



Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dan Keterampilan Sosial dengan Agresivitas Pada Remaja

Khaidir Ali¹, Purwadi²

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

E-mail: ali3khaidir@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|--|--|
| Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-04 | <p>This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and social skills with aggressiveness in adolescents. The research method used is a quantitative method with a cross-sectional design. The population in this study was UII Yogyakarta high school students totaling 301 students with sample selection using convenience sampling technique with a sample of 205 students. The measuring instruments used are the intensity scale of playing online games, the social skills scale, and the aggressiveness scale. The data analysis method used to test the hypothesis is multiple linear regression analysis. The results of multiple linear regression analysis in this study showed an R-value of 0.849 with a significance level (p) of 0.000 ($p < 0.01$). The results showed that there is a very significant relationship between the intensity of playing online games and social skills with aggressiveness in adolescents with an effective contribution of 72%. There is a positive relationship between the intensity of playing online games and aggressiveness in adolescents. The results of the analysis of the variable intensity of playing online games with aggressiveness show a Beta value of 0.482 with a sig value of 0.000 ($p < 0.01$) the effective contribution obtained is 38.7%. There is a negative relationship between social skills and aggressiveness in adolescents. The results of the analysis of social skills with aggressiveness showed a Beta value of -0.422 with a sig value of 0.000 ($p < 0.01$), the effective contribution obtained was 33.3%. The conclusion that can be drawn from this study shows that there is a very significant relationship between the intensity of playing online games and social skills and aggressiveness in adolescents.</p> |
| Keywords: Aggressiveness; Intensity of Playing Online Games; Social Skills. | |

| Artikel Info | Abstrak |
|---|---|
| Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-04 | <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain <i>game online</i> dan keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain <i>cross-sectional</i>. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMA UII Yogyakarta yang berjumlah 301 siswa dengan pemilihan sampel menggunakan teknik <i>convenience sampling</i> dengan sampel sebanyak 205 siswa. Alat ukur yang digunakan berupa skala intensitas bermain <i>game online</i>, skala keterampilan sosial dan skala agresivitas. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah analisis regresi linier berganda. Hasil analisis regresi linier berganda dalam penelitian ini menunjukkan nilai R 0,849 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain <i>game online</i> dan keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja dengan sumbangan efektif sebesar 72%. Ada hubungan positif antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan agresivitas pada remaja. Hasil analisis variabel intensitas bermain <i>game online</i> dengan agresivitas menunjukkan nilai Beta 0,482 dengan nilai sig 0,000 ($p < 0.01$) sumbangan efektif yang diperoleh sebesar 38,7%. Ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. Hasil analisis keterampilan sosial dengan agresivitas menunjukkan nilai Beta -0,422 dengan nilai sig 0,000 ($p < 0,01$) sumbangan efektif yang diperoleh sebesar 33,3%. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini menunjukkan ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain <i>game online</i> dan keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja.</p> |
| Kata kunci: Agresivitas; Intensitas Bermain <i>Game Online</i> ; Keterampilan Sosial. | |

I. PENDAHULUAN

Remaja seringkali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, dan mudah tersinggung perasaannya (Papalia &

Martorell, 2014). Oleh karena itu, remaja merupakan masa yang berpotensi besar untuk mengalami konflik dan dipenuhi dengan perilaku agresif. Kasus agresivitas fisik dialami remaja putri berseragam sekolah di kota Malang yang dianiaya temannya. Disebutkan di dalam berita

bahwa pelaku memukul, menginjak, menendang dan menjambak korban hingga jatuh tersungkur di rerumputan (DetikNews.com, 2021).

Myers (2010) menjelaskan bahwa agresivitas merupakan perilaku fisik, psikologis maupun verbal yang dimaksudkan untuk menyakiti, menyebabkan kerusakan atau merugikan orang lain yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresivitas. Terdapat empat aspek agresivitas menurut Buss dan Perry, (1992) meliputi agresif fisik (*physical aggression*), agresif verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*) dan permusuhan (*hostility*). Amanda, (2016) mengungkapkan bahwa sebagian besar permainan *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, fisik, dan psikologis. Hal tersebut didukung oleh penelitian Komala (2015) yang memperoleh hasil bahwa siswa yang intensitas bermain game online tinggi, maka tingkat agresivitas disekolah juga tinggi. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *game online* dapat berdampak negatif pada remaja yang akan berdampak terhadap perilaku agresivitas.

Aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Horrigan (2002) adalah sebagai berikut: 1) Frekuensi, merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*. Ketika bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan seseorang tidak mendapatkan pengetahuan. 2) Lama waktu, aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Ketika bermain *game online* dengan waktu lebih dari 3 jam perhari hal ini akan membuat seseorang menganggap bahwa *game online* lebih penting daripada hal yang lain, seperti aktivitas sosial lainnya. Selain intensitas bermain *game online*, faktor yang turut berpengaruh terhadap agresivitas adalah keterampilan sosial. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Rizeki (2012) bahwa ada hubungan antara keterampilan sosial dengan perilaku agresif. Hal ini memungkinkan bahwa apabila siswa memiliki keterampilan sosial yang tinggi, kemungkinan perilaku agresivitasnya rendah. Keterampilan sosial setiap individu dapat diperoleh dari proses belajar dari pengalaman-pengalaman baru yang dialami dalam interaksinya dengan lingkungan sosialnya (Hurlock, 2012).

Reggio dan Wing (2009) membagi keterampilan sosial menjadi lima dimensi, antara lain *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity* dan *social control*. Zsolnai dan Kasik (2014) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial meliputi 1) keterampilan dan perilaku interpersonal 2) keterampilan dan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri 3) keterampilan dan perilaku terkait tugas dan 4) keterampilan dan perilaku terkait lingkungan. Marinho dan Casanova (2017) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk melakukan perilaku-perilaku tertentu yang memungkinkannya dalam mencapai kompetensi sosialnya. Berbicara mengenai keterampilan sosial, diketahui terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perilaku agresi yaitu 1) proses belajar 2) penguatan (*reinforcement*) dan 3) imitasi peniruan terhadap model (Brigham dalam Tentama, 2012). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto dan Farozin (2018) rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki individu saat berada pada kondisi yang tidak menyenangkan atau menguntungkan akan menyebabkan kemarahan yang pada akhirnya berperilaku agresif yang berdampak pada perilaku cenderung menutup diri dari orang lain, kurang mampu mengontrol emosi, menunjukkan perasangka permusuhan saat berhadapan dengan stimulus sosial yang ambigu dan mengartikannya sebagai tanda permusuhan sehingga merespon dengan tindakan agresif.

Wawancara dilakukan peneliti kepada guru BK SMA UII Yogyakarta pada tanggal 9 Februari 2023 memaparkan bahwa terdapat beberapa kasus yang menunjukkan adanya tindakan agresif di lingkungan sekolah. Fenomena terkait agresivitas terjadi pada dunia pendidikan terutama pada peserta didik. Pada tanggal 9 febuari 2023 peneliti melakukan wawancara yang melibatkan 30 siswa di SMA UII Yogyakarta, dengan metode *focus group discussion*. Hasil menunjukkan adanya perilaku agresif verbal (*verbal aggression*) yang ditunjukkan melalui perilaku siswa seperti mengumpat, mengadu domba, saling mengejek, *bully-an* yang dilakukan oleh kakak tingkat baik itu kakak tingkat yang sudah lama disekolah tersebut maupun kakak tingkat pindahan dari sekolah lain dan berkata kasar ketika berbicara. Hasil lain yang terlihat pada aspek agresi fisik (*physical aggression*) adalah beberapa siswa terlibat perkelahian baik antara teman atau antara kakak tingkat di dalam sekolah. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara menunjukkan

rata-rata siswa bermain *game online* 3 sampai 4 jam perhari, bahkan beberapa siswa mengatakan bisa bermain *game online* lebih dari 4 jam perhari ketika hari libur.

Banyak hal yang memicu siswa melakukan tindakan agresif, akan tetapi sebagian besar siswa mudah melakukan tindakan agresif ketika siswa sedang bermain *game* terutama *game online*. Setelah membandingkan dan melihat penelitian yang telah dilakukan sebelumnya serta didukung dengan wawancara dengan metode focus group discussion sebanyak 30 siswa dan guru BK di salah satu SMA UII Yogyakarta, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian terkait dengan pengaruh antara intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial terhadap agresivitas remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat berkontribusi memberikan sumbangan secara teoritis untuk ilmu psikologi khususnya di bidang psikologi pendidikan dan psikologi sosial mengenai pengaruh antara intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial terhadap agresivitas remaja. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk peneliti selanjutnya.

