

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN  
AGRESIVITAS PADA SISWA SMA NEGERI 9  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
Pada Fakultas Psikologi



UIN SUSKA RIAU

**OLEH:**

**SUCI DWI LESTARI**  
**NIM. 11661201362**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU PEKANBARU  
1443 H/2022 M**



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
AGRESIVITAS PADA SISWA SMA NEGERI 09  
PEKANBARU**

Telah diterima dan disetujui untuk diseminarkan pada sidang munaqasyah  
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan  
Syarif Kasim Riau

**SUCI DWI LESTARI**  
**NIM. 11661201362**

Pekanbaru, 8 Juni 2022

**Pembimbing**

**Drs. CIPTO HADI, M.Pd.**  
**NIP. 196707081998021001**

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : SUCI DWI LESTARI  
NIM : 11661201362  
Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Agresivitas pada Remaja SMA Negeri 9 Pekanbaru.

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi. Diuji pada :

Hari / Tanggal : Rabu / 06 July 2022  
Bertepatan dengan : 06 Dzulhijjah 1443 H

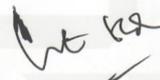
#### TIM PENGUJI



(.....)

Ketua,

Dr. Masyhuri, M.Si  
NIP. 1977.11.02.2008011010



(.....)

Sekretaris,

Drs. Cipto Hadi, M.Pd  
NIP. 196707081998021001



(.....)

Penguji I,

Hirmaningsih, M.Psi., Psikolog  
NIP. 1975.03.15.2007102003



(.....)

Penguji II,

Desma Husni, S.Pdi, S.Psi, M.A. Psikolog  
NIP. 1978.12.28.2006042001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat :  
Nomor : Nomor 25/2021  
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Suci Dwi Lestari  
NIM : 11661201362  
Tempat/Tgl. Lahir : Sukarambi, 28 Desember 1997  
Fakultas/Pascasarjana : Psikologi  
Prodi : Psikologi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:

Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Agresivitas Pada Siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 21 Juli 2022  
Yang membuat pernyataan



\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

## MOTTO

"Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"  
(QS. Al-Baqarah, 286)

“Perbanyaklah ibadah saat mudamu walau banyak cobaan dan godaan saat kau menjalaninya paksalah dirimu untuk taat walau berat, karna jika kau tua, kau hanya mau tapi belum tentu mampu”  
( Sayyid Muhammad bin Alwi Almaliki)

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

..Atas izin-Nya, maka skripsi ini selesai..

Alhamdulillah, Wa syukurillah.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah banyak berkorban dan berjuang dari awal kuliah hingga saya menyelesaikan study ini. Terimakasih karena telah memenuhi harapan saya untuk dapat menyelesaikan skripsi sederhana ini dengan berkorban dan berjuang untuk memenuhi kebutuhan saya selama masa perkuliahan.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis hanturkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Agresivitas pada Siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru**”. Sholawat dan salam senantiasa tercurah untuk Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang cerah benderang ini.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi tingkat strata satu (S-1) di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Qasim Riau. Skripsi bukanlah tugas yang mudah. Penulis menyadari banyak hambatan yang terjadi selama proses penyusunan skripsi ini, dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Oleh karenanya penulis menyadari bahwa kelancaran penyusunan penelitian ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Terimakasih kepada Bapak Dr. Kurnadi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Terimakasih kepada Bapak Dr. H. Zuriatul Khairi, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Terimakasih kepada Ibu Dr. Vivik Shofiah, M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Terimakasih kepada Ibu Dr. Yuslenita Muda, M.Sc., selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Terimakasih kepada Ibu Sri Wahyuni, S.Psi., MA., M.Psi., Psikolog selaku Ketua Prodi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Terimakasih kepada Ibu Desma Husni, S.Pd.I, S.Psi., MA, Psikolog selaku Sekretaris Prodi S1 Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Terimakasih kepada Bapak Dr. Ahmaddin Ahmad Tohar L.C, M.A., selaku penasehat akademik selama mengenyam pendidikan di Fakultas Psikologi yang yang selalu meluangkan waktu, memberikan nasehat-nasehat dan juga memberikan dukungan, semangat, kritik dan saran yang membangun kepada penulis demi kemajuan Akademik penulis.
9. Terimakasih kepada Bapak Drs. Cipto Hadi, Mpd., selaku dosen pembimbing bagi penulis. Terimakasih untuk setiap waktu, ilmu, nasehat-nasehatnya, arahan, pengalaman, perhatian serta kesabaran yang telah diberikan kepada penulis selama proses bimbingan dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini.
10. Terimakasih kepada Bapak Dr. Masyhuri, M.Si, Ibu Hirmaningsih, S.Psi., M. Psi, Psikolog dan Ibu Desma Husni, S.Pd.I, S.Psi., MA, Psikolog selaku Ketua



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan Tim Penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran selama peneliti melewati proses demi proses penyusunan skripsi.

11. Terimakasih kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan nasehat yang berharga selama saya belajar di Fakultas Psikologi UIN Suska Riau dan senang bisa bertemu dengan orang-orang yang berwibawa, hebat dan penuh kasih sayang seperti para dosen Fakultas Psikologi merupakan suatu kehormatan yang berarti bagi saya.
12. Terimakasih kepada staff akademik, ata usaha, dan staff lainnya, terimakasih atas semua informasi yang diberikan, bantuan dan kerja samanya.
13. Terimakasih kepada seluruh pihak SMA Negeri 9 Pekanbaru yang telah meluangkan waktunya dalam membantu penyebaran skala penelitian.
14. Terimakasih kepada kedua orang tua, Bapak Kusno dan Ibu Nasiati yang sangat ananda cintai dengan sepenuh hati, terimakasih untuk segala Do'a dan perjuangan dibalik layar, untuk segala dukungan, semangat yang tiada henti diberikan, cinta dan kasih sayang sehingga penulis bisa berada di tahap ini.
15. Terimakasih kepada kakak, abang dan adik kandung saya, Putri Pratiwi, Aldi Pratama & Al-fahri Ramadhan serta keluarga besar atas segala dukungan, Do'a, motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama proses belajar dan pengerjaan skripsi ini.
16. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan Fakultas Psikologi Angkatan 2016, terkhusus untuk Kelas Psikologi C'16. Terimakasih telah menjadi bagian hidup selama penulis menjalani perkuliahan di Pekanbaru.

17. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku, Septa, Sandra, Tiwi, Nora, Harry yang selalu membantu, menemani, memberikan dukungan, semangat dan doa yang tiada henti untuk proses perjuangan proses skripsi ini.
18. Terimakasih kepada sahabat-sahabatku, Leo Chandra, Devie Yunita, Nuryuli Aulia, Oktavia.
19. Terimakasih untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah menjadi bagian dari setiap perjalanan dan perjuangan penulis dalam menyelesaikan studi dan skripsi. *Jazakumullah Khairan Katsiran.*

Pekanbaru, Juni 2022

Suci Dwi Lestari

UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>ASBTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Keaslian Penelitian .....	10
E. Manfaat Penelitian.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Agresivitas .....	14
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	22
C. Kerangka Berfikir .....	26
D. Hipotesis .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	30
B. Variabel Penelitian .....	30
C. Definisi Operasional .....	30
D. Subjek Penelitian .....	31
E. Uji Coba Alat Ukur.....	36
F. Validitas dan Reliabilitas.....	37
G. Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pelaksanaan Penelitian .....	44
B. Hasil Penelitian.....	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V PENUTUP

C. Pembahasan .....	58
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran .....	63

## DAFTAR PUSTAKA



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Siswa/i SMA Negeri 9 Pekanbaru .....	32
Table 3.2	Rentang Skor Aitem Skala .....	34
Tabel 3.3	<i>Blueprint</i> Skala Agresivitas (Untuk <i>Try Out</i> ) .....	35
Tabel 3.4	<i>Blueprint</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> (Untuk <i>Try Out</i> ) .....	36
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas .....	38
Tabel 3.6	<i>Blueprint</i> Agresivitas (setelah <i>Try Out</i> ) .....	40
Tabel 3.7	<i>Blueprint</i> Agresivitas (Untuk Penelitian) .....	41
Tabel 3.8	<i>Blueprint</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i> (Setelah <i>Try Out</i> ) .....	42
Tabel 3.9	<i>Blueprint</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i> untuk Penelitian .....	43
Tabel 4.1	Deskripsi Subjek Penelitian berdasarkan Jenis Kelamin .....	45
Tabel 4.2	Deskripsi Subjek Penelitian berdasarkan Kelas .....	45
Tabel 4.3	Kategorisasi Data .....	46
Tabel 4.4	Gambaran Data Hipotetik dan Empirik Variabel Agresivitas .....	47
Tabel 4.5	Kategorisasi Skala Agresivitas .....	48
Tabel 4.6	Gambaran Data Hipotetik dan Empiric Variable Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	49
Tabel 4.7	Kategorisasi Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	49
Tabel 4.8	Nilai Skewness dan Kurtosis .....	51
Tabel 4.9	Uji Linearitas .....	52
Tabel 4.10	Hasil Uji Hipotesis .....	53
Tabel 4.11	Analisis <i>Cross Product</i> dan Bobot Tiap Aspek .....	54
Tabel 4.12	Sumbangan efektif per-aspek intensitas bermain <i>game online</i> dengan agresivitas .....	55
Tabel 4.13	Uji <i>Chi Square</i> dari Jenis Kelamin Subjek.....	55

Tabel 4.14 Uji <i>Chi Square</i> Intensitas Bermain <i>Game Online</i> ditinjau dari kelas .....	55
Tabel 4.15 Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	56



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A : Validasi Alat Ukur Try Out
- Lampiran B : Skala Try Out Penelitian
- Lampiran C : Verbatim Wawancara
- Lampiran D : Tabulasi skor data mentah hasil penelitian (TO)
- Lampiran E : Uji Validasi dan Realibilitas
- Lampiran F : Tabulasi skor data mentah hasil penelitian
- Lampiran G : Validasi alat ukur penelitian
- Lampiran H : Skala penelitian
- Lampiran I : Gambaran subjek penelitian
- Lampiran J : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran K : Hasil uji linearitas
- Lampiran L : Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran M : Sumbangan efektif
- Lampiran N : Analisis Tambahan
- Lampiran O : Surat Surat Penelitian
- Lampiran P : Dokumentasi
- Lampiran Q : Riwayat Penulis

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN AGRESIVITAS PADA SISWA SMA NEGERI 9 PEKANBARU

Oleh:

Suci Dwi Lestari

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

[Sucil2800@gmail.com](mailto:Sucil2800@gmail.com)

### ABSTRAK

Maraknya agresivitas dikalangan remaja khususnya pelajar sekolah menengah atas dari tahun ke tahun semakin meningkat baik dari jumlahnya maupun dari bentuk variasi agresivitas yang dimunculkan. Agresivitas yang dilakukan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal tidak hanya berdampak bagi orang lain melainkan bagi dirinya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru.

Subjek dalam penelitian ini sebanyak 200 orang siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling dengan teknik simple random sampling. Alat pengumpulan data diperoleh menggunakan dua skala psikologis, yaitu skala intensitas bermain *game online* dan skala agresivitas dengan teknik analisis uji *pearson product moment* dengan menggunakan bantuan SPSS for Windows 22.0. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar  $r = 0.038$  dengan signifikansi ( $p$ ) 0.000, maka  $p < 0.05$ . Artinya, hipotesis diterima dan terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada siswa/i SMA negeri 09 Pekanbaru maka agresivitas akan semakin tinggi.

**Kata Kunci : Agresivitas, Intensitas Bermain *Game Online*.**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **RELATIONSHIP OF INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES WITH AGGRESSIVENESS IN PUBLIC HIGH SCHOOL STUDENTS 9 PEKANBARU**

By:

*Suci Dwi Lestari*

*Faculty of Psychology Sultan Syarif Kasim State Islamic University Riau*

[Sucil2800@gmail.com](mailto:Sucil2800@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The rise of aggressiveness among teenagers, especially high school students from year to year is increasing both in number and in the form of variations in aggressiveness that appear. Aggressiveness that is carried out to injure others, both physically and verbally, does not only affect others but also himself. This study aims to determine relationship between the intensity of playing online games with aggressiveness in SMA Negeri 9 Pekanbaru students. The hypothesis in this study is that there is a positive relationship between the intensity of playing online games and aggressiveness in the students of SMA Negeri 9 Pekanbaru.*

*The subjects in this study were 200 students of SMA Negeri 9 Pekanbaru. This research uses probability sampling technique with simple random sampling technique. Data collection tools were obtained using two psychological scales, namely the intensity scale of playing online games and the aggressiveness scale with the Pearson product moment test analysis technique using SPSS for Windows 22.0. , then  $p < 0.05$ . That is, the hypothesis is accepted and there is a relationship between the intensity of playing online games and aggressiveness in the students of SMA Negeri 9 Pekanbaru. This means that the higher the intensity of playing online games on the students of SMA Negeri 09 Pekanbaru, the aggressiveness will be higher.*

**Keywords:** *Aggressiveness, Intensity of Playing Online Games.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional (Santrock, 2007). Ali dan Asrori (2004) mengemukakan remaja seringkali membangun interaksi sesama teman sebayanya secara khas dengan berkumpul untuk melakukan aktivitas bersama dengan membentuk geng. Masa remaja adalah salah satu masa krisis identitas dimana saat mereka menghadapi posisi yang membingungkan sehingga menyebabkan remaja tidak stabil, ketidakstabilan emosional, *sensitive*, terburu-buru mengambil keputusan, dan cenderung agresivitas. (Santrok, 2003).

Agresivitas merupakan tindakan yang dilakukan untuk menyakiti atau melukai seseorang, yang merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (non verbal) (Sudrajat dalam Trisnawati dkk, 2014). Agresivitas diartikan sebagai suatu aksi melukai orang lain baik secara psikologi ataupun fisik, generasi remaja saat ini hidup dalam perkembangan teknologi yang pesat sehingga remaja cenderung lebih memilih hidup di dunia maya dibandingkan dunia nyata, hal tersebut menyebabkan media di internet termasuk *game online* berjenis kekerasan dapat membangun sifat agresivitas remaja menjadi lebih kuat karena meniru dari apa yang sering mereka lihat (Amanda, 2016). Adapun



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dampak agresivitas terhadap orang lain menurut Hammi (dalam Khaerullah, 2020) yaitu, 1) Perasaan tidak berdaya dari korban, 2) Emosi meningkat karena telah menjadi korban agresivitas, 3) Merasa diri sendiri telah mengalami kerusakan permanent, 4) Sulit untuk mempercayai orang lain, dan 5) Sulit untuk menjalin hubungan dekat dengan orang lain.

Agresivitas di kalangan remaja, khususnya pelajar sekolah menengah atas dari tahun ke tahun semakin meningkat baik dari jumlahnya maupun dari bentuk variasi agresivitas yang dimunculkan. Maraknya agresivitas dikalangan remaja khususnya pelajar sekolah mengkhawatirkan banyak pihak. Hasil penelitian Marsh (2014) tentang agresivitas remaja usia 15-16 tahun, menyatakan bahwa dari 1169 responden sebanyak 70% teridentifikasi sebagai korban dan pelaku agresivitas. Sementara hasil penelitian Enopadria, dkk (2018) juga mengungkapkan bahwa sebanyak 5,7% remaja awal, sebanyak 91,7% remaja tengah, dan sebanyak 2,6% remaja akhir melakukan agresivitas. Di Yogyakarta, hasil penelitian Putro (2015), menyatakan bahwa tingkat agresivitas siswa dikalangan pelajar SMA cukup tinggi.

Mengacu pada data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2011-2016 kasus remaja yang berhubungan dengan hukum mengalami peningkatan. Data tersebut antara lain kasus kekerasan fisik dan kekerasan psikis yang merupakan bentuk dari agresivitas, kasus agresivitas dikalangan remaja sebanyak 39% terjadi dijenjang SMA/SMK/MA sebanyak 153 merupakan kasus kekerasan fisik dan psikis terhadap siswa di sekolah (KPAI, 2016).



Fenomena agresivitas juga terjadi pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada hari Senin, 26 November 2019 kepada 3 orang siswa dan 1 guru BK. Dari hasil wawancara peneliti memperoleh data bahwa terdapat siswa yang melakukan suatu agresivitas yaitu berupa menghina teman, menyindir, memukul, maupun perkelahian antara teman sebaya. Kemudian 3 siswa tersebut menggunakan cara ketika mereka mempunyai masalah yaitu dengan mendengarkan musik dan meluapkan perasaannya atau pikirannya dengan bermain *game online*. Adapun 3 siswa tersebut juga pernah melakukan agresivitas seperti mengucapkan kata-kata kotor, memaki, menghina dan mengancam. Sesuai pada hasil wawancara yang diperoleh seperti berikut ini :

Responden 1 :

*“Misalnya saya lagi duduk ni kak terus teman saya tiba tiba gangguin saya ntah itu nyenggol, mukul atau apalah pasti saya balas kak”* (W<sub>1</sub>B<sub>43-46</sub>)

*“Misalnya kayak ngata-ngatain dia yang jelek apa lagi kalau dia salah nanti saya kata-katain sampai dia nangis gitu”* (W<sub>1</sub>B<sub>61-63</sub>)

Responden 2 :

*“Palingan pukul aja sih kak”* (W<sub>1</sub>B<sub>35</sub>)

*“Mencubit pernah rasanya kak, tapi bukan sama teman di sekolah ini”* (W<sub>1</sub>B<sub>38-39</sub>)

*“Mencaci pernah kak nyindir juga pernah sih tapi melalui sosmed aja kak”* (W<sub>1</sub>B<sub>48-49</sub>)

Responden 3 :

*“Kalau menendang atau memukul pernah kak, tapi kalau cubit gak pernah I kak haha”* (W<sub>1</sub>B<sub>50-52</sub>)

*“Kontrol perasaan ya, palingan kalau lagi marah saya suka bercarut kak udah gitu aja”* (W<sub>1</sub>B<sub>84-86</sub>)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dari hasil wawancara dengan guru BK tersebut juga menjelaskan kebanyakan siswa mengejek temannya atau jail, menghina, memanggil nama julukan seperti memanggil nama orang tua. Responden juga pernah melihat siswa melukai salah seorang temannya secara verbal dan itu terjadi saat jam pelajaran berlangsung, dalam satu semester pasti ada terdapat beberapa siswa yang berkelahi, hal tersebut terjadi karena adanya salah paham dalam berkomunikasi, pemicu yang umum dari agresivitas tersebut adalah ketika seseorang mengalami satu kondisi emosi tertentu, yang sering terlihat adalah emosi marah. Sesuai pada hasil wawancara yang diperoleh seperti berikut ini :

Responden 4 :

*“Ini yang sering ya kalau sering kebanyakan siswa mengejek temannya atau jail, menghina, memanggil nama julukan seperti memanggil nama orang tua, berkelahi ada juga tapi tidak terlalu sering” (W<sub>1</sub>B<sub>33-39</sub>)*

*“Pernah, kadang saat jam pelajaran berlangsung mereka secara tidak sadar melakukan tindakan agresivitas itu” (W<sub>1</sub>B<sub>85-88</sub>)*

*“Penyebabnya juga banyak, ada yang salah paham dalam berkomunikasi maupun karna hal spele dan itu dipicu karena kondisi emosi tertentu yakan” (W<sub>1</sub>B<sub>122-126</sub>).*

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin, 26 November 2019 terdapat keselarasan perilaku dengan bentuk-bentuk agresivitas, yaitu bentuk fisik siswa terlihat memukul meja sampai memukul tubuh, dan mengganggu teman sebelahnya. Bentuk verbal terlihat dari siswa yang menggunakan beberapa kata-kata yang sebenarnya tidak pantas diucapkan oleh remaja seumurannya atau bahkan kata-kata yang melanggar norma seperti kata-kata kotor yang bersifat cacian atau hanya lampiasan emosi. Bentuk marah hal ini terlihat siswa tidak senang saat diganggu oleh temannya. Bentuk permusuhan siswa terlihat tidak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ingin berteman dengan siswa lainnya dan lebih memilih duduk sendiri saat jam istirahat.

Pendekatan dorongan, menurut Berkowitz (dalam Rahman, 2017) menyatakan bahwa seseorang bertindak agresivitas sebagai reaksi dari stimulus yang menyakitkan. Agresivitas muncul akibat adanya rasa ingin melukai orang lain secara verbal maupun fisik baik langsung maupun tidak langsung, hal tersebut dikarenakan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas menurut Baron & Byrne, (2005) yaitu faktor sosial, pribadi, dan situasional. Faktor sosial yaitu pemaparan terhadap kekerasan di media seperti memukul, menembak, atau setidaknya berusaha untuk menyakiti orang lain bisa ditemukan pada video *game*, televisi, film-film yang mengandung kekerasan. Paparan terhadap kekerasan salah satunya bisa didapat dari *game online*. Sejalan dengan faktor sosial tersebut (Satria dalam Rondo dkk, 2019) agresivitas pada remaja dapat muncul dari faktor eksternal salah satunya adalah pengaruh dari unsur lingkungan seperti bermain *game online*.

Menurut Kim, Park, dkk (dalam Herdanti, 2013) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan dalam waktu yang sama. *Game online* merupakan permainan sebagai hiburan, dan juga jenis permainan yang dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan dalam bermain *game* terhubung dengan jaringan internet (Koi, 2017).

*Game online* saat ini menjadi tren baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi dapat bermain



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bersama puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* dijadikan sebagai sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek kesenangan dan efektif untuk melewatkan waktu luang yang ada (Lutfiwati, 2018).

Fenomena *game online* yang terjadi di Amerika Sebanyak 56% pelajar berusia 15-18 tahun menghabiskan waktu bermain *game online* selama 38.5 jam/minggu atau sekitar 5,5 jam sampai 6 jam sehingga menyebabkan pelajar menjadi kecenderungan kecanduan bermain *game online* (Young dalam Indahtiningrum, 2013). Penelitian yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2004), bahwa 8,5% pelajar yang bermain *game online* berusia 8-18 tahun memperlihatkan kecenderungan kecanduan *game online* yang mengarah pada perilaku patologis. Selain itu, diketahui bahwa remaja yang menghabiskan waktu bermain *game online* memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *game online*.

Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menyatakan bahwa sebanyak 54,13% menggunakan internet untuk bermain *game online* dengan rentang usia 15-18 tahun dengan durasi waktu bermain *game online* 3-4 jam perhari (Setiawati, 2019). Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Pratiwi (dalam Rondo, 2019) bahwa siswa yang terlalu sering bermain *game online* memiliki masalah psikologis yang dialami siswa adalah gampang kesal ketika kalah bermain *game online*, dari aspek



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

penyesuaian sosial siswa mengabaikan orang lain, dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan *game online*, hal ini terjadi karena konsentrasi pemain *game online* terbagi antara *game online* yang belum mereka selesaikan bermain dengan pelajaran. Pemain *game online* menjadi suka lupa waktu jika sedang asik bermain *game online*.

*Game online* bisa digunakan sebagai media penghilang stress, namun dapat menyebabkan munculnya unsur-unsur agresivitas pada remaja, dimana timbulnya adrenalin, seperti luapan emosi, teriakan sebagai bentuk ekspresi dari ketegangan, maupun kekesalan, berbicara tanpa kendali atau mencaci saat bermain *game online*. Dimana dampak dari penggunaan *game online* apabila tidak terkontrol dan tidak terkendali akan menimbulkan munculnya agresivitas pada remaja.

Remaja yang bermain *game online* menjadi agresivitas karena remaja memainkan *game online* yang terdapat unsur kekerasan. Teori GAM (*General Aggression Model*) menyatakan bahwa *game online* yang berbau kekerasan memiliki efek jangka pendek dan jangka panjang. Dalam efek jangka pendek, *game online* merupakan variabel situasional yang mana menimbulkan adanya peningkatan dalam kognisi, pengaruh, dan menggerakkan semuanya agresivitas (dalam Permatasari, 2017). *Game online* memiliki unsur-unsur yang dapat mempengaruhi agresivitas. Unsur-unsur tersebut diantaranya fitur-fitur yang tersedia dalam *game* petualangan seperti dalam *game* yang bertema *First Person Shooter (FPS)* yang mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain *game* yang bertema FPS, terdapat juga *game* bertema *Real-Time Strategy*



yang lebih menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya dan pemain bisa memainkan lebih dari satu karakter sehingga menimbulkan agresivitas (Wakhid, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Jumat, 1 Mei 2020 terhadap siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru, siswa-siswa ini kebanyakan bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan seperti, *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG*. Mereka bermain *game online* paling lama 4 sampai 5 jam dalam sehari, sehingga mereka kurang fokus dalam mengikuti pelajaran di sekolah seperti biasanya, kecuali libur mereka menghabiskan waktu seharian hanya untuk bermain *game online* saja, bahkan mereka rela untuk tidak tidur semalaman namun mereka merasa sangat bangga terhadap dirinya jika mencapai kemenangan. Sesuai pada hasil wawancara yang diperoleh seperti berikut ini :

Responden 5 :

“*PUBG sama Mobile Legend*” (W<sub>1</sub>B<sub>8</sub>)

“*Kalau kalah yang kesal kali kak*” (W<sub>1</sub>B<sub>24</sub>)

“*Iya kak gelisah kalipun, pengen mau main game itu terus rasanya kak*” (W<sub>1</sub>B<sub>27-28</sub>)

“*4 sampai 5 jam*” (W<sub>1</sub>B<sub>31</sub>)

“*7 hari kak*” (W<sub>1</sub>B<sub>38</sub>)

Responden 6 :

“*Hmm pubg, mobile legend, free fire banyak lagi lah kak*” (W<sub>1</sub>B<sub>11-12</sub>)

“*Kalau lagi main saya lebih fokus game yang saya mainkan sih kak*” (W<sub>1</sub>B<sub>18-19</sub>)

“*Pernah kak kalau gak ada guru tapi kadang main juga diam-diam kalau ada guru kak*” (W<sub>1</sub>B<sub>25-27</sub>)

“*Dalam sehari mungkin adalah kak 5 jam*” ((W<sub>1</sub>B<sub>39</sub>)

“*Setiap hari kak*” (W<sub>1</sub>B<sub>50</sub>)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Berdasarkan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak yang ditimbulkan dari permainan *game online* yaitu, siswa bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktu mereka dengan sia-sia, mereka marah dan mengucapkan kata yang tidak pantas saat kalah dalam bermain *game online* dan bahkan tidak dapat mengendalikan dirinya saat marah.

