 2010, "*Computer and Video Game Addiction-A Comparison between Game Users and Non-Game Users*"
- Anggra, 2008, "Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash", Yogyakarta, Gava Media
- Lemmens, Jeroen S.; Valkenburg, Patti M.; Peter, Jochen, 2009, "*Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*"
- Hanurawan, F, 2018, "Psikologi Sosial Terapan", Depok, Raja Grafindo Persada
- Meinarno, Eko A.; Sarwono, Sarlito W., 2018, "Psikologi Sosial Edisi 2", Jakarta, Salemba Humanika
- Smart, Aqila, 2017, "Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game", Yogyakarta, A+Plus Books
- Pratiwi, Rika Riyani, 2018, "*Students online game addiction and aggressive behavior at smp negeri 14 pekanbaru*", JOM FKIP Volume 5
- Salbilah, Via , 2015, "Skala Perilaku Agresif"
- Antasari, 2006, "Menyikapi Perilaku Agresif Anak", Yogyakarta, Kanisius
- Azwar, Saifuddin. (2012). "Penyusunan Skala Psikologi". Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Yunanto, Kuncono Teguh. 2016. *Aplikasi Komputer Psikologi: Diktat Kuliah dan Panduan Praktikum*. Edisi 3. Jakarta : Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia YAI
- Sugiyono. (2014). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung Penerbit Alfabeta

LAMPIRAN A

KUESIONER TRY OUT

1. Skala kecanduan video game
2. Skala perilaku agresif

Kuesioner Penelitian : Pengaruh Kecanduan Video Game Terhadap Perilaku Agresif

Perkenalkan nama saya Ichsan Nur Gandhi mahasiswa semester akhir program studi S1 Psikologi Universitas Persada Indonesia. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi persyaratan tugas akhir skripsi mengenai pengaruh Kecanduan Video Game terhadap Perilaku Agresif. Untuk itu saya meminta kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini.

Terdapat 5 pilihan jawaban pengisian, yaitu :

- STS = Sangat Tidak Sesuai
- TS = Tidak Sesuai
- N = Netral
- S = Sesuai
- SS = Sangat Sesuai

Kuesioner ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian kuesioner Kecanduan Video Game dan kuesioner Perilaku Agresif. Lama pengerjaan kuesioner ini berkisar antara 5-8 menit dan tidak menilai benar atau salah jawaban anda. Saya mengharapkan jawaban yang sejujur jujurnya, karena setiap jawaban anda sebagai responden sangat berarti penelitian saya

Sekian dari saya, jika anda memiliki pertanyaan lebih lanjut silahkan untuk menghubungi saya di 085693499677 atau mitsumae26@gmail.com. Atas partisipasi anda dalam kuesioner ini saya ucapkan terima kasih

No.	Deskripsi	SS	S	N	TS	STS
1	Pada suatu saat saya mulai sering bermain game hingga pada akhirnya saya sering memainkannya sekarang					
2	Saya memandang game sebagai hal yang penting dimainkan setiap harinya					
3	Dahulu saya mulai sering bermain game hingga akhirnya sekarang saya sangatlah sering bermain game					
4	Saya merasa bahwa bermain <i>game</i> merupakan salah satu bagian penting dari kehidupan sehari-hari saya					
5	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game</i> sedikit					
6	Bermain <i>game</i> bukanlah hal yang penting untuk dilakukan setiap harinya					
7	Saya jarang bermain <i>game</i> meskipun pernah					
8	Saya memandang bermain <i>game</i> sebagai hal yang kurang penting untuk dilakukan setiap harinya					
9	Saya memiliki perasaan yang tidak menyenangkan apabila tidak bermain <i>game</i>					
10	Saya merasa terikat dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
11	Saya merasa tidak enak apabila tidak bermain <i>game</i>					
12	Saya memiliki hubungan dengan <i>game</i> yang saya biasanya mainkan					
13	Saya merasa biasa-biasa saja apabila tidak bermain game					
14	Saya tidak memiliki jalinan dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
15	Saya menganggap bahwa dengan tidak bermain game, saya tidak akan terpengaruh secara fisik dan rohani					

16	Saya merasa tidak memiliki ikatan dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
17	Terdapat pertikaian dengan orang sekitar saya akibat saya terlalu sering bermain <i>game</i>					
18	Setelah sekian waktu saya tidak bermain <i>game</i> , saya akan bermain <i>game</i> kembali dengan pola waktu bermain yang intensif					
19	Saya bermasalah dengan beberapa atau banyak orang karena saya terlalu sering bermain <i>game</i>					
20	Saya mengulangi pola waktu bermain <i>game</i> yang intensif setelah sekian lama tidak bermain					
21	Hubungan saya dengan orang disekitar saya baik baik saja meskipun saya bermain <i>game</i> secara intensif					
22	Saya jarang bermain <i>game</i> secara intensif setelah <i>game</i> absen dari kehidupan saya selama beberapa waktu					
23	Tidak terdapat masalah pada orang orang disekitar saya karena intensitas bermain <i>game</i> yang saya miliki					
24	Saya belum tentu bermain <i>game</i> secara intensif setelah tidak bermain dalam jangka waktu yang lama					
25	Saya cenderung melakukan kegiatan sehari hari yang lebih penting dibanding bermain <i>game</i>					
26	Saya memilih bermain <i>game</i> diatas aktifitas lainnya seperti sekolah, kerja, dan sosial					
27	Saya memilih kegiatan seperti bersosialisasi dibandingkan bermain <i>game</i>					
28	Saya lebih memilih bermain <i>game</i> dibandingkan aktifitas lainnya seperti bersosialisasi					
29	Terdapat kegiatan yang lebih penting dibanding bermain <i>game</i> seperti sekolah, kerja, dan bersosialisasi					
30	Bermain <i>game</i> merupakan aktifitas yang lebih saya pentingkan dibanding kegiatan sehari hari lainnya					
31	Bermain <i>game</i> secara intensif tidak mengakibatkan konflik antara saya dengan orang sekitar saya					

32	Saya tidak bermain <i>game</i> secara intensif setelah absen dari kegiatan tersebut dalam waktu yang lama					
33	Hubungan dengan orang-orang disekitar saya bermasalah karena intensitas bermain <i>game</i> yang saya miliki terlalu berlebihan					
34	Saya akan sering bermain <i>game</i> kembali apabila saya tidak bermain dalam waktu yang lama					
35	Saya melihat bahwa tidak ada dampak yang signifikan apabila saya tidak bermain <i>game</i>					
36	Saya menganggap tidak terikat dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
37	Saya tidak merasakan hal yang menakutkan apabila tidak bermain <i>game</i>					
38	Saya memandang terdapat suatu kontrak antara saya dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
39	Saya bermain <i>game</i> namun dalam jumlah waktu yang relatif rendah					
40	Bermain <i>game</i> adalah hal yang biasa-biasa saja					
41	Terdapat suatu saat dimana saya mulai sering bermain <i>game</i> hingga saat ini saya menjadi sangat sering bermain <i>game</i>					
42	Saya menganggap salah satu hal yang penting untuk dilakukan setiap harinya adalah bermain <i>game</i>					

No.	Deskripsi	SS	S	N	TS	STS
1	Saya mampu menyerang orang tertentu secara fisik ketika saya dihina					
2	Ketika saya diserang saya mampu merusak orang yang menyerang saya					
3	Apabila seseorang menghina saya saya mampu berkata asar kepadanya					
4	Saya mampu membentak orang yang menyakiti saya					
5	Saya mampu mengancam orang-orang tertentu yang menyerang saya					
6	Apabila saya diejek maka saya mampu mengejek orang lain kembali					
7	Saya suka menyebarkan gosip tentang seseorang					
8	Saya akan membalas dendam apabila disakiti					
9	Saya mampu menentang orang-orang yang tidak saya setujui pendapatnya					
10	Saya dapat dikatakan orang yang mudah marah apabila diganggu					
11	Saya mudah cemburu apabila melihat orang lain mendapatkan sesuatu					
12	Saya merasa tidak puas dengan apa yang saya dapatkan saat ini					
13	Saya mudah berprasangka buruk terhadap seseorang					
14	Saya mudah memiliki prasangka baik terhadap orang lain					
15	Saya merasa puas dengan apa yang saya dapatkan saat ini					