Hipotesis mayor dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. Sementara hipotesis minor pertama yang diajukan pada penelitian ini ialah ada hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada remaja. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada remaja maka semakin tinggi pula agresivitas pada remaja. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online* pada remaja maka semakin rendah pula agresivitas pada remaja. Hipotesis minor kedua yang diajukan pada penelitian ini ialah ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. Artinya semakin tinggi keterampilan sosial maka semakin rendah pula agresivitas pada remaja.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) UII Yogyakarta yang terdiri dari 10 kelas, yang berjumlah N = 301 siswa. Peneliti mengambil

sampel dari populasi menggunakan convenience sampling. Jumlah subjek yang terkumpul sebanyak 205 siswa sebagai subjek penelitian (dari total 214 siswa). Sehingga peneliti mengambil sampel dari kelas X, XI dan kelas XII, siswa yang hadir di SMA UII Yogyakarta pada saat penelitian digunakan sebagai sampel, dengan proporsi masing-masing kelas yang berjumlah antara 24 sampai 35 siswa. Dengan demikian, sampel yang dipilih adalah sampel yang representatif dari jumlah populasi. Sampel pada penelitian ini berjumlah 205 siswa.

Peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada pihak sekolah SMA UII Yogyakarta untuk melakukan penelitian kepada siswa, melalui surat izin penelitian dari Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan. Setelah izin diperoleh, peneliti melakukan pengumpulan data sesuai dengan tujuan penelitian. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menyebarkan tiga alat ukur yang berupa skala psikologi, yaitu skala intensitas bermain *game online*, skala keterampilan sosial, dan skala agresivitas kepada siswa SMA UII Yogyakarta, yang disampaikan dan dibantu guru Bimbingan Konseling di sekolah. Siswa diminta untuk memberikan respon pada setiap pernyataan dalam masing-masing skala sesuai dengan kondisi yang siswa rasakan dan siswa alami.

Pengukuran variable pada penelitian ini menggunakan tiga alat ukur yang berupa skala. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, pengumpulan data menggunakan alat ukur psikologi atau disebut dengan skala psikologi. Ketiga alat ukur tersebut antara lain skala intensitas bermain *game online*, skala keterampilan sosial dan skala agresivitas. Skala tersebut menggunakan model skala Likert dengan empat pilihan jawaban mulai dari Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Validasi skala dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas isi, yaitu dengan melihat relevansi aitem dengan tujuan ukur skala dari beberapa penilai yang kompeten (Azwar, 2019). Pengujian validitas isi melalui proses rating oleh penilai (rater) berjumlah minimal tiga orang dengan kriteria memiliki kompetensi di bidang pendidikan (Retnawati, 2016). Penilai (rater) dalam uji validitas intensitas bermain *game online*, skala keterampilan sosial, dan skala agresivitas pada penelitian ini terdiri dari lima orang rater. Kesepakatan penilaian dari para rater diketahui melalui indeks validitas dengan perhitungan

content-validity coefficient yang didasarkan pada *formula Aiken's V* (Azwar, 2019). Terdapat 5 orang reter dalam penelitian ini.

Setelah penilaian dari reter maka dilanjutkan dengan uji coba skala. Uji coba skala dilaksanakan pada hari Selasa, 2 Januari 2024 dengan subjek uji coba adalah siswa kelas X, XI dan XII SMA UII Yogyakarta yang diwakili oleh tiga kelas, yaitu kelas X 2, kelas XI ICT dan kelas XII IPS 2. Uji coba dilakukan dengan menyebarkan skala kepada siswa yang dibantu guru Bimbingan Konseling disekolah. Selama pelaksanaan uji coba, situasi dan kondisi siswa dalam keadaan kondusif yang mempermudah pelaksanaan uji coba. Jumlah subjek yang merespon skala terkumpul sebanyak 75 (dari total 87 siswa) subjek uji coba yang terdiri dari 30 siswa kelas X 2, 22 siswa dari kelas XI ICT dan 23 siswa dari kelas XII IPS 2. Hal ini sebagaimana dalam Sugiyono (2015) bahwa alat ukur diujicobakan pada sampel dari mana populasi diambil, dengan jumlah anggota sampel yang digunakan adalah sekitar 30 orang. Jumlah sampel uji coba yang diambil semakin banyak akan semakin baik karena akan memberikan rasa aman dan kepercayaan terhadap parameter aitem yang diperoleh (Azwar, 2019). Dengan demikian, sampel uji coba memiliki karakteristik yang serupa dengan sampel penelitian.