Penelitian yang dilakukan pada remaja di *game center* Semarang sebanyak 40 orang yang terdiri dari usia 14-18 tahun dimana terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja (Anggreyani dkk, 2020). Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Fasya dkk, 2017) menemukan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap agresivitas pada remaja. Remaja menghabiskan waktu rata-rata 7 jam perhari untuk bermain *game online*, dimana sebagian besar *game online* yang diakses mengandung unsur kekerasan yang memicu agresivitas pada remaja. Artinya *game online* cukup berarti sebagai prediktor terhadap agresivitas pada remaja. Jika dalam lingkungan remaja sering melihat hal-hal kekerasan seperti melihat tayangan tv dengan berita kekerasan atau bermain *game online* yang ada unsur kekerasannya maka bukan tidak mungkin remaja cenderung meniru perilaku tersebut. Sehingga dapat disimpulkan intensitas bermain *game online* yang tidak terkontrol akan menimbulkan agresivitas pada remaja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bentuk skripsi yang berjudul “Hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru?”

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru.

## D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang mengkaji tema penelitian yang sama dengan yang peneliti lakukan, diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh Vetty Putri Tanjung (2015) dengan judul “*Game Online dan Agresivitas Anak Usia Smp di Sidoarjo*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* kurang mempengaruhi tindakan agresivitas anak usia SMP di daerah Krian, hal ini dibuktikan dengan hasil perolehan dalam variabel kebutuhan kognitif yang meliputi kebutuhan akan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan memiliki nilai sebesar 0,02, yang menunjukkan bahwa variabel kebutuhan kognitif (X1) sedikit berpengaruh terhadap agresivitas anak. Penelitian ini memiliki perbedaan variabel bebas dengan peneliti lakukan yaitu intensitas penggunaan *game online* dan perbedaan



lain yang ditemukan yaitu terdapat pada subjek penelitian, namun persamaannya adalah pada variabel terikat yaitu sama sama menggunakan agresivitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Eko Prasetio dan Hartosujono (2013) dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online* Kekerasan dengan Peilaku Agresi pada Pelajar Di Wonosobo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *game online* berkonten kekerasan dan perilaku agresi pada pelajar di Wonosobo. Penelitian ini memiliki persamaan variabel bebas dengan peneliti lakukan yaitu intensitas bermain *game online* dan pada subjek yang di teliti yaitu remaja. Perbedaan dari peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Eko Prasetio dan Hartosujono yaitu pada variabel terikat.

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2017) dengan judul “Penggunaan Media Sosial dengan Tingkat Agresivitas Remaja”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat terdapat korelasi positif yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan tingkat agresivitas remaja. Yang peneliti lakukan adalah sama-sama menjelaskan agresivitas sebagai variabel terikatnya, dan remaja sebagai subjek. Sedangkan perbedaanya yaitu peneliti bermain *game online* sebagai variabel bebas.

Penelitian yang dilakukan oleh Siswoyo dan Yuliansyah (2016) dengan judul “Hubungan Antara *Confused Identity* dengan Agresivitas Remaja pada Siswa Smp Negeri 22 Kelas Vii Palembang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan *confused identity* dengan agresivitas remaja pada siswa SMP Negeri 22 kelas VII Palembang. Kesamaan peneliti ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan



agresivitas sebagai variabel terikatnya dan remaja sebagai subjek. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel bebasnya dalam penelitian ini bermain intensitas penggunaan *game online* sedangkan penelitian yang di lakukan oleh Siswoyo dan Yuliansyah yaitu *Confused Identity*.

Penelitian yang dilakukan oleh Waya Ratna Dewi dan Siti Ina Savira (2017) dengan judul “Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di *Social Media* pada Remaja”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosi dengan perilaku agresi pada remaja memiliki hubungan yang kuat dan bersifat searah atau positif. Persamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan yaitu pada variable terikat dan penggunaan subjek. Namun perbedaannya yaitu pada variable bebas.

Berdasarkan uraian dari beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat persamaan dan perbedaan pada masing-masing variabel penelitian yaitu variabel intensitas bermain *game online* dan agresivitas namun pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat relevansi yang berbeda yaitu perbedaan dari segi kasus penelitian, karakteristik subjek penelitian dan tempat penelitian yang dilakukan pada penelitian ini, maka dari itu dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti serta ingin melihat Hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru.



## E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif untuk memberikan sumbangan pengetahuan, ide dan saran bagi perkembangan psikologi khususnya psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai agresivitas dan faktor-faktor yang mempengaruhinya seperti intensitas bermain *game online*.
- b. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya, khususnya mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA dan dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Agresivitas

##### 1. Pengertian Agresivitas

Buss dan Perry (1992) menjelaskan agresivitas adalah keinginan untuk menyakiti orang lain, mengekspresikan perasaan sifat negatifnya seperti permusuhan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Agresivitas secara psikologis berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat. Hal itu bisa berbentuk pukulan, tendangan, dan perilaku fisik lainnya, atau berbentuk cercaan, makian ejekan, bantahan dan sebagainya. Perilaku ini tentu saja dapat membahayakan anak atau orang lain.

Myers (2012) mengungkapkan bahwa agresivitas merupakan perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Berdasarkan tujuannya, agresivitas sebenarnya tidak selalu ditujukan untuk membahayakan atau melukai orang lain. Agresivitas kadang ditujukan untuk mencapai tujuan lain yang dianggap lebih penting (*instrumental aggression*). Agresivitas dibedakan menjadi dua tipe, binatang menunjukkan agresivitas sosial (*social aggression*) yang ditandai dengan mengamuk, dan agresivitas diam (*silent aggression*), seperti saat predator mengintai mangsanya. Agresivitas sosial dan agresivitas diam melibatkan bagian otak yang berbeda. Pada manusia, para psikolog membedakan dua jenis agresivitas yaitu, “*hostile*” dan “*instrumental*”. *Hostile aggression* berasal dari kemarahan yang bertujuan



untuk melukai, merusak, atau merugikan. *Instrumental aggression* bertujuan untuk melukai, merusak, atau merugikan, tetapi hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan lainnya. Berkowitz dalam bukunya “*Aggression : its causes, consequences, and control*” (dalam Agus Abdul Rahman, 2013) menyebutkan beberapa tujuan agresivitas selain melukai :

**a. Coercion**

Agresivitas boleh jadi hanyalah perilaku kasar yang tujuannya bukan untuk melukai. Tujuan utamanya untuk mengubah perilaku orang lain atau menghentikan perilaku orang lain yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang diharapkan (Patterson dan Tedeschi, dalam Berkowitz, 1993).

**b. Power and Dominance**

Agresivitas kadang ditujukan untuk meningkatkan dan menunjukkan kekuasaan dan dominasi. Bagi orang yang menganggap penting dan ingin memelihara kekuasaan serta dominasinya, kekerasan kadang menjadi salah satu cara untuk menunjukkannya.

**c. Impression Management**

Agresivitas kadang ditunjukkan dalam rangka menciptakan kesan. Orang yang konsep dirinya sebagai orang yang kuat ataupun berani sering kali menggunakan agresivitas untuk memperteguh kesan yang ingin di ciptakannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa agresivitas merupakan niat seseorang untuk menyakiti orang lain

dengan tindakan menyerang baik melukai fisik, mengambil hak orang lain, merusak milik orang lain, membunuh, dan juga menciptakan permusuhan terhadap orang lain dengan ataupun tanpa tujuan tertentu yang memberikan dampak kesehatan fisik maupun psikis orang lain tersebut.

## 2. Bentuk-Bentuk Agresivitas

Menurut Buss dan Perry (1992) terdapat empat bentuk agresivitas yang didasari dari tiga dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif. Empat bentuk agresivitas yang dimaksud yaitu :

### a. Fisik

Merupakan tindakan agresivitas yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain.

### b. Verbal

Merupakan tindakan agresivitas yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.

### c. Marah

Merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk *anger* adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk di dalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.





#### d. Permusuhan

Merupakan tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk agresivitas yang tergolong agresivitas *covert* (tidak kelihatan). *Hostility* mewakili komponen kognitif yang terdiri dari kebencian seperti cemburu dan iri terhadap orang lain, dan kecurigaan seperti adanya ketidakpercayaan, kekhawatiran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk agresivitas menurut Buss dan Perry yaitu, agresivitas fisik, verbal, marah, dan permusuhan.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Agresivitas

Jeanne Ellis Ormrod (dalam Rahmat, 2008) menyebutkan faktor yang mempengaruhi agresivitas diantaranya adalah akibat kerusakan neurologis, yang mengakibatkan remaja secara genetis memiliki kecenderungan untuk melakukan agresivitas. Hal lain yang menjadi faktor yang mempengaruhi agresivitas adalah :

- a. Lingkungan, faktor keluarga yang disfungsional, keadaan keluarga yang terbiasa dengan konflik, kekerasan, dan kurang kasih sayang dapat memicu remaja menjadi agresivitas.
- b. Media, terbiasa menyaksikan kekerasan yang terjadi di media dapat meningkatkan agresivitas remaja.
- c. Faktor kognisi, seperti remaja kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, memiliki

tujuan diri yang lebih dominan, memiliki cara pemecahan masalah yang tidak efektif dan memiliki pemahaman bahwa agresivitas itu tepat dan efektif.

Baron & Byrne, (2005) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas yaitu:

#### a. Faktor Sosial

- 1) Frustrasi yaitu suatu keadaan seseorang tidak memperoleh sesuatu dari apa yang diinginkan atau diharapkan. Tingginya intensitas seseorang saat bermain *game online* menyebabkan seseorang mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan mereka saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan seseorang untuk memunculkan agresivitas.
- 2) Provokasi langsung yaitu ketika seseorang menerima suatu bentuk agresivitas dari orang lain berupa kritik yang tidak adil, ungkapan sarkastis, atau kekerasan fisik maka orang tersebut jarang mengalah. Sebaliknya, jika seseorang merasa orang lain tersebut bermaksud untuk menyakiti maka seseorang tersebut akan mengalah.
- 3) Agresivitas yang dipindahkan yaitu agresivitas terhadap seseorang yang bukan sumber dari provokasi awal yang kuat.
- 4) Pemaparan terhadap kekerasan di media yaitu dampak dari melihat agresivitas dapat memungkinkan individu untuk belajar cara baru untuk melakukan agresivitas dari menonton program yang terdapat



didalam media seperti televisi, film, dan *game online* yang tidak mereka bayangkan sebelumnya. Dimana suatu suatu kejahatan yang terdapat di dalam media kemudian ditiru oleh orang-orang lain di lokasi yang berbeda, dan memperlihatkan bahwa dampak seperti ini nyata. Dampak lain dari memainkan *game online* kekerasan di media meliputi apa yang dikenal sebagai *efek desensitisasi*. Setelah memainkan adegan agresivitas, individu menjadi bebal pada kesakitan dan penderitaan orang lain, mereka menunjukkan reaksi emosional yang lebih sedikit dari pada yang seharusnya terhadap tanda-tanda agresivitas seperti itu, dan hal tersebut kemungkinan mengurangi pertahanan mereka sendiri untuk menolak terlibat dalam agresivitas.

- 5) Keterangsangan yang meningkat yaitu dalam berbagai kondisi, keterangsangan yang meningkat apapun sumbernya dapat meningkatkan agresivitas, sebagai respon dari provokasi, frustrasi, dan faktor-faktor lain.

#### **b. Faktor Pribadi**

- 1) Pola perilaku, orang yang memiliki karakter sangat kompetitif, selalu terburu-buru serta mudah tersinggung dan agresif, orang ini menunjukkan karakteristik dari apa yang disebut dalam istilah psikolog sebagai pola perilaku Tipe A (*Type A Behavior Pattern*). Sedangkan pola perilaku Tipe B (*Type B Behavior Pattern*) adalah individu yang tidak kompetitif, tidak bertanding melawan waktu, dan yang tidak



mudah kehilangan kendali. Dari tipe perilaku diatas dapat dianggap bahwa Tipe A lebih agresif dari pada Tipe B.

- 2) Mempersepsikan maksud jahat orang lain yaitu bias atribusional *hostile* fakta bahwa atribusi memainkan peran penting dalam reaksi individu terhadap perilaku orang lain dan terutama terhadap provokasi nyata adalah titik mula bagi karakteristik pribadi penting lain yang mempengaruhi agresivitas.
- 3) Narsisme, ancaman-ego, dan agresivitas yaitu keinginan untuk menjadi superior atau individu yang memiliki pandangan berlebihan terhadap kebaikan dan keberhasilan diri sendiri.
- 4) Perbedaan Gender, pria lebih cenderung agresivitas langsung, sedangkan wanita lebih cenderung agresivitas tidak langsung.

### c. Pengaruh Situasional

- 1) Suhu udara, suhu udara yang tinggi akan mempengaruhi agresivitas seseorang.
- 2) Alkohol, individu akan menjadi lebih agresivitas ketika mereka mengonsumsi alkohol.

Faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas berdasarkan hasil penelitian, menurut Susantyo (2017) bahwa lingkungan secara fisik mempengaruhi perilaku para individu yang tinggal di dalamnya. Lingkungan yang tidak sehat dan kotor, penuh-sesak dan padat (*slums*) juga akan mempengaruhi keadaan fisik, sosial dan psikologis para penghuninya. Bahkan dikhawatirkan keadaan permukiman yang demikian ini berpotensi menjadi



*trigger* terjadinya tindakan-tindakan anti sosial yang bisa menimbulkan tindakan tindakan maladaptif seperti halnya agresivitas paraarganya. Bahkan, boleh jadi bisa menjadikan cikal bakal bagi terbentuknya perilaku *maladaptive* dan menyimpang bagi sebagian individu yang tinggal di dalamnya. Demikian halnya dengan lingkungan sosial, memiliki andil yang tidak kalah signifikansinya dalam pembentukan perilaku individu yang tinggal di dalamnya, termasuk pembentuk dan pencetus agresivitas.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa agresivitas muncul akibat adanya rasa ingin melukai orang lain secara verbal maupun fisik baik langsung maupun tidak langsung, hal tersebut dikarenakan oleh faktor-faktor agresivitas yaitu faktor sosial, pribadi dan situasional. Faktor sosial yaitu pemaparan terhadap kekerasan di media yaitu dampak dari melihat agresivitas dapat memungkinkan individu untuk belajar cara baru untuk melakukan agresivitas dari menonton program yang terdapat didalam media seperti televisi, film, dan *game online* yang tidak mereka bayangkan sebelumnya. Faktor pribadi meliputi karakter bawa individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Sementara itu, faktor situasional mencakup fitur-fitur atau hal-hal yang terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi individu terhadap suatu peristiwa. Jika dalam lingkungan remaja sering melihat hal-hal kekerasan seperti melihat tayangan tv dengan berita kekerasan atau bermain *game online* yang ada unsur kekerasannya maka bukan tidak mungkin remaja cenderung meniru perilaku tersebut.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Intensitas Bermain *Game Online*

### 1. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Ajzen (2012) intensitas merupakan suatu usaha seseorang atau individu dalam melakukan tindakan tertentu. Seseorang yang melakukan suatu usaha tertentu memiliki jumlah pada pola tindakan dan perilaku yang sama, yang di dalamnya adalah usaha tertentu dari orang tersebut untuk mendapatkan pemuas kebutuhannya. Sesuatu yang menyangkut tindakan yang dilakukan pada kurun waktu tertentu memiliki jumlah volume tindakan yang dikatakan memiliki intensitas. Menurut Chaplin (2014) intensitas merupakan satu sifat kuantitatif dari penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, kekuatan seorang tingkah laku atau seorang pengalaman, dan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.

Dalam kajian ini intensitas dikaitkan dengan bermain *game online*. Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan dan tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 2001). Menurut Wahono (2009) game adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Young, 2009). Menurut Kim, Park, dkk *game online* adalah permainan yang

bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui internet dalam waktu yang sama (Herdanti, 2013).

Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara *online*. Griffiths mengemukakan intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu (Kartini, 2016).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering individu melakukan aktivitas dalam bermain *game online*.

## 2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain Game Online

Aspek yang membentuk intensitas menurut Ajzen (dalam Fahmi, 2019) dan kaitannya dengan bermain *game online* adalah

### a. Perhatian

Perhatian merupakan ketertarikan individu terhadap aktivitas yang sesuai dengan minatnya dan akan jauh lebih kuat dan intensif dibandingkan dengan aktivitas lain yang tidak menimbulkan minat tertentu. Seseorang memiliki perhatian khusus pada saat mengakses media sosial yang mereka gemari, sehingga orang tersebut dapat menikmati aktivitas saat mengakses

### b. Penghayatan

Penghayatan yaitu pemahaman dan penyerapan terhadap informasi adanya usaha individu untuk memahami, menikmati, menghayati dan



menyimpan sajian informasi maupun pengalaman yang didapat sebagai pengetahuan individu. Individu suka meniru, mempraktikkan bahkan terpengaruh hal atau informasi yang terdapat di *game online* dalam kehidupan nyata.

### c. Durasi

Durasi yaitu lamanya selang waktu, rentang waktu atau lamanya sesuatu yang berlangsung. Seringkali ketika menggunakan *game online* seseorang menjadi tidak sadar waktu karena terlalu menikmati dalam menggunakannya.

### d. Frekuensi

Frekuensi yaitu banyaknya pengulangan perilaku atau perilaku yang dilakukan berulang-ulang baik disengaja maupun tidak disengaja. Frekuensi menunjuk pada sesuatu yang dapat diukur dengan hitungan atau dengan waktu. Seringkali karena begitu menikmati menggunakan *game online* seseorang cenderung tidak bisa lepas dari penggunaannya sehingga berulang-ulang kali memainkan *game online* yang digemari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Ajzen yaitu perhatian, penghayatan, lama waktu, dan frekuensi.

## 3. Jenis-jenis *Game Online*

Menurut (Fiutami dalam Rahamadi Saputra, 2016) dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yakni :





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), adalah salah satu jenis game online yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan komputer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat.
- b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command and Conquer War Craft*, *SimCity*, dan lain-lain
- c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), merupakan jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya, karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter Strike* (CS).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan jenis-jenis *game online* antara lain *Role Playing Game*, *Real Time Strategy*, *First Person Shooter*. Diantara jenis-jenis *game online* di atas ada beberapa *game* yang sering dimainkan oleh beberapa siswa yaitu, *Mobile Legend*, *Point Blank* dan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

*Counter Strike*. Jenis *game online mobile legend* ini adalah game yang para pemain harus bertarung melawan pemain lainnya, sedangkan *point blank* merupakan sebuah permainan tentang perang-perangan dengan menggunakan senjata, dan *game Counter Strike* adalah permainan video tentang tembak menembak.

Permainan inilah yang sering dimainkan karena mereka menganggap bahwa jenis permainan ini sangat seru dan menantang, sehingga mereka tidak bisa menahan emosinya seperti mereka kesal, sedih, dan marah apabila tidak bisa melawan musuhnya. Mereka menganggap bahwa mereka akan kalah, maka dari itu mereka akan terus tetap bermain atau berusaha untuk mengalahkan musuhnya sampai mereka menang, merasa puas dan senang senang terhadap musuh yang di lawannya.

### C. Kerangka Berfikir

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Buss dan Perry (1992) tentang agresivitas dan teori dari Ajzen (2012) tentang intensitas bermain *game online*.

Agresivitas adalah keinginan untuk menyakiti orang lain, mengekspresikan perasaan sifat negatifnya seperti permusuhan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Agresivitas secara psikologis berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat, agresivitas biasanya ditunjukkan untuk menyerang, menyakiti atau melawan orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Hal itu bisa berbentuk pukulan, tendangan, dan perilaku fisik lainnya, atau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berbentuk cercaan, makian ejekan, bantahan dan sebagainya. Perilaku ini tentu saja dapat membahayakan anak atau orang lain Buss dan Perry (1992).

Agresivitas muncul akibat adanya rasa ingin melukai orang lain secara verbal maupun fisik baik langsung maupun tidak langsung, hal tersebut dikarenakan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi agresivitas menurut Baron & Byrne, (2005) yaitu faktor sosial, pribadi, dan situasional. Faktor sosial yaitu pemaparan terhadap kekerasan di media seperti memukul, menembak, atau setidaknya berusaha untuk menyakiti orang lain bisa ditemukan pada *video game*, televisi, film-film yang mengandung kekerasan. Paparan terhadap kekerasan salah satunya bisa didapat dari *game online*. Sejalan dengan faktor sosial tersebut (Satria dalam Amelia Andrita dkk, 2019) agresivitas pada siswa dapat muncul dari faktor eksternal salah satunya adalah pengaruh dari unsur lingkungan seperti bermain *game online*.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Young, 2009). Meningkatnya *game online* adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja. Sebagian besar motif seseorang bermain *game online* adalah sebuah upaya pelarian diri dari perasaan negatif sehingga memiliki kecenderungan untuk meniru dan memunculkan agresivitas pada remaja akan semakin tinggi ketika remaja memainkan *game online* yang berunsur adegan kekerasan secara intens. Intensitas bermain *game online* yang tinggi, akan membuat remaja melihat adegan tersebut secara berulang-ulang, sehingga akan tersimpan dalam memori bahwa agresivitas adalah



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

perilaku yang wajar, kemudian akan dipraktekkan dalam perilaku nyata pada situasi yang mendukung. Ini seperti dikemukakan Artha (2016) tindakan kekerasan pada *game online* yang dimainkan remaja dalam durasi yang lama akan menjadi hal yang lazim bagi remaja, jika hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang, maka agresivitas bisa menjadi bagian dari perilaku remaja dalam kehidupannya. Ini dibuktikan pula melalui penelitian yang dilakukan oleh Mark Griffiths dari Nottingham Trent University (dalam Rini dan Ayu, 2011) di mana mayoritas anak-anak yang berusia belasan bermain *game online* setiap hari. Selain itu, 7% dari mereka dapat menghabiskan waktu hingga 30 jam perminggu. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Gentile, 2004) menyatakan bahwa lebih dari 8% *gamer* berusia 8-18 tahun memperlihatkan tanda kecanduan *game online* karena menggunakan *game online* dengan kurun waktu atau intensitas waktu yang lama.

Griffths (dalam kartini, 2016) mengemukakan intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu. Bermain *game online* secara berlebihan dapat mengancam atau setidaknya merusak relasi/pekerjaan/pendidikan para pelakunya.

Penelitian telah dilakukan sebelumnya oleh Putri Amalia dan Dr. Hamdani M. Syam (2017) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas anak di Banda Aceh. Selain itu dilakukan juga penelitian oleh Muhammad Abdul Basith A. menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming Surabaya (Basith, 2017).



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Penelitian telah dilakukan untuk menguji kemungkinan ini, dan hasilnya terlihat jelas bahwa pemaparan terhadap agresivitas pada penggunaan *game online* mungkin merupakan salah satu faktor yang berperan tinggi terhadap kekerasan dinegara-negara dimana *game online* dimainkan oleh sejumlah besar orang (Baron & Byrne, 2005). Penjelasan di atas menunjukkan bahwa remaja yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi memiliki kerentanan untuk dapat memunculkan agresivitas. Sehingga intensitas bermain *game online* mempengaruhi agresivitas yang dimunculkan oleh remaja.

#### D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan teoritis yang telah dipaparkan, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini yaitu "Ada hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Dimana semakin tinggi bermain *game online*, maka semakin tinggi agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru, begitu juga sebaliknya, semakin rendah menggunakan *game online*, maka semakin rendah agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru".

UIN SUSKA RIAU

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Menurut Azwar (2011) penelitian dengan teknik korelasional memiliki tujuan untuk menyelidiki sejauh mana variabel berkaitan antara satu variabel dengan variabel lain yang saling berhubungan, berdasarkan pada koefisien korelasi. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) adalah intensitas bermain *game online* dan variabel terikat (Y) agresivitas.

#### B. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian dan pengamatan suatu penelitian (Arikunto, 2013). Variabel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X) : Intensitas bermain *game online*
2. Variabel terikat (Y) : Agresivitas

#### C. Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Agresivitas

Agresivitas adalah perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, marah terhadap objek, serangan verbal, dan permusuhan terhadap orang lain. Tinggi rendahnya kecenderungan agresivitas pada

seseorang tercermin melalui skor yang diperoleh dari skala agresivitas yang meliputi bentuk agresivitas fisik, agresivitas verbal, marah, dan permusuhan. Semakin tinggi skor yang diperoleh dari subyek, maka semakin tinggi pula agresivitas yang dimiliki subyek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subyek, maka semakin rendah pula kecenderungan agresivitas yang dimiliki subyek.

