

**PENGARUH KONTROL DIRI  
TERHADAP PERILAKU AGRESI PEMAIN *GAME ONLINE*  
PADA SISWA SMP AL-WASHILAH PANGURAGAN  
KABUPATEN CIREBON JAWA BARAT**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri  
Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

**Oleh :**

**Dhika Dzulkarnain Wibisono**  
NIM : 1817101015

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT  
FAKULTAS DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI  
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dhika Dzulkarnain Wibisono

NIM : 1817101015

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul Skripsi : **Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresi Pemain *Game online* Pada Siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon Jawa Barat.**

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini merupakan hasil penelitian atau karya tersendiri. Semua sumber yang digunakan dalam penulisan ini telah tercantum sesuai ketentuan yang berlaku di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Apabila dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar maka peneliti bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: [lib@uinsaizu.ac.id](mailto:lib@uinsaizu.ac.id)

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Kepada Yth.  
Dekan  
Fakultas Dakwah UIN SAIZU Purwokerto  
Di Purwokerto

Purwokerto 20 Januari 2022

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wa Barakatuh*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : DHIKA DZULKARNAIN WIBISONO  
NIM : 1817101015  
Program : SARJANA / S1  
Fakultas/Prodi : DAKWAH /BKI  
Judul Skripsi : Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku

Agresi Pemain Game Online Pada Siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon Jawa Barat.

Maka selaku pembimbing saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas dakwah UIN Saizu Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar sarjana (S.Sos)

*Walaikumsalam Wr. Wb.*

Purwokerto 20 Januari 2022

Pembimbing

Dr. Alief Budiyo, M.Pd.,  
NIP. 197902172009121003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: [lib@uinsaizu.ac.id](mailto:lib@uinsaizu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi berjudul

**PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU AGRESI PEMAIN GAME  
ONLINE PADA SISWA SMP AL WASHILAH PANGURAGAN KABUPATEN  
CIREBON JAWA BARAT**

Yang disusun oleh Saudara **Dhika Dzulkarnain Wibisono** NIM 1817101015, Program studi **Bimbingan dan Konseling Islam**, Fakultas **Dakwah**, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada tanggal **3 Februari 2022** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing.

  
Dr. Alief Budiyo, M.Pd.  
NIP. 197902172009121003

Sekretaris Sidang/Penguji II

  
Wanto, M.Kom.  
NIP. 198111192006041004

Penguji Utama

  
Nur Azizah, M.Si.  
NIP. 198101172008012010

Mengetahui/Mengesahkan

Purwokerto, ... **23-2-22** .....

Dekan,

  
Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag.  
NIP. 196912191998031001

## **MOTTO**

“Diam Cosplay Buaya Bergerak Jadi Sarjana”

**PENGARUH KONTROL DIRI  
TERHADAP PERILAKU AGRESI PEMAIN *GAME ONLINE*  
PADA SISWA SMP AL-WASHILAH PANGURAGAN  
KABUPATEN CIREBON JAWA BARAT**

Dhika Dzulkarnain Wibisono  
NIM. 1817101015

Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam  
UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

**ABSTRAK**

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk menguji dan menganalisa pengaruh variabel kontrol diri terhadap perilaku agresi pada siswa SMP yang bermain *game online*. Hal ini penting dilakukan untuk membuktikan dan menguji teori kontrol diri serta mempelajari social behavior pada siswa yang bermain *game online* sehingga dapat dijadikan suatu pedoman dalam memahami perilaku agresi pada siswa SMP yang notabennya berada pada usia remaja awal dalam mengontrol perilaku agresinya ketika sering bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang dianalisis menggunakan regresi linear sederhana guna memahami hubungan antar variabelnya. Adapun alat analisis yang digunakan yakni IMB SPSS Ver 26. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh siswa SMP Al-Washilah Panguragan kabupaten Cirebon yang bermain *game online*. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini ialah bahwa kontrol diri memberikan pengaruh negatif signifikan terhadap perilaku agresi siswa yang bermain *game online*. Hal ini bermakna bahwa ketika siswa mempunyai kemampuan kontrol diri yang baik, maka dapat mengurangi perilaku agresi yang timbul akibat terlalu sering bermain *game online*.

**Kata Kunci:** Perilaku Agresi, Kontrol Diri, *Game online*, efek *Game online*.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to examine and analyze the effect of self-control variables on aggressive behavior in junior high school students who play online games. This is important to do to prove and test the theory of self-control and to study social behavior in students who play online games so that it can be used as a guide in understanding the behavior of aggression in junior high school students who in fact are in their early teens in controlling their aggressive behavior when they often play online games. This study uses a quantitative method, which is analyzed using simple linear regression in order to understand the relationship between the variables. The analytical tool used is IBM SPSS Ver 26. The samples used in this study were all students of SMP Al-Washilah Panguragan, Cirebon district who played online games. The results found in this study are that self-control has a significant negative effect on the aggressive behavior of students who play online games. This means that when students have good self-control skills, they can reduce aggressive behavior that arises from playing online games too often.

**Keywords:** Aggressive Behavior, Self Control, Online Game, Effect of Online Game.

## **PERSEMBAHAN**

Karya skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Almamter tercinta UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresi Pada Pemain *Game online* Siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon Jawa Barat.”

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, keluarganya, dan para sahabat-sahabatnya. Bersamaan dengan selesainya skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis hanya bisa mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, nasehat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Selanjutnya, penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan motivasi. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Nur Azizah, S.Sos.I.,M.Si., Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Drs, Zaenal Abidin M. Pd. Dosen Pembimbing Akademik Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Alief Budiyo, S.Psi, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
6. Segenap Jajaran Staf Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada para mahasiswa.
7. Yayasan Pendidikan Al-Washilah, Tempat penulis melaksanakan penelitian.
8. Pipin Parhatin, S.Ag., Kepala sekolah SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon.

9. Syarif Hidayat, S. Kom., Selaku Waka Kesiswaan SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon.
10. Andi Ubaidillah S. Sos., Selaku guru Bimbingan Konseling SMP Al Waashilah Panguragan Cirebon.
11. Segenap guru dan karyawan SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon.
12. Kedua orangtua tercinta, Ayah Iin Solakhin dan Mamah Pipin Parhatin yang telah memberikan yang terbaik selama hidup.
13. Kakak tercinta, Dini Maulana Lestari yang telah membimbing penulis melakukan penelitian ini.
14. Bbyph yang telah mendukung dan mendoakan sekaligus siport sistem.
15. Teman kelas BKI A 2018 yang telah bersama menimba ilmu.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berdoa, semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang lebih baik dari Allah SWT. Tidak ada kata yang pantas penulis ucapkan selain terima kasih.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan yang disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang ada dalam diri penulis. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi kebaikan penulis di masa yang akan datang. Namun demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin

Purowokerto, 11 Januari 2022

Penulis



Dhika Dzulkarnain Wibisono  
NIM. 1817101015

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>0</b>
<b>HALAMAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Penegasan Istilah .....	9
C. Batasan dan rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Kajian Pustaka .....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II : KAJIAN TEORITIK.....</b>	<b>17</b>
A. Perilaku Agresi .....	17
1. Pengertian Perilaku Agresi .....	17
2. Aspek Aspek Perilaku Agresi.....	19
3. Sikap dan gejala.....	21
4. Jenis dan Bentuk Perilaku Agresi.....	21
5. Kondisi yang Menimbulkan Perilaku Agresi .....	23
6. Ciri ciri Perilaku Agresi.....	24
7. Karakteristik Perilaku Agresi .....	25
8. Teori Perilaku Agresi .....	26
9. Dampak Perilaku Agresi.....	29
10. Menanggulangi Perilaku Agresi .....	29
B. Kontrol Diri .....	31
1. Pengertian .....	31

2.	Faktor Faktor Kontrol diri .....	33
3.	Jenis Kontrol Diri .....	34
4.	Aspek-aspek Kontrol Diri .....	34
5.	Fungsi Kontrol Diri .....	35
C.	Fenomena <i>Game online</i> terhadap Perilaku Agresi .....	36
D.	Siswa .....	37
1.	Pengertian Siswa .....	37
2.	Penyebab Penyimpangan Perilaku Siswa .....	38
E.	SMP Al – Washilah .....	40
1.	Sejarah SMP Al-Washilah .....	40
F.	Kerangka Teori .....	40
G.	Hipotesis .....	41
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>43</b>
A.	Jenis Penelitian .....	43
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
C.	Data dan Sumber Data .....	43
1.	Data Primer.....	43
2.	Data Sekunder .....	44
D.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
E.	Variabel Penelitian .....	45
F.	Instrumen Penelitian .....	46
G.	Metode Pengumpulan Data .....	48
1.	Angket .....	48
2.	Observasi .....	49
3.	Dokumentasi.....	49
H.	Metode Analisis Data .....	50
1.	Validasi.....	50
2.	Realibitas .....	53
3.	Uji Asumsi Klasik .....	57
a.	Uji Normalitas .....	57
b.	Uji Hetoskodasitas.....	57

c. Uji Multikolinearitas .....	58
4. Analisis Regresi Linear Sederhana.....	58
<b>BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Deskripsi Penelitian SMP Al – Washilah .....	59
1. Gambaran Umum .....	59
2. Visi dan Misi .....	60
3. Struktur Pengurus .....	61
4. Gambaran Umum Subjek Penelitian .....	61
5. Pelaksanaan Penelitian .....	62
B. Analisis Data .....	62
1. Deskripsi Data .....	62
a. Berdasarkan Jenis Kelamin .....	62
b. Berdasarkan Umur.....	63
c. Berdasarkan Kelas .....	63
2. Analisis Item .....	63
3. Uji Prasyarat .....	137
a. Uji Normalitas .....	137
b. Uji Heteroskedastisitas .....	138
c. Uji Multikolinearitas .....	139
4. Analisis Data Penelitian .....	139
C. Pembahasan .....	140
<b>BAB V: PENUTUP.....</b>	<b>143</b>
A. Kesimpulan.....	143
B. Saran .....	144
C. Kata Penutup .....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>145</b>