16	Saya bukanlah orang yang mudah merasa iri terhadap orang lain					
17	Tidak mudah bagi saya untuk marah meskipun kesejahteraan saya diganggu					
18	Saya adalah orang yang penurut dengan pendapat orang lain					
19	Saya orang yang tidak suka membalas dendam meski disakiti oleh orang lain					
20	Menyebarkan gosip bukanlah hal yang saya gemar lakukan					
21	Menghujat orang lain adalah hal yang saya tidak suka lakukan meski saya dihujat					
22	Saya bukan orang yang dapat mengancam orang lain sekalipun disakiti					
23	Saya tidak suka membentak orang lain yang mengganggu ketenangan saya					
24	Saya tidak suka berkata kasar pada seseorang					
25	Saya tidak memiliki kemampuan untuk merusak seseorang meskipun saya dirusak					
26	Saya tidak mampu untuk menyerang seseorang secara fisik bahkan ketika saya diserang secara fisik					
27	Saya memiliki kemampuan untuk menyerang seseorang dengan cara fisik apabila ia mengganggu saya					
28	Saya mampu untuk menghancurkan seseorang yang menyebabkan ketidaknyamanan kepada saya					
29	Saya akan berkata kasar kepada orang yang berkata kasar kepada saya					
30	Saya biasanya berteriak apabila ada orang-orang tertentu yang menyerang saya					
31	Saya mampu memberi ancaman terhadap seseorang ketika disakiti					

32	Saya dapat mencemooh orang lain yang menghina saya					
33	Saya gemar menyebarkan desas-desus tentang seseorang yang saya tidak suka					
34	Saya pasti membalas dendam terhadap orang yang menyakiti saya					
35	Saya biasanya mampu membantah argument seseorang yang saya tidak setuju					
36	Saya merupakan seseorang yang mudah marah ketika diganggu kesejahteraanya					
37	Saya dapat iri hati dengan mudah ketika melihat seseorang mendapatkan keberuntungan					
38	Saya mudah merasa untuk tidak puas dengan apa yang saya dapatkan jika dibandingkan dengan orang lain					
39	Saya merasa mudah untuk berprasangka buruk terhadap seseorang yang saya tidak suka					
40	Saya tidak mudah berprasangka buruk terhadap orang lain meski saya tidak menyukai dia					
41	Saya merasa cukup berkecukupan dengan apa yang saya dapatkan saat ini					
42	Saya menganggap diri saya sendiri bukanlah orang yang mudah cemburu dengan orang lain					
43	Secara emosional saya tidak mudah marah apabila diganggu kesejahteraanya					
44	Saya orang yang mampu menuruti seseorang					
45	Apabila disakiti saya tidak ingin membalas dendam terhadap orang yang menyakiti saya					
46	Saya tidak suka menyebarkan isu isu tentang seseorang yang saya tidak sukai					
47	Menghina orang lain bukanlah hal yang saya akan lakukan meskipun dihina terlebih dahulu					

48	Saya bukan orang yang suka mengancam orang yang menyakiti saya					
49	Saya tidak akan menghentak orang lain yang membentak saya					
50	Biasanya saya tidak akan berkata kasar meskipun dihina					
51	Saya tidak mampu memberi kerusakan pada orang lain sekalipun saya dirusak olehnya					
52	Saya tidak memiliki keinginan yang tinggi untuk menyerang seseorang yang menyerang saya terlebih dahulu					
53	Saya mempunyai kemampuan untuk menyerang seseorang yang menyerang saya					
54	Saya memiliki kemampuan untuk memberi kerusakan pada seseorang yang sebelumnya merusak saya					
55	Saya pasti berkata kasar pada orang yang menghina saya					
56	Saya pasti berteriak kepada orang yang menyakiti saya					
57	Saya pasti memberi ancaman kepada orang lain yang telah menyakiti saya					
58	Mencemooh orang lain adalah hal yang saya lakukan ketika dicemooh terlebih dahulu					
59	Saya suka menyebarkan rumor tentang seseorang yang saya kurang suka					
60	Saya mampu membalas dendam apabila disakiti orang-orang tertentu					
61	Biasanya saya mampu membangkang dari seseorang ketika kami berselisih pendapat					
62	Saya biasanya sangat mudah untuk merasa marah apabila dihina					
63	Saya merasa mudah untuk berbuat dengki ketika ada orang lain yang mendapatkan kelebihan yang saya tidak miliki					

64	Saya tidak puas dengan apa yang saya dapatkan jika dibandingkan dengan orang lain					
65	Berprasangka buruk terhadap seseorang adalah hal yang saya mudah alami					
66	Saya mudah berprasangka baik terhadap orang lain yang menyakiti saya					
67	Saya merasa puas dengan apa yang telah saya dapatkan hingga saat ini					
68	Saya bukanlah orang yang bersifat mudah iri hati terhadap orang lain yang memiliki kelebihan yang saya tidak miliki					
69	Saya merupakan orang yang tidak mudah marah meskipun diserang orang lain					
70	Biasanya saya lebih memilih untuk taat terhadap seseorang dibanding menentangnya					
71	Saya bukan orang yang mampu untuk membalas dendam meski telah disakiti terlebih dahulu					
72	Saya bukan orang yang gemar menyebarkan rumor tentang seseorang yang saya kurang sukai					
73	Saya tidak suka menghina atau mengejek orang lain sekalipun saya dihina					
74	Saya tidak akan mampu memberi ancaman terhadap orang yang menyakiti saya					
75	Biasanya saya tidak mampu untuk meneriaki orang lain yang mengganggu saya					
76	Saya tidak suka berkata kasar kepada siapapun meskipun disakiti					
77	Saya biasanya tidak mampu merusak orang lain yang merusak saya					
78	Saya memiliki keinginan yang rendah untuk menyerang orang yang menyakiti saya					

LAMPIRAN B

SKALA KECANDUAN VIDEO GAME

1. Distribusi Data Try Out Skala Kecanduan Video Game
2. Validitas Aitem Skala Kecanduan Video Game
3. Reliabilitas Aitem Skala Kecanduan Video Game
4. Rekapitulasi Analisis Try Out Skala Kecanduan Video Game

2. Validitas Item Skala Kecanduan Video Game

INDIKATOR VG 1 Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VG1F2	2.8667	.81931	30
VG1F4	3.1667	1.01992	30
VG1UF6	2.8333	1.14721	30
VG1UF8	3.1667	1.14721	30
VG1UF39	2.6667	.95893	30
VG1F42	2.6333	1.09807	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VG1F2	14.4667	19.844	.688	.885
VG1F4	14.1667	17.868	.769	.870
VG1UF6	14.5000	16.741	.797	.865
VG1UF8	14.1667	16.971	.767	.870
VG1UF39	14.6667	19.747	.572	.899
VG1F42	14.7000	17.459	.749	.873

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
17.3333	25.540	5.05373	6

**INDIKATOR VG2
Scale: ALL VARIABLES****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VG2F1	3.8000	1.15669	30
VG2F3	3.5667	1.04000	30
VG2UF5	3.3000	.95231	30
VG2UF7	3.6667	1.12444	30
VG2UF40	2.5000	.93772	30
VG2F41	3.3667	.85029	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VG2F1	16.4000	11.766	.525	.734
VG2F3	16.6333	12.102	.565	.722
VG2UF5	16.9000	12.300	.608	.713
VG2UF7	16.5333	10.740	.714	.676
VG2UF40	17.7000	15.252	.155	.814
VG2F41	16.8333	13.109	.558	.728

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
20.2000	17.269	4.15559	6

INDIKATOR VG3 Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.886	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VG3F10	3.0333	1.12903	30
VG3F12	3.2333	.89763	30

VG3UF14	3.1000	.88474	30
VG3UF16	3.0333	.85029	30
VG3F38	2.8000	1.03057	30
VG3UF36	2.9667	1.06620	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VG3F10	15.1333	14.602	.718	.864
VG3F12	14.9333	16.340	.679	.869
VG3UF14	15.0667	16.064	.737	.861
VG3UF16	15.1333	16.533	.697	.867
VG3F38	15.3667	15.689	.652	.874
VG3UF36	15.2000	14.855	.740	.859

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
18.1667	22.075	4.69837	6

INDIKATOR VG4
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

.623	6
------	---

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VG4F9	3.0667	1.08066	30
VG4F11	3.0000	1.17444	30
VG4UF13	2.6667	1.09334	30
VG4UF15	2.9000	1.09387	30
VG4UF35	2.5333	.97320	30
VG4F37	2.8000	.96132	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VG4F9	13.9000	8.852	.646	.453
VG4F11	13.9667	8.723	.587	.472
VG4UF13	14.3000	8.493	.703	.424
VG4UF15	14.0667	12.616	.046	.694
VG4UF35	14.4333	11.082	.331	.589
VG4F37	14.1667	13.730	-.068	.714

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
16.9667	14.171	3.76447	6

INDIKATOR VG5
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.756	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VG5F18	2.8667	.97320	30
VG5F20	2.8667	1.00801	30
VG5UF22	2.5000	.86103	30
VG5UF24	2.5000	1.10641	30
VG5UF32	2.8667	.97320	30
VG5F34	3.1667	1.05318	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VG5F18	13.9000	11.266	.608	.691
VG5F20	13.9000	13.059	.290	.774
VG5UF22	14.2667	12.754	.437	.736
VG5UF24	14.2667	10.685	.591	.693
VG5UF32	13.9000	11.197	.621	.688
VG5F34	13.6000	11.766	.458	.732

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
------	----------	----------------	------------