## 2. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* dalam penelitian ini diartikan sebagai kekuatan dari setiap perilaku seperti emosi, besarnya minat dan tingkat keseringan subjek dalam memainkan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dan dihubungkan dalam suatu jaringan dalam waktu yang sama. Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan aspek-aspek dari intensitas bermain *game online* yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan durasi.

### D. Subjek Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2013). Sedangkan menurut Sugiyono (2016) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru dengan jumlah siswa 975 siswa yang terbagi dalam 28 kelas .

Adapun rinciannya sebagai berikut:





**Tabel. 3.1**  
**Populasi Siswa/i SMA Negeri 9 Pekanbaru**

No	Kelas	Jumlah
1	X	174 orang
2	XI	165 orang
3	XII	186 orang
<b>Jumlah</b>		<b>525 orang</b>

Sumber : Bagian Akademik SMA Negeri 9 Pekanbaru

## 2. Sampel Penelitian

Untuk menentukan ukuran sampel, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Persentase kesalahan yang ditolerir dalam pengambilan sampel (5%)

$$n = \frac{525}{1 + 525(0,05)^2}$$

$$n = \frac{525}{1 + 525(0,0025)}$$

$$n = \frac{525}{1 + 1,3125}$$

$$n = \frac{525}{2,3125}$$

$$n = 227$$

Maka sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini dibulatkan menjadi 200 orang.



### 3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel atau biasa disebut teknik sampling di dalam penelitian ini menggunakan probability sampling dengan teknik simple random sampling. Simple random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara pengambilan sampel ini dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2014).

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2013). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala. Menurut Azwar (2013) skala adalah stimulus dari pertanyaan yang mengungkapkan indikator perilaku dari suatu atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut. Skala yang dibagikan kepada sampel penelitian terdiri atas dua skala yakni, skala Intensitas penggunaan *game online* menurut Ajzen dan skala agresivitas menurut Buss and Perry.

Dimana kedua skala tersebut menggunakan model skala *likert*. Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Penelitian ini menggunakan empat buah pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Istilah sesuai dipilih karena kata istilah tersebut dirasa lebih tepat untuk mengukur keadaan diri subjek. Hal ini diharapkan membuat subjek untuk berpikir dahulu sejauh mana aitem yang akan diisi sesuai dengan dirinya (Azwar, 2013).

**Table 3.2**  
**Rentang Skor Aitem Skala**

Jawaban	Aitem Favorable	Aitem Unfavorable
<b>Sangat sesuai (SS)</b>	4	1
<b>Sesuai (S)</b>	3	2
<b>Tidak sesuai (TS)</b>	2	3
<b>Sangat tidak sesuai (STS)</b>	1	4

**a. Skala Agresivitas**

Skala agresivitas dalam penelitian ini diukur menggunakan skala modifikasi yang disusun berdasarkan bentuk-bentuk yang telah diutarakan Buss & Perry (1992) yang terdiri dari agresivitas fisik, agresivitas verbal, kemarahan, dan permusuhan. Skala ini diterjemahkan oleh peneliti dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia yang terdiri dari 29 aitem . Modifikasi skala ini dilakukan dengan mengubah beberapa pernyataan berupa penyesuaian kalimat sesuai dengan subjek penelitian. Pernyataan terdiri atas pernyataan yang *favorable* (pernyataan yang mendukung, memihak atau menunjukkan ciri adanya atribut yang diukur) dan pernyataan *unfavorable* (pernyataan yang isinya tidak mendukung atau tidak menggambarkan ciri adanya atribut yang diukur). Responden merespon jawaban yang paling sesuai dan tepat berdasarkan pada skala.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Tabel 3.3**  
**Blueprint Skala Agresivitas (Untuk Try Out)**

No	Bentuk Agresivitas	Indikator	Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Agresivitas Fisik	Memukul, mencubit, menendang, melempar dengan batu kepada orang lain	2, 5, 8, 11, 13, 16, 22, 25, 29	-	9
2	Agresivitas Verbal	Mengancam, mencaci, mengumpat, menggospip.	4, 6, 12, 21, 27	-	5
3	Kemarahan	Berteriak, membanting dan menendang benda, tidak dapat mengendalikan emosi, intonasi suara tinggi, kesal	1, 9, 14, 18, 19, 23, 28	-	7
4	Permusuhan	Tidak bertegur sapa enggan berbicara (mengobrol), menghindar, merampas, kebencian, kecurigaan	3, 7, 10, 15, 17, 20, 24, 26	-	8
<b>Jumlah</b>					<b>29</b>

#### b. Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain *game online* disusun berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Ajzen (dalam Frisnawati, 2012). Skala ini terdiri dari item-item pernyataan yang disusun berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain *game online* yang telah dijelaskan dalam definisi operasional, yang terdiri dari perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.4**  
**Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online (Untuk Try Out)**

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Perhatian	Melalaikan waktu makan dan mandi, melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain, tidak memeperdulikan yang ada di sekelilingnya	6, 11, 15, 19	3, 7,	6
2	Penghayatan	Merasa senang, marah, jengkel, dan kesal	2, 10, 14, 18	4, 8, 12, 16, 20	9
3	Durasi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 3 jam dalam satu hari, 6 jam, dan 9 jam	13, 17	5	3
4	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam satu hari, dalam 3 hari, dan dalam seminggu	1	9	2
<b>Jumlah</b>					<b>20</b>

### E. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum alat ukur digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba (*try out*). Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas, guna mendapatkan instrumen yang benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Menurut Arikunto (2010), sebuah skala dapat digunakan apabila dikatakan valid dan reliabel berdasarkan statistik melalui uji coba terlebih dahulu. Setelah melakukan uji coba, selanjutnya diskor dan



melakukan pengujian validitas dan reliabilitas dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic 22*.

Uji coba ini dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2021 pada Siswa/i SMA Negeri 09 Pekanbaru yang berjumlah 60 orang, dengan menyebarkan skala dengan menggunakan *google form*.

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Menurut azwar (2012) validitas atau validasi adalah suatu proses pengujian untuk mengetahui apakah skala mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya. Pada penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi yaitu relevansi aitem dengan indikator berperilaku dan dengan tujuan alat ukur sebenarnya sudah dapat dievaluasi lewat nalar (*common sense*) yang mampu menilai apakah isi skala mendukung konstruk teoritik yang diukur (Azwar,2012).

### 2. Reliabilitas

Pengertian reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan atau konsistensi hasil alat ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Koefisien reliabilitas ( $r_{xx'}$ ) dinyatakan dalam rentang 0 sampai dengan 1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Begitupun sebaliknya, koefisien yang semakin mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2015).



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Jumlah Aitem	Cronbach's Alpha	Keterangan
Agresivitas	23	0,904	Reliabilitas
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	14	0,891	Reliabilitas

Berdasarkan tabel 3.5 dapat dilihat bahwa nilai koefisien ( $r_{xx'}$ ) pada variabel Agresivitas sebesar 0,904 variabel intensitas bermain *game online* 0,891 dari uji reliabilitas yang telah dilakukan maka dapat dikatakan bahwa reliabilitas instrument telah teruji dengan baik sehingga layak untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

### 3. Indeks Daya Beda

Daya beda disebut juga daya diskriminasi aitem. Daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Penentuan pemilihan aitem dalam penelitian ini berdasarkan koefisien korelasi ( $r_{ix}$ ) aitem total dengan batasan  $r_{ix} \geq 0,30$ . Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 maka dianggap memuaskan. Namun apabila jumlah aitem yang valid ternyata masih tidak mencukupi dari jumlah yang diinginkan, maka dapat menurunkan sedikit kriteria dari 0,30 menjadi 0,25 (Azwar, 2015). Sebuah skala dapat digunakan apabila dikatakan valid dan reliabel berdasarkan statistik dengan melalui uji coba (*try out*) terlebih dahulu. Uji coba (*try out*) dilakukan pada Siswa/i SMA Negeri 09 Pekanbaru. Uji coba alat ukur dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas suatu alat ukur.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan koefisien korelasi aitem total minimal 0,25 sebagai acuan penentu daya beda aitem. Untuk melihat indeks daya beda aitem, hasil dari uji coba tersebut dianalisa dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic 22*. Setelah dilakukan uji coba dari 29 aitem skala Agresivitas terdapat 6 aitem yang dinyatakan gugur yaitu bentuk fisik pada aitem nomor 5 dan 11, bentuk verbal pada aitem nomor 6, kemarahan pada aitem nomor 1 dan permusuhan pada aitem nomor 7 dan 24. Berdasarkan uji coba, didapatkan hasil dari 29 aitem yang diujicobakan dengan koefisien korelasi  $p > 0,25$ . Aitem yang dinyatakan valid memiliki koefisien korelasi berkisar antara 0,318-0,768. Rincian aitem setelah diuji cobakan dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini :

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Tabel 3.6**  
**Blueprint Agresivitas (setelah Try Out)**

No	Bentuk Agresivitas	Indikator	Valid		Gugur	
			F	UF	F	UF
1	Agresivitas Fisik	Memukul, mencubit, menendang, melempar dengan batu kepada orang lain	2, 8, 13, 16, 22, 25, 29	-	5, 11	-
2	Agresivitas Verbal	Mengancam, mencaci, mengumpat, menggosp.	4, 12, 21, 27	-	6	-
3	Kemarahan	Berteriak, membanting dan menendang benda, tidak dapat mengendalikan emosi, intonasi suara tinggi, kesal	9, 14, 18, 19, 23, 28	-	1	-
4.	Permusuhan	Tidak bertegur sapa Enggan Berbicara (mengobrol), menghindari, merampas, kebencian, kecurigaan	3, 10, 15, 17, 20, 26	-	7, 24	-
<b>Jumlah</b>			<b>23</b>		<b>6</b>	

Setelah diperoleh aitem-aitem yang valid, aitem tersebut disusun kembali dengan menyesuaikan nomor aitem pada aitem sebelumnya, maka dari itu dibuat *blueprint* skala agresivitas baru untuk penelitian dengan menggunakan aitem yang valid saja, dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini :

UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.7**  
**Blueprint Agresivitas (Untuk Penelitian)**

No	Bentuk Agresivitas	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	Agresivitas Fisik	Memukul, mencubit, menendang, melempar dengan batu kepada orang lain	1, 4, 8, 11, 17, 19, 23	-	
2	Agresivitas Verbal	Mengancam, mencaci, mengumpat, menggossip.	3, 16, 21	-	
3	Kemarahan	Berteriak, membanting dan menendang benda, tidak dapat mengendalikan emosi, intonasi suara tinggi, kesal	5, 7, 9, 13, 14, 18, 22	-	
4	Permusuhan	Tidak bertegur sapa Enggan Berbicara (mengobrol), menghindar, merampas, kebencian, kecurigaan	2, 6, 10, 12, 15, 20	-	
<b>Jumlah</b>					<b>23</b>

Selanjutnya skala intensitas bermain *game online*, setelah dilakukan uji coba dari 20 aitem intensitas bermain *game online* terdapat 6 aitem yang gugur, yaitu 3, 5, 7, 9, 10, 17 yang tidak memenuhi koefisien  $\geq 0,25$ . Aitem yang dinyatakan valid memiliki koefisien korelasi berkisar antara 0,343-0,817 berikut rincian tabel *blue print* skala intensitas bermain *game online* dapat dilihat pada tabel 3.8

UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.8**  
**Blueprint Intensitas Bermain Game Online (Setelah Try Out)**

No	Aspek	Indikator	Valid		Gugur	
			F	UF	F	UF
1	Perhatian	Melalaikan waktu makan dan mandi, melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain, tidak memeperdulikan yang ada di sekelilingnya	6, 11, 15, 19			3,7
2	Penghayatan	Merasa senang marah, jengkel, dan kesal	2, 4, 8, 12, 14, 16, 18, 20			10
3	Durasi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 3 jam dalam satu hari, 6 jam, dan 9 jam	13			5, 17
4	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam satu hari, dalam 3 hari, dan dalam seminggu	1			9
<b>Jumlah</b>			<b>14</b>			<b>6</b>

Setelah diperoleh aitem-aitem yang valid, aitem tersebut disusun kembali dengan menyesuaikan nomor aitem pada aitem sebelumnya, maka dari itu dibuat *blueprint* baru untuk penelitian yang berisikan aitem-aitem valid saja. Adapun *blue print* baru untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sulthan Syarif Kasim Riau

**Tabel 3.9**  
**Blueprint Intensitas Bermain Game Online untuk Penelitian**

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Perhatian	Melalaikan waktu makan dan mandi, melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain, tidak memeperdulikan yang ada di sekelilingnya	4, 6, 10, 13	-	4
2	Penghayatan	Merasa senang, marah, jengkel, dan kesal	2, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 14	-	8
3	Durasi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 3 jam dalam satu hari, 6 jam, dan 9 jam	8	-	1
4	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam satu hari, dalam 3 hari, dan dalam seminggu	1	-	1
<b>Jumlah</b>					<b>14</b>

### G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode statistik dengan teknik analisis statistik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson untuk menganalisa hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS *Statistical Product And Sevices Solution For Windows 22*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada siswa SMA Negeri 09 Pekanbaru. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada siswa maka semakin tinggi agresivitas pada siswa tersebut, namun sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin rendah agresivitas yang dilakukan pada siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

##### 1. Bagi Siswa

Berdasarkan temuan peneliti yang diperoleh disarankan pada siswa agar mengurangi ketertarikan bermain *game online* dan menikmati segala macam informasi yang berkaitan dengan *game online* ataupun semua sejalan di dalam *game online*.

##### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik yang sama yaitu intensitas bermain *game online* dan agresivitas diharapkan mengukur agresivitas dari variabel lain, sehingga dapat mengungkap lebih banyak faktor-

faktor lain yang mempengaruhi agresivitas tersebut. Selain dari itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat benar-benar melihat fenomena dengan baik sehingga memperoleh hasil yang diharapkan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- © Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Ajzen, I. (2012). *The Theory of Planned Behavior*. Journal of applied social psychology. Volume 1. Halaman 438-459.
- Amanda, A. R. (2016). *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. Journal Ilmu Komunikasi. Volume 4, Nomor 3. Halaman 290-304.
- Anggreyani, Rainatha, Nopi Nur Khasanah, & Herry Susanto. (2020). *Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresivitas pada Remaja: Sebuah Studi Digame Center Rsemarang*. Jurnal Ilmu kesehatan. Volume 14, Nomor 1.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, A. D. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (1995). *Sikap Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (1997). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron. R. A., & Byrne, D. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Berk, L. E (2012). *Development Through The Lifespan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Buss, A. H & Perry, M. P. (1992). *The Aggression Questionnaire*. Journal Of Personality and Social Psychology. Volume 63, Nomor 3. Halaman 452-459.
- Davidoff, L. (1991) *Psikologi Suatu Pengantar: Jilid 2. Alih Bahasa. Drs. Marijuniati*. Jakarta: Erlangga.
- Dewi, W.R & Savira, S.I.(2017). *Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Teori dan Terapan. Volume.7, Nomor. 2. Halaman 82-87.
- Doni, R. F. (2017). *Perilaku Penggunaan Media Sosial pada Kalangan Remaja*. Journal on Software Engineering. Volume 3, No 2.
- Enopadria, Costarin, Meri Neherta, & Feri Fernandes. (2018). *The Relationship Of Agressive Trauma and Interpersonal Relationship With Aggressive Adolescent Behavior In Padang*. Journal Of Innovative Science And Research Technology. Volume 3, Nomor 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fahmi, A. I (2019). *Kematangan Sosial dengan Intensitas Mengakses Media Sosial pada Remaja*.
- Fasya, Hafizah, Satriawan & Alfiana. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)*. Journal Hasanuddin Student. Volume 1, Nomor 2. Halaman 127-134.
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, & Ifdil. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Konseling dan Pendidikan. Volume 6, Nomor 2. Halaman 2011-2019.
- Fitri, S. (2017). *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial*. Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran. Volume 1, Nomor 2. Halaman 118-123.
- Frisnawati, A. (2012). *Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show dengan Kecenderungan Prilaku Prosocial Pada Remaja*. Jurnal Emphaty. Volume 1, Nomor 1.
- Gentile, Douglas A, Paul J. Lynch & Jennifer Ruh Linder. (2004). *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance*. Journal of Adolescence. Halaman 5-22.
- Herdanti, Harvien Amellia, Ikeu Nurhidayah & Siti Yuyun Rahayu Fitri. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. Volume 1, Nomor 3.
- Indahtiningrum, F. (2013). *Hubungan Antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa. Volume 2, Nomor 1.
- Istiqomah. (2017). *Penggunaan media sosial Dengan tingkat agresivitas Remaja*. Jurnal Insight Fakultas Psikologi. Volume 13, Nomor 2. ISSN : 1858-4063
- Khaerullah, Ujang, Efri Widiarti & Nina Sumarni. (2020). *Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut yang Mengalami Kecanduan Game Online*. Jurnal Keperawatan. Volume 8, Nomor 1.
- Koi, Siprianus, Ni Luh Putu Eka Sudiwati & Lasri. (2017). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang*. Jurnal Nursing News. Volume 2, Nomor 1.
- Kuss, J. D & Griffiths, D. M. (2012). *Internet Gaming Addiction: A Systematic Review Of Emperical Research*. Journal Of Mental Health And Addiction.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Lutfiwati, S. (2018). *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. Journal Of Psychology. Volume 1, Nomor 1.
- Marsh, Louise, Rob Mc Gee & Sheila Williams. (2014). *School Climate and Agression Among New Zealand High School Students*. Journal Of Psychology. Volume 43, Nomor 1.
- Meinarno, S. W. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Myers, D. G (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Permatasari, Delfiana Anggraini, Dr. Sugito, M.A & Arumi Savitri F, M.Psi. (2017). *Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain Game pada Anak Kelompok B4 Di Tk Aba Wonocatur Banguntapan Bantul*. Volume 6, Edisi 2.
- Putro, Z. K. (2015). *Agresivitas Pelajar di Kota Yogyakarta (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah I Yogyakarta)*. Jurnal Psikologi Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Volume 3, Nomor 1.
- Rahman, A. A. (2013). *Psikologi Sosial : Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*. Jakarta : Rajawali Pers
- Ramadhani, A. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)*. Journal Ilmu Komunikasi. Volume 1, Nomor 1.
- Rondo, Amelia Andrita Alike, Herlina I. S. Wungouw & Franly Onibala. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan*. Journal Keperawatan. Volume 7, Nomor 1.
- Rooij, V. J. (2011). *Online Video Game Addiction Exploring A New Phenomenon (Phd Thesis)*. Rotterdam, The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas Jilid1*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, R. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau*. Jurnal Fisip. Volume 3, Nomor 2.
- Sarwono, S. W. (2005). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sentana, A. M., & Kumala, D. E. (2017). *Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh*. Jurnal Sains Psikologi. Volume 6, Nomor 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Setiawati, R. O. & Gunado, A. (2019). *Perilaku Agresif pada Siswa Smp yang Bermain Game Online*. Jurnal Psikologi Malahayati. Volume 1, Nomor 1.
- Siswoyo & Yuliansyah. (2016). *Hubungan Antara Confused Identity Dengan Perilaku Agresif remaja Pada Siswa Smp Negeri 22 Kelas Vii Palembang*. Jurnal Psikologi Islami. Volume 2, Nomor 9.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suliswati, I. R. (2018). *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (SD)*. Jurnal Keperawatan Poltekkes Kemenkes Jakarta III. Volume 3, Nomor 2.
- Tanjung, V. P. (2015). *Game Online dan Agresivitas Anak Usia Smp di Sidoarjo*. Jurnal Kanal. Volume 4, Nomor 1.
- Taylor, Shelley E., Letitia Anne Peplau & David O. Sears. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Trisnawati, Junia, Fathra Annis Nauli & Agrina. (2014). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di Smk Negeri 2 Pekanbaru*. Volume 1, Nomor 2.
- Wulandari, R. (2015). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang.
- Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy. Volume 37. Halaman 355–372.
- Yunalia, M.E., & Etika, N.A. (2020). *Analisis Perilaku Agresif pada Remaja di Sekolah Menengah Pertama Analysis Of Adolescent Aggressive Behavior In Junior High School* . Journal Health Of Studies. Volume 4, Nomor 1.



## Lampiran A

### Validasi Alat Ukur Try Out

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### SKALA AGRESIVITAS

**Definisi Operasional :**

Agresivitas adalah suatu tindakan individu untuk melukai atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal dan tindakan ini akan mengakibatkan kelukaan pada orang lain atau subjek yang menjadi sasarannya.

**Skala yang di gunakan :** [ ] **Buat sendiri** [√] **Terjemahan** [√] **Modifikasi**

**Jumlah Aitem :** 29

**Jenis dan Format Respon :** Skala model *likert* dengan pilihan jawaban sebagai berikut.

No	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Sesuai
2	S	Sesuai
3	TS	Tidak Sesuai
4	STS	Sangat Tidak Sesuai

**Penilaian setiap butir (aitem)**

**1. Petunjuk :**

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek Agresivitas yaitu fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih Relevan (R), Kurang Relevan (KR) atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
Fisik	2	<i>If I have to resort to violence to protect my rights, I will.</i>	Jika saya terpaksa harus menggunakan kekerasan untuk melindungi diri, maka akan saya lakukan	Saya akan melakukan kekerasan untuk melindungi diri jika terpaksa (F)	√		
	5	<i>I have become so mad that I have broken things</i>	Saya akan marah apabila barang saya rusak (F)		√		
	8	<i>Once in a while, I can't control the urge to strike another person</i>	Terkadang saya tidak mengontrol keinginan untuk menyakiti orang lain	Saya tidak dapat mengontrol keinginan untuk menyakiti teman saya (F)	√		
	11	<i>I have threatened people i know</i>	Saya telah mengancam orang yang saya kenal	Saya mengancam teman saya jika sedang marah (F)	√		
	13	<i>Given enough provocation, I may hit another person</i>	Apabila saya diprovokasi saya bisa memukul orang lain	Saya dengan mudah memukul teman saya apabila diprovokasi (F)	√		
	16	<i>I can think of no good reason for ever hitting a person</i>	Saya tidak bisa memikirkan alasan yang baik untuk memukul seseorang	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang (F)	√		
	22	<i>If somebody hits me, I hit back</i>	Jika seseorang memukul saya maka saya akan memukul balas	Saya membalas teman yang memukul saya (F)	√		
	25	<i>There are people who pushed me so far that we came to blows</i>	Ada orang-orang yang mendorong saya sejauh ini sehingga kami bertengkar	Saya bertengkar dengan teman saya karena hasutan orang lain (F)	√		



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
Verbal	29	<i>I get into fights a little more than the average person</i>	saya lebih sering terlibat perkelahian daripada orang lain	Saya sering terlibat perkelahian dibandingkan teman yang lain (F)	√		
	4	<i>I tell my friends openly when I disagree with them</i>	Saya akan mengatakan terang-terangan pada teman saya apabila saya tidak sependapat dengan mereka	Saya langsung mengatakan kepada teman saya jika tidak sependapat dengan mereka (F)	√		
	6	<i>I can't help getting into arguments when people disagree with me</i>	Saya tidak bisa menahan diri untuk berdebat apabila orang-orang tidak sependapat dengan saya	Saya sangat mudah berdebat apabila teman saya tidak sependapat dengan saya (F)	√		
	14	<i>When people annoy me, I may tell them what I think of them</i>	Ketika orang-orang mengganggu saya, saya bisa saja mengatakan apa yang saya pikirkan tentang mereka	Saya bisa mengatakan apa saja ketika teman saya mengganggu saya (F)	√		
	21	<i>I often find myself disagreeing with people</i>	Saya sering tidak sependapat dengan orang banyak	Saya sering tidak sependapat dengan teman saya (F)	√		
	27	<i>My friends say that I'm somewhat argumentative.</i>	Teman-teman mengatakan bahwa saya suka berdebat (F)		√		
Kemarahan	1	<i>Some of my friends think I am a hothead</i>	Beberapa teman menganggap saya keras kepala	Teman-teman menganggap saya keras kepala (F)	√		
	9	<i>I am an even-tempered</i>	Sayaorang yang tempramen	Saya mudah marah (F)	√		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
		<i>person</i>					
	12	<i>I flare up quickly but get over it quickly</i>	Saya orang yang cepat meluap tetapi juga cepat tenang	Saya cepat marah tetapi juga cepat tenang (F)	√		
	18	<i>I have trouble controlling my temper</i>	Saya sulit mengendalikan emosi saya		√		
	19	<i>When, frustrated, i let my irritation show</i>	Ketika frustrasi saya membiarkan kejengkelan saya muncul	Ketika frustrasi saya akan menunjukkan kejengkelan saya (F)	√		
	23	<i>I sometimes feel like a powder keg ready to explode</i>	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang (F)		√		
	28	<i>Sometimes i fly off the handle for no good reason</i>	Terkadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas (F)		√		
Permusuhan	3	<i>When people are especially nice to me, I wonder what they want</i>	Ketika orang-orang terlalu baik terhadap saya, maka saya akan bertanya apa yang mereka inginkan (F)		√		
	7	<i>I wonder why sometimes I feel so bitter about things</i>	Terkadang saya bertanya-bertanya mengapa saya merasakan hal-hal pahit	Terkadang saya bertanya-bertanya mengapa saya merasakan hal menyedihkan (F)	√		
	15	<i>I am sometimes eaten up with jealousy</i>	Saya terkadang dimakan oleh rasa cemburu	Saya terkadang merasa cemburu (F)	√		
	17	<i>At times I feel I have gotten a raw deal out of</i>	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya	√		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
		<i>life</i>	sangat sengsara	menyedihkan (F)			
	24	<i>Other people always seem to get the breaks</i>	Tampaknya orang lain selalu beruntung	Saya iri melihat keberuntungan orang lain (F)	√		
	26	<i>I know that "friends" talk about me behind my back</i>	Saya tahu teman-teman menggunjingi saya di belakang	Saya tahu teman-teman menjelekan saya di belakang (F)	√		
	20	<i>I sometimes feel that people are laughing at me behind my back</i>	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang (F)		√		
	10	<i>I am suspicious of overly friendly strangers</i>	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah (F)		√		

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

Sesuai.....  
 .....