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>46</b>
Tabel 3.1 Variabel dan Indikator Penelitian.....	46
Tabel 3.2 Angket Skala Likert .....	49
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Variabel Kontrol Diri .....	51
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Agresi .....	52
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas .....	54
Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Statistik .....	57
Tabel 4.1 Profil SMP Al-Washilah .....	60
Tabel 4.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	62
Tabel 4.4 Deskripsi Responden Berdasarkan Umur .....	63
Tabel 4.5 Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas.....	63
Tabel 4.7 Analisis Item X.1.....	64
Tabel 4.8 Analisis Item X.2.....	65
Tabel 4.9 Analisis Item X.3.....	66
Tabel 4.10 Analisis Item X.4.....	67
Tabel 4.11 Analisis Item X.5.....	68
Tabel 4.12 Analisis Item X.6.....	69
Tabel 4.13 Analisis Item X.7.....	70
Tabel 4.14 Analisis Item X.8.....	71
Tabel 4.15 Analisis Item X.9.....	72
Tabel 4.16 Analisis Item X.10.....	73
Tabel 4.17 Analisis Item X.11.....	74
Tabel 4.18 Analisis Item X.12.....	75
Tabel 4.19 Analisis Item X.13.....	76
Tabel 4.20 Analisis Item X.14.....	77
Tabel 4.21 Analisis Item X.15.....	78
Tabel 4.22 Analisis Item X.16.....	78
Tabel 4.23 Analisis Item X.17.....	79
Tabel 4.24 Analisis Item X.18.....	80
Tabel 4.25 Analisis Item X.19.....	81

Tabel 4.26 Analisis Item X.20.....	82
Tabel 4.27 Analisis Item X.21.....	83
Tabel 4.28 Analisis Item X.22.....	83
Tabel 4.29 Analisis Item X.23.....	84
Tabel 4.30 Analisis Item X.24.....	85
Tabel 4.31 Analisis Item X.25.....	86
Tabel 4.32 Analisis Item X.26.....	87
Tabel 4.33 Analisis Item X.27.....	88
Tabel 4.34 Analisis Item X.28.....	89
Tabel 4.35 Analisis Item X.29.....	90
Tabel 4.36 Analisis Item X.30.....	91
Tabel 4.37 Analisis Item X.31.....	92
Tabel 4.38 Analisis Item X.32.....	93
Tabel 4.39 Analisis Item X.33.....	94
Tabel 4.40 Analisis Item X.34.....	95
Tabel 4.41 Analisis Item X.35.....	96
Tabel 4.42 Analisis Item X.36.....	97
Tabel 4.43 Analisis Item Y.37.....	98
Tabel 4.44 Analisis Item Y.38.....	99
Tabel 4.45 Analisis Item Y.39.....	100
Tabel 4.46 Analisis Item Y.40.....	101
Tabel 4.47 Analisis Item Y.41.....	102
Tabel 4.48 Analisis Item Y.42.....	103
Tabel 4.49 Analisis Item Y.43.....	104
Tabel 4.50 Analisis Item Y.44.....	105
Tabel 4.51 Analisis Item Y.45.....	106
Tabel 4.52 Analisis Item Y.46.....	107
Tabel 4.53 Analisis Item Y.47.....	108
Tabel 4.54 Analisis Item Y.48.....	109
Tabel 4.55 Analisis Item Y.49.....	110
Tabel 4.56 Analisis Item Y.50.....	111

Tabel 4.57 Analisis Item Y.51.....	112
Tabel 4.58 Analisis Item Y.52.....	113
Tabel 4.59 Analisis Item Y.53.....	114
Tabel 4.60 Analisis Item Y.54.....	115
Tabel 4.61 Analisis Item Y.55.....	116
Tabel 4.62 Analisis Item Y.56.....	117
Tabel 4.63 Analisis Item Y.57.....	118
Tabel 4.64 Analisis Item Y.58.....	119
Tabel 4.65 Analisis Item Y.59.....	120
Tabel 4.66 Analisis Item Y.60.....	121
Tabel 4.67 Analisis Item Y.61.....	122
Tabel 4.68 Analisis Item Y.62.....	123
Tabel 4.69 Analisis Item Y.63.....	124
Tabel 4.70 Analisis Item Y.64.....	125
Tabel 4.71 Analisis Item Y.65.....	126
Tabel 4.72 Analisis Item Y.66.....	127
Tabel 4.73 Analisis Item Y.67.....	128
Tabel 4.74 Analisis Item Y.68.....	129
Tabel 4.75 Analisis Item Y.69.....	130
Tabel 4.76 Analisis Item Y.70.....	131
Tabel 4.77 Analisis Item Y.71.....	132
Tabel 4.78 Analisis Item Y.72.....	133
Tabel 4.79 Analisis Item Y.73.....	134
Tabel 4.80 Analisis Item Y.74.....	135
Tabel 4.81 Analisis Item Y.75.....	136
Tabel 4.82 Analisis Item Y.76.....	137
Tabel 4.83 Uji Normalitas .....	138
Tabel 4.84 Uji Heteroskedastisitas.....	139
Tabel 4.85 Uji Multikolinearitas .....	139
Tabel 4.86 Output Model Summary.....	140
Tabel 4.87 Koefisien .....	140

<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>i</b>
Lampiran 1 Pengantar Kuisisioner.....	i
Lampiran 2 Angket Penelitian Kontrol Diri.....	ii
Lampiran 3 Angket Penelitian Perilaku Agresi.....	iii
Lampiran 4 Struktur Organisasi SMP Al-Washilah Panguragan.....	iv
Lampiran 5 Hasil Perhitungan Validitas dan Reliabilitas SPSS V26 .....	v

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan kamus psikologi tahun 1968-1995, agresi merupakan suatu hal yang dibiasakan untuk ajang memamerkan permusuhan dan bentuk dari pernyataan diri secara tegas, tuntutan bahkan pemaksaan diri hal ini merupakan suatu dominasi sosial, atau biasa disebut dengan kekuasaan sosial yang diterapkan secara berlebihan.<sup>1</sup>

Myers dan Turner mengutarakan perbuatan agresi merupakan perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud untuk menyakiti atau mengejek orang lain. Agresi juga memiliki tujuan untuk menyakiti, menyerang atau merusak seseorang maupun benda yang berada di sekelilingnya, hal ini berakibatkan adanya rasa ketidakpuasannya sehingga melampiaskannya. Perilaku agresi memiliki faktor kesengajaan, serta mengakibatkan hal tidak menyenangkan bagi korban perilaku agresi.<sup>2</sup>

DeWall, Finkel, dan Denson menjelaskan didalam jurnal Lita. Agresi adalah perilaku yang memiliki tujuan yang kurang bagus dikarenakan tujuan dari perilaku agresi untuk melukai, merusak suatu objek atau pihak tertentu, agresi dipandang serius dalam dunia perseorangan, relasi antar individu maupun dalam masyarakat. Sejalan dengan itu, menurut Afiah terbukti bahwa perilaku agresi telah memicu timbulnya berbagai afeksi dan kondisi yang terjadi dalam berbagai konteks budaya. Bahkan kekerasan verbal pada media yang bersifat audio maupun visual memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku agresi, khususnya pada kognisi agresi dan afeksi agresi, hal ini sedikit berbeda dengan hasil yang ditemukan oleh Savage dan Yance menyatakan kekerasan dalam media tidak secara simultan memicu munculnya perilaku agresi yang bersifat kriminal. Crane, Godleski, Przybyla, Schaulch, dan Testa, Menyimpulkan bahwa perilaku agresi

---

<sup>1</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti. "Perbandingan perilaku agresi antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh". *Jurnal psikologi*. Vol 3. No 1. 2005. Hlm. 1-18

<sup>2</sup> M. Nisfiannoor dan Eka Yulianti..... Hlm. 3

muncul karena adanya daya dorongan kuat dari penggunaan alkohol maupun obat-obatan.<sup>3</sup>

Perilaku agresi adalah perilaku yang dapat merugikan diri sendiri dan pihak lain, sehingga diperlukan upaya guna meredam dan mengendalikannya. Perilaku agresi merupakan perilaku yang bersifat menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun verbal. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresi, salah satunya dipengaruhi oleh beberapa faktor kepribadian antara lain iritabilitas, kerentanan emosional, pikiran kacau versus perenungan, gaya atribusi bermusuhan, harga diri dan kontrol diri.<sup>4</sup>

Crick dan Grotpeter mengatakan bahwa perilaku agresi tergolong menjadi dua, yaitu agresi fisik dan non fisik. Agresi fisik cenderung melukai fisik dapat dicontohkan memukul, menendang, menampar, sedangkan agresi non fisik meliputi agresi verbal, dapat dicontohkan seperti mengolok, membentak, melecehkan, hal ini sama dengan agresi relasional seperti menggosipkan seseorang, meyindir, menyiyir, dan hal lainnya. Menurut Hinduja dan Patchin mengutarakan dengan berkembangnya zaman, perilaku agresi menjadi lebih luas lagi hal ini dibarengi dengan berkembangnya media elektronik.

Perkembangan teknologi selalu menghasilkan produk-produk yang dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai hal. Ada salah satu produk teknologi yang digemari setiap waktu, khususnya dikalangan para remaja zaman sekarang adalah *game online*. Keberadaannya sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan bagi para penggemarnya.<sup>5</sup>

Dewasa kini, *game online* mudah di temukan tidak hanya di komputer melainkan sudah tersedia di *smartphone*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan adanya koneksi internet. Selain itu, *game online* sangat di gandrungi oleh kalangan dewasa, remaja bahkan anak-anak dibawah umur. Dengan pesatnya perkembangan *game online* saat ini ditambah

---

<sup>3</sup> Lita Widya Hastuti, "Kontrol diri dan Agresi: Tinjauan Meta analisis". *Buletin Psikologi*, Vol 26, No 1, 2018, hlm. 42-53

<sup>4</sup> Miftahul Aulia, Desi Nurwidawati, "Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Siswa SMA NEGERI 1 Padangan Bojonegoro", *Jurnal Unesa*, Vol 02., No 3., 2014, hlm.4.

<sup>5</sup> Ridwan Syahrani, Ketergantungan *Game online* dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol 1., No 1., 2015, hlm. 85 .

dengan seiring perkembangan teknologi yang begitu cepat dan mumpuni dalam mengonfrontasikan setiap orang, sehingga dapat berpengaruh dalam membentuk komunitas berbagai macam individu yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut.