16.7667	16.185	4.02307	6
---------	--------	---------	---

INDIKATOR VG6
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.868	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VG6F19	2.2667	1.04826	30
VG6UF21	2.4000	.81368	30
VG6UF23	2.6333	1.03335	30
VG6UF31	2.9333	.86834	30
VG6F33	2.3333	.95893	30
VG6F17	2.4667	1.19578	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VG6F19	12.7667	14.461	.734	.832

VG6UF21	12.6333	17.964	.404	.883
VG6UF23	12.4000	14.179	.792	.821
VG6UF31	12.1000	15.679	.724	.837
VG6F33	12.7000	15.114	.721	.835
VG6F17	12.5667	14.185	.644	.853

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
15.0333	21.413	4.62738	6

INDIKATOR VG7
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.794	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VG7UF25	2.5333	.81931	30
VG7F26	2.2333	.85836	30
VG7UF27	2.7000	1.05536	30

VG7F28	2.5667	1.00630	30
VG7UF29	1.9000	.92289	30
VG7F30	2.1333	.89955	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VG7UF25	11.5333	11.982	.480	.778
VG7F26	11.8333	12.764	.305	.813
VG7UF27	11.3667	10.102	.620	.745
VG7F28	11.5000	9.983	.689	.726
VG7UF29	12.1667	10.764	.621	.746
VG7F30	11.9333	11.099	.578	.756

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
14.0667	15.375	3.92106	6

3. Reliabilitas Aitem Skala Kecanduan Video Game

Reliability VG Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.928	35

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
100.1667	365.316	19.11324	35

4. Rekapitulasi Analisis Try Out Skala Kecanduan Video Game

OUTPUT TO SKALA KECANDUAN VIDEO GAME								
	NO	MEAN	SD	N	CITC	AID	ALPHA	VALIDITY
VG1	2	2.8667	0.81931	30	.688	.885	.896	VALID
	4	3.1667	1.01992	30	.769	.870	.896	VALID
	6	2.8333	1.14721	30	.797	.865	.896	VALID
	8	3.1667	1.14721	30	.767	.870	.896	VALID
	39	2.6667	0.95893	30	.572	.899	.896	GUGUR
	42	2.6333	1.09807	30	.749	.873	.896	VALID
VG2	1	3.8000	1.15669	30	.525	.734	.770	VALID
	3	3.5667	1.04000	30	.565	.722	.770	VALID
	5	3.3000	0.95231	30	.608	.713	.770	VALID
	7	3.6667	1.12444	30	.714	.676	.770	VALID
	40	2.5000	0.93772	30	.155	.814	.770	GUGUR
	41	3.3667	0.85029	30	.558	.728	.770	VALID
VG3	10	3.0333	1.12903	30	.718	.864	.886	VALID
	12	3.2333	0.89763	30	.679	.869	.886	VALID
	14	3.1000	0.88474	30	.737	.861	.886	VALID
	16	3.0333	0.85209	30	.697	.867	.886	VALID
	38	2.8000	1.03057	30	.652	.874	.886	VALID
	36	2.9667	1.06620	30	.740	.859	.886	VALID
VG4	9	3.0667	1.08066	30	.646	.453	.623	VALID
	11	3.0000	1.17444	30	.587	.472	.623	VALID
	13	2.6667	1.09334	30	.703	.424	.623	VALID
	15	2.9000	1.09387	30	.46	.694	.623	GUGUR
	35	2.5333	0.97320	30	.331	.589	.623	VALID
	37	2.8000	0.96132	30	-.68	.714	.623	GUGUR
VG5	18	2.8667	0.97320	30	.608	.691	.756	VALID
	20	2.8667	1.00801	30	.290	.774	.756	GUGUR
	22	2.5000	0.86103	30	.437	.736	.756	VALID
	24	2.5000	1.10641	30	.591	.693	.756	VALID
	32	2.8667	0.97320	30	.621	.688	.756	VALID
	34	3.1667	1.05318	30	.458	.732	.756	VALID

VG6	19	2.2667	1.04826	30	.734	.832	.868	VALID
	21	2.4000	0.81368	30	.404	.883	.868	GUGUR
	23	2.6333	1.03335	30	.792	.821	.868	VALID
	31	2.9333	0.86834	30	.724	.837	.868	VALID
	33	2.3333	0.95893	30	.721	.835	.868	VALID
	17	2.4667	1.19578	30	.644	.853	.868	VALID
VG7	25	2.5333	0.81931	30	.480	.778	.794	VALID
	26	2.2333	0.85836	30	.305	.813	.794	GUGUR
	27	2.7000	1.05536	30	.620	.745	.794	VALID
	28	2.5667	1.00630	30	.689	.726	.794	VALID
	29	1.9000	0.92289	30	.621	.746	.794	VALID
	30	2.1333	0.89955	30	.578	.756	.794	VALID

LAMPIRAN C

SKALA PERILAKU AGRESIF

1. Distribusi Data Try Out Skala Perilaku Agresif
2. Validitas Aitem Skala Perilaku Agresif
3. Reliabilitas Aitem Skala Perilaku Agresif
4. Rekapitulasi Analisis Try Out Skala Perilaku Agresif

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 2	2	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3

	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2 3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	5	2	1	3	3	2		4	3	2	1	1	2	3	3	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	
2 4	2	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	2	3	3	3	3	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2 5	1	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	4	3	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2 6	3	2	4	4	2	4	3	3	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2 7	3	4	3	4	4	3	2	3	5	3	2	3	3	3	3	4	3	5	3	1	3	3	4	4	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2 8	3	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	1	3	2	2	3	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2 9	1	1	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	4	4	2	1	1	1	1	4	2	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3 0	3	3	5	2	2	1	1	4	1	2	3	5	5	5	5	3	4	1	3	1	1	1	1	1	
	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
4	4	2	2	2	2	2	2	1	1	4	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	

2. Validitas Aitem Skala Perilaku Agresif

AG1

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.882	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
AG1A1F	2.3000	1.08755	30
AG1B2F	2.8667	1.27937	30
AG1B25UF	3.0333	1.12903	30
AG1A26UF	3.3333	1.12444	30
AG1A27F	2.8000	1.09545	30
AG1B28F	2.6333	1.09807	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AG1A1F	14.6667	21.609	.641	.869

AG1B2F	14.1000	19.403	.731	.855
AG1B25UF	13.9333	20.409	.744	.853
AG1A26UF	13.6333	20.930	.688	.862
AG1A27F	14.1667	22.144	.575	.879
AG1B28F	14.3333	20.368	.777	.847

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
16.9667	29.275	5.41061	6

AG2

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	93.3
	Excluded ^a	2	6.7
Total		30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.970	30

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
AG2A3F	3.3214	.98333	28
AG2B4F	3.3214	.98333	28
AG2C5F	3.1786	.94491	28
AG2D6F	3.3571	1.12922	28

AG2E7F	1.8214	.81892	28
AG2E20UF	1.8214	.94491	28
AG2D21UF	2.6071	1.19689	28
AG2C22UF	2.6786	1.02030	28
AG2B23UF	2.6786	.90487	28
AG2A24UF	2.8571	1.07890	28
AG2A29F	3.2143	1.10075	28
AG2B30F	2.8571	1.00791	28
AG2C31F	3.0714	.97861	28
AG2D32F	2.8214	1.05597	28
AG2E33F	1.7857	.87590	28
AG2A55F	2.6071	1.06595	28
AG2B56F	2.5714	1.10315	28
AG2C57F	2.3929	.99403	28
AG2D58F	2.7857	1.16610	28
AG2E59F	1.9643	.99934	28
AG2E46UF	2.0000	1.01835	28
AG2D47UF	2.5000	1.10554	28
AG2C48UF	2.4286	1.03382	28
AG2B49UF	2.9286	.94000	28
AG2A50UF	3.0000	1.05409	28
AG2E72UF	2.2143	1.10075	28
AG2D73UF	2.6786	.94491	28
AG2A76UF	3.0714	.97861	28
AG2B75UF	3.2857	.97590	28
AG2C74UF	3.2143	.91721	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AG2A3F	77.7143	476.434	.429	.970
AG2B4F	77.7143	463.471	.741	.968
AG2C5F	77.8571	477.090	.432	.970
AG2D6F	77.6786	460.226	.708	.969
AG2E7F	79.2143	472.915	.624	.969
AG2E20UF	79.2143	468.026	.658	.969