2. Bahasa

Sesuai.....  
 .....

3. Jumlah aitem

Sesuai.....  
 .....

Pekanbaru, Juli 2021

Validator

Drs. Cipto Hadi, Mpd  
NIP. 196707081998021001



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### SKALA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

#### Definisi Operasional :

Intensitas bermain *game online* adalah besar atau kekuatan, konsentrasi yang di gunakan dalam bermain *game online* yang memiliki kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat-tingkat.

Skala yang di gunakan :  Buat sendiri  Terjemahan  Modifikasi

Jumlah Aitem : 20

Jenis dan Format Respon : Skala model *likert* dengan pilihan jawaban sebagai berikut.

No	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Sesuai
2	S	Sesuai
3	TS	Tidak Sesuai
4	STS	Sangat Tidak Sesuai

#### Penilaian setiap butir (*aitem*)

#### 1. Petunjuk :

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek intensitas bermain *game online* yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (*aitem*) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih Relevan (R), Kurang Relevan (KR) atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No.	Pernyataan	Respon		
			R	KR	TR
Perhatian	3	Meski sedang asyik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan <i>game online</i> untuk istirahat sebentar (UF)	√		
	6	Pada saat bermain <i>game online</i> saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya (F)	√		
	7	Saya mencari makan saat lapar meskipun saya sedang asyik bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	11	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji dengan orang lain (F)	√		
	15	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i> (F)	√		
	19	Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain <i>game online</i> (F)	√		
Penghayatan	2	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal (F)	√		
	4	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	8	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya (UF)	√		
	10	Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya dalam permainan <i>game online</i> yang sedang saya mainkan (F)	√		
	12	Saya tidak marah ketika sering kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	14	Saya merasa jengkel jika selalu kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	√		
	16	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	18	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya dalam bermain <i>game online</i> (F)	√		
	20	Meskipun saya menang dalam bermain <i>game online</i> saya merasa biasa saja (UF)	√		
Durasi	5	Dalam sehari saya bermain <i>game online</i> 1 kali(UF)	√		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No.	Pernyataan	Respon		
			R	KR	TR
	13	Lamanya saya bermain <i>game online</i> dalam satu hari 5-6 jam (F)	√		
	17	Saya bermain <i>game online</i> sejak 1-2 tahun yang lalu (F)	√		
Frekuensi	1	Dalam seminggu saya bermain <i>game online</i> setiap hari (F)	√		
	9	Jika di hitung, dalam satu minggu saya bermain <i>game online</i> kurang dari 5 kali (UF)	√		

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

.....

Pekanbaru, Juli 2021

Validator

Drs. Cipto Hadi, Mpd  
NIP. 196707081998021001



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang meminumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### SKALA AGRESIVITAS

**Definisi Operasional :**

Agresivitas adalah suatu tindakan individu untuk melukai atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal dan tindakan ini akan mengakibatkan kelukaan pada orang lain atau subjek yang menjadi sasarannya.

**Skala yang di gunakan :** [ ] **Buat sendiri** [√] **Terjemahan** [√] **Modifikasi**

**Jumlah Aitem :** 29

**Jenis dan Format Respon :** Skala model *likert* dengan pilihan jawaban sebagai berikut.

No	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Sesuai
2	S	Sesuai
3	TS	Tidak Sesuai
4	STS	Sangat Tidak Sesuai

**Penilaian setiap butir (aitem)**

**1. Petunjuk :**

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek Agresivitas yaitu fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih Relevan (R), Kurang Relevan (KR) atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
Fisik	2	<i>If I have to resort to violence to protect my rights, I will.</i>	Jika saya terpaksa harus menggunakan kekerasan untuk melindungi diri, maka akan saya lakukan	Saya akan melakukan kekerasan untuk melindungi diri jika terpaksa (F)	√		
	5	<i>I have become so mad that I have broken things</i>	Saya akan marah apabila barang saya rusak (F)		√		
	8	<i>Once in a while, I can't control the urge to strike another person</i>	Terkadang saya tidak mengontrol keinginan untuk menyakiti orang lain	Saya tidak dapat mengontrol keinginan untuk menyakiti teman saya (F)	√		
	11	<i>I have threatened people i know</i>	Saya telah mengancam orang yang saya kenal	Saya mengancam teman saya jika sedang marah (F)	√		
	13	<i>Given enough provocation, I may hit another person</i>	Apabila saya diprovokasi saya bisa memukul orang lain	Saya dengan mudah memukul teman saya apabila diprovokasi (F)	√		
	16	<i>I can think of no good reason for ever hitting a person</i>	Saya tidak bisa memikirkan alasan yang baik untuk memukul seseorang	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang (F)	√		
	22	<i>If somebody hits me, I hit back</i>	Jika seseorang memukul saya maka saya akan memukul balas	Saya membalas teman yang memukul saya (F)	√		
	25	<i>There are people who pushed me so far that we came to blows</i>	Ada orang-orang yang mendorong saya sejauh ini sehingga kami bertengkar	Saya bertengkar dengan teman saya karena hasutan orang lain (F)	√		



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
Verbal	29	<i>I get into fights a little more than the average person</i>	saya lebih sering terlibat perkelahian daripada orang lain	Saya sering terlibat perkelahian dibandingkan teman yang lain (F)	√		
	4	<i>I tell my friends openly when I disagree with them</i>	Saya akan mengatakan terang-terangan pada teman saya apabila saya tidak sependapat dengan mereka	Saya langsung mengatakan kepada teman saya jika tidak sependapat dengan mereka (F)	√		
	6	<i>I can't help getting into arguments when people disagree with me</i>	Saya tidak bisa menahan diri untuk berdebat apabila orang-orang tidak sependapat dengan saya	Saya sangat mudah berdebat apabila teman saya tidak sependapat dengan saya (F)	√		
	14	<i>When people annoy me, I may tell them what I think of them</i>	Ketika orang-orang mengganggu saya, saya bisa saja mengatakan apa yang saya pikirkan tentang mereka	Saya bisa mengatakan apa saja ketika teman saya mengganggu saya (F)	√		
	21	<i>I often find myself disagreeing with people</i>	Saya sering tidak sependapat dengan orang banyak	Saya sering tidak sependapat dengan teman saya (F)	√		
	27	<i>My friends say that I'm somewhat argumentative.</i>	Teman-teman mengatakan bahwa saya suka berdebat (F)		√		
Kemarahan	1	<i>Some of my friends think I am a hothead</i>	Beberapa teman menganggap saya keras kepala	Teman-teman menganggap saya keras kepala (F)	√		
	9	<i>I am an even-tempered</i>	Sayaorang yang tempramen	Saya mudah marah (F)	√		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
		<i>person</i>					
	12	<i>I flare up quickly but get over it quickly</i>	Saya orang yang cepat meluap tetapi juga cepat tenang	Saya cepat marah tetapi juga cepat tenang (F)	√		
	18	<i>I have trouble controlling my temper</i>	Saya sulit mengendalikan emosi saya		√		
	19	<i>When, frustrated, i let my irritation show</i>	Ketika frustrasi saya membiarkan kejengkelan saya muncul	Ketika frustrasi saya akan menunjukkan kejengkelan saya (F)	√		
	23	<i>I sometimes feel like a powder keg ready to explode</i>	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang (F)		√		
	28	<i>Sometimes i fly off the handle for no good reason</i>	Terkadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas (F)		√		
Permusuhan	3	<i>When people are especially nice to me, I wonder what they want</i>	Ketika orang-orang terlalu baik terhadap saya, maka saya akan bertanya apa yang mereka inginkan (F)		√		
	7	<i>I wonder why sometimes I feel so bitter about things</i>	Terkadang saya bertanya-bertanya mengapa saya merasakan hal-hal pahit	Terkadang saya bertanya-bertanya mengapa saya merasakan hal menyedihkan (F)	√		
	15	<i>I am sometimes eaten up with jealousy</i>	Saya terkadang dimakan oleh rasa cemburu	Saya terkadang merasa cemburu (F)	√		
	17	<i>At times I feel I have gotten a raw deal out of</i>	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya	√		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
		<i>life</i>	sangat sengsara	menyedihkan (F)			
	24	<i>Other people always seem to get the breaks</i>	Tampaknya orang lain selalu beruntung	Saya iri melihat keberuntungan orang lain (F)	√		
	26	<i>I know that "friends" talk about me behind my back</i>	Saya tahu teman-teman menggunjungi saya di belakang	Saya tahu teman-teman menjelekan saya di belakang (F)	√		
	20	<i>I sometimes feel that people are laughing at me behind my back</i>	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang (F)		√		
	10	<i>I am suspicious of overly friendly strangers</i>	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah (F)		√		

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

Ok.....  
 .....

2. Bahasa

Ok.....  
 .....J

umlah aitem

Ok.....  
 .....

Pekanbaru, 13 Juli 2021

Validator

Hirmaningsih, S.Psi., M. Psi, Psikolog  
NIP. 197303152007102003



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### SKALA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

#### Definisi Operasional :

Intensitas bermain *game online* adalah besar atau kekuatan, konsentrasi yang di gunakan dalam bermain *game online* yang memiliki kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat-tingkat.

Skala yang di gunakan :  Buat sendiri  Terjemahan  Modifikasi

Jumlah Aitem : 20

Jenis dan Format Respon : Skala model *likert* dengan pilihan jawaban sebagai berikut.

No	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Sesuai
2	S	Sesuai
3	TS	Tidak Sesuai
4	STS	Sangat Tidak Sesuai

#### Penilaian setiap butir (*aitem*)

#### 1. Petunjuk :

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek intensitas bermain *game online* yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (*aitem*) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih Relevan (R), Kurang Relevan (KR) atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No.	Pernyataan	Respon		
			R	KR	TR
Perhatian	3	Meski sedang asyik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan <i>game online</i> untuk istirahat sebentar (UF)	√		
	6	Pada saat bermain <i>game online</i> saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya (F)	√		
	7	Saya mencari makan saat lapar meskipun saya sedang asyik bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	11	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji dengan orang lain (F)	√		
	15	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i> (F)	√		
	19	Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain <i>game online</i> (F)	√		
Penghayatan	2	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal (F)	√		
	4	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	8	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya (UF)	√		
	10	Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya dalam permainan <i>game online</i> yang sedang saya mainkan (F)	√		
	12	Saya tidak marah ketika sering kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	14	Saya merasa jengkel jika selalu kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)	√		
	16	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)	√		
	18	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya dalam bermain <i>game online</i> (F)	√		
	20	Meskipun saya menang dalam bermain <i>game online</i> saya merasa biasa saja (UF)	√		
Durasi	5	Dalam sehari saya bermain <i>game online</i> 1 kali(UF)	√		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No.	Pernyataan	Respon		
			R	KR	TR
Frekuensi	13	Lamanya saya bermain <i>game online</i> dalam satu hari 5-6 jam (F)	√		
	17	Saya bermain <i>game online</i> sejak 1-2 tahun yang lalu (F)	√		
	1	Dalam seminggu saya bermain <i>game online</i> setiap hari (F)	√		
	9	Jika di hitung, dalam satu minggu saya bermain <i>game online</i> kurang dari 5 kali (UF)	√		

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

Ok.....  
 .....  
 .....

2. Bahasa

Ok.....  
 .....  
 .....

3. Jumlah aitem

Ok.....  
 .....  
 .....



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pekanbaru, 13 Juli 2021

Validator

Hirmaningsih, S.Psi., M. Psi, Psikolog  
NIP. 197303152007102003



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran B Skala Try Out Penelitian

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**IDENTITAS DIRI RESPONDEN**

© Nama/inisial :  
 Kelas :  
 Jenis kelamin :  P R /  LK  
 Game online yang dimainkan :  
 No. Hp :  
 Email :

**Petunjuk Pengisian**

1. Skala penelitian ini terdiri dari dua jenis skala yang berbeda, yaitu skala A dan B
2. Bacalah bismillah sebelum memulai pengerjaan
3. Kemudian baca setiap pernyataan dengan seksama, lalu tentukan pilihan jawaban yang menggunakan diri anda yang sebenarnya dengan memberikan tanda *cheklist* (√) pada pilihan jawaban yang meliputi SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju).
4. Pada setiap pernyataan, anda hanya dapat memilih satu jawaban. Dalam pengisian jawaban tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang menggambarkan diri anda sebenarnya adalah jawaban benar. Hasil dari skala ini tidak akan mempengaruhi apapun yang terkait dengan diri anda. Kerahasiaan data dijamin dan hanya dapat diakses oleh peneliti untuk kepentingan akademik.
5. Contoh pengisian :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka membaca novel romantis	√			

Atas bantuan dan kerjasama dari anda, peneliti mengucapkan Terimakasih



Suci Dwi Lestari



### SKALA AGRESIVITAS

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Teman-teman menggap saya keras kepala				
2.	Saya akan melakukan kekerasan untuk melindungi diri jika terpaksa				
3.	Ketika orang-orang terlalu baik terhadap saya, maka saya akan bertanya apa yang mereka inginkan				
4.	Saya langsung mengatakan kepada teman saya jika tidak sependapat dengan mereka				
5.	Saya akan marah apabila barang saya rusak				
6.	Saya sangat mudah berdebat apabila teman saya tidak sependapat dengan saya				
7.	Terkadang saya bertanya-bertanya mengapa saya merasakan hal menyedihkan				
8.	Saya tidak dapat mengontrol keinginan untuk menyakiti teman saya				
9.	Saya mudah marah				
10.	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah				
11.	Saya mengancam teman saya jika sedang marah				
12.	Saya cepat marah tetapi juga cepat tenang				
13.	Saya dengan mudah memukul teman saya apabila diprovokasi				
14.	Saya bisa mengatakan apa saja ketika teman saya mengganggu saya				
15.	Saya terkadang merasa cemburu				
16.	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang				
17.	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya menyedihkan				
18.	Saya sulit mengendalikan emosi saya				
19.	Ketika frustrasi saya akan menunjukkan kejengkelan saya				
20.	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang				
21.	Saya sering tidak sependapat dengan teman saya				
22.	Saya membalas teman yang memukul saya				
23.	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang				
24.	Saya iri melihat keberuntungan orang lain				
25.	Saya bertengkar dengan teman saya karena				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	hasutan orang lain				
26	Saya tahu teman-teman menjelekkkan saya di belakang				
27	Teman-teman mengatakan bahwa saya suka berdebat				
28	Terkadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas				
29	Saya sering terlibat perkelahian dibandingkan teman yang lain				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Dalam seminggu saya bermain <i>game online</i> setiap hari				
2.	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal				
3.	Meski sedang asyik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan <i>game online</i> untuk istirahat sebentar				
4.	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i>				
5.	Dalam sehari saya bermain <i>game online</i> 1 kali				
6.	Pada saat bermain <i>game online</i> saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya				
7.	Saya mencari makan saat lapar meskipun saya sedang asyik bermain <i>game online</i>				
8.	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya				
9.	Jika di hitung, dalam satu minggu saya bermain <i>game online</i> kurang dari 5 kali				
10.	Saya sangat senang jika bisa lolos ke level selanjutnya dalam permainan <i>game online</i> yang sedang saya mainkan				
11.	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji dengan orang lain				
12.	Saya tidak marah ketika sering kalah dalam bermain <i>game online</i>				
13.	Lamanya saya bermain <i>game online</i> dalam satu hari 5-6 jam				
14.	Saya merasa jengkel jika selalu kalah dalam bermain <i>game online</i>				
15.	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i>				
16.	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
17.	Saya bermain <i>game online</i> sejak 1-2 tahun yang lalu				
18.	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya dalam bermain <i>game online</i>				
19.	Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain <i>game online</i>				
20.	Meskipun saya menang dalam bermain <i>game online</i> saya merasa biasa saja				

TERIMA KASIH SUDAH MENGERJAKAN DENGAN JUJUR ☺

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran C Verbatim Wawancara

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Lampiran Verbatim**

©Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2019

Nama Pewawancara : Suci Dwi Lestari

Responden

Nama (Inisial) : MDP

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 17 Tahun

Baris	P/R	Verbatim
1	Pewawancara	Assalamualaikum warahmatullahi
2		wabarakatuh
3	Responden	Waalaikumsalam warahmatullahi
4		wabarakatuh
5	Pewawancara	Sebelumnya perkenalkan nama kakak Suci
6		Dwi Lestari kakak dari fakultas psikologi
7		Uin Suska Riau, di sini kakak ingin
8		mewawancarai adik, apakah adik
		bersedia?
9	Responden	Oh bersedia kak
10	Pewawancara	Oke sebelumnya kakak mau tanya nama
11		adik siapa?
12	Responden	Eee nama saya MDP kak
13	Pewawancara	Nama Panggilannya siapa?
14	Responden	Panggilannya D kak
15	Pewawancara	Maaf kakak kalau mengganggu mainnya
		ya
16	Responden	Iya gapapa kok kak, santai aja
17	Pewawancara	Nah jadi gini kakak ingin melakukan
18		prariset di sekolah D, jadi kakak ingin
19		mewawancarai D tentang judul prariset
20		yang ingin kakak ambil, apa D bersedia?
21	Responden	Bersedia
22	Pewawancara	Oke kita mulai ya
23	Responden	Aduh deg-degan kak
24	Pewawancara	Hehe gapapa kok dek pertanyaannya gak
25		macam-macam kok
26	Responden	Oke kak mulailah
27	Pewawancara	Hmm sebelumnya kakak boleh izin di
28		dokumentasikan sama di rekam?
29	Responden	Boleh kak tapi jangan di masukin ke
30		sosmed ya hehe
31	Pewawancara	Haha enggak kok, ini cuman sebagai bukti
32		aja buat kakak kalau udah ngelakuin
33		prariset di sini
34	Responden	Hoo okelah kak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

35	Pewawancara	Oke kita Mulai aja ya, pertanyaan pertama ketika D marah apakah Dina melakukan tindakan fisik kepada teman D seperti menendang, mendorong atau mencubit?
36	Responden	Hmm saya kalau gak di ganggu saya diam kak, tetapi kalau saya di ganggu saya akan balas kak
37		
38		
39	Pewawancara	Balasnya yang seperti apa?
40	Responden	Misalnya saya lagi duduk ni kak terus teman saya tiba tiba gangguin saya ntah itu nyenggol, mukul atau apalah pasti saya balas kak, tapi gak kuat ya kak, pelan aja cuman bercandaan gitu aja
41		
42		
43		
44		
45	Pewawancara	Terus teman D gimana?
46	Responden	Ya dia diam ajalah kak kan dia duluan yang mulai garain saya hehe
47		
48	Pewawancara	Oh kalau menendang atau mencubit pernah gak?
49	Responden	Kalau menendang gak pernah kak, menendang bola pernah hehe
50		
51	Pewawancara	Hahaha, terus apakah D pernah melukai teman D secara verbal? Misalnya mencaci, memaki, mengancam, mengumpat atau menyindir
52	Responden	Pernah
53		
54		
55		
56	Pewawancara	Contohnya?
57	Responden	Misalnya kayak ngata-ngatain dia yang jelek apa lagi kalau dia salah nanti saya kata-katain sampai dia nangis gitu
58		
59		
60	Pewawancara	Contoh kata-katanya apa?
61	Responden	Hmmm
62		
63	Pewawancara	Gapapa keluarin aja
64	Responden	Hmm gak boleh kak sensor hehe
65		
66	Pewawancara	Hehe okelah, berarti pernah ya
67	Responden	Pernah kak
68		
69	Pewawancara	Oke, terus bagaimana D mengontrol perasaan D kalau lagi marah?
70	Responden	Kalau lagi marah biasanya ya diam aja kak, kadang lampiaskan dengan main mobile legend, kadang kalau udah kesal kali saya sindir-sindir aja dia di story wa atau ig kak.
71		
72		
73		
74		
75	Pewawancara	Biasanya yang buat D marah kali itu apa?
76	Narasumber	Ya tergantung sih kak, macam-macam lah.
77	Pewawancara	Oh okelah, ini pertanyaan terakhir lagi ya
78		

79	Responden	Apa tu kak?
80	Pewawancara	Bagaimana sikap D jika ada permasalahan dengan teman dekat D?
81		
82	Responden	Yaa diamin aja kali ya kak, paling kalau dia udah mulai jelek jelekin saya di depan teman yang lain itu baru berani saya nyindir atau negur langsung kak.
83		
84		
85		
86	Pewawancara	Sampai berantam fisik pernah gak?
87	Responden	Kalau kayak gitu dulu SMP pernah kak, tapi udah SMA sekarang ni gak pernah, paling adu-adu mulut aja lagi atau gak sindir-sindir di medsos udah gitu aja.
88		
89		
90		
91	Pewawancara	Hmm baiklah, itu aja sih pertanyaan dari kakak, kakak makasih banyak ya karna D udah mau di wawancarai, kakak minta maaf kalau ada kata-kata kakak yang salah atau pertanyaan yang salah ke D ya
92		
93		
94		
95		
96	Responden	Haha gak ada kok kak, selagi masih bisa saya jawab ya di jawab kak hehe
97		
98	Pewawancara	Oke segiu aja dari kakak ya, assalamualaikum D
99		
100	Responden	Oke kak Waalaikumsallam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Lampiran Verbatim Wawancara**

© Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2019  
 Nama Pewawancara : Suci Dwi Lestari  
 Narasumber  
 Nama (Inisial) : OV  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Usia : 17 Tahun

Baris	P/R	Verbatim
1	Pewawancara	Assalamualaikum warahmatullahi
2		wabarakatuh
3	Responden	Walaikumsalam warahmatullahi
4		wabarakatuh kak
5	Pewawancara	Oke kakak perkenalkan lagi diri kakak ya,
6		nama kakak Suci Dwi Lestari kakak dari
7		fakultas psikologi Uin Suska Riau, di sini
8		kakak ingin mewawancarai adik, apakah
9		adik bersedia?
10	Responden	Bersedia kak
11	Pewawancara	Kakak mau tanya nama adik siapa?
12	Responden	OV kak
13	Pewawancara	Nama Panggilannya siapa?
14	Responden	Panggilannya V kak
15	Pewawancara	Sebelumnya kakak minta maaf sudah
16		mengganggu waktu V saat jam istirahat
17	Responden	Iya gapapa kak
18	Pewawancara	Jadi gini kakak ingin melakukan prariset di
19		sekolah V, jadi kakak ingin mewawancarai
20		V tentang judul prariset yang ingin kakak
21		ambil
22	Responden	Iya kak
23	Pewawancara	Apakah V bersedia
24	Responden	Sedia kak
25	Pewawancara	Oke kita mulai ya
26	Responden	Iya
27	Pewawancara	Ini di rekam gapapa kan?
28	Responden	Gapapa kak
29	Pewawancara	Oh iya V kelas berapa sekarang?
30	Responden	Kelas 10 kak
31	Pewawancara	Oke pertanyaan kakak yang pertama ketika
32		32V marah apakah V melakukan tindakan
33		fisik kepada teman V seperti menendang,
34		mendorong atau mencubit?
35	Responden	Lebih pilih diam sih kak
36	Pewawancara	Apakah V tidak marah saat di gangguin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

37		temannya?
38	Responden	Kalau di gangguin berlebihan atau V lagi
39		<i>badmood</i> itu bisa marah kak, apa lagi kalau
40		lagi PMS kan kak
41	Pewawancara	Hehe, Iyaiya kakak ngerti kalau itu, terus
42		bagaimana reaksi teman V kalau V lagi
43		marah atau <i>badmood</i> gitu?
44	Responden	Mereka ya kak kadang suka gak percaya
45		kalau V lagi marah, mereka mikirnya cuman
46		bercanda terus, paling mereka kayak mukul
47		pundak V aja
48	Pewawancara	Menendang, menyubit atau menjambak V
49		pernah gak?
50	Responden	Oh gak pernah kak hehe
51	Pewawancara	Hmm, terus apakah V pernah melukai
52		teman V secara verbal? Seperti mencaci,
53		memaki, mengancam, mengumpat atau
54		menyindir
55	Responden	Maksudnya gimana kak?
56	Pewawancara	Hmm kayak mengeluarkan kata kata yang
57		tidak pantas atau berbicara dengan nada
58		yang tinggi, pernah gak?
59	Responden	Pernah kak hehe, tapi gak yang terlalu toxic
60		kali kak
61	Pewawancara	Contohnya kata kata apa tu?
62	Responden	Hmm kayak maaf ni ya kak maaf
63	Pewawancara	Hahaha gapapa sebutin aja, gak kakak
64		bocorin kok ke guru BK nya hehe
65	Responden	Saya kadang ngucapin keteman saya kayak
66		eee bongak kali kau, bapak kaula, kadang
67		tersebut nama hewan kak hehe
68	Pewawancara	Hmm berarti pernah juga ya
69	Responden	Iya kak
70	Pewawancara	Terus bagaimana V mengontrol perasaan V
71		kalau lagi marah?
72	Responden	Lebih ke diam aja sih kak, V malas
73		ngomong ke orang-orang kalau lagi marah
74		kak
75	Pewawancara	Biasanya yang buat V marah kali itu apa?
76	Responden	Gak ada sih kak, cuman kalau V lagi
77		<i>badmood</i> atau lagi main game jangan di
78		gangguin dah tu kak
79		
80	Pewawancara	Emang V suka main game apa?
81	Responden	Mobile Legend kak hehe