Seleksi aitem dilakukan dengan menggugurkan aitem-aitem yang memiliki daya diskriminasi (*corrected item-total correlation*) atau rit di bawah 0.30. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Azwar (2019) bahwa semua item yang mencapai korelasi total aitem terkoreksi minimal 0.30, maka diskriminasi item dianggap memuaskan. Reliabilitas skala dianggap memuaskan jika koefisiennya mencapai koefisien korelasi minimal 0,8 (Azwar, 2019). Data hasil uji coba dianalisis dengan menggunakan program SPSS 25.0 for Windows.

Ada tiga skala yang digunakan dalam penelitian ini sebagai instrument pengumpulan data, yaitu skala intensitas bermain *game online* yang mengacu pada aspek-aspek intensitas bermain game online menurut Horrigan (2002) yang mengacu pada dua aspek frekuensi dan lama waktu. Skala keterampilan sosial yang mengacu berdasarkan berdasarkan lima dimensi menurut Reggio dan Wing (2003) yang terdiri dari *emotional sensitivity*, *emotional control*, *social expressivity*, *social sensitivity* dan *sosial control*. Skala agresivitas pada remaja mengacu pada aspek-aspek agresivitas menurut, Buss dan Perry (1992) yang meliputi agresi fisik (*physical*

aggression), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*) dan permusuhan (*hostility*).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap data dari hasil penelitian. Uji asumsi tersebut meliputi uji normalitas residu, uji linieritas, dan uji multikolinearitas. Peneliti menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov Test (KS-Z) residual dalam pengujian normalitas dengan kriteria data dikatakan normal apabila $(p) > 0,05$. Dari hasil uji normalitas residual diperoleh indek normalitas Kolmogorov-Smirnov Z (KS-Z) sebesar 0,047 dengan taraf signifikansi $(p) 0,200$ ($p > 0,05$) sehingga memiliki sebaran yang normal. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan sebaran data antara sampel dengan populasi. Sampel mampu mewakili ciri - ciri dari populasinya.

Selanjutnya dilakukan uji linieritas yang mana merupakan pengujian hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Tujuan dari uji linieritas penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel dependen (agresivitas) dengan tiap-tiap variabel independennya. Data hasil uji linieritas dapat dilihat pada Tabel 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Linieritas

| Variabel | Linierity | Deviation from linierity | Ket |
|---|-----------|-----------------------------|---------------------------|
| | Sig (p) | Sig (p) | |
| Agresivitas dengan intensitas bermain <i>game</i> <i>online</i> | 0,000 | 0,008 | Linier Kurang Ideal |
| Agresivitas dengan keterampilan sosial | 0,000 | 0,703 | Linier |

Berdasarkan dari tabel diatas diatas menunjukkan bahwa pada variabel agresivitas dengan intensitas bermain *game online* memiliki taraf signifikansi (p) linierity sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan taraf signifikansi (p) deviation from linierity sebesar 0,008 ($p < 0,05$), maka variabel agresivitas dengan intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang linier akan tetapi kurang ideal. Variabel agresivitas dengan keterampilan soaial memiliki taraf signifikansi (p) linierity sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan taraf signifikansi

(p) deviation from linierity sebesar 0,703 ($p > 0,05$), maka variabel agresivitas dengan keterampilan sosial memiliki hubungan yang linier.

Uji multikolinieritas ditandai dengan indikator nilai VIF (Variance Inflation Factor) dan tolerance (TOL). Jika nilai VIF ≤ 10 dan nilai tolerance $\geq 0,1$, maka tidak terjadi mulikolinieritas, dan sebaliknya, jika nilai VIF ≥ 10 dan nilai tolerance $\leq 0,1$, maka terjadi multikolinieritas (Ghozali, 2016). Data hasil uji multikolinieritas ditunjukkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinieritas

| Variabel | Tolerance | VIF | Keterangan |
|---------------------------------------|-----------|-------|---------------------------------|
| Intensitas bermain <i>game online</i> | 0,419 | 2,385 | Tidak terjadi multikolinieritas |
| Keterampilan sosial | 0,419 | 2,385 | Tidak terjadi multikolinieritas |

Berdasarkan dari tabel di atas, variabel intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial memiliki nilai tolerance sebesar 0,419 ($> 0,1$) dan nilai VIF sebesar 2,385 (< 10), maka dapat dikatakan bahwa kedua variabel bebas tidak terjadi interkorelasi atau kolinieritas. Uji hipotesis penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda, untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial dengan agresivitas.