AG2D21UF	78.4286	454.328	.785	.968
AG2C22UF	78.3571	461.349	.763	.968
AG2B23UF	78.3571	475.942	.483	.970
AG2A24UF	78.1786	461.560	.714	.969
AG2A29F	77.8214	460.300	.726	.969
AG2B30F	78.1786	467.782	.620	.969
AG2C31F	77.9643	471.665	.546	.970
AG2D32F	78.2143	459.360	.781	.968
AG2E33F	79.2500	473.009	.578	.969
AG2A55F	78.4286	455.069	.871	.968
AG2B56F	78.4643	457.665	.782	.968
AG2C57F	78.6429	460.164	.813	.968
AG2D58F	78.2500	459.231	.705	.969
AG2E59F	79.0714	464.439	.705	.969
AG2E46UF	79.0357	465.295	.671	.969
AG2D47UF	78.5357	455.591	.826	.968
AG2C48UF	78.6071	459.877	.786	.968
AG2B49UF	78.1071	462.173	.810	.968
AG2A50UF	78.0357	460.184	.763	.968
AG2E72UF	78.8214	456.374	.813	.968
AG2D73UF	78.3571	456.831	.943	.967
AG2A76UF	77.9643	460.628	.815	.968
AG2B75UF	77.7500	465.602	.695	.969
AG2C74UF	77.8214	471.263	.595	.969

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
81.0357	495.813	22.26687	30

AG3
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%

Cases	Valid	29	96.7
	Excluded ^a	1	3.3
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.902	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
AG3A8F	2.6897	1.10529	29
AG3B9F	2.9310	1.09971	29
AG3C10F	2.5862	1.18072	29
AG3C17UF	3.0345	.98135	29
AG3B18UF	3.3103	1.13715	29
AG3A19UF	2.6552	1.04457	29
AG3A34F	2.3448	1.26140	29
AG3B35F	3.3103	1.10529	29
AG3C36F	2.8621	1.02554	29
AG3C43UF	2.7931	1.11417	29
AG3B44UF	2.7931	1.08164	29
AG3A45UF	2.9655	1.17967	29
AG3A60F	2.8621	1.18696	29
AG3B61F	2.9655	.94426	29
AG3C62F	2.8966	1.11307	29
AG3C69UF	2.7241	.99630	29
AG3B70UF	2.9655	.82301	29
AG3A71UF	2.9310	1.09971	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AG3A8F	48.9310	126.781	.609	.895
AG3B9F	48.6897	128.865	.525	.897
AG3C10F	49.0345	130.749	.408	.901
AG3C17UF	48.5862	131.680	.468	.899
AG3B18UF	48.3103	124.650	.679	.892
AG3A19UF	48.9655	125.106	.726	.891
AG3A34F	49.2759	127.921	.479	.899
AG3B35F	48.3103	131.293	.421	.900
AG3C36F	48.7586	127.618	.626	.894
AG3C43UF	48.8276	129.791	.478	.899
AG3B44UF	48.8276	129.219	.520	.897
AG3A45UF	48.6552	123.520	.696	.892
AG3A60F	48.7586	124.690	.644	.893
AG3B61F	48.6552	129.091	.615	.895
AG3C62F	48.7241	128.993	.512	.898
AG3C69UF	48.8966	131.167	.483	.898
AG3B70UF	48.6552	133.448	.476	.899
AG3A71UF	48.6897	127.436	.585	.895

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
51.6207	143.172	11.96547	18

AG4
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%

Cases	Valid	28	93.3
	Excluded ^a	2	6.7
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.917	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
AG4A11F	2.5000	1.00000	28
AG4B12F	2.8214	1.27812	28
AG4C13F	2.6071	1.06595	28
AG4C14UF	2.7500	1.04083	28
AG4B15UF	2.7500	1.17458	28
AG4A16UF	2.6071	.91649	28
AG4A37F	2.6429	1.09593	28
AG4B38F	3.0714	1.08623	28
AG4C39F	2.8571	1.14550	28
AG4C40UF	2.7500	1.04083	28
AG4B41UF	2.6071	1.13331	28
AG4A42UF	2.6786	1.05597	28
AG4A63F	2.3571	1.22366	28
AG4B64F	2.7500	1.14261	28
AG4C65F	2.5357	1.03574	28
AG4C66UF	3.3571	1.02611	28
AG4B67UF	2.7143	1.21281	28
AG4A68UF	2.6071	1.16553	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted

AG4A11F	46.4643	152.406	.440	.916
AG4B12F	46.1429	138.868	.789	.907
AG4C13F	46.3571	146.090	.661	.911
AG4C14UF	46.2143	151.063	.473	.915
AG4B15UF	46.2143	142.471	.728	.909
AG4A16UF	46.3571	152.905	.464	.915
AG4A37F	46.3214	145.411	.668	.910
AG4B38F	45.8929	149.877	.496	.915
AG4C39F	46.1071	146.470	.594	.912
AG4C40UF	46.2143	151.730	.446	.916
AG4B41UF	46.3571	147.349	.568	.913
AG4A42UF	46.2857	148.878	.554	.913
AG4A63F	46.6071	145.581	.582	.913
AG4B64F	46.2143	146.471	.596	.912
AG4C65F	46.4286	143.069	.812	.907
AG4C66UF	45.6071	149.433	.549	.914
AG4B67UF	46.2500	146.491	.555	.914
AG4A68UF	46.3571	145.571	.616	.912

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
48.9643	164.258	12.81632	18

3. Reliabilitas Aitem Skala Perilaku Agresif

Reliability AG
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	83.3

Excluded ^a	5	16.7
Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	74

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
203.2000	2503.250	50.03249	74

4. Rekapitulasi Analisis Try Out Skala Perilaku Agresif

INDIKATOR	NO	SD	MEAN	N	CITC	AID	ALPHA	KTRNGN
	1	2.3000	1.08755	30	.621	.869	.882	VALID
	2	2.8667	1.27937	30	.731	.855	.882	VALID
AG1	25	3.0333	1.12903	30	.744	.853	.882	VALID
	26	3.3333	1.12444	30	.688	.862	.882	VALID
	27	2.8000	1.09545	30	.575	.879	.882	VALID
	28	2.6333	1.09807	30	.777	.847	.882	VALID
	3	3.3214	0.98333	28	.429	.970	.970	GUGUR
	4	3.3214	0.98333	28	.741	.968	.970	VALID
AG2	5	3.1786	0.94491	28	.432	.970	.970	GUGUR
	6	3.3571	1.12922	28	.708	.969	.970	VALID
	7	1.8214	0.81892	28	.624	.969	.970	VALID
	20	1.8214	0.94491	28	.658	.969	.970	VALID
	21	2.6071	1.19689	28	.785	.968	.970	VALID
	22	2.6786	1.02030	28	.763	.968	.970	VALID
	23	2.6786	0.90487	28	.483	.970	.970	GUGUR
	24	2.8571	1.07890	28	.714	.969	.970	VALID
	29	3.2143	1.10075	28	.726	.969	.970	VALID
	30	2.8571	1.00791	28	.620	.969	.970	VALID
	31	3.0714	0.97861	28	.546	.970	.970	GUGUR
	32	2.8214	1.05597	28	.781	.968	.970	VALID
	33	1.7857	0.87590	28	.578	.969	.970	VALID
	55	2.6071	1.06595	28	.871	.968	.970	VALID
	56	2.5714	1.10315	28	.782	.968	.970	VALID
	57	2.3929	0.99403	28	.813	.968	.970	VALID
	58	2.7857	1.16610	28	.705	.969	.970	VALID
	59	1.9643	0.99934	28	.705	.969	.970	VALID
	46	2.0000	1.01835	28	.671	.969	.970	VALID
	47	2.5000	1.10554	28	.826	.968	.970	VALID
	48	2.4286	1.03382	28	.786	.968	.970	VALID
	49	2.9286	0.94000	28	.810	.968	.970	VALID
50	3.0000	1.05409	28	.763	.968	.970	VALID	
72	2.2143	1.10075	28	.813	.968	.970	VALID	
73	2.6786	0.94491	28	.943	.967	.970	VALID	

	76	3.0714	0.97861	28	.815	.968	.970	VALID
	75	3.2857	0.97590	28	.695	.969	.970	VALID
	74	3.2143	0.91721	28	.595	.969	.970	VALID

INDIKATOR	NO	SD	MEAN	N	CITC	AID	ALPHA	KTRNGN
	8	1.10529	2.6897	29	.609	.895	.902	VALID
AG3	9	1.09971	2.9310	29	.525	.897	.902	VALID
	10	1.18072	2.5862	29	.408	.901	.902	VALID
	17	0.98135	3.0345	29	.468	.899	.902	VALID
	18	1.13715	3.3103	29	.679	.892	.902	VALID
	19	1.04457	2.6552	29	.726	.891	.902	VALID
	34	1.26140	2.3448	29	.479	.899	.902	VALID
	35	1.10529	3.3103	29	.421	.900	.902	VALID
	36	1.02554	2.8621	29	.626	.894	.902	VALID
	43	1.11417	2.7931	29	.478	.899	.902	VALID
	44	1.08164	2.7931	29	.520	.897	.902	VALID
	45	1.17967	2.9655	29	.696	.892	.902	VALID
	60	1.18696	2.8621	29	.644	.893	.902	VALID
	61	0.94426	2.9655	29	.615	.895	.902	VALID
	62	1.11307	2.8966	29	.512	.898	.902	VALID
	69	0.99630	2.7241	29	.483	.898	.902	VALID
	70	0.82301	2.9655	29	.476	.899	.902	VALID
	71	1.09971	2.9310	29	.585	.895	.902	VALID
	11	1.00000	2.5000	28	.440	.916	.917	VALID
	12	1.27812	2.8214	28	.789	.907	.917	VALID
AG4	13	1.06595	2.6071	28	.661	.911	.917	VALID
	14	1.04083	2.7500	28	.473	.915	.917	VALID
	15	1.17458	2.7500	28	.728	.909	.917	VALID
	16	0.91649	2.6071	28	.464	.915	.917	VALID
	37	1.09593	2.6429	28	.668	.910	.917	VALID
	38	1.08623	3.0714	28	.496	.915	.917	VALID
	39	1.14550	2.8571	28	.594	.912	.917	VALID
	40	1.04083	2.7500	28	.446	.916	.917	VALID
	41	1.13331	2.6071	28	.568	.913	.917	VALID
	42	1.05597	2.6786	28	.554	.913	.917	VALID
	63	1.22366	2.3571	28	.582	.913	.917	VALID