82	Pewawancara	Kenapa V bisa marah saat di gangguin bermain Mobile Legend?
83		
84	Responden	Gak konsen kita di buatnya kak, kadang V malas jawab teman lagi bicara tapi mereka asik mau ngajak ngobrol aja
85		
86		
87	Pewawancara	Oh oke, kita masuk pertanyaan terahir ya
88	Responden	Iya kak
89	Pewawancara	Bagaimana sikap V jika ada permasalahan dengan teman dekat V?
90		
91	Responden	Kalau V salah ya minta maaf kalau V gak salah ya V aja ngobrol seperti biasa aja kak hehe
92		
93		
94	Pewawancara	Oke segitu aja sih pertanyaan dari kakak, terima kasih banyak ya karna V udah mau di wawancarai, kakak minta maaf kalau ada kata-kata atau pertanyaan yang salah ke V ya
95		
96		
97		
98		
99	Responden	Iya kak
100	Pewawancara	Assalamualaikum
101	Responden	Walaikumsallam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lampiran Verbatim

©Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2019

Nama Pewawancara : Suci Dwi Lestari

Narasumber

Nama (Inisial) : SP

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 16 Tahun

Baris	P/R	Verbatim
1	Pewawancara	Selamat siang dek
2	Narasumber	Siang juga kak
3	Pewawancara	Kakak perkenalkan lagi diri kakak ya,
4		nama kakak Suci Dwi Lestari kakak
5		dari fakultas psikologi Uin Suska Riau,
6		di sini kakak ingin mewawancarai adik,
7		apakah adik bersedia?
8	Narasumber	Bersedia kak
9	Pewawancara	Kakak mau tanya namanya siapa?
10	Narasumber	SP kak
11	Pewawancara	Nama Panggilannya siapa?
12	Narasumber	Panggilannya S kak
13	Pewawancara	Sebelumnya kakak minta maaf sudah
14		mengganggu waktu S ya
15	Narasumber	Iya kak, gapapa
16	Pewawancara	Jadi gini kakak ingin melakukan
17		prariset di sekolah ini, jadi kakak ingin
18		mewawancarai S tentang judul prariset
19		yang ingin kakak ambil
20	Narasumber	Iya kak
21	Pewawancara	Apakah S bersedia untuk kakak
22		wawancarai
23	Narasumber	Bersedia
24	Pewawancara	Untuk mempercepat waktu langsung
25		saja kita mulai mulai ya
26	Narasumber	Iya kak
27	Pewawancara	S satu kelas dengan D dan V?
28	Narasumber	Beda kelas kak
29	Pewawancara	Oh beda ya
30	Narasumber	Beda kak
31	Pewawancara	Pertanyaan kakak yang pertama yaitu
32		ketika S marah apakah S melakukan
33		tindakan fisik kepada teman S seperti
34		menendang, mendorong atau mencubit?
35	Narasumber	Palingan pukul aja sih kak
36	Pewawancara	menendang, mendorong, atau mencubit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

37		pernah gak?
38	Narasumber	Mencubit pernah rasanya kak, tapi bukan sama teman di sekolah ini
39		
40	Pewawancara	Jadi?
41	Narasumber	Sama teman dekat rumah kak
42	Pewawancara	Masalahnya apa kalau kakak boleh tau?
43	Narasumber	Cuman salah paham sikit aja kok kak
44	Pewawancara	Lalu, apakah S pernah melukai teman S secara verbal? Seperti mencaci, memaki, mengancam, mengumpat atau menyindir
45		
46		
47		
48	Narasumber	Mencaci pernah kak nyindir juga pernah sih tapi melalui sosmed aja kak
49		
50	Pewawancara	kalau menyindir secara langsung gak pernah
51		
52	Narasumber	Pernah kak tapi gatau yang di sindir ini merasa atau gak hehe
53		
54	Pewawancara	Hmm terus kalau memaki, kata-kata apa yang pernah S keluarkan?
55		
56	Narasumber	Adalah kak, cukup kasar juga kata-katanya hehe
57		
58	Pewawancara	Oke tapi pernah ya bicara kasar atau menyindir temannya melalui sosmed atau langsung
59		
60		
61	Narasumber	Iya ka pernah
62	Pewawancara	Kan S saat mengucapkan kata-kata yang gak enak di dengar atau menyindir dalam keadaan marah tu, lalu bagaimana S mengontrol emosinya?
63		
64		
65		
66	Narasumber	Gimana ya kak, kalau S lagi marah tu S keluarkan aja kata kata yang ada di otak S kak, kalau di lawan adu mulut pun jadi kak hehehe
67		
68		
69		
70	Pewawancara	Berati kalau lagi marah mau ngajak ribut ya hahaha
71		
72	Narasumber	Sebenarnya bukan mau ngajak ribut kak, tapi kadang S geram kali dengan orang yang ngesalin
73		
74		
75	Pewawancara	Hmm iaiya kakak ngerti kok
76	Narasumber	Iya gitulah kak, S memang susah mengontrol emosi kak
77		
78	Pewawancara	Emang hal apa yang buat S marah sekali
79		
80	Narasumber	Kalau ribut tau ada masalah sama kawan terus mereka ini bawa bawa
81		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

82		keluarga kak, itu S marah kali kak
83	Pewawancara	Selain itu ada lagi gak?
84	Narasumber	Itu aja sih kak
85	Pewawancara	Kita masuk pertanyaan terakhir ya
86	Narasumber	Iya kak
87	Pewawancara	Bagaimana sikap S jika ada
88		permasalahan dengan teman dekat S?
89	Narasumber	Ya kayak yang saya bilang tadi sih kak,
90		kadang sindir-sindiran di sosmed
91		ataupun langsung nanti kalau udah gak
92		tahan barulah adu mulut kami kak
93	Pewawancara	Hahaha berani S ya
94	Narasumber	Kalau kita gak salah ngapain takut haha
95	Pewawancara	Hmm baiklah, itu ajasih pertanyaan dari
96		kakak, kalau ada kata atau pertanyaan
97		kakak yang salah minta maaf ya
98		
99	Narasumber	Iya kak di maafin hehe
100	Pewawancara	Terima kasih S
101	Narasumber	Sama sama kakak

## Lampiran Verbatim Wawancara

### Wawancara di lakukan melalui via telepon WhatsApp

Hari/Tanggal : Jumat, 1 Mei 2020

Nama Pewawancara : Suci Dwi Lestari

Narasumber

Nama (Inisial) : DES

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 18 tahun

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Baris	P/N	Verbatim Wawancara
1	Pewawancara	Assalamualaikum
2	Narasumber	Waalaikumsallam
3	Pewawancara	Sejak kapan kamu mulai aktif menggunakan game online?
4		
5	Narasumber	Mulai aktif menggunakan game online ya mulai kelas 5 SD
6		
7	Pewawancara	Game online apa saja yang pernah kamu mainkan
8		
9	Narasumber	yang <i>online</i> ya kak?
10	Pewawancara	iya
11	Narasumber	Hmm pubg, mobile legend, free fire
12		banyak lagi lah kak
13	Pewawancara	<i>Game Online</i> apa yang sering kamu mainkan saat ini
14		
15	Narasumber	<i>Free Fire</i> kak
16	Pewawancara	Jika sedang asyik bermain apakah kamu perduli dengan orang di sekitar kamu?
17		
18	Narasumber	Kalau lagi main saya lebih fokus <i>game</i> yang saya mainkan sih kak
19		
20	Pewawancara	Mana yang lebih kamu prioritaskan <i>game online</i> atau sekolah?
21		
22	Narasumber	sekolah lah kak hehe
23	Pewawancara	Apakah kamu pernah menggunakan jam sekolah untuk bermain <i>game online</i>
24		
25	Narasumber	Pernah kak kalau gak ada guru tapi kadang main juga diam-diam kalau ada guru kak
26		
27		
28	Pewawancara	Apakah kamu merasa kesal saat kalah dalam permainan <i>game online</i> tersebut?
29		
30	Narasumber	kesal kak tapi itulah yang buat saya ingin mencoba lagi dan lagi
31		
32	Pewawancara	Lalu apakah kamu merasa gelisah jika

33		belum bisa naik ke level selanjutnya?
34	Narasumber	Gelisah enggak ya kak cuman kepikiran aja terus takut kalah sama kawan yang lain
35		
36		
37	Pewawancara	Dalam sehari berapa jam biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
38		
39	Narasumber	Dalam sehari mungkin adalah kak 5 jam
40	Pewawancara	Berapa kali kamu bermain <i>game online</i> dalam sehari?
41		
42	Narasumber	Oh gak bisa di hitung kak, itu tergantung kegiatan hari itu apa aja, kalau ada waktu luang atau kosong pasti saya main game terus tapi kalau lagi ada kegiatan saya kurangiin bermain <i>gamenya</i> kak, tapi dalam sehari tu tetap ada
43		
44		
45		
46		
47		
48	Pewawancara	Jika di hitung dalam satu minggu berapa hari kamu bermain <i>game online</i>
49		
50		Setiap hari kak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang meminumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Lampiran Verbatim Wawancara**

**Wawancara di lakukan melalui via telepon WhatsApp**

Hari/Tanggal : Jumat 1 Mei 2020

Nama Pewawancara : Suci Dwi Lestari

Narasumber

Nama (Inisial) : LC

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Usia : 17 Tahun

Baris	P/N	Verbatim
1	Pewawancara	Assalamualaikum
2	Responden	Walaikumsallam wr.wb
3	Pewawancara	Sejak kapan L mulai aktif menggunakan <i>game online</i> ?
4		
5	Responden	Sejak awal tahun 2016
6	Pewawancara	<i>Game online</i> apa saja yang pernah L mainkan?
7		
8	Responden	<i>PUBG</i> sama <i>Mobile Legend</i>
9	Pewawancara	<i>Game online</i> apa yang sering L mainkan saat ini
10		
11	Responden	<i>Mobile Legend</i>
12	Pewawancara	Jika sedang asyik bermain apakah L peduli dengan orang di sekitar?
13		
14	Responden	Enggak, karena L fokus game dan gak mau kalah kak
15		
16	Pewawancara	Mana yang lebih L prioritaskan <i>game online</i> atau sekolah?
17		
18	Responden	Tetap sekolah kak
19	Pewawancara	Apakah L pernah menggunakan jam sekolah untuk bermain <i>game online</i>
20		
21	Responden	Pernah kak
22	Pewawancara	Apakah L merasa kesal saat kalah dalam permainan <i>game online</i> tersebut?
23		
24	Responden	Kalau kalah ya kesal kali kak
25	Pewawancara	Lalu apakah L merasa gelisah jika belum bisa naik ke level selanjutnya?
26		
27	Responden	Iya kak gelisah kalipun, pengen mau main game itu terus rasanya kak
28		
29	Pewawancara	Dalam sehari berapa jam biasanya L bermain <i>game online</i>
30		
31	Responden	4 sampai 5 Jam kak
33	Pewawancara	Berapa kali L bermain <i>game online</i>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

34		dalam sehari?
35	Responden	5 kali, tapi kadang gak tentu juga kak
36 37	Pewawancara	Jika di hitung dalam satu minggu berapa hari L bermain <i>game online</i>
38	Responden	7 hari kak



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran Verbatim

Hari/Tanggal : Kamis, 26 November 2019

Nama Pewawancara : Suci Dwi Lestari

Narasumber

Nama (Inisial) : M

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 35 Tahun

Baris	P/R	Verbatim
1 2	Pewawancara	Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
3 4	Responden	Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh
5 6 7 8 9 10 11	Pewawancara	Perkenalkan nama saya Suci Dwi Lestari saya dari Fakultas Psikologi UIN Suska Riau. Terimakasih banyak atas waktu ibu yang telah ibu berikan kepada saya. Apakah ibu bersedia untuk sayawawancarai?
14	Responden	Ya saya bersedia
15 16	Pewawancara	Sebelumnya apakah saya boleh tau nama ibu siapa?
17	Responden	Nama saya M
18 19 20 21 22 23 24 25	Pewawancara	Baiklah kedatangan saya adalah untuk mewawancarai ibu tentang Penggunaan Online dan Agresivitas ada remaja SMA Negeri 9 Pekanbaru. Hubungan Intensitas Apakah ibu mengizinkan apabila saya merekam suaranya bu?
26	Responden	Ya boleh
27 28	Pewawancara	Baik kita mulai saja pertanyaan yang pertama ya bu
39	Responden	Iya silahkan
30 31 32	Pewawancara	Jenis agresivitas apakah yang sering dilakukan siswa SMAN 9 Pekanbaru?
33 34	Responden	Ini yang sering ya kalau sering kebanyakan siswa mengejek

## Lampiran Verbatim

©Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2019

Nama Pewawancara : Suci Dwi Lestari

Narasumber

Nama (Inisial) : IP

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 16 Tahun

Baris	P/R	Verbatim
1	Pewawancara	Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh
2		
4	Responden	Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh kak
5		
6	Pewawancara	Gimana kabarnya?
7	Responden	Alhamdulillah sehat, kakak gimana kabarnya
8		
9	Pewawancara	Alhamdulillah sehat juga
10	Responden	Baguslah kak, oh iya jadi ada perlu apa kakak sama I ?
11		
12	Pewawancara	Jadi kakak melakukan prariset di sekolah I, kakak juga udah izin sama pihak sekolah untuk mewawancarai siswanya dan sekolah mengizinkan, apa I bersedia buat kakak wawancarai?
13		
14		
15		
16		
17		
18	Responden	Wawancara tentang apa kak?
19	Pewawancara	Gak macam-macamnya, kakak ingin mewawancarai I sesuai dengan judul penelitian yang kakak angkat
20		
21		
22	Responden	Okelah kak
23	Pewawancara	Apakah I bersedia?
24	Responden	Iya kak bersedia
25	Pewawancara	Oh iya kakak boleh rekam ni?
26	Responden	Rekam ajalah kak, ngapa segan segan pulak
27		
28	Pewawancara	Hehe kan izin dulu perlu
29	Responden	Sama I ndak payah kak haha
30	Pewawancara	Haha okelah, langsung aja kita mulai ya
31		
32	Responden	Oke kak
33	Pewawancara	Oke pertanyaan kakak yang pertama ketika I marah apakah I melakukan tindakan fisik kepada teman I seperti menendang, mendorong atau mencubit?
34		
35		
36		
37		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

38	Responden	Oh pasti kak haha
39	Pewawancara	Contohnya apa?
40	Responden	Namanya cowok kak, kalau lagi marah betumbuk lah kak
41		
42	Pewawancara	Selain itu?
43	Responden	Itu aja kalau I kak
44	Pewawancara	Kalau di gangguin teman apakah I akan marah?
45		
46	Responden	Tergantung kak kalau gangguinnya bercanda ya gak marah
47		
48	Pewawancara	Pernah gak I menendang, memukul, atau mencubit seseorang?
49		
50	Responden	Kalau menendang atau memukul pernah kak, tapi kalau cubit gak pernah I kak haha
51		
52		
53	Pewawancara	Kira-kira karna apa I sampai ngelakuin itu?
54		
55	Responden	Adalah kak masalah pribadi sikit, kakak gabolet tau hehehe lagian kan I cowok biasalah berantam gitu kak
56		
57		
58	Pewawancara	Hmmm okelah kalau gitu, lalu apakah I pernah melukai teman secara verbal seperti mencaci, memaki, mengancam, mengumpat atau menyindir
59		
60		
61		
62		
63		
64	Responden	Pernah la kak, kan kakak pernah liat sendiri gimana I kalau ketemu teman bicaranya gimana
65		
66		
67	Pewawancara	Iyasih kakak pernah liat gimana kalian kalau udah ngumpul bareng-bareng
68		
69		
70	Responden	Tapi kak I gak merasa melukai karna kan teman I semuanya gitu kak, jadi ya mereka selow aja dengar kata kata seperti mencaci, mengejek itu udah biasa di kami, tapi ya kadang liat situasinya juga sih
71		
72		
73		
74		
75		
76	Pewawancara	Ngucapin kata kasar gitu pernah gak ketemannya?
77		
78	Responden	Pernah hehe
79	Pewawancara	Oke berarti lingkungan pertemanan kalian agak kurang baik ya haha
80		
81	Responden	Hahaha
82	Pewawancara	Lalu bagaimana kamu mengontrol

83		perasaan kalau lagi marah?
84	Responden	Kontrol perasaan ya, palingan kalau lagi marah I itu bercarut kak udah gi tu aja
85		
86		
87	Pewawancara	Biasanya yang buat kamu marah kali itu apa?
88		
89	Responden	Apa ya, kan kakak juga tau I jarang marah, yang buat I marah kali tu kalau lagi main game terus tiba tiba di panggil atau di gangguin, itu marah I tu
90		
91		
92		
93		
94	Pewawancara	Terus cara lampiasin marahnya gimana?
95		
96	Responden	I maki maki teman main I tu haha
97	Pewawancara	Oke kita masuk pertanyaan terakhir ya
98		
99	Responden	Kok udah terakhir aja kak?
100	Pewawancara	Kan I mau pergi lagi, besok kalau ada yang kurang kakak datang kesini lagi hehe
101		
102		
103	Responden	Oh okeoke kak
104	Pewawancara	Bagaimana sikap kamu jika ada permasalahan dengan teman dekat?
105		
106	Responden	Di diamkan aja kak, kayak masalah I sama si D kemaren kak sampai sekarang masih diaman aja kami, tapi besok kalau ketemu paling dah baikin kami dah sama sama lupain masalahnya
107		
108		
109		
110		
111		
112	Pewawancara	Oke segitu aja sih pertanyaan dari kakak, terima kasih banyak ya karna kamu udah mau di wawancarai
113		
114		
115	Responden	Iya kak
116	Pewawancara	Assalamualaikum
117	Responden	Waalikumsallam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran D

### Tabulasi skor data mentah hasil penelitian (TO)

UIN SUSKA RIAU

### Tabulasi Data Penelitian Skala Agresivitas

Subjek	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	Sum agresivitas	
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	3	87		
2.	2	4	4	4	3	2	4	1	4	4	1	4	3	4	1	3	1	4	1	3	4	3	3	1	1	2	1	1	1	74	
3.	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	1	1	2	3	3	2	4	4	2	4	3	2	4	3	2	3	3	3	3	79	
4.	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	1	4	1	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	90	
5.	2	4	2	3	3	2	4	1	2	2	1	3	1	1	2	3	3	2	1	3	3	3	3	2	1	1	2	1	1	62	
6.	1	4	4	4	3	3	4	1	1	3	1	1	4	4	1	1	4	1	1	4	4	4	4	1	1	4	1	1	1	71	
7.	3	2	2	1	4	4	3	1	2	2	3	4	2	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	2	1	3	3	3	1	73	
8.	2	3	4	2	3	2	4	1	3	2	1	2	1	2	4	2	4	3	3	4	2	2	4	3	1	2	1	1	1	69	
9.	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	4	1	2	2	3	2	72	
10.	3	2	2	1	4	4	3	1	2	2	3	4	2	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	2	1	3	3	3	1	73	
11.	1	3	3	4	3	3	4	2	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	83	
12.	1	2	4	4	3	2	4	2	4	4	2	3	2	3	4	2	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	2	2	1	86
13.	3	4	3	4	3	2	3	1	3	3	1	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	4	2	3	3	78	
14.	1	3	3	3	3	3	3	1	2	3	1	2	1	1	2	1	3	1	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	59	
15.	2	4	3	2	2	1	3	1	3	2	1	4	1	1	3	1	3	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	56	
16.	1	4	3	4	3	4	4	1	3	2	1	4	1	1	3	1	1	3	1	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	65	
17.	2	4	1	2	4	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	2	2	2	3	1	72	
18.	1	4	3	4	4	3	3	1	2	3	1	4	3	4	3	4	1	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	2	1	74	
19.	2	3	4	3	3	3	4	2	4	3	2	3	2	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	1	80	
20.	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	4	4	4	2	2	3	2	4	2	3	3	3	2	88	
21.	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	80	
22.	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	2	3	2	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	57	
23.	3	3	2	4	3	2	4	3	3	2	1	3	1	2	4	2	4	3	3	4	2	2	4	3	2	4	2	3	1	79	
24.	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	80	
25.	3	4	4	2	4	2	4	2	3	4	2	3	2	3	4	1	4	3	2	4	2	4	4	2	1	4	2	4	1	84	
26.	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	87	
27.	2	4	2	3	4	3	4	1	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	2	4	2	2	1	81	
28.	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	1	4	1	4	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	73	

Undang  
 n atau seluruh karya tulis ini tanpa membatasi hak atau merugikan hak-hak yang bersangkutan.  
 kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 an memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subjek	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	Sum agresivitas	
29.	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	4	2	2	4	2	2	3	2	3	1	74	
30.	2	2	3	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	4	1	3	2	2	4	3	2	4	2	1	3	2	1	1	57	
31.	2	3	4	4	3	3	4	4	4	2	1	4	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	72	
32.	1	3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	42	
33.	2	3	3	3	2	3	4	1	3	3	1	4	1	2	1	1	4	1	1	3	2	2	3	1	1	3	2	2	1	63	
34.	3	4	4	4	3	2	4	1	2	4	2	3	1	3	1	3	1	3	2	4	3	3	4	1	1	3	2	3	3	77	
35.	2	3	3	3	3	3	4	2	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	83	
36.	3	3	2	3	4	2	4	1	2	4	2	2	2	4	4	2	4	2	3	4	2	2	4	4	1	2	2	4	3	81	
37.	2	4	4	3	3	1	4	1	4	4	1	2	1	2	4	3	3	3	4	4	2	3	4	2	1	4	1	1	1	76	
38.	2	4	2	4	2	3	2	1	3	3	1	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	62
39.	3	4	2	4	2	2	4	1	4	2	1	4	1	1	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	75	
40.	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	113
41.	3	3	3	3	3	4	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	72	
42.	1	3	2	2	3	3	4	3	4	3	1	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	83	
43.	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	77	
44.	1	1	4	4	4	1	4	1	4	4	2	4	1	1	2	2	1	1	1	1	4	2	1	4	2	2	4	2	1	66	
45.	2	2	4	3	4	2	3	1	3	4	2	3	1	2	1	2	2	3	2	4	3	2	4	2	2	4	2	2	1	72	
46.	2	4	3	2	2	2	4	2	3	4	2	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	3	3	2	87	
47.	2	2	3	2	3	1	4	2	2	1	2	3	2	2	4	1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	68	
48.	1	3	4	4	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	86	
49.	3	3	4	4	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	75	
50.	1	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	72	
51.	3	4	2	3	4	4	3	2	1	2	2	1	1	3	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	55	
52.	3	4	3	4	4	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	79	
53.	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	69	
54.	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	4	2	3	3	2	2	75	
55.	3	2	2	3	3	3	4	2	4	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	78	
56.	2	3	4	4	2	2	4	1	2	2	1	2	1	4	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	3	1	1	1	69	
57.	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	71	
58.	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	86	
59.	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	50	

Subjek	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	Sum agresivitas
60.	1	4	4	3	3	2	2	3	1	4	1	3	1	4	4	3	4	4	2	2	3	4	4	4	2	4	4	3	2	85
61.	3	4	2	4	2	3	4	2	4	3	2	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	84

### Tabulasi Data Penelitian Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Sum intensitas
1.	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	52
2.	4	3	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	33
3.	4	4	1	4	3	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	51
4.	4	2	2	2	4	3	3	2	1	3	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	52
5.	2	3	1	3	2	3	1	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	1	1	2	45
6.	1	1	1	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
7.	1	1	1	1	2	2	2	1	4	4	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	37
8.	1	1	1	2	2	2	2	1	2	4	2	3	2	2	4	2	3	1	1	2	40
9.	1	2	2	2	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	42
10.	1	1	1	1	2	2	2	1	4	4	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	37
11.	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	41
12.	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	29
13.	1	3	1	3	2	2	1	2	1	3	3	2	1	2	3	3	2	4	2	2	43
14.	2	3	3	3	3	2	2	2	4	3	1	2	1	3	2	2	3	2	2	3	48
15.	4	4	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	2	4	4	4	1	44
16.	1	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	1	2	29
17.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	27
18.	1	4	1	3	4	4	1	3	1	4	1	2	1	4	1	2	1	3	1	4	46
19.	2	3	2	2	3	3	1	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	2	46
20.	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	36
21.	1	3	2	2	3	4	2	2	4	4	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	50
22.	1	3	1	4	1	3	2	4	4	4	1	3	1	3	1	4	3	3	3	3	52
23.	2	1	2	2	3	3	4	2	3	4	3	3	1	3	3	3	1	4	3	3	53
24.	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	48
25.	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	3	2	2	57
26.	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	44
27.	3	2	1	2	3	2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	2	4	2	3	2	40
28.	1	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	1	4	2	3	4	3	4	1	56