*Game online* merupakan jenis permainan yang populer di era ini walaupun *game online* mempunyai sisi positif yang dinilai dapat me-*refresh* kinerja otak dikala stress, namun hal ini tidak terlepas dari dampak negatif yang ditimbulkannya. Salah satu dampaknya ialah dapat mempengaruhi sikap agresi seseorang tidak terkecuali dialami oleh siswa. Sejak adanya *game online*, perkembangan game terus mengalami ekspansi yang signifikan, yang menghasilkan berbagai jenisnya seperti, *Nintendo*, *Sega*, *Playstation* yang sedang populer beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan remaja tidak lain merupakan *online game*. Dengan segala fasilitasnya menyediakan fitur-fitur yang lebih menarik dibandingkan dengan jenis permainan *offline* kerana pemain tersebut dapat menghubungkan antara satu anggota dengan anggota lainnya. diseluruh penjuru dunia melalui chatting maupun visual audio<sup>6</sup>

Keberadaan *smartphone* pada zaman sekarang akan lebih mudah untuk mengakses *game online* dimana dapat di unduh secara gratis. Hal ini mengakibatkan seseorang dapat mempunyai dua kepribadian yang berbeda. saat dia berada di dunia maya dan dunia nyatanya. Jonson mengatakan di jurnal Nanda dkk, mengatakan bahwa seseorang sering berkepribadian ganda dimana perilakunya berbeda disaat *online* dan *offline*. Sebagai contoh seseorang bisa sangat ditakuti ketika *online* karena ucapannya yang kasar dan *toxic* verba aktif akan berbicara dalam dunia *game*, namun sangat pendiam dan introvert dalam dunia nyata, Hal ini disebut dengan *disinhibition effect*.<sup>7</sup>

Dampak *toxic disinhibition* dijelaskan oleh Monica Brooks, dalam *Statewide Technology Conference* pada 2009, disebutkan bahwasannya adanya

---

<sup>6</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *game online* dan penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol 1., No 1., 2015, hlm. 85.

<sup>7</sup> Nanda Satriawan, Hardjono, Nugraha Arif Karyanta. Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMK N 8 Surakarta. *Jurnal Wacana*. Vol. 8. No. 2. 2016

dampak negatif yang signifikan yang ditimbulkan pada remaja. Salah satu contohnya adalah kurangnya kemampuan berbahasa baku bagi siswa yang terbiasa menulis pesan teks pendek, kasus *drop out* juga muncul dikarenakan efek dari dunia maya ini yang menyebabkan kerugian bagi orang lain maupun dirinya sendiri.<sup>8</sup>

*Disinhibition effect* berpengaruh terhadap kontrol diri dan kesadaran diri seseorang, kesadaran diri ini membuat individu melakukan evaluasi dan memikirkan batasan batasan dalam setiap tindakan yang dilakukan. Menurut Joison dalam jurnal Nanda dkk mengatakan kesadaran diri seseorang berhubungan dengan konsep diri manusia. *Toxic disinhibition effect* terdorong oleh identitas yang ditunjukkan individu dalam dunia internet, hal ini berdasarkan relasi yang lebih dalam melalui pengungkapan identitas diri individu, yang dapat dilakukan dengan keterbukaan diri (*self-disclosure*). Menurut Rakhmat dalam jurnal Nanda dkk *disinhibition effect* dapat dilihat dari interaksi interpersonal seseorang saat *online* atau bermain *game*. Faktor percaya diri paling menentukan kepercayaan diri seseorang, hal ini berkaitan erat dengan konsep diri seseorang.<sup>9</sup>

Dalam jurnal izzani dan tina, Durkee memaparkan faktor yang berpengaruh terhadap perilaku penggunaan internet yang muncul sebagai hasil dari interaksi dari beberapa faktor, hal ini tidak dipengaruhi oleh beberapa faktor saja, sebagai contoh faktor kontrol diri bukan satu satunya faktor, namun terdapat faktor lainnya seperti faktor lingkungan yang dapat dianggap sebagai prediktor yang kuat terhadap munculnya perilaku negatif pada dunia internet, faktor negatif tersebut bisa jadi berupa perilaku agresi. Faktor lingkungan disini berkaitan dengan fungsi dan peran keluarga.<sup>10</sup>

Mengacu pada laman *okenews.com* melansir bahwa ditemukannya kasus pembunuhan siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Jombang, Jawa Timur

---

<sup>8</sup> Nanda Satriawan, Hardjono, Nugraha Arif Karyanta. Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMK N 8 Surakarta. *Jurnal Wacana*. Vol. 8. No. 2. 2016

<sup>9</sup> Nanda Satriawan, Hardjono, Nugraha Arif Karyanta. Hubungan antara Konsep Diri.....

<sup>10</sup> Izzanil Hidayati, Tina afiatin. Peran Kontrol Diri dan Mediasi Orang Tua terhadap Perilaku Penggunaan Internet Secara Berlebihan. *Gadjah Mada Journal Of Psychology*. Vol. 6. No. 1. 2020

yang dibunuh oleh rekannya sendiri disebabkan oleh permasalahan *game online* (pemesanan akun game kepada korban) namun korban tak kunjung memberikan akun tersebut kepada tersangka<sup>11</sup>. Ada pula Eks pemain timnas Indonesia U-19 (AS) aniaya kekasihnya gara-gara kalah bermain *Mobile Legends (game online)* kejadian ini bermula ketika korban (RAB) mendampingi (AS) bermain *game online*, pelaku emosi dikarenakan gagal memenangkan pertandingan, ditambah teman-teman korban ikut mencela sehingga (AS) meluapkan emosinya dengan menganiaya RAB.<sup>12</sup>

Berdasarkan informasi tersebut dapat dipastikan *game online* mempunyai dampak negatif yang cukup serius. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfah yang mengatakan bahwa *game online* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresi<sup>13</sup>.

Kontrol diri diungkap oleh Colhoun dan Acocella, Tangney, Baumeister, Boone, Averill, Calhoun dan Acocella mereka berpandangan bahwa kontrol diri merupakan gabungan koordinasi suatu proses seperti fisik, psikologis, dan perilaku, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Gufron dan Risnawati dalam jurnal Fuadi mengatakan bahwa kontrol diri merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memahami keadaan lingkungannya, keahlian yang dimaksud guna mengarahkan serta mengatur perilakunya yang dapat membawa ke arah yang positif. Kontrol diri dapat dikembangkan ketika kondisi yang terjadi dilingkungan.<sup>14</sup>

Tangney berpendapat bahwa kontrol diri digambarkan sebuah kemampuan diri yang dapat mengubah perilaku yang dimiliki individu. Kontrol diri yang dimaksud adalah dalam mengontrol pikiran, emosi, dorongan atau impuls, guna

---

<sup>11</sup> Mukhtar Bagus, Siswa SD dibunuh rekannya sendiri gara-gara *game online*. Dilansir pada [okezone.com](https://news.okezone.com/read/2020/10/24/519/2298829/siswa-sd-dibunuh-kawannya-sendiri-gara-gara-game-online) pada 17 Januari pukul 15.58.. <https://news.okezone.com/read/2020/10/24/519/2298829/siswa-sd-dibunuh-kawannya-sendiri-gara-gara-game-online>

<sup>12</sup> Ady anugrahadi, Eks Pemain Timnas Alvian Sanyi Aniaya Kekasih Gara-Gara Kalah Bermain Mobile Legends. Dilansir pada [liputan6.com](https://www.liputan6.com/news/read/4461173/eks-pemain-timnas-alvian-sanyi-aniaya-kekasih-gara-gara-kalah-main-mobile-legends) pada 27 Januari Pukul 10.33. <https://www.liputan6.com/news/read/4461173/eks-pemain-timnas-alvian-sanyi-aniaya-kekasih-gara-gara-kalah-main-mobile-legends>

<sup>13</sup> Mimi Ulfa. Pengaruh Kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jon.fisip*. Vol. 4. No.1. 2017. Hlm. 1-11

<sup>14</sup> Fuadi Ali Imron. "Hubungan kontrol diri dengan perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Psikologi di Universitas Medan Area", (*Medan: Respotoy uma.2018*). Hlm. 42-48.

melakukan evaluasi diri agar dapat menjadi lebih baik antara diri dengan lingkungan. Sedangkan menurut Boone dan Baumister menjelaskan bahwa suatu kemampuan individu untuk mengesampingkan atau merubah respon batin seseorang, selain itu menahan diri dari perilaku yang tidak diinginkan.<sup>15</sup>

Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu pengendalian tingkah laku, guna melakukan pertimbangan-pertimbangan sebelum memutuskan suatu hal untuk bertindak. Sehingga individu dapat mempertimbangkan tingkah laku atau tindakanya. Semakin besar pengendalian tingkah laku seseorang dapat dipastikan, semakin tinggi pula kontrol dirinya.<sup>16</sup>

Setiap individu memiliki kapasitas yang berbeda dalam dirinya dalam upaya melakukan kontrol diri, hal ini berimplikasi pada beberapa aspek seperti emosional, sosial, serta penyesuaian perilaku, sehingga perlu pengukuran khusus dalam melakukan kontrol diri, dimana kontrol diri tidak bisa dilakukan secara spontan melainkan dengan cara berlatih dan terbiasa akan kontrol dirinya. Sehingga individu dapat menyesuaikan dengan lingkungan disekitarnya dan melakukan aktifitas dan perilaku yang sesuai aturan dan norma yang berlaku dilingkungannya.

Kontrol diri merupakan aspek yang relevan guna menurunkan perilaku agresi dalam setiap individu. Kontrol diri merupakan hambatan internal yang berfungsi guna mencegah kecenderungan respon agresi seperti perilaku kriminal yang sering kali dikaitkan dengan kurangnya kontrol diri pada berbagai aktivitas dan mendukung bahwa kontrol diri secara umum dapat mendasari perilaku agresi. Menurut Khare perilaku agresi merupakan perilaku yang menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun verbal. Ada beberapa faktor yang mengacu munculnya perilaku agresi seperti faktor kepribadian antara lain iribilitas, kerentanan

---

<sup>15</sup> Tangney, J., Baumeister, R., & Boone, A. "High Self Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success". *Journal of Personality*. 2004. Hlm 271-324.

<sup>16</sup> Agung Rian Asmoro, dkk, "Kematangan Emosi, Kontrol Diri, dan Perilaku Agresi Pada Anggota Korps Brigade Mobil Dalam Menangani Huru Hara", *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, Vol. 9., No. 1, 2018, hlm. 42

emosional, pikiran kacau, perenungan, gaya atribusi bermusuhan, harga diri dan kontrol diri<sup>17</sup>.