64	1.14261	2.7500	28	.596	.912	.917	VALID
65	1.03574	2.5357	28	.812	.907	.917	VALID
66	1.02611	3.3571	28	.549	.914	.917	VALID
67	1.21281	2.7143	28	.555	.914	.917	VALID
68	1.16553	2.6071	28	.616	.912	.917	VALID

LAMPIRAN D

HASIL PENELITIAN

1. Kuesioner Penelitian Skala Kecanduan Video Game
2. Kuesioner Penelitian Skala Perilaku Agresif
3. Tabulasi Distribusi Skala Kecanduan Video Game
4. Tabulasi Distribusi Skala Perilaku agresif
5. Hasil Penelitian Bivariate Correlation Skala Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif
6. Hasil Uji Normalitas Skala Skala Kecanduan Game dan Skala Perilaku Agresif

1. KUESIONER PENELITIAN SKALA KECANDUAN VIDEO GAME

No.	Deskripsi	SS	S	N	TS	STS
1	Pada suatu saat saya mulai sering bermain game hingga pada akhirnya saya sering memainkannya sekarang					
2	Saya memandang game sebagai hal yang penting dimainkan setiap harinya					
3	Dahulu saya mulai sering bermain game hingga akhirnya sekarang saya sangatlah sering bermain game					
4	Saya merasa bahwa bermain <i>game</i> merupakan salah satu bagian penting dari kehidupan sehari-hari saya					
5	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game</i> sedikit					
6	Bermain <i>game</i> bukanlah hal yang penting untuk dilakukan setiap harinya					
7	Saya jarang bermain <i>game</i> meskipun pernah					
8	Saya memandang bermain <i>game</i> sebagai hal yang kurang penting untuk dilakukan setiap harinya					
9	Saya memiliki perasaan yang tidak menyenangkan apabila tidak bermain <i>game</i>					
10	Saya merasa terikat dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
11	Saya merasa tidak enak apabila tidak bermain <i>game</i>					
12	Saya memiliki hubungan dengan <i>game</i> yang saya biasanya mainkan					
13	Saya merasa biasa-biasa saja apabila tidak bermain game					
14	Saya tidak memiliki jalinan dengan <i>game</i> yang saya mainkan					

15	Saya merasa tidak memiliki ikatan dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
16	Terdapat pertikaian dengan orang sekitar saya akibat saya terlalu sering bermain <i>game</i>					
17	Setelah sekian waktu saya tidak bermain <i>game</i> , saya akan bermain <i>game</i> kembali dengan pola waktu bermain yang intensif					
18	Saya bermasalah dengan beberapa atau banyak orang karena saya terlalu sering bermain <i>game</i>					
19	Saya jarang bermain <i>game</i> secara intensif setelah <i>game</i> absen dari kehidupan saya selama beberapa waktu					
20	Tidak terdapat masalah pada orang-orang disekitar saya karena intensitas bermain <i>game</i> yang saya miliki					
21	Saya belum tentu bermain <i>game</i> secara intensif setelah tidak bermain dalam jangka waktu yang lama					
22	Saya cenderung melakukan kegiatan sehari-hari yang lebih penting dibanding bermain <i>game</i>					
23	Saya memilih kegiatan seperti bersosialisasi dibandingkan bermain <i>game</i>					
24	Saya lebih memilih bermain <i>game</i> dibandingkan aktifitas lainnya seperti bersosialisasi					
25	Terdapat kegiatan yang lebih penting dibanding bermain <i>game</i> seperti sekolah, kerja, dan bersosialisasi					
26	Bermain <i>game</i> merupakan aktifitas yang lebih saya pertingkatkan dibanding kegiatan sehari-hari lainnya					
27	Bermain <i>game</i> secara intensif tidak mengakibatkan konflik antara saya dengan orang-orang sekitar saya					
28	Saya tidak bermain <i>game</i> secara intensif setelah absen dari kegiatan tersebut dalam waktu yang lama					
29	Hubungan dengan orang-orang disekitar saya bermasalah karena intensitas bermain <i>game</i> yang saya miliki terlalu berlebihan					

30	Saya akan sering bermain <i>game</i> kembali apabila saya tidak bermain dalam waktu yang lama					
31	Saya melihat bahwa tidak ada dampak yang signifikan apabila saya tidak bermain <i>game</i>					
32	Saya menganggap tidak terikat dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
33	Saya memandang terdapat suatu kontrak antara saya dengan <i>game</i> yang saya mainkan					
34	Terdapat suatu saat dimana saya mulai sering bermain <i>game</i> hingga saatnya saat ini saya menjadi sangat sering bermain <i>game</i>					
35	Saya menganggap salah satu hal yang penting untuk dilakukan setiap harinya adalah bermain <i>game</i>					

2. KUESIONER PENELITIAN SKALA PERILAKU AGRESIF

No.	Deskripsi	SS	S	N	TS	STS
1	Saya mampu menyerang orang tertentu secara fisik ketika saya dihina					
2	Ketika saya diserang saya mampu merusak orang yang menyerang saya					
3	Saya mampu membentak orang yang menyakiti saya					
4	Apabila saya diejek maka saya mampu mengejek orang lain kembali					
5	Saya suka menyebarkan gosip tentang seseorang					
6	Saya akan membalas dendam apabila disakiti					
7	Saya mampu menentang orang-orang yang tidak saya setujui pendapatnya					
8	Saya dapat dikatakan orang yang mudah marah apabila diganggu					
9	Saya mudah cemburu apabila melihat orang lain mendapatkan sesuatu					
10	Saya merasa tidak puas dengan apa yang saya dapatkan saat ini					
11	Saya mudah berprasangka buruk terhadap seseorang					
12	Saya mudah memiliki prasangka baik terhadap orang lain					
13	Saya merasa puas dengan apa yang saya dapatkan saat ini					
14	Saya bukanlah orang yang mudah merasa iri terhadap orang lain					

15	Tidak mudah bagi saya untuk marah meskipun kesejahteraan saya diganggu					
16	Saya adalah orang yang penurut dengan pendapat orang lain					
17	Saya orang yang tidak suka membalas dendam meski disakiti oleh orang lain					
18	Menyebarkan gosip bukanlah hal yang saya gemar lakukan					
19	Menghujat orang lain adalah hal yang saya tidak suka lakukan meski saya dihujat					
20	Saya bukan orang yang dapat mengancam orang lain sekalipun disakiti					
21	Saya tidak suka berkata kasar pada seseorang					
22	Saya tidak memiliki kemampuan untuk merusak seseorang meskipun saya dirusak					
23	Saya tidak mampu untuk menyerang seseorang secara fisik bahkan ketika saya diserang secara fisik					
24	Saya memiliki kemampuan untuk menyerang seseorang dengan cara fisik apabila ia mengganggu saya					
25	Saya mampu untuk menghancurkan seseorang yang menyebabkan ketidaknyamanan kepada saya					
26	Saya akan berkata kasar kepada orang yang berkata kasar kepada saya					
27	Saya biasanya berteriak apabila ada orang-orang tertentu yang menyerang saya					
28	Saya dapat mencemooh orang lain yang menghina saya					
29	Saya gemar menyebarkan desas-desus tentang seseorang yang saya tidak suka					
30	Saya pasti membalas dendam terhadap orang yang menyakiti saya					