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Sum intensitas
29.	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	47
30.	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	49
31.	2	3	2	2	2	2	3	1	4	4	1	2	1	3	3	2	3	1	2	2	45
32.	1	1	4	4	4	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	4	44
33.	1	1	4	1	3	2	3	2	4	4	3	1	1	1	3	3	3	1	4	2	47
34.	3	4	3	4	4	4	3	1	1	4	4	2	2	4	4	4	1	4	4	2	62
35.	1	2	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	50
36.	1	1	1	2	4	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
37.	1	1	1	1	4	1	4	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	33
38.	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	46
39.	4	4	2	3	4	4	3	3	1	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	66
40.	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	71
41.	1	1	4	4	3	2	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	35
42.	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	48
43.	1	1	2	2	1	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	49
44.	2	3	1	2	1	2	1	1	3	4	2	1	2	2	2	2	3	2	4	1	41
45.	1	1	4	2	4	1	3	3	1	4	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	46
46.	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	36
47.	1	1	4	1	1	2	1	1	3	4	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	31
48.	4	3	3	3	2	3	1	2	3	4	2	1	3	3	2	4	2	4	2	1	52
49.	1	1	1	1	4	1	1	1	4	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	31
50.	2	2	2	1	2	4	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	4	2	2	3	43
51.	1	1	2	4	2	1	4	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	34
52.	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	46
53.	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44
54.	2	3	2	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	55
55.	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	50
56.	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	53
57.	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
58.	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	48
59.	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	4	39

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Sum intensitas
60.	1	2	2	4	4	1	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	50
61.	2	2	2	2	2	2	1	2	4	3	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	42



UIN SUSKA RIAU



## Lampiran E

### Uji Validasi dan Realibilitas

UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. AGRESIVITAS

### a. Uji coba pertama

Cronbach's Alpha	N of Items
,867	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	72,00	111,625	-,138	,875
VAR00002	71,06	102,934	,366	,863
VAR00003	71,18	104,529	,302	,865
VAR00004	71,12	102,735	,394	,863
VAR00005	71,35	112,368	-,174	,877
VAR00006	71,71	112,596	-,202	,876
VAR00007	71,12	107,860	,104	,870
VAR00008	72,12	102,110	,562	,859
VAR00009	71,82	101,654	,400	,863
VAR00010	71,59	99,132	,535	,858
VAR00011	72,29	108,721	,057	,870
VAR00012	71,59	97,382	,588	,856
VAR00013	72,24	102,316	,473	,861
VAR00014	71,41	105,507	,299	,865
VAR00015	71,24	101,191	,444	,861
VAR00016	71,82	102,404	,441	,861
VAR00017	71,41	97,257	,737	,853
VAR00018	71,47	103,015	,365	,863
VAR00019	71,47	102,765	,488	,861
VAR00020	71,35	103,743	,454	,862
VAR00021	71,53	100,140	,589	,857
VAR00022	71,71	101,471	,557	,859
VAR00023	71,24	100,566	,529	,859
VAR00024	71,53	105,390	,249	,866
VAR00025	72,12	102,610	,632	,859
VAR00026	71,47	100,765	,560	,858
VAR00027	71,76	98,191	,711	,854
VAR00028	71,94	97,309	,733	,853
VAR00029	72,29	100,471	,571	,858

**b. Uji coba kedua**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,904	23

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	56,00	101,750	,318	,905
VAR00003	56,12	101,610	,361	,904
VAR00004	56,06	101,684	,337	,904
VAR00008	57,06	100,309	,549	,900
VAR00009	56,76	100,566	,351	,905
VAR00010	56,53	97,140	,538	,900
VAR00012	56,53	95,140	,605	,898
VAR00013	57,18	100,904	,434	,902
VAR00014	56,35	103,243	,319	,904
VAR00015	56,18	99,279	,441	,902
VAR00016	56,76	99,566	,497	,900
VAR00017	56,35	95,118	,751	,894
VAR00018	56,41	99,632	,450	,902
VAR00019	56,41	100,257	,528	,900
VAR00020	56,29	102,221	,417	,902
VAR00021	56,47	98,640	,559	,899
VAR00022	56,65	98,618	,621	,898
VAR00023	56,18	97,654	,590	,898
VAR00025	57,06	100,434	,650	,899
VAR00026	56,41	98,632	,571	,899
VAR00027	56,71	96,471	,697	,896
VAR00028	56,88	94,860	,768	,894
VAR00029	57,24	98,566	,568	,899

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

### a. Uji coba pertama

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,832	20

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	42,60	75,024	,437	,823
VAR00002	42,30	72,586	,609	,814
VAR00003	42,57	79,233	,236	,832
VAR00004	42,22	76,173	,404	,824
VAR00005	41,88	81,088	,113	,838
VAR00006	42,20	73,620	,576	,816
VAR00007	42,32	79,034	,226	,833
VAR00008	42,60	75,261	,551	,818
VAR00009	42,10	86,295	-,178	,855
VAR00010	41,30	80,586	,183	,833
VAR00011	42,47	73,846	,603	,815
VAR00012	42,47	73,711	,645	,814
VAR00013	42,78	79,325	,308	,828
VAR00014	42,18	69,915	,822	,803
VAR00015	42,48	73,101	,631	,814
VAR00016	42,12	74,444	,514	,819
VAR00017	42,08	83,298	-,027	,846
VAR00018	42,40	71,092	,678	,810
VAR00019	42,25	71,038	,671	,810
VAR00020	42,50	78,797	,329	,828

**b. Uji coba kedua**

**Reliability Statistics**

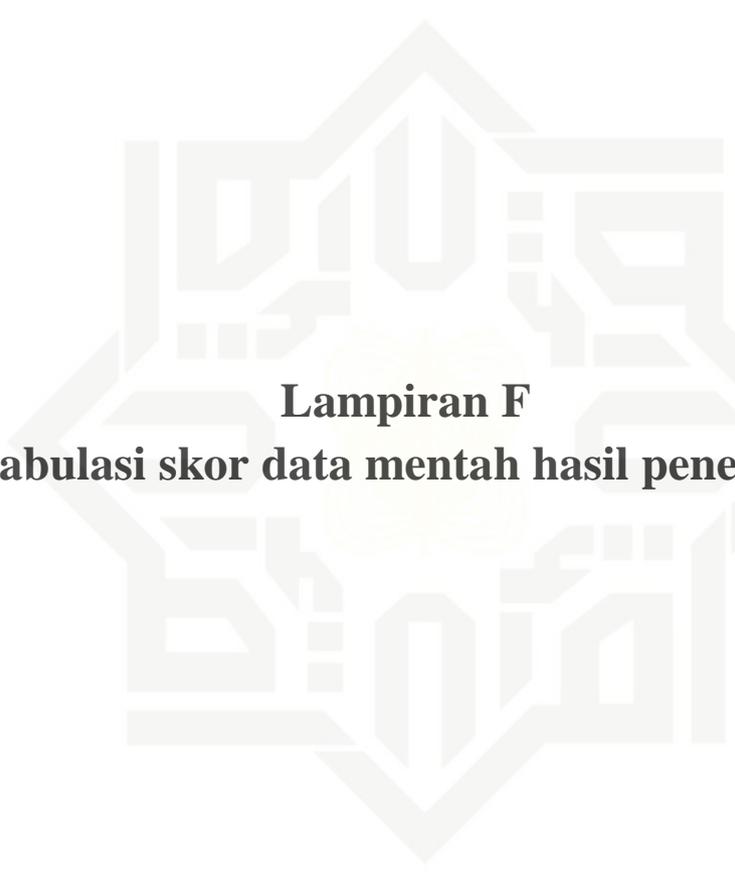
Cronbach's Alpha	N of Items
,891	14

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	27,75	61,309	,456	,890
VAR00002	27,45	58,625	,665	,880
VAR00004	27,37	61,965	,451	,889
VAR00006	27,35	59,723	,621	,882
VAR00008	27,75	61,953	,542	,885
VAR00011	27,62	60,783	,586	,883
VAR00012	27,62	60,444	,645	,881
VAR00013	27,93	65,114	,343	,892
VAR00014	27,33	57,073	,817	,872
VAR00015	27,63	60,134	,612	,882
VAR00016	27,27	60,368	,565	,884
VAR00018	27,55	57,370	,726	,876
VAR00019	27,40	58,888	,611	,882
VAR00020	27,65	64,875	,343	,893

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran F

### Tabulasi skor data mentah hasil penelitian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Tabulasi Data Penelitian Skala Agresivitas

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Sum Agresivitas
1.	4	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	1	55
2.	2	2	3	1	2	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	1	3	1	2	3	2	1	49
3.	2	2	3	1	4	3	4	1	3	3	2	3	4	4	2	2	2	2	1	2	2	3	1	56
4.	4	3	3	2	3	4	4	2	3	4	3	3	2	2	3	2	4	4	2	3	3	2	2	67
5.	4	1	4	4	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	2	4	3	2	1	2	3	3	1	50
6.	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	64
7.	2	3	3	1	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	1	2	50
8.	4	4	4	1	3	4	3	1	1	3	1	4	1	2	4	1	2	4	2	4	1	1	1	56
9.	2	1	4	1	2	1	4	1	3	3	2	4	4	4	3	3	1	3	2	3	4	2	1	58
10.	3	2	3	1	3	2	4	1	3	3	1	4	4	3	2	3	3	2	2	1	1	1	1	53
11.	3	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	51
12.	4	4	1	1	4	4	4	1	4	1	1	1	4	1	1	4	1	2	1	1	1	4	1	51
13.	4	4	3	3	3	3	3	1	3	4	2	4	2	2	3	2	2	4	3	4	2	2	1	64
14.	2	3	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
15.	3	3	2	1	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	49
16.	4	3	3	2	3	4	4	2	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	63
17.	3	2	3	1	3	2	2	1	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	1	3	3	1	1	48
18.	4	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	2	3	1	3	3	3	3	1	2	3	2	1	60
19.	3	2	3	1	1	2	3	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1	40
20.	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	46
21.	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	1	1	53
22.	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	63
23.	3	4	2	2	2	4	2	1	1	2	4	1	1	1	3	2	2	3	1	3	1	2	1	48
24.	2	2	3	1	3	2	3	1	2	3	1	2	2	2	3	2	1	3	1	3	2	1	1	46
25.	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	49
26.	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	48
27.	3	1	1	1	3	2	3	1	1	3	1	3	2	3	3	1	1	3	1	3	1	1	1	43
28.	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	51

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Sum Agresivitas
29.	3	2	2	2	2	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	57
30.	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	44
31.	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	64
32.	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	64
33.	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	85
34.	3	2	3	1	2	2	2	1	2	3	1	3	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	39
35.	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	2	4	1	73
36.	3	2	4	2	4	2	4	1	3	4	4	1	3	4	4	2	4	4	1	4	3	4	1	68
37.	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	52
38.	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	59
39.	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	53
40.	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	64
41.	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	63
42.	4	3	4	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	58
43.	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	2	2	2	3	1	67
44.	3	3	3	1	2	3	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	60
45.	3	3	2	2	2	3	3	1	3	4	2	3	2	3	3	3	1	3	1	2	2	3	2	56
46.	3	3	4	1	2	4	4	1	4	4	3	2	2	3	1	1	3	1	1	4	3	1	1	56
47.	4	2	3	1	2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	1	55
48.	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	59
49.	4	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	69
50.	4	3	4	1	2	3	1	3	4	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	1	3	2	4	58
51.	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	56
52.	3	2	3	2	2	4	2	4	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	1	57
53.	3	2	3	2	4	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	49
54.	3	3	2	2	1	2	2	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	2	1	49
55.	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	52
56.	3	1	2	1	3	4	2	1	1	4	3	3	3	1	2	2	3	2	2	4	4	3	1	55
57.	4	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	4	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	57
58.	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	1	2	2	2	1	57
59.	3	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	55

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Sum Agresivitas
60.	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	53
61.	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	64
62.	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	54
63.	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	66
64.	3	4	4	1	4	4	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3	2	76
65.	4	2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
66.	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	57
67.	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	2	3	3	4	63
68.	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	70
69.	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	53
70.	4	2	3	1	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	4	2	3	3	2	2	61
71.	4	3	2	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	2	4	1	3	2	2	1	53
72.	2	2	2	1	2	3	3	1	1	1	1	3	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	1	45
73.	4	3	4	1	3	2	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	4	2	1	65
74.	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	84
75.	3	3	3	2	3	2	3	1	1	1	2	4	4	3	2	2	3	1	2	2	2	4	1	54
76.	2	3	3	1	4	4	4	1	3	4	3	1	1	1	3	4	1	3	3	4	1	3	1	58
77.	3	2	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	38
78.	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	60
79.	2	4	3	2	3	4	3	1	2	4	2	4	2	3	4	2	2	4	2	4	2	2	1	62
80.	4	3	4	1	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	66
81.	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	4	4	2	4	2	2	2	2	1	57
82.	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	55
83.	3	1	3	1	1	1	2	1	2	3	1	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	38
84.	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	4	2	4	2	3	3	3	2	60
85.	3	3	4	1	1	2	3	1	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	1	54
86.	3	4	3	2	3	1	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	55
87.	3	3	2	2	4	4	3	1	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	1	72
88.	3	4	3	3	4	4	4	2	1	2	4	4	4	4	3	2	1	3	1	4	3	4	1	68
89.	3	1	3	3	4	1	1	1	3	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	67
90.	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	58

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Sum Agresivitas
91.	3	3	3	2	2	3	3	1	3	4	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	59
92.	4	1	3	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	4	4	4	4	4	72
93.	3	2	3	1	4	3	3	2	2	3	2	1	4	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	48
94.	3	2	3	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	47
95.	4	2	3	1	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	1	4	2	4	1	69
96.	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	52
97.	4	3	2	1	3	4	4	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	4	1	2	2	2	1	56
98.	3	2	2	2	3	4	3	2	2	4	2	3	2	3	4	3	2	4	2	2	2	3	2	61
99.	4	2	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	2	2	3	2	4	3	1	2	4	4	3	69
100.	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	59
101.	3	3	4	1	1	3	1	1	1	4	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	51
102.	3	2	4	1	1	2	3	2	3	3	1	4	2	1	3	2	2	3	1	4	1	1	1	50
103.	4	1	3	2	3	1	4	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	57
104.	4	2	4	1	3	4	4	1	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	1	65
105.	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	56
106.	3	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	55
107.	2	1	3	1	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	54
108.	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	51
109.	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	67
110.	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	60
111.	4	2	2	1	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	1	1	65
112.	4	1	3	1	2	2	3	1	2	3	2	4	3	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1	47
113.	4	3	3	2	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	67
114.	3	3	3	1	2	4	3	2	3	3	3	1	2	2	3	2	2	3	1	3	2	2	1	54
115.	3	2	3	1	2	2	4	1	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	1	51
116.	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2	1	3	1	1	2	1	1	46
117.	4	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	46
118.	3	3	4	1	4	3	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	51
119.	4	3	3	1	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	1	3	3	4	1	69
120.	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	4	4	4	3	2	3	2	3	2	3	2	69
121.	4	2	3	1	3	2	2	2	4	3	2	2	3	4	4	3	2	4	1	4	4	3	1	63

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Sum Agresivitas
122.	4	3	3	1	3	3	3	3	4	1	4	3	3	1	4	3	4	4	1	3	1	2	1	62
123.	4	2	1	2	2	3	4	1	2	4	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	51
124.	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	4	2	2	4	2	3	2	3	2	63
125.	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	1	2	2	1	1	69
126.	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	66
127.	4	3	4	1	2	1	1	1	4	3	3	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	4	4	53
128.	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	77
129.	4	1	3	4	3	3	3	1	2	4	4	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	1	1	56
130.	4	3	3	1	4	3	4	3	4	1	4	2	4	4	1	3	4	1	4	4	4	4	2	71
131.	4	1	4	1	2	2	4	1	3	3	4	1	4	4	3	4	3	3	3	4	1	3	2	64
132.	4	3	2	1	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	1	1	3	1	2	57
133.	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	61
134.	2	2	2	1	3	1	2	2	2	4	2	4	4	4	4	2	2	2	1	1	2	1	1	51
135.	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	69
136.	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	2	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	1	2	74
137.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	69
138.	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	63
139.	3	3	4	2	4	4	4	2	1	3	2	4	3	3	1	4	3	1	3	4	1	1	1	61
140.	4	2	3	4	2	2	2	2	3	2	4	3	2	2	3	2	4	3	3	3	1	1	1	58
141.	4	4	4	1	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	84
142.	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	3	1	2	45
143.	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	57
144.	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	1	1	3	2	1	1	2	1	3	1	1	3	1	54
145.	4	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	62
146.	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	71
147.	4	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	53
148.	3	2	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	53
149.	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	55
150.	3	3	4	1	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	1	54
151.	4	3	4	1	2	4	3	3	3	2	4	3	4	4	2	3	3	3	1	1	3	3	2	65
152.	3	1	4	1	1	3	4	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	2	1	1	53

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Sum Agresivitas
153.	4	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	62
154.	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	53
155.	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	1	2	2	3	2	66
156.	3	3	4	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	3	1	64
157.	2	2	2	1	3	2	4	2	2	4	2	4	3	4	4	3	1	4	2	4	3	3	1	62
158.	3	4	2	2	4	4	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	3	1	4	3	68
159.	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	56
160.	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	72
161.	4	3	4	2	2	2	2	1	4	1	3	4	2	1	4	4	3	4	1	4	4	1	1	61
162.	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	64
163.	3	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	2	1	4	59
164.	4	2	3	2	1	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	52
165.	3	4	3	1	2	3	2	1	3	4	2	4	4	3	3	4	1	3	1	2	2	2	1	58
166.	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	51
167.	3	2	3	1	1	2	2	1	2	3	2	3	2	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	41
168.	3	2	3	2	4	4	4	1	2	3	2	3	4	4	3	3	1	2	2	2	1	4	1	60
169.	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	49
170.	3	3	3	2	4	4	2	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	69
171.	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	62
172.	3	3	3	1	3	2	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2	1	3	1	3	1	1	1	49
173.	3	2	2	1	2	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	51
174.	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	54
175.	4	1	4	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	1	2	1	1	51
176.	2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	42
177.	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	53
178.	4	1	1	1	3	4	4	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37
179.	4	2	4	1	3	4	3	1	2	1	2	3	3	1	3	2	1	3	1	3	1	1	1	50
180.	3	4	4	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	1	52
181.	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	62
182.	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	67
183.	2	2	3	1	2	2	3	1	1	3	1	2	3	3	3	2	1	3	1	2	2	1	1	45

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Sum Agresivitas
184.	3	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	1	51
185.	3	3	3	1	3	3	4	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	48
186.	4	3	4	2	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	72
187.	4	3	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	4	72
188.	4	3	3	2	4	4	1	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	77
189.	3	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	65
190.	3	3	2	4	1	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	57
191.	4	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	1	3	2	2	1	68
192.	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	4	1	4	4	3	2	61
193.	3	2	3	1	3	3	4	2	1	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	2	1	1	1	47
194.	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	49
195.	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	30
196.	3	2	2	1	3	2	3	1	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	2	58
197.	3	2	2	2	2	4	3	2	2	4	2	4	3	3	4	3	2	4	2	4	2	3	1	63
198.	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	55
199.	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	55
200.	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	77

Undang  
 n atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 kan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 an memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Tabulasi Data Penelitian Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
1.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	17
2.	1	2	3	3	3	1	3	2	3	2	4	1	3	3	34
3.	1	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	4	1	30
4.	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	4	3	40
5.	2	3	3	3	2	4	1	2	3	3	3	2	1	3	35
6.	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	32
7.	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	33
8.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
9.	2	1	2	1	1	1	1	4	1	2	1	2	2	1	22
10.	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	1	1	33
11.	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	26
12.	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	16
13.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
14.	4	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	40
15.	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	26
16.	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	3	1	25
17.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
18.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	52
19.	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	18
20.	2	3	3	2	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	27
21.	1	2	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	29
22.	1	3	3	2	1	2	3	1	3	2	3	1	3	4	32
23.	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	1	4	29
24.	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	23

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
25.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	3	19
26.	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	3	21
27.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	16
28.	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
29.	1	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	33
30.	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	19
31.	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	39
32.	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	37
33.	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	23
34.	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	17
35.	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	39
36.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
37.	1	1	4	2	3	2	4	1	1	2	3	2	1	2	29
38.	2	3	3	4	3	1	3	2	3	3	3	3	4	3	40
39.	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	31
40.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
41.	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	31
42.	2	2	3	2	2	1	3	1	2	2	2	2	3	3	30
43.	1	3	2	3	2	1	2	2	3	1	3	1	2	3	29
44.	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	24
45.	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	18
46.	2	3	2	1	1	1	3	2	3	1	2	1	1	3	26
47.	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	17
48.	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	26
49.	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	39
50.	3	4	2	3	2	3	2	2	4	2	3	3	4	1	38

Undang  
n atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
kan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

an memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
51.	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	33
52.	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	35
53.	4	2	2	4	1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	35
54.	3	3	3	3	3	4	3	1	2	1	2	1	2	2	33
55.	4	1	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	30
56.	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	22
57.	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	36
58.	1	1	1	4	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	20
59.	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	31
60.	2	3	2	3	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	30
61.	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	30
62.	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	27
63.	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	4	2	39
64.	1	1	4	1	4	3	4	1	1	1	4	1	1	4	31
65.	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	35
66.	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	33
67.	2	3	2	4	3	3	3	1	4	4	2	4	3	3	41
68.	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	1	33
69.	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	32
70.	1	3	1	3	1	2	1	1	3	1	2	3	3	2	27
71.	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	33
72.	1	1	3	2	3	2	3	1	1	3	4	2	3	3	32
73.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	18
74.	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	29
75.	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	2	39
76.	1	1	2	1	4	1	2	1	1	1	2	1	1	2	21

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
77.	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	23
78.	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	31
79.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
80.	4	3	1	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	1	43
81.	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	23
82.	3	2	1	2	3	2	1	3	2	2	1	2	4	1	29
83.	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	19
84.	4	4	3	4	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	38
85.	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	1	4	29
86.	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	28
87.	3	4	2	2	1	2	3	3	4	3	2	3	4	3	39
88.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	17
89.	1	1	2	1	1	1	2	1	3	1	2	3	3	3	25
90.	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	4	2	2	3	26
91.	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	1	26
92.	2	4	2	3	2	2	3	1	3	2	1	2	1	2	30
93.	4	4	3	2	2	2	3	4	3	1	3	2	3	3	39
94.	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	21
95.	2	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	4	3	3	38
96.	1	1	4	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	28
97.	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	25
98.	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	26
99.	4	3	3	2	3	1	3	4	4	3	3	2	4	3	42
100.	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	2	3	2	40
101.	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	1	4	29
102.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14

Undang

n atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

kan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 an memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
103.	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	31
104.	1	1	2	3	2	3	4	1	3	1	2	2	1	2	28
105.	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	34
106.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
107.	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	44
108.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
109.	2	2	1	2	1	2	1	3	3	2	3	2	3	1	28
110.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
111.	2	1	1	2	2	2	1	1	2	4	1	3	4	4	30
112.	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	1	4	29
113.	4	4	4	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	41
114.	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	4	1	2	4	30
115.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	17
116.	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	1	3	28
117.	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	4	2	3	33
118.	1	2	1	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	25
119.	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
120.	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	2	41
121.	4	2	2	3	3	1	4	3	3	4	3	1	3	3	39
122.	2	4	4	3	2	1	3	1	3	1	3	1	1	4	33
123.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
124.	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	32
125.	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	37
126.	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
127.	1	3	1	4	2	1	3	1	2	2	3	3	3	1	30
128.	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	1	46

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
129.	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	21
130.	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	52
131.	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	37
132.	1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	31
133.	3	3	2	3	2	3	2	1	3	2	1	2	3	1	31
134.	2	4	2	4	1	4	4	1	1	1	4	4	4	4	40
135.	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	34
136.	3	4	2	4	3	1	3	1	4	2	2	4	1	3	37
137.	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	37
138.	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	40
139.	4	4	4	3	3	1	3	1	2	4	3	2	4	4	42
140.	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	31
141.	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	28
142.	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	32
143.	1	2	3	1	2	1	4	1	1	1	2	1	1	2	23
144.	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	16
145.	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	34
146.	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	1	30
147.	3	2	2	1	1	2	2	3	2	1	1	2	4	2	28
148.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
149.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	30
150.	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	20
151.	3	1	1	3	1	2	2	1	3	1	2	3	3	1	27
152.	4	2	3	4	1	2	2	2	3	2	2	3	4	2	36
153.	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	33
154.	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	20

Undang  
 n atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 kan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 an memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
155.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
156.	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	48
157.	3	2	2	1	2	3	4	3	2	4	1	1	2	2	32
158.	3	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	4	2	29
159.	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	30
160.	3	4	4	4	3	2	4	2	1	2	4	3	3	3	42
161.	1	1	1	1	1	4	4	4	1	1	1	1	1	1	23
162.	4	4	1	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	1	40
163.	1	3	1	3	1	4	2	2	3	3	1	4	3	1	32
164.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	28
165.	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	19
166.	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	31
167.	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
168.	1	3	2	1	2	2	3	1	3	2	3	3	4	2	32
169.	2	3	1	4	3	3	3	2	2	2	3	4	3	2	37
170.	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	39
171.	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	28
172.	1	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	3	35
173.	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
174.	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	30
175.	1	4	2	4	4	1	3	2	3	3	3	3	4	4	41
176.	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	29
177.	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	30
178.	1	1	2	3	1	1	1	1	3	1	1	1	4	1	22
179.	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	48
180.	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	21

Undang  
n atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
kan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

an memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Sum Intensitas
181.	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	33
182.	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	32
183.	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	16
184.	2	2	2	3	3	1	3	2	3	1	3	1	4	3	33
185.	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	31
186.	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	43
187.	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29
188.	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	4	1	23
189.	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	33
190.	1	1	2	1	4	3	1	1	3	2	2	2	1	2	26
191.	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	32
192.	2	3	1	3	1	3	1	2	2	1	3	2	2	3	29
193.	2	2	1	3	2	1	2	2	3	1	2	3	1	3	28
194.	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	29
195.	4	1	1	1	1	3	4	3	1	1	4	1	4	1	30
196.	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	36
197.	1	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	34
198.	4	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	34
199.	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	32
200.	4	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	4	1	34



## Lampiran G

### Validasi alat ukur penelitian

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### SKALA AGRESIVITAS

**Definisi Operasional :**

Agresivitas adalah suatu tindakan individu untuk melukai atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal dan tindakan ini akan mengakibatkan kelukaan pada orang lain atau subjek yang menjadi sasarannya.