Perilaku agresi individu salah satunya disebabkan oleh kurangnya kontrol diri yang menyebabkan munculnya tindakan yang tidak sesuai dengan norma yang berwujud kekerasan, perkataan kasar. Dengan demikian kontrol diri merupakan cara individu untuk mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dari dalam dirinya, perilaku agresi ini dialami oleh siswa SMP Al-Washilah ini adalah mereka yang bermain games online. Peneliti memilih kontrol diri guna mencegah perilaku agresi, peneliti tertarik dan ingin menganalisis lebih mendalam mengenai pengaruh dari kontrol diri terhadap perilaku agresi.

SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon itu adalah sekolah di bawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. Yayasan Pendidikan Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon berdiri sejak Tahun 1989 yang didirikan oleh K.Imam Khaer yang menyelenggarakan pendidikan formal dari Taman Kanak-Kanak (TK) sampai Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sementara pendidikan non-formal dari Taman Pendidikan al-Qur'an (TPA), Taman Pendidikan al-Qur'an (TPQ), Madrasah Diniyah Awwaliyah Takmiliah (DTA), Majelis Taklim, dan Pondok Pesantren.<sup>18</sup>

SMP Al-Washilah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di Desa Panguragan Kabupaten Cirebon yang memiliki jumlah siswa yang cukup banyak. SMP ini ialah salah satu SMP Swasta terbaik di Desa Panguragan dan Kabupaten Cirebon dikarenakan keberadaannya cukup di perhitungkan. Siswa SMP Al-Washilah rata-rata memiliki usia 12-15 tahun yang tergolong usia remaja awal. Penelitian terdahulu<sup>19</sup> memaparkan bahwa usia tersebut berkontribusi pada peningkatan jumlah pemain *Game online*, dimana mereka para *NewBe*<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> Miftahul Aulia, Desi Nurwidawati, "Hubungan Kontrol Diri Denga Perilaku Agresi Pada Siswa SMA NEGRI 1 Padangan Bojonegoro", *Jurnal Unesa*, Vol 02., No 3., 2014. hlm.4-5

<sup>18</sup> Wawancara dengan Ibu Pipin Parhatin Kepala Sekolah SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon, pada tanggal 4 Oktober 2021

<sup>19</sup> Mark Griffiths dari Nowingham Trent University, Tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi video game di Amerika.

<sup>20</sup> Newbee merupakan sebutan familiar bagi para pemain game pemula di kalangan *gamers*. Biasanya Newbee di dominasi oleh usia remaja awal yang terkategori sebagai siswa SMP.

menganggap game sebagai hiburan atau sekedar *hobby* karena mereka menyukai *game* tersebut dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi. Banyak hal yang menjadi alasan khususnya pengguna *game online* dikalangan siswa. Hal ini tentu akan mempengaruhi perilaku komunikasi pengguna, tergantung dari sudut pandang tiap penggunanya. Disamping itu banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong siswa memiliki perilaku agresi dan kurangnya kontrol diri sehingga hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kepribadiannya sebagai seorang siswa. Untuk menunjang kelancaran penelitian ini, peneliti memutuskan SMP Al-Washilah Panguragan dalam hal ini ialah siswanya untuk dijadikan *sample* penelitian, khususnya siswa yang bermain *game online*, dalam rangka mengeneralisasi siswa SMP. Peneliti memilih SMP Al-Washilah Panguragan dikarenakan SMP ini termasuk salah satu SMP Swasta yang cukup diperhitungkan keberadaanya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam mengenai pengaruh dari kontrol diri dan perilaku agresi pada siswa SMP yang bermain *game online* yang dipicu oleh faktor-faktor personal dan faktor-faktor situasional yang memberi perubahan dalam berperilaku. Dan tentunya dengan kelebihan dan kekurangan dari *game online* dan efeksifitas dari dunia maya yang dapat menyebabkan disinhibition efek tersebut, yang akan membawa dampak tersendiri bagi siswa SMP. Dengan adanya masalah tersebut peneliti ingin meneliti tentang pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi pada *game online* pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan.

## **B. Penegasan Istilah**

### **1. Perilaku agresi**

Agresi ialah perilaku yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun pihak lain, sehingga diperlukannya upaya guna mereduksi dan mengendalikan perilaku agresi. perilaku agresi merupakan perilaku memiliki tujuan menyakiti orang lain baik secara fisik ataupun verbal. Ada beberapa

faktor yang bisa mempengaruhi munculnya perilaku agresi. salah satu faktornya adalah faktor kepribadian antara lain iribilitas, kerentanan emosional, pikiran kacau versus perenungan, gaya atribusi bermusuhan, harga diri dan kontrol diri.<sup>21</sup> Perilaku agresi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang disebabkan karena bermain *game online*.

## 2. Kontrol diri

Kontrol diri termasuk dalam suatu pengendalian tingkah laku, pengendalian tingkah laku berarti melakukan sebuah pertimbangan sebelum memutuskan suatu tindakan. Hal ini bertujuan guna mempertimbangkan tingkah laku atau tindakanya. Semakin intens, pengendalian tingkah laku, semakin tinggi pula kontrol diri seseorang.<sup>22</sup> Kontrol diri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kontrol diri seseorang guna bisa mengontrol dirinya ketika bermain *game online*.

## 3. Gamer

Suatu individu maupun kelompok yang senang bermain game, biasanya gamer disebut untuk para pemain pro (atlet) elektronik sport yang sudah jelas karirnya.<sup>23</sup> Tapi sering juga disebut untuk orang yang senang bermain game dalam sehari-harinya. Gamer yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa SMP Al-Washilah Panguragan yang berjumlah 39 siswa yang bermain *game online*.

## 4. *Game online*

*Game online* merupakan permainan berjenis digital yang dapat dimainkan menggunakan komputer maupun *Smartphone* dengan menggunakan koneksi internet.<sup>24</sup> *Game online* yang dimaksud dalam

---

<sup>21</sup> Miftahul Aulia, Desi Nurwidawati, "Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Siswa SMA NEGR I Padangan Bojonegoro", *Jurnal Unesa*, Vol 02., No 3., 2014, hlm.4.

<sup>22</sup> Agung Rian Asmoro, dkk, "Kematangan Emosi, Kontrol Diri, dan Perilaku Agresi Pada Anggota Korps Brigade Mobil Dalam Menangani Huru Hara", *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, Vol. 9., No.. 1, 2018, hlm. 42

<sup>23</sup> Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan *game online* dan penanganannya", <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>, Vol 1, No 1, 2015, hlm 84-92.

<sup>24</sup> Andri indi Abriani, dkk, "Perilaku komunikasi pengguna *game online* mobile legends", <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/5080>, Vol. 3., No., 2018

penelitian ini adalah sebuah permainan yang di mainkan menggunakan *Smartphone* dengan sebuah data internet.

#### 5. Siswa SMP Al-Washilah Panguragan

Siswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat menengah pertama, baik di sebuah SMP Negeri maupun Swasta sederajat<sup>25</sup>. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mereka siswa SMP Al-Washilah yang bermain *game online*. Dengan demikian peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam mengenai kontrol diri dan perilaku agresi pada siswa SMP yang bermain *game online* yang dipicu oleh faktor-faktor personal dan faktor-faktor situasional yang memberi perubahan dalam berperilaku.

### C. Batasan dan Rumusan Masalah

Batasan dalam penelitian ini yaitu hanya berfokus pada kontrol diri dan perilaku agresi pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan dalam bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang dan definisi penegasan istilah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi pada *game online* pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan.?”

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi pada *game online* pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan.

### E. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat teoritis

---

<sup>25</sup> Wawancara Kepala sekolah SMP Al-washilah, Pipin Parhatin

Penelitian ini mampu menyumbangkan dan memperluas ilmu, pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan secara umum dan keilmuan bimbingan konseling serta keilmuan dari psikologi. Serta manfaat lainnya seperti:

- a. Memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan bidang psikologi yang berkaitan dengan agresi, kontrol diri dan efek dari game online
- b. Sebagai bahan referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di Prodi BKI.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Siswa

Membiasakan kontrol diri dalam mencegah perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah Panguragan dalam bermain *game online*.

### b. Bagi Guru

Sebagai informasi dan pengetahuan guru terhadap muridnya bahwa *game online* memicu perilaku agresi.

### c. Bagi orang tua

Sebagai bahan informasi dan pengetahuan orangtua kepada anaknya bahwa pentingnya pengendalian emosi dalam mencegah perilaku agresi.

### d. Bagi masyarakat

Sebagai pengetahuan umum bahwa pentingnya sebuah kontrol diri untuk mencegah perilaku agresi.

## F. Kajian pustaka

Penelitian dari Riska Tantri Maharani dari UNTAG Surabaya Fakultas Psikologi yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Pecinta Alam di Surabaya”. Hasil penelitiannya adalah adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku agresi. Keterkaitan dengan penulis terkait pada pembahasan variabelnya.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Riska Tantri Maharrani. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Pecinta Alam Di Surabaya” (*Surabaya: Repostory Untag, 2018*). Hlm. 1-12

Penelitian dari Azka Fikri Karim dari Unnes fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Siswa Di SMP Negeri 4 Ungaran”. Hasil penelitiannya adalah adanya Hubungan kontrol diri terhadap perilaku agresi verbal siswa SMPN 4 Ungaran. Keterkaitan dengan penulis terletak pada pembahasan variabelnya.<sup>27</sup>

Penelitian dari Heri Satria Setiawan, dari program studi informatika fakultas teknik dan komputer Universitas Indraprasta PGRI dengan judul Analisis dampak *Game Mobile* terhadap aktifitas pergaulan siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta Timur. Hasil penelitiannya adalah bahwa adanya dampak positif terhadap aktifitas pergaulan siswa. Keterkaitan dengan penulis terletak pada pembahasan pengaruh *game online*.<sup>28</sup>

Penelitian dari Andri indi Abriani, Zein Abdullah, Marsia Sumule dari Universitas Halu Oleo dengan judul peningkatan Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Mobile Legends*. Hasil penelitiannya adalah bahwa mahasiswa didalam penelitian tersebut mengalami komunikasi yang kurang, karena lebih berfokus pada gamenya. Keterkaitan dengan penelitian penulis terletak pada pembahasan mengenai *game online*.<sup>29</sup>

Penelitian dari Ridwan Syahrani yang berjudul “Ketergantungan *game online* dan penanganannya 2018”. Hasil penelitiannya adalah bahwa *game online* memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan khususnya remaja yang suka sering bermain game sehingga menyebabkan kecanduan. Keterkaitan dengan penelitian penulis terletak pada masalah umumnya yaitu efek dari *game online*.<sup>30</sup>

Penelitian dari Ferry Hernoyo Budhi, Endang Sri Indrawati yang berjudul “Hubungan antara kontrol diri dengan insentias bermain *game online* pada

---

<sup>27</sup> Azka Fikri Karim “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Siswa Di SMPN 4 Ungaran”. (*Semarang:Respostory Unnes. 2019*). Hlm. 1-selesai

<sup>28</sup> Heri satria setiawan. “Analisis dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktfitas Pergaulan siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta timur”. *Faktor exacta*. Vol. 11. No 2. 2018. Hlm. 146-155

<sup>29</sup> Andri indi Abriani, dkk. “Perilaku komunikasi pengguna *game online* mobile legends”, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/5080>, Vol. 3., No. ., 2018.