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda untuk hipotesis mayor intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial dengan agresivitas. Hasil tersebut menunjukkan nilai R sebesar 0,849 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,01$), kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang sangat kuat dengan agresivitas. Artinya ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial dengan agresivitas. Mengacu pada hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hipotesis pertama yang diusulkan peneliti diterima.

Hasil uji hipotesis minor pertama yaitu pada variabel intensitas bermain *game online* dengan agresivitas mendapatkan nilai *Coefficients Beta* sebesar 0,482 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel intensitas bermain *game online* berhubungan yang positif terhadap agresivitas, dengan demikian hipotesis yang diusulkan peneliti diterima. Ada hubungan yang positif antara

intensitas bermain *game online* dengan agresivitas pada remaja. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi agresivitas, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin rendah agresivitas.

Hasil uji hipotesis minor kedua yaitu pada variabel keterampilan sosial dengan agresivitas mendapat nilai *coefficients Beta* sebesar -0,422 dengan taraf signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Hasil tersebut memnunjukkan bahwa variabel keterampilan sosial berhubungan yang negatif terhadap agresivitas, dengan demikian hipotesis yang diusulkan peneliti diterima. Ada hubungan yang negatif antara keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. Artinya semakin tinggi keteampilan sosial maka semakin rendah agresivitas, sebaliknya semakin rendah keterampilan sosial maka semakin tinggi agresivitas. Berikut adalah hasil pengujian statistik hipotesis minor yang dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Minor

| Variabel | B | Coefficients Beta | Sig. | r (zero order) | Kesimpulan |
|--|--------|-------------------|-------|----------------|------------------------------------|
| Intensitas bermain <i>game online</i> (X1) | 0.661 | 0.482 | 0.000 | 0.804 | Berperan Positif Sangat Signifikan |
| Keterampilan sosial (X2) | -0.846 | -0.422 | 0.000 | -0,789 | Berperan Negatif Sangat Signifikan |

Dalam penelitian ini diketahui intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial secara Bersama-sama dengan agresivitas memberikan sumbangan efektif sebesar 72% (R-square 0,720 x 100%) dengan agresivitas. Sumbangan efektif secara terpisah pada variabel intensitas bermain *game online* dengan agresivitas sebesar 38,7% dan sumbangan efektif variabel keterampilan sosial dengan agresivitas sebesar 33,3%. Total Sumbangan efektif 72% dengan sisanya 28% ditentukan oleh faktor – faktor dan variabel lainnya yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil perolehan yang didapat, diketahui bahwa variabel intensitas bermain *game online* merupakan variabel yang memiliki kontribusi lebih dominan dengan agresivitas, sementara keterampilan sosial memiliki kontribusi yang rendah dengan agresivitas.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan secara simultan melalui hasil pengujian hipotesis mayor menyatakan ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Widuri, et al (2018) yang menyatakan ada hubungan yang signifikan pada intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial terhadap perilaku agresif pada siswa. Selain itu, interaksi pemain di *game online* mengandung keinginan berkompentensi sehingga agresi verbal menjadi hal yang bisa dilakukan.

Hasil penelitian berikutnya diperoleh bahwa secara parsial hasil pengujian hipotesis minor pertama menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Teofanda, (2020) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas yang dimiliki seseorang dalam bermain *online game* semakin besar kecenderungan agresivitas pada dirinya.

Selanjutnya, hasil penelitian berikutnya diketahui bahwa secara parsial hasil pengujian hipotesis minor kedua dari menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan agresivitas. Hasil analisis tersebut membuktikan apabila semakin tinggi keterampilan sosial maka semakin rendah pula agresivitas pada remaja. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Nermin, et al (2023) yang menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara tingkat keterampilan sosial yang dimiliki remaja dengan perilaku agresif yang ditampilkan. Siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan menunjukkan kemampuan kerjasama, kontrol diri dan empati kepada orang lain disekitarnya, sehingga dapat menekan perilaku agresif mengekspresikan emosinya.