31	Saya biasanya mampu membantah argument seseorang yang saya tidak setuju					
32	Saya merupakan seseorang yang mudah marah ketika diganggu kesejahteraanya					
33	Saya dapat iri hati dengan mudah ketika melihat seseorang mendapatkan keberuntungan					
34	Saya mudah merasa untuk tidak puas dengan apa yang saya dapatkan jika dibandingkan dengan orang lain					
35	Saya merasa mudah untuk berprasangka buruk terhadap seseorang yang saya tidak suka					
36	Saya tidak mudah berprasangka buruk terhadap orang lain meski saya tidak menyukai dia					
37	Saya merasa cukup berkecukupan dengan apa yang saya dapatkan saat ini					
38	Saya menganggap diri saya sendiri bukanlah orang yang mudah cemburu dengan orang lain					
39	Secara emosional saya tidak mudah marah apabila diganggu kesejahteraanya					
40	Saya orang yang mampu menuruti seseorang					
41	Apabila disakiti saya tidak ingin membalas dendam terhadap orang yang menyakiti saya					
42	Saya tidak suka menyebarkan isu isu tentang seseorang yang saya tidak sukai					
43	Menghina orang lain bukanlah hal yang saya akan lakukan meskipun dihina terlebih dahulu					
44	Saya bukan orang yang suka mengancam orang yang menyakiti saya					
45	Saya tidak akan menghentak orang lain yang membentak saya					
46	Biasanya saya tidak akan berkata kasar meskipun dihina					

47	Saya tidak mampu memberi kerusakan pada orang lain sekalipun saya dirusak olehnya					
48	Saya tidak memiliki keinginan yang tinggi untuk menyerang seseorang yang menyerang saya terlebih dahulu					
49	Saya mempunyai kemampuan untuk menyerang seseorang yang menyerang saya					
50	Saya memiliki kemampuan untuk memberi kerusakan pada seseorang yang sebelumnya merusak saya					
51	Saya pasti berkata kasar pada orang yang menghina saya					
52	Saya pasti berteriak kepada orang yang menyakiti saya					
53	Saya pasti memberi ancaman kepada orang lain yang telah menyakiti saya					
54	Mencemooh orang lain adalah hal yang saya lakukan ketika dicemooh terlebih dahulu					
55	Saya suka menyebarkan rumor tentang seseorang yang saya kurang suka					
56	Saya mampu membalas dendam apabila disakiti orang-orang tertentu					
57	Biasanya saya mampu membangkang dari seseorang ketika kami berselisih pendapat					
58	Saya biasanya sangat mudah untuk merasa marah apabila dihina					
59	Saya merasa mudah untuk berbuat dengki ketika ada orang lain yang mendapatkan kelebihan yang saya tidak miliki					
60	Saya tidak puas dengan apa yang saya dapatkan jika dibandingkan dengan orang lain					
61	Berprasangka buruk terhadap seseorang adalah hal yang saya mudah alami					
62	Saya mudah berprasangka baik terhadap orang lain yang menyakiti saya					

63	Saya merasa puas dengan apa yang telah saya dapatkan hingga saat ini					
64	Saya bukanlah orang yang bersifat mudah iri hati terhadap orang lain yang memiliki kelebihan yang saya tidak miliki					
65	Saya merupakan orang yang tidak mudah marah meskipun diserang orang lain					
66	Biasanya saya lebih memilih untuk taat terhadap seseorang dibanding menentangnya					
67	Saya bukan orang yang mampu untuk membalas dendam meski telah disakiti terlebih dahulu					
68	Saya bukan orang yang gemar menyebarkan rumor tentang seseorang yang saya kurang sukai					
69	Saya tidak suka menghina atau mengejek orang lain sekalipun saya dihina					
70	Saya tidak akan mampu memberi ancaman terhadap orang yang menyakiti saya					
71	Biasanya saya tidak mampu untuk meneriaki orang lain yang mengganggu saya					
72	Saya tidak suka berkata kasar kepada siapapun meskipun disakiti					
73	Saya biasanya tidak mampu merusak orang lain yang merusak saya					
74	Saya memiliki keinginan yang rendah untuk menyerang orang yang menyakiti saya					

3. TABULASI DISTRIBUSI SKALA KECANDUAN VIDEO GAME

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	T o t a l	
1	5	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	2	3	3	4	5	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	109
2	4	2	4	2	4	1	4	1	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	1	2	2	4	2	90
3	5	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	5	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	4	4	3	113
4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	86	
5	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	1	4	1	3	1	2	3	3	3	3	3	2	1	3	1	3	2	3	3	3	3	101
6	5	2	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	1	3	3	4	1	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	3	3	2	1	3	3	1	2	3	89
7	5	3	5	3	4	3	5	5	3	5	3	3	3	3	3	2	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	5	3	119
8	4	4	4	4	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	1	3	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	4	3	90
9	4	4	3	2	4	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	98
10	3	3	4	4	4	5	5	5	4	3	5	3	5	3	3	1	2	1	5	1	5	5	5	2	5	1	1	5	1	1	5	5	3	3	5	121	
11	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	5	1	1	3	2	1	3	4	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	1	62	
12	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	2	2	80	
13	3	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	4	3	1	3	3	2	1	3	1	1	1	1	4	3	4	2	3	3	2	2	80	
14	5	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	1	1	3	3	3	4	4	4	3	4	3	144
15	4	3	3	4	4	3	5	5	1	4	1	2	1	2	2	1	4	1	2	1	1	3	4	3	1	1	1	2	1	4	1	2	3	2	2	84	

16	1	1	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	3	2	2	2	1	63	
17	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	2	94	
18	4	4	4	4	3	4	5	4	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	4	2	3	3	3	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	101	
19	5	2	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	2	4	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	190	
20	5	2	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3	3	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	4	2	3	2	3	2	99
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105
22	3	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	5	2	5	1	3	1	1	1	1	1	57
23	5	3	5	4	3	3	5	3	3	4	3	4	2	4	4	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	109
24	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	4	2	3	4	4	2	97	
25	5	2	5	4	4	4	5	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	1	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	100
26	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	4	2	102	
27	5	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	2	1	2	1	3	2	5	3	4	2	2	2	2	2	2	2	5	2	4	2	2	2	2	2	2	98
28	4	2	4	3	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	84
29	3	1	3	1	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	3	2	2	1	2	1	57
30	5	5	4	5	4	4	5	4	4	1	4	1	4	3	2	4	2	3	2	2	2	5	3	4	1	2	3	2	1	4	2	2	1	4	4	108	
31	3	2	2	3	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	1	2	2	1	1	3	3	3	1	2	1	1	1	2	60	
32	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	3	1	3	3	1	1	3	1	2	3	1	1	1	3	1	56	
33	4	3	3	2	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	99
3	5	4	4	4	1	4	4	5	3	3	4	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	2	2	3	4	4	4	2	3	1	4	4	1

53	4	2	3	4	4	1	4	1	3	1	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	4	2	0				
54	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	3	2	4	5	5	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	5	2	1	5	5	5	3	3	1					
55	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	2	3	3	1	5	1	4	1	4	3	4	4	1	2	2	4	1	4	3	3	2	3	2	3	2	0	3	1					
56	3	3	3	3	4	4	5	5	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1			
57	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	4	3	4	5	3	1	4	1	5	1	2	3	3	3	2	3	1	4	1	5	3	4	3	4	2	1	1	1	1	1	1				
58	4	3	2	5	3	4	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	1	3	2	3	3	2	1	3	4	2	3	3	3	4	2	5	4	1	5	5	1	5	4				
59	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	6	1	1		
60	5	2	5	5	2	4	5	5	4	4	2	5	1	5	5	4	5	4	1	1	5	2	2	3	5	3	1	5	1	5	1	3	5	5	4	1	2	4	4	1	2	4	4		
61	4	3	3	4	4	3	5	4	2	3	2	4	1	3	3	3	2	2	2	2	1	2	4	3	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	3	9	4	4	4	9	4		
62	4	2	4	4	2	2	3	2	4	3	4	2	4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	4	4	9	0	0	9	0	
63	4	1	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	2	2	8	2	
64	4	3	4	3	1	2	4	5	4	5	3	4	5	5	5	2	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	3	5	2	4	1	9	8	8	1	9	8	1	9	8
65	4	5	5	5	5	3	5	3	4	5	4	4	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	1	4	4	4	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	
66	3	3	3	4	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	5	2	1	3	3	2	2	4	2	1	3	1	2	2	2	2	2	7	6	6	7	6	6	7	6	
67	3	2	4	2	5	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	2	5	4	3	5	2	2	5	3	1	1	4	4	4	3	4	3	1	3	1	0	6	6	1	0	6	6	1	0	
68	4	2	3	2	3	2	3	3	2	4	2	4	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	4	2	2	4	3	2	8	0	0	8	0	0	8	0		
69	4	2	4	3	3	2	5	3	3	4	2	3	2	3	4	3	2	1	3	5	2	3	3	1	2	1	1	3	1	3	3	3	3	2	3	9	5	5	9	5	5	9	5		