<sup>30</sup> Ridwan Syahrani, “Ketergantungan *game online* dan penanganannya”, <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537> , Vol 1, No 1, 2015, hlm 84-92.

mahasiswa pemain *game online* di game center X Semarang 2016”. Hasil penelitiannya adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan insentitas bermain *game online*. Semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi insentitas bermain *game online* yang dimunculkan. Keterkaitan dengan penelitian penulis terletak pada masalah khususnya yaitu tentang perilaku agresi.<sup>31</sup>

Penelitian dari Wahyu Nanda Eka Saputra, Irvan Budhi Handaka yang berjudul “Perilaku agresi pada siswa SMK di Yogyakarta”. Hasil penelitian adalah adanya perilaku agresi pada siswa SMK di Yogyakarta yang dapat merugikan orang lain baik secara fisik maupun verbal. Keterkaitan dengan penelitian penulis terletak pada pembahasan perilaku agresi.<sup>32</sup>

Penelitian dari Mimi Ulfa yang berjudul “Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di Mabes game center jalan HR.Subrantas kecamatan Tampan Pekanbaru”. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa *game online* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku agresi. Keterkaitan dengan penelitian penulis terletak pada pengaruh *game online* terhadap perilaku agresi.<sup>33</sup>

Penelitian dari M. Nisfiannoor, Eka Yulianti yang berjudul “Perbandingan perilaku agresi antara remaja yang berasal dari keluarga yang bercerai dan keluarga utuh”. Hasil penelitiannya adalah adanya perbedaan perilaku agresi antara remaja yang berasal dari keluarga yang bercerai dan keluarga yang utuh, remaja dari keluarga yang bercerai lebih agresi dibandingkan keluarga yang utuh. Keterkaitan dengan penelitian penulis terletak pada perilaku agresi.<sup>34</sup>

Penelitian dari Agung Rian Asmoro, Andik Matulesy, Tatik Meiyuntariningsih. “Kematangan emosi, Kontrol diri, dan perilaku agresi pada

---

<sup>31</sup> Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati, “Hubungan antara kontrol diri dengan insentitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center X Semarang”, *Jurnal Empati*, Vol 5., 2016, Hlm. 480

<sup>32</sup> Wahyu Nanda Eka Saputra, Irvan Budhi Handaka. “Perilaku Agresi Pada siswa SMK di Yogyakarta”. *Jurnal fokus konseling*. Vol. 4. No 1. 2018. Hlm. 1-8

<sup>33</sup> Mimi Ulfa. Pengaruh Kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampan Pekan baru. *Jon.fisip*. Vol. 4. No.1. 2017. Hlm. 1-11

<sup>34</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti. “Perbandingan perilaku agresi antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh”. *Jurnal psikologi*. Vol 3. No 1. 2005. Hlm. 1-18

anggota korps brigade mobil dalam mengatasi huru hara”. Hasil penelitiannya adalah adanya hubungan yang signifikan antara kematangan emosi dan kontrol diri dengan perilaku agresi anggota Brimob dalam menangani kerusuhan. Keterkaitan dengan penelitian penulis adalah membahas tentang teori kontrol diri dan agresi.<sup>35</sup>

Penelitian dari Eka Rusnani Fauziah yang berjudul “Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja”. Hasil penelitiannya adalah *game online* memiliki efek negatif terhadap perilakunya seperti menjadi malas. Keterkaitan dengan penelitian penulis adalah membahas tentang pengaruh *game online*.<sup>36</sup>

Penelitian dari Hafizha Fasya, Satriawan, Alfiana, Ayu Friska Amelia yang berjudul “Pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas anak anak dan remaja di kota Makasar (studikusus di kecamatan Tallo)”. Hasil penelitiannya adalah bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresi anak dan remaja. Keterkaitan dengan penelitian penulis adalah membahas tentang pengaruh *game online*.<sup>37</sup>

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, ada beberapa penelitian dalam skripsi maupun jurnal. Selain berfungsi sebagai eksplorasi mendalam. Ada beberapa penelitian yang menyatakan adanya dampak positif dan negatif pada pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi, dan juga dampak dari *game online* itu sendiri. Sehingga posisi penelitian ini ingin menguji kembali serta memperkuat hasil, guna memperkuat hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

## G. Sistematika Pembahasan

---

<sup>35</sup>Agung Rian Asmoro, Andik Matuleusy, Tatik Meiyuntariningsih. “Kematangan emosi, Kontrol diri, dan perilaku agresi pada anggota korps brigade mobil dalam mengatasi huru hara”. *Jurnal psikologi teori dan terapa*. Vol. 9. No 1. 2018. Hlm 39-48

<sup>36</sup>Eka Rusnani Fauziah. “Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja”. *eJournal ilmu komunikasi*. Vol. 1. No.3 2013. Hlm. 1-16

<sup>37</sup>Hafizha Fasya, Satriawan, Alfiana, Ayu Friska Amelia. “Pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas anak anak dan remaja di kota Makasar (studikusus di kecamatan Tallo)”. *Hasanudin student journal*. Vol. 1 No. 2. 2017. Hlm. 127-134

Guna memudahkan untuk pembaca dalam penelitian ini, maka penulis menuliskan penelitian ini secara sistematis dengan penjelasan sebagai berikut.

Pada bagaian awal skripsi ini berisi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman tabel pembimbing, abstrak halaman pengesahan, halaman moto, halaman daftar lampiran.

*BAB I PENDAHULUAN* berisi pendahuluan dimana ada, latar belakang masalah, penegasan istilah, batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, hipotesis, kerangka teori, dan sistematika pembahasan.

*BAB II KAJIAN TEORITIK* berisi landasan teori sebagai sudut pandang untuk memahami arah dari penelitian secara objektif. Dalam bab ini meliputi Kontrol diri dan Perilaku Agresi pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan, mulai dari pengertian, jenis, fungsi, dan aspek dari kontrol diri dan perilaku agresi yang ada pada siswa SMP Al-Washilah panguragan.

*BAB II METODOLOGI PENELITIAN* berisi tentang metodologi penelitian yang dipakai dalam penelitian ini untuk mencari berbagai data yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sample penelitian, variable penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

*BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.* Bab ini berisi tentang deskripsi objek penelitian dan hasil analisis data yang telah diteliti.

*BAB V PENUTUP* merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang merupakan rangkaian keseluruhan dari hasil penelitian dan dilengkapi dengan saran yang berguna bagi peneliti selanjutnya dan kata penutup. Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dokumentasi dan riwayat hidup penulis.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIK

#### A. Perilaku Agresi

##### 1. Pengertian perilaku agresi

Perilaku agresi dalam hal lain mengacu kedalam jenis perilaku, baik secara fisik maupun mental, namun dengan tujuan menyakiti orang lain. Ada beberapa jenis perilaku yang tergolong dalam perilaku agresi diantaranya, berkelahi, *bullying*, *toxic*, megolok-ngolok, mengancam, dan beberapa perilaku semacam intimidasi lainnya. seseorang yang beresilaku agresi cenderung berperilaku *negatif*, dimana ketika individu tidak bisa mengendalikan dirinya. Sikap agresi ini berupa menantang, kasar, menyerang, dan lainnya yang mengacu pada permusuhan atau konflik, orang yang berperilaku agresi cenderung tidak mau kalah dengan cara yang kurang baik seperti mendominasi bahkan mengintimidasi orang lain.<sup>38</sup>

Menurut kamus psikologi tahun 1968-1995, agresi merupakan suatu kebiasaan untuk memamerkan permusuhan sebagai bentuk dari pernyataan diri secara tegas, penuntutan atau pemaksaan terhadap orang lain guna mendapatkan suatu dominasi sosial atau kekuasaan sosial yang diterapkan secara berlebihan.<sup>39</sup>

Myers dan Turner mengatakan perbuatan agresi adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud untuk menyakiti atau mengejek orang lain. Agresi juga bisa bertujuan menyakiti, menyerang atau merusak orang maupun benda yang ada disekelilingnya akibat dari rasa ketidakpuasannya sehingga melampiaskannya. Perilaku agresi memiliki unsur

---

<sup>38</sup> Raras Ambarani, Skripsi. "Perilaku Agresi Siswa SMP (Studikasuk pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran tahun ajaran 2016-2017). (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 16

<sup>39</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti. "Perbandingan perilaku agresi antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh". *Jurnal psikologi*. Vol 3. No 1. 2005. Hlm. 1-18

kesengajaan, obyek, serta akibat yang tidak menyenangkan bagi pihak yang terkena sasaran perilaku agresi tersebut.<sup>40</sup>

Menurut Buss, Edmunds dan Kendrick didalam jurnal Eni mengatakan bahwa tindakan agresi di ekspresikan dalam dua macam yaitu *Overt Aggression* (tindakan yang terlihat) biasanya dalam bentuk fisik dan verbal secara langsung seperti mencaci, menyinggung, menghina, menampar, memukul, membunuh, menusuk sedangkan *Covert Aggression* (tindakan yang tak terlihat/tertutup) sedangkan dalam *Covert Aggression* dalam bentuk pasif tidak terlihat secara langsung seperti menghalangi atau mencegah orang lain dari keinginannya untuk memperoleh tujuan atau dapat juga berupa usaha menghindar dari orang lain demi mencegah tujuan orang itu. Seperti menghalangi tindakan orang lain yang berkibat merugikan bagi dirinya.<sup>41</sup>