**Skala yang di gunakan :** [ ] **Buat sendiri** [√] **Terjemahan** [√] **Modifikasi**

**Jumlah Aitem :** 23

**Jenis dan Format Respon :** Skala model *likert* dengan pilihan jawaban sebagai berikut.

No	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Sesuai
2	S	Sesuai
3	TS	Tidak Sesuai
4	STS	Sangat Tidak Sesuai

**Penilaian setiap butir (aitem)**

**1. Petunjuk :**

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek Agresivitas yaitu fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih Relevan (R), Kurang Relevan (KR) atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang disediakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
Fisik	2	<i>If I have to resort to violence to protect my rights, I will.</i>	Jika saya terpaksa harus menggunakan kekerasan untuk melindungi diri, maka akan saya lakukan	Saya akan melakukan kekerasan untuk melindungi diri jika terpaksa (F)			
	8	<i>Once in a while, I can't control the urge to strike another person</i>	Terkadang saya tidak mengontrol keinginan untuk menyakiti orang lain	Saya tidak dapat mengontrol keinginan untuk menyakiti teman saya (F)			
	13	<i>Given enough provocation, I may hit another person</i>	Apabila saya diprovokasi saya bisa memukul orang lain	Saya dengan mudah memukul teman saya apabila diprovokasi (F)			
	16	<i>I can think of no good reason for ever hitting a person</i>	Saya tidak bisa memikirkan alasan yang baik untuk memukul seseorang	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang (F)			
	22	<i>If somebody hits me, I hit back</i>	Jika seseorang memukul saya maka saya akan memukul balas	Saya membalas teman yang memukul saya (F)			
	25	<i>There are people who pushed me so far that we came to blows</i>	Ada orang-orang yang mendorong saya sejauh ini sehingga kami bertengkar	Saya bertengkar dengan teman saya karena hasutan orang lain (F)			
	29	<i>I get into fights a little more than the average person</i>	saya lebih sering terlibat perkelahian daripada orang lain	Saya sering terlibat perkelahian dibandingkan teman yang lain (F)			



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
	4	<i>I tell my friends openly when I disagree with them</i>	Saya akan mengatakan terang-terangan pada teman saya apabila saya tidak sependapat dengan mereka	Saya langsung mengatakan kepada teman saya jika tidak sependapat dengan mereka (F)			
	14	<i>When people annoy me, I may tell them what I think of them</i>	Ketika orang-orang mengganggu saya, saya bisa saja mengatakan apa yang saya pikirkan tentang mereka	Saya bisa mengatakan apa saja ketika teman saya mengganggu saya (F)			
Verbal	21	<i>I often find myself disagreeing with people</i>	Saya sering tidak sependapat dengan orang banyak	Saya sering tidak sependapat dengan teman saya (F)			
	27	<i>My friends say that I'm somewhat argumentative.</i>	Teman-teman mengatakan bahwa saya suka berdebat (F)				
	9	<i>I am an even-tempered person</i>	Saya orang yang tempramen	Saya mudah marah (F)			
	12	<i>I flare up quickly but get over it quickly</i>	Saya orang yang cepat meluap tetapi juga cepat tenang	Saya cepat marah tetapi juga cepat tenang (F)			
	18	<i>I have trouble controlling my temper</i>	Saya sulit mengendalikan emosi saya				
Kemarahan	19	<i>When, frustrated, i let my irritation show</i>	Ketika frustrasi saya membiarkan kejengkelan saya muncul	Ketika frustrasi saya akan menunjukkan kejengkelan saya (F)			
	23	<i>I sometimes feel like a powder keg ready to explode</i>	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan				



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No	Pernyataan			Respon		
		Pernyataan Asli	Terjemahan	Modifikasi	R	KR	TR
			saya di belakang (F)				
	28	<i>Sometimes i fly off the handle for no good reason</i>	Terkadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas (F)				
	3	<i>When people are especially nice to me, I wonder what they want</i>	Ketika orang-orang terlalu baik terhadap saya, maka saya akan bertanya apa yang mereka inginkan (F)				
	15	<i>I am sometimes eaten up with jealousy</i>	Saya terkadang dimakan oleh rasa cemburu	Saya terkadang merasa cemburu (F)			
	17	<i>At times I feel I have gotten a raw deal out of life</i>	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya sangat sengsara	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya menyedihkan (F)			
	26	<i>I know that "friends" talk about me behind my back</i>	Saya tahu teman-teman menggunjingi saya di belakang	Saya tahu teman-teman menjelekan saya di belakang (F)			
Permusuhan	20	<i>I sometimes feel that people are laughing at me behind my back</i>	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang (F)				
	10	<i>I am suspicious of overly friendly strangers</i>	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah (F)				



UIN SUSKA RIAU

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....  
.....  
.....

2. Bahasa

.....  
.....  
.....

3. Jumlah aitem

.....  
.....  
.....

Pekanbaru, Juli 2021

Validator

UIN SUSKA RIAU

Drs. Cipto Hadi, Mpd  
NIP. 196707081998021001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### SKALA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

#### Definisi Operasional :

Intensitas bermain *game online* adalah besar atau kekuatan, konsentrasi yang di gunakan dalam bermain *game online* yang memiliki kuantitatif dan kualitas yang memiliki derajat yang bertingkat-tingkat.

Skala yang di gunakan :  Buat sendiri  Terjemahan  Modifikasi

Jumlah Aitem : 16

Jenis dan Format Respon : Skala model *likert* dengan pilihan jawaban sebagai berikut.

No	Pilihan Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Sesuai
2	S	Sesuai
3	TS	Tidak Sesuai
4	STS	Sangat Tidak Sesuai

#### Penilaian setiap butir (*aitem*)

#### 1. Petunjuk :

Pada bagian ini saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek intensitas bermain *game online* yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Bapak/Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (*aitem*) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih Relevan (R), Kurang Relevan (KR) atau Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aspek	No.	Pernyataan	Respon		
			R	KR	TR
Perhatian	6	Pada saat bermain <i>game online</i> saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya (F)			
	11	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji dengan orang lain (F)			
	15	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i> (F)			
	19	Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain <i>game online</i> (F)			
	2	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal (F)			
	4	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)			
Penghayatan	8	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya (UF)			
	12	Saya tidak marah ketika sering kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)			
	14	Saya merasa jengkel jika selalu kalah dalam bermain <i>game online</i> (F)			
Durasi	16	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> (UF)			
	18	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya dalam bermain <i>game online</i> (F)			
	20	Meskipun saya menang dalam bermain <i>game online</i> saya merasa biasa saja (UF)			
	13	Lamanya saya bermain <i>game online</i> dalam satu hari 5-6 jam (F)			
Frekuensi	1	Dalam seminggu saya bermain <i>game online</i> setiap hari (F)			



UIN SUSKA RIAU

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....  
.....  
.....

2. Bahasa

.....  
.....  
.....

3. Jumlah aitem

.....  
.....  
.....

Pekanbaru, Juli 2021

Validator

UIN SUSKA RIAU

Drs. Cipto Hadi, Mpd  
NIP. 196707081998021001

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran H Skala penelitian

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### IDENTITAS DIRI RESPONDEN

© Nama/inisial :  
 Kelas :  
 Jenis kelamin :  P R /  LK  
 Game online yang dimainkan :  
 No. Hp :  
 Email :

### Petunjuk Pengisian

6. Skala penelitian ini terdiri dari dua jenis skala yang berbeda, yaitu skala A dan B
7. Bacalah bismillah sebelum memulai pengerjaan
8. Kemudian baca setiap pernyataan dengan seksama, lalu tentukan pilihan jawaban yang menggunakan diri anda yang sebenarnya dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada pilihan jawaban yang meliputi SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju).
9. Pada setiap pernyataan, anda hanya dapat memilih satu jawaban. Dalam pengisian jawaban tidak ada jawaban yang salah, semua jawaban yang menggambarkan diri anda sebenarnya adalah jawaban benar. Hasil dari skala ini tidak akan mempengaruhi apapun yang terkait dengan diri anda. Kerahasiaan data dijamin dan hanya dapat diakses oleh peneliti untuk kepentingan akademik.
10. Contoh pengisian :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka membaca novel romantis	√			

Atas bantuan dan kerjasama dari anda, peneliti mengucapkan Terimakasih



Suci Dwi Lestari



**SKALA AGRESIVITAS**

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya akan melakukan kekerasan untuk melindungi diri jika terpaksa				
2.	Ketika orang-orang terlalu baik terhadap saya, maka saya akan bertanya apa yang mereka inginkan				
3	Saya langsung mengatakan kepada teman saya jika tidak sependapat dengan mereka				
4	Saya tidak dapat mengontrol keinginan untuk menyakiti teman saya				
5	Saya mudah marah				
6	Saya curiga terhadap orang asing yang terlalu ramah				
7	Saya cepat marah tetapi juga cepat tenang				
8	Saya dengan mudah memukul teman saya apabila diprovokasi				
9	Saya bisa mengatakan apa saja ketika teman saya mengganggu saya				
10	Saya terkadang merasa cemburu				
11	Saat diserang oleh teman, saya akan langsung membalasnya tanpa berpikir panjang				
12	Kadang-kadang saya merasa kehidupan saya menyedihkan				
13	Saya sulit mengendalikan emosi saya				
14	Ketika frustrasi saya akan menunjukkan kejengkelan saya				
15	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang				
16	Saya sering tidak sependapat dengan teman saya				
17	Saya membalas teman yang memukul saya				
18	Terkadang saya merasa orang-orang menertawakan saya di belakang				
19	Saya bertengkar dengan teman saya karena hasutan orang lain				
20	Saya tahu teman-teman menjelekkkan saya di belakang				
21	Teman-teman mengatakan bahwa saya suka berdebat				
22	Terkadang saya lepas kendali tanpa alasan yang jelas				
23	Saya sering terlibat perkelahian dibandingkan teman yang lain				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE**

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Dalam seminggu saya bermain <i>game online</i> setiap hari				
2	Kekalahan saat bermain <i>game online</i> membuat saya sangat kesal				
3	Saya merasa biasa saja saat kalah dalam bermain <i>game online</i>				
4	Pada saat bermain <i>game online</i> saya sangat marah jika berkali-kali tidak bisa lolos ke level selanjutnya				
5	Kekalahan dalam bermain <i>game online</i> tidak berpengaruh pada saya				
6	Jika sedang asyik bermain <i>game online</i> saya sering lupa pada janji dengan orang lain				
7	Saya tidak marah ketika sering kalah dalam bermain <i>game online</i>				
8	Lamanya saya bermain <i>game online</i> dalam satu hari 5-6 jam				
9	Saya merasa jengkel jika selalu kalah dalam bermain <i>game online</i>				
10	Saya malas pergi mandi jika sudah bermain <i>game online</i>				
11	Saya tidak merasa kesal ketika kalah dalam bermain <i>game online</i>				
12	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya dalam bermain <i>game online</i>				
13	Saya malas mengangkat telepon ketika saya sedang bermain <i>game online</i>				
14	Meskipun saya menang dalam bermain <i>game online</i> saya merasa biasa saja				

**TERIMAKASIH SUDAH MENGERJAKAN DENGAN JUJUR 😊**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## GAMBARAN SUBJEK PENELITIAN

### 1. Frekuensi berdasarkan Jenis Kelamin Subjek Penelitian

#### 2. Statistics

		AGRESIVITAS	JENISKELAMIN
N	Valid	200	200
	Missing	0	0

#### AGRESIVITAS

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
30	1	,5	,5	,5
37	1	,5	,5	1,0
38	2	1,0	1,0	2,0
39	1	,5	,5	2,5
40	1	,5	,5	3,0
41	1	,5	,5	3,5
42	1	,5	,5	4,0
43	1	,5	,5	4,5
44	1	,5	,5	5,0
45	3	1,5	1,5	6,5
46	4	2,0	2,0	8,5
47	3	1,5	1,5	10,0
48	5	2,5	2,5	12,5
49	8	4,0	4,0	16,5
50	4	2,0	2,0	18,5
51	13	6,5	6,5	25,0
52	5	2,5	2,5	27,5
53	12	6,0	6,0	33,5
54	9	4,5	4,5	38,0
55	10	5,0	5,0	43,0
56	10	5,0	5,0	48,0
57	10	5,0	5,0	53,0
58	8	4,0	4,0	57,0
59	5	2,5	2,5	59,5

Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

60	6	3,0	3,0	62,5
61	6	3,0	3,0	65,5
62	7	3,5	3,5	69,0
63	8	4,0	4,0	73,0
64	9	4,5	4,5	77,5
65	5	2,5	2,5	80,0
66	4	2,0	2,0	82,0
67	6	3,0	3,0	85,0
68	4	2,0	2,0	87,0
69	9	4,5	4,5	91,5
70	1	,5	,5	92,0
71	2	1,0	1,0	93,0
72	5	2,5	2,5	95,5
73	1	,5	,5	96,0
74	1	,5	,5	96,5
76	1	,5	,5	97,0
77	3	1,5	1,5	98,5
84	2	1,0	1,0	99,5
85	1	,5	,5	100,0
Total	200	100,0	100,0	

**JENISKELAMIN**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	66	33,0	33,0	33,0
Valid Perempuan	134	67,0	67,0	100,0
Total	200	100,0	100,0	

**2. Frekuensi Berdasarkan Kelas**

Statistics		
	KELAS	AGRESIVITAS
N Valid	200	200
Missing	0	0

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KELAS**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
X IPA	64	32,0	32,0	32,0
X IPS	16	8,0	8,0	40,0
XI IPA	14	7,0	7,0	47,0
Valid XI IPS	21	10,5	10,5	57,5
XII IPA	72	36,0	36,0	93,5
XII IPS	13	6,5	6,5	100,0
Total	200	100,0	100,0	

**AGRESIVITAS**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
30	1	,5	,5	,5
37	1	,5	,5	1,0
38	2	1,0	1,0	2,0
39	1	,5	,5	2,5
40	1	,5	,5	3,0
41	1	,5	,5	3,5
42	1	,5	,5	4,0
43	1	,5	,5	4,5
44	1	,5	,5	5,0
45	3	1,5	1,5	6,5
Valid 46	4	2,0	2,0	8,5
47	3	1,5	1,5	10,0
48	5	2,5	2,5	12,5
49	8	4,0	4,0	16,5
50	4	2,0	2,0	18,5
51	13	6,5	6,5	25,0
52	5	2,5	2,5	27,5
53	12	6,0	6,0	33,5
54	9	4,5	4,5	38,0
55	10	5,0	5,0	43,0
56	10	5,0	5,0	48,0

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

57	10	5,0	5,0	53,0
58	8	4,0	4,0	57,0
59	5	2,5	2,5	59,5
60	6	3,0	3,0	62,5
61	6	3,0	3,0	65,5
62	7	3,5	3,5	69,0
63	8	4,0	4,0	73,0
64	9	4,5	4,5	77,5
65	5	2,5	2,5	80,0
66	4	2,0	2,0	82,0
67	6	3,0	3,0	85,0
68	4	2,0	2,0	87,0
69	9	4,5	4,5	91,5
70	1	,5	,5	92,0
71	2	1,0	1,0	93,0
72	5	2,5	2,5	95,5
73	1	,5	,5	96,0
74	1	,5	,5	96,5
76	1	,5	,5	97,0
77	3	1,5	1,5	98,5
84	2	1,0	1,0	99,5
85	1	,5	,5	100,0
Total	200	100,0	100,0	

**3. Kategorisasi Berdasarkan Nilai**  
**a. Agresivitas**

**Statistics**

Kategori		
N	Valid	200
	Missing	0

Kategori				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Rendah	6	3,0	3,0	3,0



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rendah	44	22,0	22,0	25,0
Sedang	96	48,0	48,0	73,0
Tinggi	47	23,5	23,5	96,5
Sangat Tinggi	7	3,5	3,5	100,0
Total	200	100,0	100,0	

**b. Intensitas Bermain Game Online**

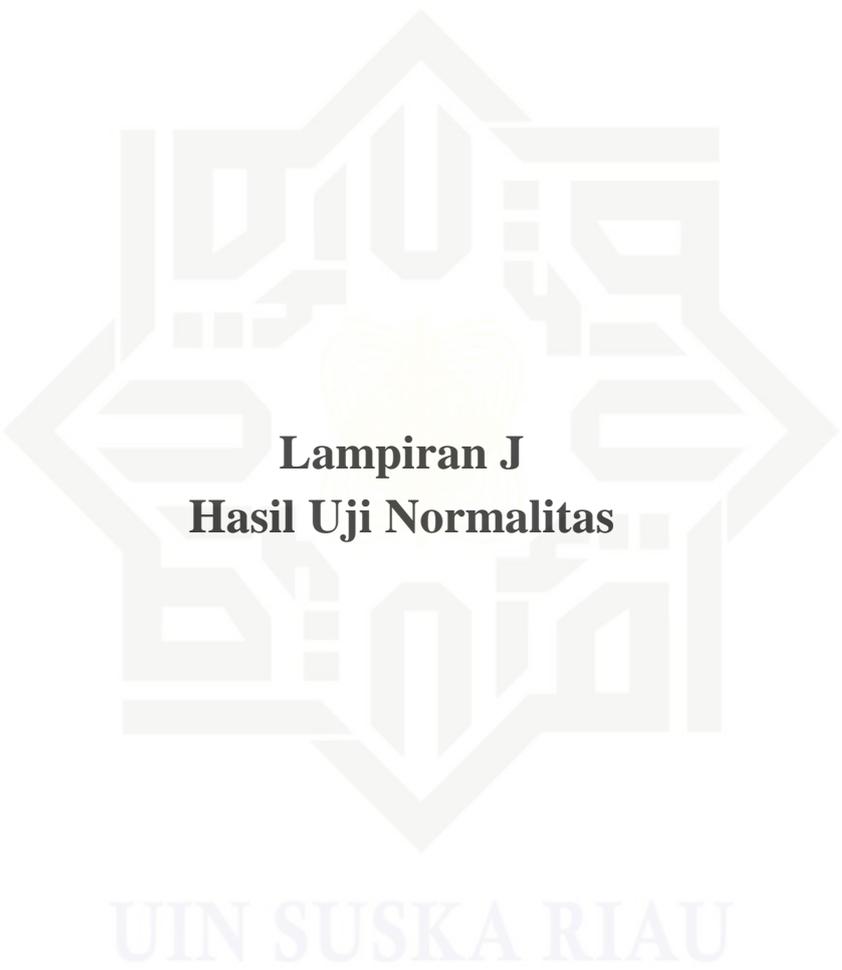
**Statistics**

Kategori

N	Valid	200
	Missing	0

Kategori

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	Sangat Rendah	46	23,0	23,0	23,0
	Rendah	73	36,5	36,5	59,5
	Sedang	50	25,0	25,0	84,5
	Tinggi	26	13,0	13,0	97,5
	Sangat Tinggi	5	2,5	2,5	100,0
	Total	200	100,0	100,0	



## Lampiran J Hasil Uji Normalitas

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## UJI NORMALITAS

### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
AGRESIVITAS	200	100,0%	0	0,0%	200	100,0%
INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	200	100,0%	0	0,0%	200	100,0%

### Descriptives

		Statistic	Std. Error	
AGRESIVITAS	Mean	57,86	,645	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56,58	
		Upper Bound	59,13	
	5% Trimmed Mean	57,78		
	Median	57,00		
	Variance	83,160		
	Std. Deviation	9,119		
	Minimum	30		
	Maximum	85		
	Range	55		
	Interquartile Range	13		
	Skewness		,201	,172
		Kurtosis	,387	,342
	Mean	95% Confidence Interval for Mean	29,75	,560
Lower Bound		28,65		
	Upper Bound	30,85		
5% Trimmed Mean		29,71		
Median		30,00		
INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	Variance	62,781		
	Std. Deviation	7,923		
	Minimum	14		
	Maximum	52		
	Range	38		
	Interquartile Range	9		
	Skewness		-,012	,172
		Kurtosis	-,071	,342

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
AGRESIVITAS	,067	200	,028	,991	200	,216
INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	,098	200	,000	,980	200	,005

a. Lilliefors Significance Correction

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

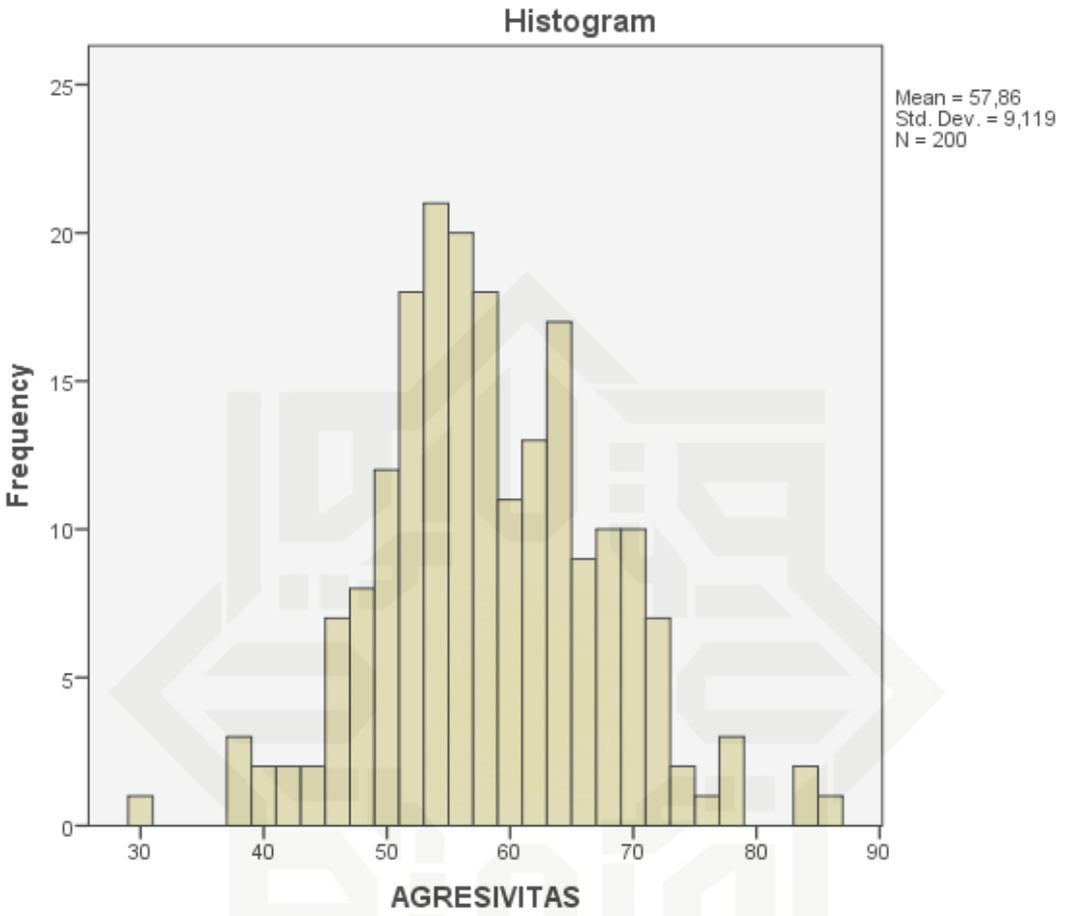
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumarkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran K Hasil uji linearitas

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## UJI LINEARITAS

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined )		3462,230	42	82,434	1,433	,060
INTENSITASBERMAINGAMEONLINE * AGRESIVITAS	Between Groups	1186,282	1	1186,282	<b>20,622</b>	<b>,000</b>
	Deviation from Linearity	2275,948	41	55,511	,965	,538
	Within Groups	9031,270	157	57,524		
Total		12493,500	199			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
INTENSITASBERMAINGAMEONLINE * AGRESIVITAS	,308	,095	,526	,277

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
INTENSITASBERMAINGAMEONLINE * AGRESIVITAS	200	100,0%	0	0,0%	200	100,0%