70	4	3	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	1	0	3		
71	5	4	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3	3	3	2	5	3	4	3	4	3	4	2	2	2	3	4	3	3	3	2	1	3	4	3	1	1	5			
72	5	2	3	2	5	2	5	2	2	1	4	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	2	4	4	1	1	1	4	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	8	4
73	5	2	4	2	4	3	5	2	1	4	2	4	2	2	4	3	5	2	3	3	2	2	4	4	2	3	3	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	1	0	5	
74	4	2	1	1	2	2	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	2	2	2	1	1	1	1	4	2	2	4	1	1	2	4	1	1	6	4			
75	4	1	3	2	1	1	2	2	2	1	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	6	5			
76	4	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	3	2	8	9	
77	3	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	2	2	4	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	8	3		
78	3	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	5	5	1	4	1	1	1	3	3	5	9				
79	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	0	5	
80	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	1	1	2		
81	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	1	1	2	3	3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	7	7			
82	5	2	5	2	5	1	4	2	2	4	2	5	2	5	4	5	5	4	5	2	4	4	4	4	4	4	2	4	5	2	5	2	4	5	4	2	1	2	6		
83	5	4	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	3	2	4	4	4	4	1	2	0		
84	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	1	2	2	4	3	3	2	3	2	1	3	4	3	3	4	4	3	1	0	2			
85	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	8		
86	3	4	2	4	1	4	1	5	3	3	4	4	2	3	3	5	2	2	3	4	2	3	1	1	1	1	4	2	3	3	5	3	3	2	2	9	8				
8	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	5			

4. TABULASI DISTRIBUSI SKALA PERILAKU AGRESIF

NO 1-24

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	1	1	4	2	1	1	3	5	4	4	3	3	4	4	1	3	2	1	1	1	3	1	1	1
2	2	2	4	4	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	4
3	4	4	4	3	3	4	4	5	2	3	4	2	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	4
4	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3
5	2	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3
6	3	4	3	5	1	2	3	3	2	4	2	1	3	2	3	4	2	1	3	2	3	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	3	1	3	5	3	3	5	3	1	3	3	3	3	1	1	1	3	3
8	3	4	3	3	1	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	3	1	3	4	3
9	3	4	3	4	1	3	3	3	3	5	2	3	5	3	3	3	3	1	3	4	3	4	4	4
10	3	3	2	1	1	4	1	2	3	5	5	5	5	3	4	1	3	1	1	1	1	1	1	3
11	2	4	4	2	1	1	1	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	4	4
12	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2
13	1	1	4	5	1	1	3	4	4	4	3	2	4	5	3	4	2	1	2	1	4	1	1	2
14	3	4	3	4	2	3	3	3	4	5	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3
15	5	4	4	1	1	3	1	1	1	4	1	5	4	1	2	3	2	1	3	2	1	4	5	3
16	2	2	4	4	2	2	3	3	3	4	2	2	4	4	4	4	2	2	3	2	2	4	4	2
17	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
18	1	4	4	4	1	2	4	2	2	1	2	3	2	2	2	4	2	2	3	4	2	4	4	4
19	1	1	4	3	1	2	5		1	4	2	3	4	1	3	5	3	1	3	3	4	3	4	4
20	2	4	2	4	1	3	3	2	2	4	2	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3
22	3	4	1	3	1	3	5	2	1	1	3	2	3	1	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3
23	3	3	4	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	4

3																								
2 4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	5	4	2	4	5	4	4	5	4
2 5	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	4	4	4
2 6	3	4	4	3	1	3	3	4	2	1	3	2	2	1	4	3	3	2	3	3	3	3	5	4
2 7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2 8	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	4	4	3
2 9	2	3	3	3	1	3	3	3	1	1	1	1	2	1	4	5	3	1	1	2	1	2	4	2
3 0	1	1	2	2	1	2	2	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	1	1	1	2	1	2	2
3 1	2	4	4	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	4	5
3 2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	4	3	4	1	3	2	2	3	3	2
3 3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4
3 4	2	4	4	3	1	3	1	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3	1	4	4	4	3	3	2
3 5	2	4	2	3	1	3	1	1	1	4	1	3	3	2	2	3	3	1	1	1	3	2	3	1
3 6	2	5	4	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	2	2	1	2	2	2	2
3 7	1	1	2	4	4	4	3	4	5	5	5	1	4	4	4	1	3	2	4	3	4	3	4	3
3 8	1	1	4	4	1	3	4	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	1	3	3	3	4	3	3
3 9	1	3	4	4	1	3	4	2	2	5	2	2	5	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
4 0	4	5	5	5	1	3	3	3	3	5	1	3	4	2	4	3	4	1	4	4	3	4	5	3
4 1	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4
4 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 3	3	4	4	4	1	2	4	2	2	3	2	2	3	2	4	4	1	1	3	4	2	4	4	4
4 4	2	4	3	4	1	3	2	2	4	3	4	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	4	5	4

4 5	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3
4 6	2	3	2	2	1	1	1	1	1	3	1	3	3	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	3
4 7	1	1	2	2	3	1	3	2	4	4	4	3	4	4	2	3	1	1	1	1	1	2	3	3
4 8	3	3	5	4	2	3	5	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	4	4	4	2	4	4	4
4 9	3	4	4	4	2	4	4	2	2	2	3	3	2	2	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4
5 0	3	4	1	1	1	1	2	1	3	4	2	1	3	3	5	1	1	1	1	1	1	3	4	3
5 1	2	5	5	5	1	1	5	1	1	1	5	5	1	1	1	5	1	1	1	5	1	5	5	5
5 2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	5	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	4	5
5 3	2	2	1	2	4	2	4	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2
5 4	3	5	3	2	1	1	5	4	2	3	3	3	3	2	3	3	1	1	2	2	3	5	5	3
5 5	1	2	2	4	1	2	4	3	4	1	4	3	1	4	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1
5 6	3	3	4	4	3	4	2	2	2	2	2	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	4	4
5 7	5	5	3	1	3	2	3	5	2	3	2	4	3	3	3	4	3	2	1	4	4	5	5	3
5 8	1	1	3	2	3	2	1	4	3	3	4	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2
5 9	2	2	4	4	1	2	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	1	3	4	3	3	3	3
6 0	1	1	5	5	1	4	4	1	3	1	4	3	1	3	3	4	4	1	4	3	5	1	5	4
6 1	1	4	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	4	2	1	1	1	1	1	2	5	2
6 2	2	4	2	4	2	3	2	1	1	3	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	2	4
6 3	4	4	5	5	3	4	4	4	1	5	5	3	5	2	3	3	4	3	3	5	5	5	4	4
6 4	1	3	4	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	3	4	2	1	3	3	4	5	5	3
6 5	2	4	4	5	1	2	4	4	4	4	2	2	2	4	2	2	1	1	1	2	1	4	4	4
6	3	4	4	4	4	4	3	5	4	3	3	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4

6																								
67	1	1	3	2	1	2	2	5	3	1	2	2	2	4	2	3	1	1	2	1	2	2	3	2
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	4
69	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	3	3	2	1	1	3	2	3	1	2	2	3	3	4
70	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
71	3	2	4	2	3	2	2	3	4	4	3	2	3	4	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3
72	1	4	4	5	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4
73	1	3	3	3	2	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	4	2	5	1	3	4
74	1	1	4	4	1	1	1	4	3	3	3	2	2	2	4	4	1	1	2	4	4	4	4	3
75	1	5	1	1	1	1	1	1	4	4	5	1	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	3	5
76	2	4	3	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	3	4	4	4
77	1	1	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	4	5	4
78	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
79	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
80	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	4	4	5	4	4	2
81	3	4	4	4	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3
82	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2
83	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	3	4	2	1	3	4	2	4	4	4
84	2	3	4	3	1	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
86	1	5	5	4	1	5	5	2	1	1	1	3	1	3	1	4	2	3	3	4	1	5	5	5
87	1	1	4	3	1	3	3	1	3	3	1	1	2	4	3	1	3	1	2	1	1	3	5	3

NO 25 – 48

2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	3	4	3	1	1	4	3	4	4	5	4	2	3	1	4	2	2	1	1	3	3	3	3	3
4	4	2	4	2	2	5	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	
3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	
3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	
3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	5	5	4	2	2	4	3	1	3	2	2	3	4	3	2	2	2	3	3	4	4	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	2	2	3	1	3	3	3	1	1	1	5	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	4	
	3	3	3	1	3	3	3	4	5	2	2	5	3	2	3	3	1	3	3	3	3	4	3	
1	2	3	1	1	5	1	2	4	5	1	1	4	4	4	1	5	1	1	1	1	1	1	1	
2	3	2	1	1	1	4	1	3	4	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	3	4	2	2	
2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	4	3	2	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	
1	2	3	2	1	1	4	3	4	4	3	2	3	4	4	2	1	1	3	1	4	3	1	1	
3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	
2	3	4	4	1	2	3	2	1	2	1	1	4	2	2	3	2	1	3	3	4	2	3	4	
2	3	3	2	2	2	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	4	2	4	4	
3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	
3	4	2	4	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	3	4	4	4	2	
2	4	3	3	1	1	4	1	1	2	2	3	2	1	2	4	3	1	3	2	3	3	3	2	
3	5	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	3	3	2	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	1	3	5	2	1	1	3	3	2	1	2	2	3	1	3	3	3	2	3	3	
3	2	3	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	1	3	2	2	
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
4	4	2	4	2	2	3	4	3	3	2	2	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	
3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	
2	4	3	4	1	1	3	4	2	2	2	2	1	2	4	3	2	2	2	2	4	4	4	3	
2	2	3	3	1	2	4	3	1	1	1	2	4	2	3	3	3	2	2	3	4	3	4	4	
1	4	2	1	1	1	1	1	4	3	4	4	2	3	2	3	2	1	3	1	3	2	1	1	
4	3	2	3	2	2	3	4	2	1	3	3	2	2	4	2	3	5	4	3	4	3	4	4	
2	4	2	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	
3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	