Menurut DeWall, Finkel, & Denson didalam jurnal Lita. Agresi adalah perilaku yang bertujuan untuk merusak, melukai, menyengsarakan suatu objek atau pihak tertentu, agresi dipandang serius dalam dunia individu, relasi antar individu maupun dalam masyarakat. Sejalan dengan itu, menurut Afiah terbukti bahwa perilaku agresi telah memicu timbulnya berbagai perhatian dan kondisi itu dapat terjadi dalam berbagai konteks budaya. Bahkan kekerasan verbal pada media audio visual memiliki pengaruh signifikan pada perilaku agresi, khususnya pada kognisi agresi dan afeksi agresi, hal ini sedikit berbeda dengan hasil yang ditemukan oleh Savage dan Yance bahwa kekerasan dalam media tidak secara otomatis mendorong munculnya perilaku agresi yang bersifat kriminal. Crane, Godleski, Przybyla, Schaulch, dan Testa, Menyimpulkan bahwa perilaku agresi muncul karena adanya daya dorongan kuat dari penggunaan alkohol maupun obat-obatan.<sup>42</sup>

Dari teori lama psikologi sosial Crick dan Grotperter menyetujui bahwa agresi terbagi menjadi dua, yakni agresi fisik dan non fisik. Agresi

---

<sup>40</sup> M. Nisfiannoor dan Eka Yulianti..... Hlm. 3

<sup>41</sup> Eni Nuraeni Nugrahawati, "Perilaku Agresi Anak Jalanan". *Journal psychological research*. Vol. 2. No. 1. 2011. Hlm. 104-112

<sup>42</sup> Lita Widya Hastuti, "Kontrol diri dan Agresi: Tinjauan Meta analisis". *Buletin Psikologi*, Vol 26, No 1, 2018, hlm. 42-53

fisik sendiri cenderung melukai fisik dapat dicontohkan memukul, menendang, menampar, sedangkan agresi non fisik meliputi agresi verbal, dapat dicontohkan seperti mengolok, membentak, melecehkan, hal ini sama dengan agresi relasional seperti menggossipkan seseorang, meyindir, menyiyir, dan hal lainnya. Menurut Hinduja dan Patchin Sejalan dengan berkembangnya zaman, agresi menjadi lebih luas lagi dan seringkali menggunakan media elektronik.

Dapat disimpulkan dari teori diatas bahwa perilaku agresi merupakan perilaku maladaptif yang berarti perilaku tersebut tidak sesuai dengan norma yang ada, hal ini bersifat melukai serta merugikan orang lain, baik secara verbal maupun non verbal.

## 2. Aspek aspek Perilaku Agresi

Menurut Buss dan Perry yang dikutip dalam skripsi Yeyen Aristaningtyas mengatakan terdapat empat aspek perilaku agresi yang di dasari berdasarkan motorik, afektif, dan kognitif. Empat aspek tersebut merupakan:<sup>43</sup>

### a. *Phsychal agrresion*

Merupakan sebuah tindakan agresi yang bertujuan buat menyakiti, merusak, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik seperti, kekerasan fisik yang dilakukan individu

### b. *Verbal aggression*

Merupakan tindakan agresi yang bertujuan menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain dalam bentuk ancaman maupun penolakan melalui respon suara vokal dalam bentuk verbal.

### c. *Anger* (Kemarahan)

Merupakan emosi yang berbentuk negatif biasanya disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. bentuk dari *anger* ini adalah seperti

---

<sup>43</sup> Yeyen Aristaningtyas. Skripsi. "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Anak Sekolah Dasar"( *Yogyakarta*, Univesitas Mercu Buana, 2018)

perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana seseorang mengontrol hal tersebut.

d. *Hostility*

Merupakan sebuah tindakan yang mengekspresikan kebencian, pertengkaran, maupun kemarahan kepada pihak lain. *Hostility* ini merupakan suatu bentuk agresi yang tergolong tidak terlihat. *Hostility* mewakili komponen dari kognitif yang bersal dari kebencian, cemburu dan iri terhadap oranglain, adanya ketidakpercayaan kepada oranglain serta curiga.

Dalam skripsi Yeyen menurut sadli aspek-aspek perilaku agresif yaitu sebagai berikut:

a. Pertahanan diri

Dimana individu mempertahankan dirinya dengan cara menunjukkan pemberontakan, pengrusakan, bahkan pertengkaran

b. Perlawanan disiplin

Merupakan suatu tindakan yang menyenangkan namun melanggar aturan.

c. Egosentris

Merupakan dimana individu mementingkan kepentingan dirinya biasanya ditunjukkan dengan merasa berkuasa dan kepemilikan. Hal ini dapat memicu pertengkaran, pergulatan, menyerang orang lain demi tujuannya tercapai.

d. Superioritas

Dimana Individu merasa lebih baik dari siapapun, sehingga menimbulkan rasa besar kepala dan tidak mau diremehkan dan merasa dirinya selalu benar sehingga akan melakukan apapun.

e. Prasangka

Dimana individu memandang orang lain dengan rasional

f. Otoriter

Individu yang cenderung kaku dalam memegang keyakinan tidak mau melihat dari sisi yang lain. Tidak bisa toleran terhadap pemikiran dan kelemahan pada dirinya dan orang lain.

Berdasarkan dari aspek aspek perilaku agresi diatas diatas dari beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa aspek dari perilaku agresi menurut Buss dan Perry adalah *Physical agrresion, verba agresion, anger* dan *hostility*. Sedangkan menurut Sadli adalah pertahanan diri, perlawanan disiplin, egosentris, superioritas, prasangka, dan otoriter.

### 3. Sikap dan gejala perilaku agresi

Didalam skripsi Raras Ambarani, Baroon mengatakan bahwa sikap dan gejala perilaku agresi cenderung menampilkan sikap seperti menyerang, tempramen, emosian, tidak peduli dengan orang lain. Dalam pengamatan langsung anak yang berperilaku agresi cenderung menakut nakuti orang lain atau secara fisik menyerang orang lain agar keinginannya dapat terpenuhi.<sup>44</sup>

Dapat disimpulkan sikap dan gejala dari perilaku agresi adalah dimana seseorang cenderung emosian dan tempramen, dimana ia tak segan untuk menyerang ketika lingkungan tidak sesuai dengan harapannya, sehingga biasanya orang yang berperilaku agresi adalah orang yang sering membuli.

### 4. Jenis dan bentuk perilaku agresi

Menurut Myers, Sears, membagi dua jenis agresi yaitu<sup>45</sup>

#### 1) Agresi rasa benci atau agresi emosi (*Hostile Agresion*)

Adalah sebuah ungkapan kemarahan agresivitas terhadap seseorang karena adanya figur otoritas sehingga mencari sasaran untuk melampiaskan kemarahannya. Berdasarkan hal itu agresi ini disebut agresi “panas”. Akibat dari agresi jenis ini pelaku cenderung tidak mempedulikan akibatnya. Perbuatannya lebih banyak menimbulkan kerugian daripada manfaat.

---

<sup>44</sup> Raras Ambarani, Skripsi. “Perilaku Agresi Siswa SMP (Studikasu pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran tahun ajaran 2016-2017). (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 18

<sup>45</sup> Eni Nuraeni Nugrahawati, “Perilaku Agresi Anak Jalanan”. *Journal psychological research*. Vol. 2. No. 1. 2011. Hlm. 1-18

2) Agresi sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain (*Instrumental agresion*)

Jenis agresi pada umumnya tidak disertai emosi. Bahkan, bisa dikatakan agresi positif, karena antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi dan cenderung mengarah ke hal yang positif dengan tujuan menolong. Agresi disini hanya merupakan sarana untuk mencapai tujuan lain. Dengan demikian, kedua jenis agresi itu berbeda karena tujuan yang mendasarinya. Agresi jenis pertama untuk melampiaskan emosi, sedangkan agresi jenis ini dilakukan untuk mencapai tujuan lain.

Sears mengemukakan perilaku agresi dibagi berdasarkan norma yang ada dalam masyarakat, diantaranya :

- 1) Agresi antisosial, yaitu suatu tindakan agresi yang tidak sesuai dengan norma sosial yang ada seperti tindakan kriminal.
- 2) Agresi prososial, yaitu suatu tindakan yang diatur oleh norma-norma sosial yang ada seperti hukuman yang berlaku di suatu lingkungan ketika bertindak diluar perturan.
- 3) *Sanctioned agresion* yaitu agresi yang diterima dalam norma sosial tapi dalam batas yang wajar. Contoh memukul seorang yang mencoba menyakiti (bela diri).

Dari kutipan diatas menurut Myers jenis dari perilaku agresi ada 2 yaitu Hostile agresion dimana agresi ini mengandung rasa benci dan cenderung ke hal negatif, dan Instrumental agresion diman agresi ini tidak disertai emosi, sebagai contoh ketika menolong orang yang hampir tertabrak, itu termaksud agresi dimana itu mencelakakan dirinya dan orang lain namun agresi ini bisa dibilang agresi positif. Sedangkan menurut Sears jenis agresi dibagi menjadi 3 yaitu agresi antisosial, agresi prososial dan *sanchioned agresion*.

## 5. Kondisi yang menimbulkan perilaku agresi

Pertama, frustrasi menyebabkan munculnya perilaku agresi, sebagai contoh ketika seseorang tidak mencapai sebuah tujuan yang ingin dicapai, hal ini menimbulkan perasaan frustrasi dikarenakan tidak tercapainya sebuah tujuan yang dicapainya. Secara tidak langsung frustrasi adalah hasil dari ketidakberhasilan seseorang untuk tujuan yang ia capai.