**Report**

**INTENSITASBERMAINGAMEONLINE**

AGRESIVITAS	Mean	N	Std. Deviation
30	30,00	1	.
37	22,00	1	.
38	21,00	2	2,828
39	17,00	1	.
40	18,00	1	.
41	17,00	1	.
42	29,00	1	.
43	16,00	1	.
44	19,00	1	.
45	26,67	3	9,238
46	27,75	4	4,113
47	26,00	3	4,359
48	26,80	5	9,602
49	31,00	8	6,024
50	32,50	4	14,012
51	26,31	13	9,050
52	27,20	5	3,564
53	30,00	12	3,908
54	30,56	9	9,221
55	26,80	10	6,052
56	26,60	10	7,121

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

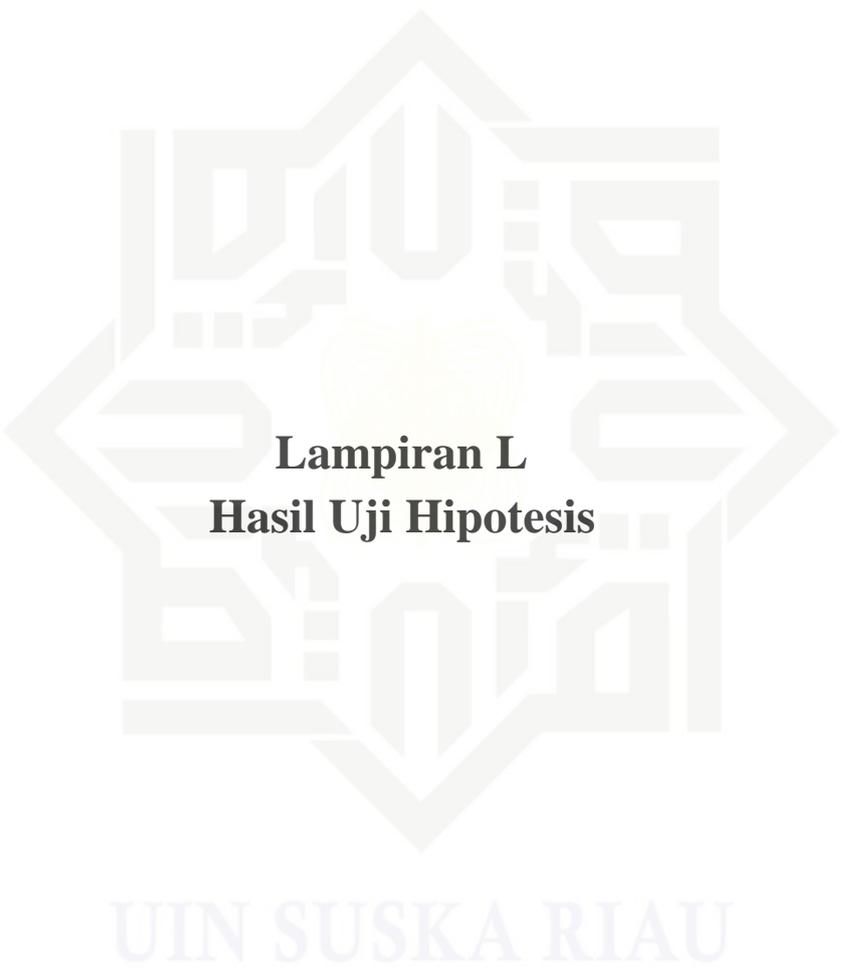
57	29,10	10	5,646
58	27,88	8	7,039
59	32,80	5	7,014
60	34,17	6	9,888
61	29,67	6	6,623
62	29,57	7	7,138
63	34,25	8	5,445
64	33,89	9	9,558
65	27,20	5	5,630
66	31,75	4	12,842
67	32,50	6	6,595
68	23,00	4	8,832
69	36,33	9	6,557
70	33,00	1	.
71	41,00	2	15,556
72	36,60	5	6,656
73	39,00	1	.
74	37,00	1	.
76	31,00	1	.
77	34,33	3	11,504
84	28,50	2	,707
85	23,00	1	.
Total	29,75	200	7,923

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang meminumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran L Hasil Uji Hipotesis

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## UJI HIPOTESIS

Correlations

		Agresivitas	Intensitas
Agresivitas	Pearson Correlation	1	,308**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	200	200
Intensitas	Pearson Correlation	,308**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	200	200

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran M Sumbangan Efektif

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Sumbangan efektif**

**Correlations**

		Intensitas	Intensitas	Intensitas	Intensitas	Agresivitas
Intensitas	Pearson Correlation	1	,594**	,495**	,635**	,316**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	Sum of Squares and Cross-products	1559,875	1577,425	231,100	369,350	1604,775
	Covariance	7,839	7,927	1,161	1,856	8,064
	N	200	200	200	200	200
Intensitas	Pearson Correlation	,594**	1	,336**	,480**	,228**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,001
	Sum of Squares and Cross-products	1577,425	4515,355	266,860	475,610	1974,165
	Covariance	7,927	22,690	1,341	2,390	9,920
	N	200	200	200	200	200
Intensitas	Pearson Correlation	,495**	,336**	1	,635**	,258**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	Sum of Squares and Cross-products	231,100	266,860	139,520	110,520	392,780
	Covariance	1,161	1,341	,701	,555	1,974
	N	200	200	200	200	200
Intensitas	Pearson Correlation	,635**	,480**	,635**	1	,242**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,001
	Sum of Squares and Cross-products	369,350	475,610	110,520	217,020	459,030
	Covariance	1,856	2,390	,555	1,091	2,307
	N	200	200	200	200	200
Agresivitas	Pearson Correlation	,316**	,228**	,258**	,242**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,001	
	Sum of Squares and Cross-products	1604,775	1974,165	392,780	459,030	16548,795
	Covariance	8,064	9,920	1,974	2,307	83,160
	N	200	200	200	200	200

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang meminumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Intensitas, Intensitas, Intensitas, Intensitas <sup>b</sup>		Enter

- a. Dependent Variable: Agresivitas
- b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,340 <sup>a</sup>	,116	,097	8,664

- a. Predictors: (Constant), Intensitas, Intensitas, Intensitas, Intensitas

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1912,149	4	478,037	6,369	,000 <sup>b</sup>
	Residual	14636,646	195	75,060		
	Total	16548,795	199			

- a. Dependent Variable: Agresivitas
- b. Predictors: (Constant), Intensitas, Intensitas, Intensitas, Intensitas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	47,348	2,483		19,069	,000
	Intensitas	,726	,318	,223	2,287	,023
	Intensitas	,108	,163	,056	,661	,509
	Intensitas	1,503	,961	,138	1,564	,120
	Intensitas	-,122	,877	-,014	-,139	,889

- a. Dependent Variable: Agresivitas



## Lampiran N Analisis Tambahan

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### 1. Analisis tambahan intensitas bermain *game online* berdasarkan jenis kelamin

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
INTENSITASBERMAINGA MEONLINE * JENISKELAMIN	200	100,0%	0	0,0%	200	100,0%

INTENSITASBERMAINGAMEONLINE \* JENISKELAMIN Crosstabulation

		JENISKELAMIN		Total
		Laki-laki	Perempuan	
14	Count	1 <sub>a</sub>	8 <sub>a</sub>	9
	% within INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	11,1%	88,9%	100,0%
16	Count	1 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	4
	% within INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	25,0%	75,0%	100,0%
17	Count	2 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	6
	% within INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	33,3%	66,7%	100,0%
18	Count	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	3
	% within INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	33,3%	66,7%	100,0%
19	Count	0 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	4
	% within INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	0,0%	100,0%	100,0%
20	Count	1 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	4

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	% within	25,0%	75,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	5
21	% within	20,0%	80,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	3
22	% within	33,3%	66,7%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	6 <sub>a</sub>	7
23	% within	14,3%	85,7%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1
24	% within	0,0%	100,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	4
25	% within	25,0%	75,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	2 <sub>a</sub>	6 <sub>a</sub>	8
26	% within	25,0%	75,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	5
27	% within	20,0%	80,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	5 <sub>a</sub>	9 <sub>a</sub>	14
28	% within	35,7%	64,3%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
29	Count	7 <sub>a</sub>	8 <sub>a</sub>	15



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	% within	46,7%	53,3%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	3 <sub>a</sub>	12 <sub>a</sub>	15
30	% within	20,0%	80,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	6 <sub>a</sub>	6 <sub>a</sub>	12
31	% within	50,0%	50,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	7 <sub>a</sub>	5 <sub>a</sub>	12
32	% within	58,3%	41,7%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	4 <sub>a</sub>	10 <sub>a</sub>	14
33	% within	28,6%	71,4%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	2 <sub>a</sub>	5 <sub>a</sub>	7
34	% within	28,6%	71,4%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	5
35	% within	20,0%	80,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	0 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	3
36	% within	0,0%	100,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	3 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	6
37	% within	50,0%	50,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
38	Count	0 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	% within	0,0%	100,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	3 <sub>a</sub>	6 <sub>a</sub>	9
39	% within	33,3%	66,7%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	5 <sub>a</sub>	2 <sub>b</sub>	7
40	% within	71,4%	28,6%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	4
41	% within	25,0%	75,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	3 <sub>a</sub>	0 <sub>b</sub>	3
42	% within	100,0%	0,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2
43	% within	50,0%	50,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1
44	% within	0,0%	100,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1
46	% within	100,0%	0,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
	Count	0 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	2
48	% within	0,0%	100,0%	100,0%
	INTENSITASBERMAINGA MEONLINE			
52	Count	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	% within INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	50,0%	50,0%	100,0%
	Count	66	134	200
Total	% within INTENSITASBERMAINGA MEONLINE	33,0%	67,0%	100,0%

Each subscript letter denotes a subset of JENISKELAMIN categories whose column proportions do not differ significantly from each other at the ,05 level.

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	33,599 <sup>a</sup>	32	,390
Likelihood Ratio	38,622	32	,195
Linear-by-Linear Association	5,405	1	,020
N of Valid Cases	200		

a. 57 cells (86,4%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,33.

## 2. Analisis tambahan intensitas bermain *game online* berdasarkan kelas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
INTENSITASBERMAINGAMEONLINE * KELAS	200	100,0%	0	0,0%	200	100,0%

INTENSITASBERMAINGAMEONLINE \* KELAS Crosstabulation

	KELAS						Total
	X IP A	X IPS	XI IP A	XI IPS	XII IPA	XII IPS	
Count	3 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	5 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	9
1 % within	33,	0,0	0,0	0,0	55,6	11,1	100,
4 INTENSITASBERMAINGAMEONLINE	3%	%	%	%	%	%	0%
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	4
1 % within	25,	0,0	0,0	25,	50,0	0,0	100,
6 INTENSITASBERMAINGAMEONLINE	0%	%	%	0%	%	%	0%
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	5 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	6
1 % within	16,	0,0	0,0	0,0	83,3	0,0	100,
7 INTENSITASBERMAINGAMEONLINE	7%	%	%	%	%	%	0%
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	3
1 % within	33,	0,0	0,0	0,0	33,3	33,3	100,
8 INTENSITASBERMAINGAMEONLINE	3%	%	%	%	%	%	0%
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	4
1 % within	25,	0,0	25,	0,0	50,0	0,0	100,
9 INTENSITASBERMAINGAMEONLINE	0%	%	0%	%	%	%	0%
2 Count	3 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	4

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

0 % within	75,	25,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100,
INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	5				
2 % within	20,	20,0	20,	20,	20,0	0,0	100,
1 INTENSITASBERMAING	0%	%	0%	0%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	3
2 % within	33,	0,0	33,	33,	0,0	0,0	100,
2 INTENSITASBERMAING	3%	%	3%	3%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	7
2 % within	28,	0,0	0,0	14,	57,1	0,0	100,
3 INTENSITASBERMAING	6%	%	%	3%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1
2 % within	0,0	0,0	0,0	0,0	100,	0,0	100,
4 INTENSITASBERMAING	%	%	%	%	0%	%	0%
AMEONLINE							
Count	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	4
2 % within	50,	0,0	0,0	0,0	25,0	25,0	100,
5 INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	6 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	8
2 % within	12,	0,0	0,0	12,	75,0	0,0	100,
6 INTENSITASBERMAING	5%	%	%	5%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	2 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	5
2 % within	40,	20,0	0,0	20,	20,0	0,0	100,
7 INTENSITASBERMAING	0%	%	%	0%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	4 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	6 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	14
2 % within	28,	7,1	14,	0,0	42,9	7,1	100,
8 INTENSITASBERMAING	6%	%	3%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	4 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	7 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	15



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9 % within	26,	20,0	6,7	0,0	46,7	0,0	100,
INTENSITASBERMAING	7%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	8 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	15
3 % within	53,	6,7	13,	6,7	13,3	6,7	100,
0 INTENSITASBERMAING	3%	%	3%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	3 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	12
3 % within	25,	16,7	8,3	8,3	33,3	8,3	100,
1 INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	4 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	12
3 % within	33,	0,0	16,	33,	16,7	0,0	100,
2 INTENSITASBERMAING	3%	%	7%	3%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	5 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	4 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	14
3 % within	35,	0,0	14,	28,	14,3	7,1	100,
3 INTENSITASBERMAING	7%	%	3%	6%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	7
3 % within	14,	14,3	14,	0,0	42,9	14,3	100,
4 INTENSITASBERMAING	3%	%	3%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	3 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	5
3 % within	60,	0,0	0,0	0,0	40,0	0,0	100,
5 INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	3
3 % within	33,	33,3	0,0	0,0	0,0	33,3	100,
6 INTENSITASBERMAING	3%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	6
3 % within	16,	33,3	0,0	16,	33,3	0,0	100,
7 INTENSITASBERMAING	7%	%	%	7%	%	%	0%
AMEONLINE							
3 Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8 % within	33,	0,0	0,0	33,	33,3	0,0	100,
INTENSITASBERMAING	3%	%	%	3%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	6 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	9
3 % within	11,	0,0	0,0	22,	66,7	0,0	100,
9 INTENSITASBERMAING	1%	%	%	2%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	3 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	7
4 % within	28,	0,0	0,0	14,	42,9	14,3	100,
0 INTENSITASBERMAING	6%	%	%	3%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	4
4 % within	50,	0,0	0,0	0,0	50,0	0,0	100,
1 INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	2 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	3
4 % within	66,	0,0	0,0	0,0	0,0	33,3	100,
2 INTENSITASBERMAING	7%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	2
4 % within	50,	0,0	0,0	0,0	0,0	50,0	100,
3 INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	1				
4 % within	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100,	100,
4 INTENSITASBERMAING	%	%	%	%	%	0%	0%
AMEONLINE							
Count	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1
4 % within	0,0	100,	0,0	0,0	0,0	0,0	100,
6 INTENSITASBERMAING	%	0%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
Count	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2
4 % within	50,	0,0	0,0	0,0	50,0	0,0	100,
8 INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
AMEONLINE							
5 Count	1 <sub>a</sub>	1 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	0 <sub>a</sub>	2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	2 % within	50,	50,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100,
	INTENSITASBERMAING	0%	%	%	%	%	%	0%
	AMEONLINE							
	Count	64	16	14	21	72	13	200
Total	% within	32,	8,0	7,0	10,	36,0	6,5	100,
	INTENSITASBERMAING	0%	%	%	5%	%	%	0%
	AMEONLINE							

Each subscript letter denotes a subset of KELAS categories whose column proportions do not differ significantly from each other at the ,05 level.

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	163,735 <sup>a</sup>	160	,403
Likelihood Ratio	157,615	160	,538
Linear-by-Linear Association	,622	1	,430
N of Valid Cases	200		

a. 194 cells (98,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,07.

3. Analisis tambahan intensitas bermain *game online* berdasarkan jenis *game* yang dimainkan

NO	<i>Game online</i> yang dimainkan	Jumlah
1	<i>Mobile legend</i>	77
2	PUBG	26
3	<i>Free fire</i>	4
4	Domino	4
5	<i>Shope games</i>	3
6	Ludo king	3
7	Moba	2
8	Masak-masak	2
9	<i>8 ball poll</i>	2
10	<i>Dream league soccer</i>	1
11	<i>Zepeto</i>	2
12	<i>Criminal case</i>	1
13	<i>Brain out</i>	1
14	<i>The sims</i>	1
15	<i>Growtopia</i>	1
16	<i>Smtown superstar</i>	1

17	<i>Roblox</i>	1
18	<i>Zombie</i>	1
19	<i>Frag</i>	1
20	<i>Genshin</i>	2
21	<i>Candy crush</i>	1
22	<i>Garden scape</i>	2
23	<i>Quizi</i>	1
24	<i>Call of duty</i>	1
25	<i>Kart rider</i>	1
26	<i>Hide online</i>	1
27	Tidak bermain game	57
	<b>Total</b>	<b>200</b>



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Lampiran O Surat Surat Penelitian

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

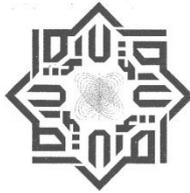
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
 كلية علم النفس  
**FACULTY OF PSYCHOLOGY**

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
 Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: [fpsi@uin-suska.ac.id](mailto:fpsi@uin-suska.ac.id)

Nomor : B-1106E/Un.04/F.VI/PP.00.9/08/2021 Pekanbaru, 19 Agustus 2021  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran : -  
 Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Kepada Yth.  
 Kepala SMA Negeri 9 Pekanbaru  
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
 Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Suci Dwi Lestari  
 NIM : 11661201362  
 Tempat Tgl.Lahir : Sukaramai/ 28 Desember 1997  
 Jurusan : Psikologi S1  
 Semester : XI (Sebelas)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat Bapak/Ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Agresivitas pada Remaja SMA Negeri 9 Pekanbaru".*

Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.  
 Dekan



19621212 199503 1 001  
 Kusnadi, M.Pd



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 9 PEKANBARU**

Alamat : Jl. Semeru 12 Kecamatan Lima Puluh Kota Pekanbaru Kode Pos 28141  
e-mail : sman9pku@yahoo.co.id web : sman9-pku.sch.id Telp. 0761 -23753 Fax. 08761-39319  
NSS : 301096003036 NPSN : 10404031



**Akreditasi "A"**

**SURAT KETERANGAN**  
NOMOR : 070/SMAN09/1141

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Pekanbaru, Provinsi Riau, dengan ini menerangkan :

**N a m a** : Suci Dwi Lestari  
**N I M** : 11661201362  
**Mahasiswa** : S1. Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
**Judul Penelitian** : *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Agresivitas pada Siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru*

Telah selesai melaksanakan Try Out Penelitian di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Pekanbaru, yaitu pada tanggal 31 Agustus 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 20 September 2021  
13 Shafar 1443 H

  
**Dra. Hj. ZURAIDA**  
 NIP. 196303031987032005



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
 كلية علم النفس  
**FACULTY OF PSYCHOLOGY**

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
 Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: [fpsi@uin-suska.ac.id](mailto:fpsi@uin-suska.ac.id)

Nomor : B-1607E/Un.04/F.VI/PP.00.9/09/2021 Pekanbaru, 07 September 2021  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : 1 (satu) berkas  
 Hal : Mohon Rekomendasi Riset

Kepada Yth.  
 Kepala Dinas Penanaman Modal  
 dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau  
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
 Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada Saudara bahwa:

Nama : Suci Dwi Lestari  
 NIM : 11661201362  
 Jurusan : Psikologi S1  
 Semester : XI (Sebelas)

ditugaskan untuk melakukan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsi/ tesis, yaitu:

*"Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Agresivitas pada Siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru."*

Lokasi : 1. SMA Negeri 9 Pekanbaru

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon Saudara berkenan memberi rekomendasi riset yang bersangkutan pada lokasi tersebut di atas dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi/ tesisnya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Wassalam.  
 Dekan,

Dr. Kusnadi, M.Pd  
 NIP. 19671212 199503 1 001



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : [dpmptsp@riau.go.id](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/43584  
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, Nomor : B-1607/Un.04/PPs/F.VI/PP.00.9/09/2021 Tanggal 7 September 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

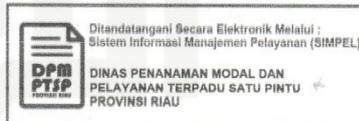
- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. Nama              | : SUCI DWI LESTARI   |
| 2. NIM / KTP         | : 11661201362  |
| 3. Program Studi     | : PSIKOLOGI  |
| 4. Jenjang           | : S1   |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU  |
| 6. Judul Penelitian  | : HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN AGRESIVITAS PADA SISWA SMA NEGERI 9 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMA NEGERI 9 PEKANBARU   |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 9 September 2021



**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
**DINAS PENDIDIKAN**

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553  
 PEKANBARU

Pekanbaru, 14 SEP 2021

Nomor : 071/Disdik/1.3/2021/ 11436  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran :  
 Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala SMA Negeri 9 Pekanbaru

di-  
 Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/43584 Tanggal 9 September 2021 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : **SUCI DWI LESTARI**  
 NIM/KTP : 11661201362  
 Program Studi : PSIKOLOGI  
 Jenjang : S1  
 Alamat : PEKANBARU  
 Judul Penelitian : **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN AGRESIVITAS PADA SISWA SMA NEGERI 9 PEKANBARU**  
 Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 9 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
 PROVINSI RIAU  
 SEKRETARIS



Dr. Eng. YUSRI, S.Pd., S.T.M.T  
 Pembina Tingkat I  
 NIP. 19661231 199102 1 007

Tembusan:  
 Dekan Fakultas Psikolog UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang meminumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 9 PEKANBARU**

Jalan Semeru 12, Kecamatan Lima Puluh Kota Pekanbaru Kode Pos: 28141  
 e-mail: sman9pku@yahoo.co.id web: www.sman9-pku.sch.id Telp. 0761- 23753 Fax. 0761- 39319  
 NSS: 301096003036 NPSN: 10404031



Akreditasi : A

**SURAT KETERANGAN**  
 NOMOR : 070/SMAN09/1164

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Pekanbaru, Provinsi Riau, dengan ini menerangkan :

Nama : Suci Dwi Lestari  
 N I M : 11661201362  
 Mahasiswa : S1. Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
 Judul Penelitian : *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Agresivitas pada Siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru*

Telah selesai melaksanakan Penelitian di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Pekanbaru, yaitu pada tanggal 22 September 27 September 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 14 Oktober 2021  
 7 Robi'ul Awal 1443 H



**Dra. Hj. ZURAIDA**  
 NIP. 196303031987032005

UIN SUSKA RIAU



## Lampiran P Dokumentasi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

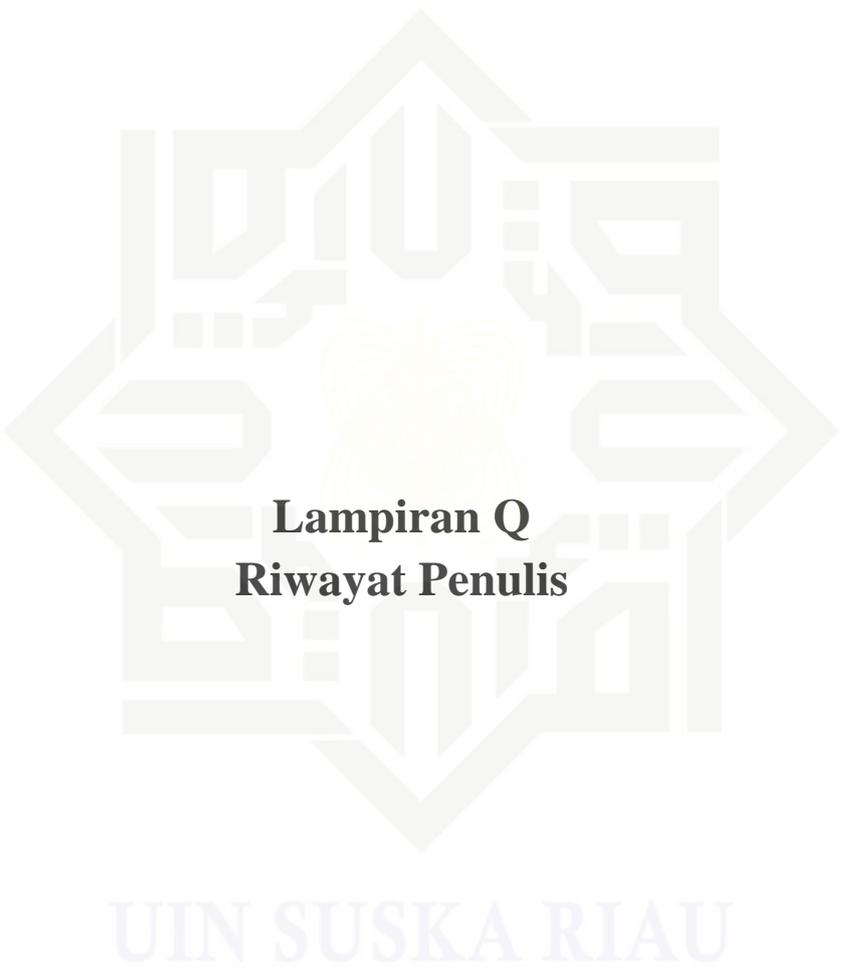
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN  
SUSKA  
RIAUI



## Lampiran Q Riwayat Penulis

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## RIWAYAT PENULIS



Suci Dwi Lestari, lahir di Sukaramai pada tanggal 28 Desember 1997. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak Kusno dan Ibu Nasiati. Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2004 s.d 2010 di SDN 015 Sumber Sari, pada tahun 2010 s.d 2013 penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Tapung Hulu, selanjutnya pada tahun 2013 s.d 2016 penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Tapung Hulu jurusan IPA. Pada tahun 2016 s.d 2022 penulis melanjutkan pendidikan S1 di jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Semoga penulis dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan bermanfaat bagi orang lain.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.