4	4	1	4	1	3	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	4	1	2	3	4	5	4	4
1	2	1	1	1	2	3	1	2	3	1	2	2	2	1	3	1	1	1	1	3	3	2	1
2	4	2	2	2	2	2	3	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	3	2	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	5	4	3	1	1	3	3	4	1	3	3	1	2	3	2	3	1	3	3	2	4	4	2
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
3	5	5	5	2	4	4	4	1	5	2	2	3	3	4	3	5	2	4	4	5	5	5	5
2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	3	3	4	1	1	4	3	1	4	2	2	2	2	3	3	3	1	3	4	4	4	4	4
2	3	3	3	1	2	2	3	4	4	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4
2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	4	1	1	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1
2	2	3		1	1	3	2	5	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2
2	4	4	4	2	3	5	4	3	3	2	2	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	2	4	4	2	2	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3
2	1	1	1	1	1	2	1	3	4	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	5	1	1	1	5	1	1	1	5	5	1	1	1	5	5	1	1	5	5	1	5	5
5	2	5	4	3	3	3	3	2	4	1	2	1	1	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
2	2	2	2	1	1	3	3	1	1	3	3	3	2	3	2	1	1	2	2	3	2	4	3
1	1	1	2	1	1	2	3	3	2	3	3	1	4	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1
2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
3	2	4	4	1	3	4	4	2	3	1	1	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	5	5
1	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	2	1	3	2	1	3	1	2	2	3	2	1
3	4	4	4	2	3	4	3	2	4	3	2	3	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4
1	5	2	2	1	4	5	2	4	1	5	3	1	3	3	1	4	2	4	4	4	1	5	5
1	2	3	1	1	1	3	4	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	1	1	3	2	3	2
4	4	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	3	4
4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4	5	3	5	3	3	3	4	4	2	4	4	4
3	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	1	3	3	3	5	3	3	3	3	3	5
4	3	2	4	1	1	3	2	4	4	3	2	2	4	3	2	1	1	2	2	2	2	4	1
4	4	4	4	3	3	3	5	3	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
1	2	2	2	1	1	2	4	2	2	2	2	2		4	3	1	1	2	2	3	3	2	2
4	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	4
3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	2	3	2	2	2	4	3	3	2	2	3	3	4	3
2	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
2	2	4	3	3	2	2	3	4	4	3	2	2	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2

4	4	2	4	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4
3	3	1	3	4	2	3	5	4	3	4	4	3	4	1	3	2	4	3	2	4	3	2	2
3	4	4	4	1	1	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4
5	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	3	4	2	3	1	1	1	1	1	1	4	4
2	3	4	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3
3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	5	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	1	2	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2
3	4	4	4	1	3	4	3	2	4	2	2	4	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3
2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2
4	3	4	4	1	2	4	3	2	2	2	3	2	2	2	4	3	2	3	3	4	4	4	3
3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	2	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	3	3	1	3	5	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1
3	1	3	3	1	3	4	1	3	3	3	2	2	3	1	1	2	1	2	1	3	3	4	1

NO 48 – 74

4 9	5 0	5 1	5 2	5 3	5 4	5 5	5 6	5 7	5 8	5 9	6 0	6 1	6 2	6 3	6 4	6 5	6 6	6 7	6 8	6 9	7 0	7 1	7 2	7 3	7 4	T o t a l	
3	2	3	4	2	4	2	1	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1 9 3
4	4	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	1 9 2
3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	5	4	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2 2 6
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2 0 3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2 2 3
4	4	2	5	3	4	2	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	2	2	1	2	4	4	4	4	2	1	2 1 8
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2 1 6
4	4	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	1	2	4	4	2	3	2	1 7 4	
4	4	3	3	3	3	1	4	3	2	2	5	2	3	5	3	2	3	4	1	3	4	4	3	4	3	2 2 6	
1	2	1	1	2	2	1	1	1	3	2	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1 6 0
3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	1 5 3	
4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2 1 0
3	1	3	3	2	3	1	1	3	3	4	4	2	2	3	4	2	2	1	1	2	1	4	3	1	1	1 8	

																																						2		
4	4	3	2	4	3	1	2	4	3	1	4	2	3	2	2	3	4	2	1	3	4	4	4	4	4	3	2	1	4	4	4	4	4	3	2	1	4			
4	4	2	2	2	3	1	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	5		
4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3			
3	4	2	2	2	2	1	2	2	1	1	3	1	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	3	1	3	8				
2	2	1	1	1	2	3	2	3	4	4	3	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	7	2			
4	4	4	4	3	4	2	4	5	4	2	3	2	5	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	6	1		
4	4	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	5	3	5	2				
4	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5		
5	5	1	1	5	1	1	5	5	1	1	1	5	5	1	5	5	5	5	1	1	5	5	1	5	5	1	5	5	1	5	5	2	3	2	3	2	2			
4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	2	4	1	1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	4	
2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	
4	4	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	1	1	3	3	2	3	1	3	2	3	1	1	3	3	2	3	1	1	8	3		
1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	3	4	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	5

4	5	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	1	4	2	2	5	3	4	1	3	3	4	4	4	5	2
4	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	2	2	3	2	2	2	3	4	2	2
3	2	4	4	4	4	2	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	2
3	3	5	3	2	1	1	4	5	4	5	1	4	3	1	3	2	1	3	2	4	2	2	5	2	1	2
4	4	1	2	2	2	1	4	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	1
4	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2
4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	2	2	4	5	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2
5	3	5	1	3	1	1	3	3	2	1	1	1	4	1	1	4	4	5	2	3	3	3	3	3	3	1
4	4	2	2	2	1	1	4	4	3	2	4	2	2	2	4	2	2	1	1	1	4	2	2	4	2	1
4	4	4	4	3	3	2	5	4	4	4	3	3	5	2	2	4	3	3	3	2	2	4	4	4	5	2
3	2	2	2	1	1	1	1	2	4	2	2	2	3	2	4	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1
3	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1
4	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	3	2	2	3	3	2	1
4	4	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1
3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	1	2	2	2	2	4	2	2	2	1

																							8							
																							8							
4	4	3	2	2	4	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	2	4	2	4	4	2	1	8	0	
2	2	2	1	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	2	3	2	2	2	
3	2	4	4	4	4	1	1	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3	1	1	3	5	5	5	5	3	2	3	5	5	
4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	2	3	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	5	3	
4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	2	0	1	1	
5	5	3	3	2	1	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	4	5	3	4	2	2	2	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	
2	2	1	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	8	2	
4	3	3	3	3	3	1	3	3	4	2	3	2	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	5	5
2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	9	4	4
4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	4	2	2	5	5
4	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	0	5	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2

																							2			
5	5	2	3	3	3	1	5	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	3	1 8 8	
4	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	3	2	2	4	2	2	4	1	2	1	3	1	2	1	1 6 1

5. HASIL PENELITIAN BIVARIATE CORRELATION KECANDUAN VIDEO GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF

Correlations

		VIDEOGAME	AGRESIFITAS
VIDEOGAME	Pearson Correlation	1	.182
	Sig. (2-tailed)		.092
	N	87	87
AGRESIFITAS	Pearson Correlation	.182	1
	Sig. (2-tailed)	.092	
	N	87	87

**6. HASIL UJI NORMALITAS SKALA KECANDUAN GAME DAN
SKALA PERILAKU AGRESIF**

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
VIDEOGAME	87	100.0%	0	0.0%	87	100.0%
AGRESIFITAS	87	100.0%	0	0.0%	87	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
VIDEOGAME	Mean	92.1724	2.20599	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	87.7870	
		Upper Bound	96.5578	
	5% Trimmed Mean	92.4476		
	Median	97.0000		
	Variance	423.377		
	Std. Deviation	20.57612		
	Minimum	41.00		
	Maximum	133.00		
	Range	92.00		
	Interquartile Range	26.00		
	Skewness	-.350	.258	
	Kurtosis	-.552	.511	
AGRESIFITAS	Mean	200.1034	3.82353	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	192.5025	
		Upper Bound	207.7044	
	5% Trimmed Mean	200.7069		
	Median	204.0000		
	Variance	1271.885		

Std. Deviation	35.66349	
Minimum	82.00	
Maximum	294.00	
Range	212.00	
Interquartile Range	41.00	
Skewness	-.411	.258
Kurtosis	1.034	.511

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VIDEOGAME	.098	87	.037	.973	87	.062
AGRESIFITAS	.096	87	.046	.978	87	.146

a. Lilliefors Significance Correction