Kedua adalah pengaruh senjata. Secara langsung maupun tidak memiliki pengaruh yang buruk terhadap perilaku agresi. Senjata bisa menjadi pemicu terjadinya perilaku agresi. sebagai contoh ketika seseorang dalam keadaan marah menggunakan senjata tajam untuk menggertak orang lain, tanpa disadari telah melukai orang tersebut.<sup>46</sup>

Ketiga, *General Arousal* (dorongan dari dalam), Dolf Zillman mengemukakan teori *excitation transfer*. Mengatakan hal yang bersifat yang membangkitkan suatu situasi tertentu dapat ditransfer menjadi suatu tahap emosi. Emosi adalah suatu dorongan yang dapat meningkatkan kemungkinan untuk melakukan tindakan agresi.<sup>47</sup>

Keempat, serangan secara fisik dan verbal, perilaku agresi dipengaruhi secara nyata oleh ucapan atau kata-kata secara langsung dan serangan fisik. Stuart Taylor menguji efek dari serangan secara langsung pada tindakan agresi. Tindakan agresi yang timbul sebagai pengaruh dari emosi yang keluar akibat serangan fisik maupun verbal. dapat disimpulkan agresi adalah suatu respon individu terhadap serangan fisik, hinaan, atau ancaman yang memancing amarah yang pada akhirnya menimbulkan perilaku agresi.<sup>48</sup>

Menurut Stanky Wilgram pengaruh komentar dari pihak ketiga terhadap individu memicu perilaku agresi. Pihak ketiga biasanya tak jarang memanasi situasi yang pada akhirnya seakan akan tindakan agresinya didukung.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti. "Perbandingan perilaku agresi antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh", *Jurnal Psikologi*, Vol., 3 No., 1, 2005. Hlm.

4

<sup>47</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti.....

<sup>48</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti.....

<sup>49</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti.....

Dari poin-poin di atas dapat disimpulkan kondisi yang menimbulkan perilaku agresi ada beberapa faktor diantaranya frustrasi, dorongan dari dalam dan pengaruh dari luar, namun yang menjadi peran paling besar dalam mengakibatkan timbulnya perilaku agresi adalah dorongan dari dalam dari individu, namun tingkat kecemasan individu mempengaruhi kondisi emosional dari seseorang seperti frustrasi, cemas, dan hal-hal yang membuat dirinya merasa tidak nyaman dalam kondisi tertentu.

## 6. Ciri-Ciri Perilaku Agresi

Menurut Supriyo yang dikutip dalam skripsi Raras Ambarani ada beberapa ciri-ciri dari perilaku agresi yaitu<sup>50</sup> :

a. Adanya tujuan untuk mencelakakan

Dalam perilaku agresi terdapat tujuan untuk mencelakai kepada korban. Dalam hal ini perilaku berniat untuk mencelakai korban, misalnya pelaku mempunyai dendam pribadi sehingga berniat untuk mencelakai korban.

b. Ketidak sesuaian perilaku terhadap orang lain

Ciri ciri ini dikatakan sebagai perilaku agresi apabila korban tidak terima akan perilaku yang diterimanya. Namun lain halnya jika korban menginginkan hal tersebut maka tindakan itu bukan termasuk kedalam perilaku agresi.

c. Menyerang orang lain

Menyerang orang lain dalam hal ini luas termasuk juga menyerang pendapat orang lain. Ketika pendapat orang lain tidak bisa diterima.

d. Marah

Marah dalam penuh emosi tanpa alasan yang jelas, tempramen kepada orang lain.

---

<sup>50</sup> Raras Ambarani, Skripsi. "Perilaku Agresi Siswa SMP (Studi kasus pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran tahun ajaran 2016-2017). (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 22-23

e. Perkelahian

Melakukan perkelahian dengan individu maupun kelompok merupakan perilaku agresi.

Dari poin-poin diatas dapat disimpulkan bahwasannya ciri dari perilaku agresi adalah tentang emosi dan kekerasan yang dilakukan maupun yang diterima oleh individu.

## 7. Karakteristik Perilaku Agresi

Perilaku agresi termasuk dalam gangguan emosi ketidak mampuan seseorang dalam meresponn emosi negatif atau perilaku yang berbeda yang menyimpang.

Menurut Maskouri yang dikutip dalam skripsi Raras Ambarani mengatakan perilaku agresi dapat bersifat verbal dan non verbal, verbal biasanya lebih tergantung pada situasional sedangkan nonverbal yakni sebuah tindakan atau respon dari keadaan tertentu. Bentuk perilaku agresi ini yang paling menonjol adalah memukul, berkelahi, mengejek, berteriak, merusak. Seseorang yang menunjukkan perilaku ini biasanya akan dianggap sebagai pengganggu, seseorang yang mengalami perilaku agresi biasanya mendapatkan masalah tambahan seperti tidak diterima oleh lingkungan, sehingga menyebabkan seseorang berperilaku agresi.<sup>51</sup>

Perilaku agresi juga merupakan bagaian dari perilaku antisosial. Perilaku anti sosial mencakup beberapa tindakan seperti tindakan perilaku agresi, ancaman verba, perkelahian, perusak hak milik, pencurian, dan berbohong.

## 8. Teori Perilaku Agresi

Ada banyak pemahaman mengenai teori perilaku agresi dengan berbagai macam pandangan yang berbeda. Namun ada 3 ketegori yang membedakan perilaku agresi.

---

<sup>51</sup> Raras Ambarani, Skripsi. "Perilaku Agresi Siswa SMP (Studikasuk pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran tahun ajaran 2016-2017). (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 18-20

Menurut Sarwono didalam jurnal Nisdianoor dan Eka mengatakan teori mengenai perilaku agresii terbagi menjadi beberapa sudut pandang, yaitu teori bawaan atau berpusat pada orang (*instinctual*), teori *environmentalis* (lingkungan) dan teori kognitif.<sup>52</sup>

- a. Teori bawaan. bisa disebut dengan teori naluri adalah perilaku agresii merupakan sebuah faktor bawaan dari lahir sudah ada pada diri individu. Sebagai contoh dilihat dari sudut pandang dari psikoanaisis milik freud, menjelaskan bahwa dorongan seksual dan instintik agresii merupakan sesuatu yang bersifat bawaan.<sup>53</sup>

- 1) Teori psikoanalitik

Menurut teori ini agresii merupakan suatu perilaku bawaan manusia. Manusia secara alamiah dan genetik ditakdirkan untuk berbuat agresii. Agresii mengendalikan insting, dan bisa menyebabkan permusuhan, hal ini berasal dari insting yang secara taksadar berkembang seiring dengan berjalannya waktu (akumulasi energi) atau perkembangan individu tersebut, ketika energi tersebut tidak dilepaskan secara aman, akan mencapai tingkat yang membahayakan. Energi agresii diharuskan dikeluarkan, jika tidak maka akan menimbulkan tekanan dari dalam hal ini bisa membahayakan dirinya maupun orang lain. Sehingga masyarakat dan individu tersebut yang dapat mengatur dan mengontrol agresii atau energi agresii tersebut. Namun menurut teori ini agresii tidak dapat dikontrol atau dikurangi.<sup>54</sup>

- 2) Teori naluri atau insting

William James yakin naluri dan insting memiliki kemiripan dengan refleksi, disebabkan oleh pancingan stimulus

---

<sup>52</sup> M. Nisfiannoor, Eka Yulianti. "Perbandingan perilaku agresii antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh", *Jurnal Psikologi*, Vol., 3 No., 1, 2005. Hlm. 5

<sup>53</sup> M M. Nisfiannoor, Eka Yulianti.....

<sup>54</sup> Ariska Kristianto, Skripsi. "Perilaku Agresif Anak-Anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Soegijapranata (PSP YSS). (Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma, 2009), hlm. 8-14

sensori. Ia juga berpendapat bahwa setiap naluri merupakan suatu impuls yang menjadikan kekuatan refleksi dari dalam diri individu untuk menjadikannya sebuah tingkahlaku, namun dipihak lain james merasa bahwa naluri tersebut berhubungan dengan sebuah ingatan sehingga tingkahlaku dapat dikendalikan. Tingkahlaku bisa saja berubah seiring dengan pengalaman namun naluri faktor untuk bertindak dalam suatu situasi tertentu.

Freud juga mengemukakan tentang teori insting yang berpendapat bahwa disetiap individu terdapat 2 jenis insting yaitu instig untuk bertahan hidup dan insting untuk mati. Agresi dalam pendapat freud adalah termasuk dalam insting mati, yan merupakan ekspresi dari hasrat kematian yang berada dalam taraf tak sadar.<sup>55</sup>

### 3) Teori biologi

Moyer pada tahun 1976 mengatakan bahwa perilaku agresi ditentukan oleh sebuah proses pemikiran dan suatu sususn syaraf pusat. Faktor seperti hormon dapat menyebabkan sifat agresi, seperti hormon testosteron yang meningkat mengakibatkan berperilaku agresi, namun peningkatan hormon ini tidak langsung memicu perilaku agresi namun harus ada pemicu dai luar. Dalam hal ini hormon tetosteron bertindak sebagai entesenden.<sup>56</sup>

- b. Teori lingkungan membahas tentang perilaku agresi yang merupakan sebuah reaksi terhadap situasi atau stimulus yang terdapat pada lingkungan. Apabila lingkungan disekitarnya tidak mendukung maka akan menimbulkan frustasi. Dalam hal ini agresi merupakan tidak hanya suatu pelampiasan dari frustasi namun bisa menjadikan hasil proses belajar.<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> Ariska Kristianto, Skripsi.....

<sup>56</sup> Ariska Kristianto, Skripsi. "Perilaku Agaresif Anak-Anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Soegijapranata (PSP YSS). (*Yogyakarta*, Universitas Sanata Dharma, 2009), hlm. 8-14

<sup>57</sup> M M. Nisfiannoor, Eka Yulianti. "Perbandingan perilaku agresi antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh", *Jurnal Psikologi*, Vol., 3 No., 1, 2005. Hlm. 3-6

Perilaku agresi bisa diperoleh dari lingkungan. Agresi sebagai perilaku yang dipelajari atau hasil belajar yang melibatkan faktor-faktor stimulus eksternal. Berbeda dengan teori *social learning theory* mengatakan bahwa agresi dipelajari dari contoh-contoh perbuatan agresi orang lain.

- c. Teori kognisi, teori ini berprinsip pada kesadaran dalam membuat golongan, pemberian atribusi atau sifat-sifat, penilaian dan pembuatan keputusan. Dalam hubungan dua orang terdapat kesalahan atau penyimpangan pendapat juga dapat menyebabkan agresi.

Teori frustrasi agresi menjelaskan bahwa agresi muncul karena adanya tujuan yang tidak tercapai. Hal ini menyebabkan seseorang berkeinginan untuk merusak sehingga muncul sifat agresi. Hal ini sama seperti yang dikatakan Dollard dan Miller dalam Wirawan 2002, mengatakan bahwa agresi dipicu oleh rasa frustrasi. Berkowitz menyebutkan bahwa frustrasi menimbulkan kemarahan, kemarahan itulah yang memicu perilaku agresi.<sup>58</sup>

Berkowitz berpendapat bahwa terdapat 2 faktor kemunculan agresi, yaitu :

- 1) Kesiapan untuk bertindak agresi yang biasanya terbentuk oleh pengalaman frustrasi.
- 2) Adanya stimulus atau impuls eksternal yang memicu perilaku agresi.