Agusniatih dan Manopa (2019) meyakini keterampilan sosial yang baik, cenderung lebih mampu mengatasi tantangan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengurangi risiko konflik interpersonal, dan menghindari perilaku agresif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial berhubungan sangat signifikan dengan agresivitas pada remaja. Intensitas bermain *game online* dan keterampilan sosial berkontribusi sebesar 72% terhadap agresivitas. Selain itu, intensitas bermain *game online* menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan sangat signifikan dengan agresivitas. Intensitas bermain *game online* berkontribusi sebesar 38,7% dengan agresivitas. Dan keterampilan sosial menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan sangat signifikan dengan agresivitas. Keterampilan sosial berkontribusi sebesar 33,3% agresivitas.

B. Saran

Rekomendasi kepada sekolah untuk Rekomendasi kepada sekolah untuk menyediakan layanan psikologis, berkerjasama dengan tenaga profesional Psikolog ataupun tenaga ahli lainnya untuk menindak lanjuti hasil dari penelitian yang menunjukkan indikasi para siswa yang menunjukkan masalah intensitas bermain *game online* tinggi, keterampilan sosial siswa yang rendah dan indikasi perilaku agresivitas pada siswa. Selain itu, sekolah mengadakan workshop atau seminar yang mengajarkan siswa, guru dan orang tua tentang penggunaan teknologi yang sehat, termasuk batasan waktu bermain *game online*, pihak sekolah diharapkan memberikan dorongan dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti klub debat, olahraga atau seni yang dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan. Edu Publisher. ISBN: 978-623-90098-1.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Agresif Remaja di Samarinda. Jurnal: Ilmu Komunikasi. 4(3). 290-304
- Azwar, S. (2019). Penyusunan skala psikologi. Pustaka Pelajar.

- Buss, A. H. & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality & Social Psychology*, 63, 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>.
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan): Erlangga.
- Komala, (2015). *Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Marinho, M. L., & Casanova. (2017). Environmental influence on the development of social skills in children. *Extensio: Revista Eletrônica De Extensão*, 14(26),2-11. Doi:<https://doi.org/10.5007/18070221.2017v14n26p2>
- Myers, D. G. (2010). *Social psychology tenth edition: The Mc. Graw Hill Companies*.
- Muhammad, A. (2021). DetikNews.com "Viral Remaja Putri Berseragam Sekolah di Kota Malang Dianiaya Temannya" <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5821775/viral-remaja-putri-berseragam-sekolah-di-kota-malang-dianiaya-temannya>.
- Nermin., M. Nebojsa., M. & Valentina., S. (2023) Social Skills and Aggressive Behavior Of Adolescents. DOI: 10.5937/intrev2302042M
- Papalia, D.E., & Martorell, G. (2014). *Experience Human Development* (13th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Riggio, H.R. & Wing, Y.K. (2009). Social skills, paranoid thinking, and social outcomes among young adults. *Personality and Individual Difference*, 47, 492-497. DOI:10.1177/0192513X11403281
- Rizeki, Z.P (2012). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dengan Perilaku Agresif Remaja Siswa Kelas XI SMK Bunda Kandung Jakarta Selatan. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*.Volume 1, No,1. DOI: <https://doi.org/10.21009/JPPP.011.23>
- Susanto, A. & Farozin, M. (2018). Pengaruh konformitas, keterampilan sosial dan persepsi terhadap sinetron anak jalanan terhadap perilaku agresif. Vol 5, No 1, (93-104). DOI: 10.21831/hsjpi.v5i1.15001
- Teofanda., R. (2020) Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal:eISSN2685-8428. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>.Vol.8,No.1,118-130. DOI: <https://doi.org/10.22219/cognicia.v8i1.11749>
- Tentama, F. (2012). Perilaku anak agresif: Asesmen dan intervensinya. *Kes Mas*, 6, 162-232. DOI: <http://dx.doi.org/10.12928/kesmas.v6i2.1057>
- Widuri., Q. Yufiarti., & Hapidin., (2018). Discretionary Online Games and Social Skills On Children's Aggressive Behavior. *Journal of Educational Science and Technology*. Vol 4 No 3. page 195-201 p-ISSN:2460-1497. DOI: <https://doi.org/10.26858/est.v1i1.7073>
- Zsolnai. A., & Kasik. L (2014). Functioning of social skills from middle childhood to early adolescence in Hungary. *Journal Emotional Education*, 6(2), 54-68. ISSN 2073-7629