Dapat disimpulkan dari teori-teori di atas diketahui bahwa perilaku agresi terbentuk atau muncul dengan bermacam-macam faktor. Perilaku agresi muncul pada setiap individu oleh faktor-faktor yang berbeda.

## 9. Dampak Perilaku Agresi

Sugio, yang dikutip dalam skripsi Raras mengatakan “seseorang bersifat agresi biasanya memiliki tujuan tersendiri yaitu kemenangan, namun itu harus dibayar dengan dampak yang tidak menyenangkan. Seseorang yang

---

<sup>58</sup> Ariska Kristianto, Skripsi. “Perilaku Agresif Anak-Anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Soegijapranata (PSP YSS). (Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma, 2009), hlm. 8-14

berperilaku agresi akan di jauhi oleh lingkungannya karna perilakunya itu yang menyebabkan menyakiti oranglain”<sup>59</sup>.

Dalam hal ini perilaku agresi yang dilakukan individu berdampak pada dirinya sendiri yaitu dijauhi teman bahkan keluarga. Dapat di perjelas jika saja seseorang berperilaku agresi maka akan dijauhi oleh teman dan keluarganya bahkan lingkungan masyarakat sekalipun, hal ini dapat menyebabkan seseorang akan merasa terkucilkan.

## 10. Menanggulangi perilaku Agresi

Sears mengatakan bahwa untuk mengurangi perilaku agresi dapat dilakukan dengan cara, sebagai berikut<sup>60</sup> :

### a. Hukuman

Berdasarkan dari teori insentif seseorang yang mempertimbangkan perilakunya akan dampak yang ditimbulkan cenderung menkan perilaku agresinya untuk menghindari hukuman yang berlaku. Hal ini menegaskan bahwasannya hukuman akan menekan peilaku agresi seseorang. Namun hal ini bukan berarti ada hukuman orang cenderung tidak berperilaku agresi.

### b. Mengurangi rasa frustasi

Frustasi dianggap sebagai pemicu besar munculnya perilaku agresi. Oleh sebab itu seseorang yang bisa mengotrol keadaan daan frustasinya lebihbaik.

### c. Mengendalikan diri

Mengendalikan diri yang dimaksud disini adalah mengendalikan perilaku agresinya, hal ini bukan karena takut akan hal seperti hukuman

---

<sup>59</sup> Raras Ambarani, Skripsi. “Perilaku Agresi Siswa SMP (Studikasuk pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran tahun ajaran 2016-2017). (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 31-33

<sup>60</sup> Raras Ambarani, Skripsi.....

atau karena ancaman. Namun dari diri sendiri dapat kapan bisa memilah kapan saatnya mengeluarkan perilaku agresinya.

d. Pengalihan

Pengalihan disini dapat diartikan sebagai pemindah atau pengalihhan dari perilaku agresi itu sendiri. Dapat dicontohkan ketika seorang lelaki marah kepada pasangannya yang melakukan kesalahan, namun lelaki tersebut mencoba menekan rasa marahnya sehingga tidak terjadi perilaku agresi. Sebagaigantinya lelaki tersebut memukul tembok untuk menunjukkan ketidak sukaanya terhadap apa yang dilakukan oleh pasangannya.

e. Katarsis

Freud mengatakan bahwa katarsis adalah sebagai bentuk pelampiasan energi, dimana jika seorang merasa marah dan ingin melampiaskan maka tindakan yang akan dilakukan adalah mengurangi intensitas perasaannya. Sebagai contoh, ketika seorang bermain game dengan teman sekelilingnya dan teman itu bermain tidak jelas, maka kataris yang yang bisa dilakukan misalnya dengan memperingati atau menegurnya bukan dengan memukul atau menjulidnya.

Menurut Sarlito yang dikutip dari skripsi Raras mengatakan samapai saat ini belum ditemukan cara untuk benar benar menghilangkan perilaku agresi, namun setidaknya ada beberapa cara yang perlu dicoba seperti yang disebutkan di atas. Ada bermacam cara untuk mengurasi perilaku agresi hal ini dapat dilihat dari teori agresi yang ada.<sup>61</sup>

## B. Kontrol Diri

### 1. Pengertian kontrol diri

Kontrol diri merupakan sebuah pengendalian suatu individu terhadap emosi dan dorongan-dorongan dalam dirinya. Menurut Kazdin kontrol diri diperlukan guna membantu individu dalam mengatasi kemampuannya yang

---

<sup>61</sup> Raras Ambarani, Skripsi. "Perilaku Agresi Siswa SMP (Studikusus pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran tahun ajaran 2016-2017). (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 31-33

berlebihan dan membantu mengatasi masalah merugikan yang dimungkinkan berasal dari luar. Berk dan Gunarsa juga mengemukakan bahwa kontrol diri merupakan suatu stimulus guna menahan sebuah keinginan atau dorongan yang bertentangan dengan perilaku yang tidak sesuai norma sosial yang berlaku.<sup>62</sup> Pendapat Kontrol diri diungkap oleh Colhoun dan Acocella, Tangney, Baumeister, Boone, Averill, Calhoun dan Acocella mereka berpendapat kontrol diri adalah penyesuaian sebuah gabungan proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, yang akan menciptakan sebuah tindakan dengan kata lain serangkaian proses yang dapat membentuk sebuah individu.<sup>63</sup> Adapun pendapat dari Goldfried dan Merbaun yang mendefinisikan kontrol diri sebagai sebuah proses individu sebagai agen utama dalam memandu, atau mengendalikan dalam hal ini berarti mengarahkan dan mengatur perilakunya yang dapat menjadikannya sebagai perilaku yang positif.<sup>64</sup>

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kontrol diri merupakan suatu kemampuan untuk mengontrol dirinya sebagai suatu kemampuan guna menyusun, membimbing dan mengarahkan perilakunya guna membawa individu ke arah yang baik.

Setiap individu memiliki kapasitas yang berbeda dalam upaya melakukan kontrol diri, hal ini berpengaruh pada beberapa aspek seperti emosional, sosial, serta penyesuaian perilaku, sehingga diperlukan pengukuran khusus. Adapun alat untuk mengukur kontrol diri adalah menggunakan meta-analisis. Seperti yang digunakan oleh Tangle et al Self pada jurnal Lita-yang bernama Control Scale pada tahun 2004.<sup>65</sup>

Tolak ukur kontrol diri biasanya di akaitkan dengan prestasi setiap individu, dimana ketika prestasi seseorang dibilang baik maka dapat

---

<sup>62</sup> Ayu Khairunnisa, "Hubungan religius dan kontrol diri dengan perilaku seksual pranikah remaja di Man 1 Samarinda". *eJurnal Psikologi*, Vol 1, No 2, 2013. Hlm. 223.

<sup>63</sup> Ramadona Dwi Marsela, Mamat Supriatna, "Kontrol Diri: Definisi dan Faktor". *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, Vol 3, No 2. 2019, hlm. 65-69

<sup>64</sup> Gretty C. Runtukahu, dkk. "Hubungan kontrol diri dengan perilaku merokok kalangan remaja pada pada Smk 1 Bitun", *eJurnal Psikologi*, Vol 3., No 1., 2015. Hlm. 89

<sup>65</sup> Lita Widya Hastuti, "Kontrol diri dan Agresi: Tinjauan Meta analisis". *Buletin Psikologi*, Vol 26, No 1, 2018, hlm. 42-53

disimpulkan juga kontrol diri individu tersebut juga baik. hal ini sama dengan yang disebutkan didalam jurnal Ika, Woro dan Naomi. Hoffman dan Friese mengatakan Bahwa kontrol diri yang baik berkaitan dengan beberapa penurunan tingkat agrsifitas dan tingkat kriminal, penyesuaian psikologis yang lebih baik, kesehatan mental, kemampuan akademik, hubungan pribadi, termasuk masalah keuangan. dan masalah seperti konsumsi rokok, alkohol, dan obat-obatan terlarang yang dapat menyebabkan masalah pada impuls.<sup>66</sup>

Menurut Necka, Blackhart, Nelson, Winter & Rockney yang dikutip dalam jurnal Ika, woro dan Naomi mengatakan Kemampuan untuk mengontrol dan mengatur diri sendiri dalam sebuah situasi bukan hal yang terjadi secara spontan, melainkan harus berusaha. Biasanya seseorang memperlihatkan kontrol dirinya ketika mereka harus mengikuti peraturan yang ada di sekitar mereka. Tetapi kontrol diri dapat juga menurun ketika lingkungan menolak apa yang dilakukan individu atau tidak mengganggu keberadaan individu.<sup>67</sup>

Dapat disimpulkan dari kutipan diatas bahwa kontrol diri dapat diukur dengan meta analisis, selain itu kontrol diri dapat dikaitkan dengan kemampuan akademik seseorang. Kontrol diri juga tidak bisa dilakukan dengan spontan namun dengan berusaha, biasanya kontrol diri akan muncul ketika seseorang dihadapkan dengan peraturan-peraturan yang harus menyesuaikan suatu tempat.

## 2. Faktor-faktor kontrol diri

Didalam jurnal Gretty Ghufon dan Rinawati dan Nurhaini mengatakan bahwa faktor-faktor kontrol diri dipengaruhi dalam 2 aspek<sup>68</sup> yaitu :

- a. Faktor internal. Faktor internal yang dimaksud adalah usia dan kematangan emosi dimana ini dapat mempengaruhi kontrol diri

---

<sup>66</sup> Ika Amalia Kusumawardhani, Woro Kurnianingrum, dan Naomi Soetikno, "Art Therapy untuk meningkatkan kontrol diri pada anak lapas". *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. Vol 2, No 1, 2018, hlm. 135-143.

<sup>67</sup> Ika Amalia Kusumawardhani, Woro Kurnianingrum, dan Naomi Soetikno.....

<sup>68</sup> Gretty C. Runtukahu, dkk. "Hubungan kontrol diri dengan perilaku merokok kalangan remaja pada pada Smk 1 Bitun", *eJurnal Psikologi*, Vol 3., No 1., 2015. Hlm. 89-90

seseorang. Semakin seseorang beranjak dewasa maka semakin baik kemampuan kontrol dirinya, seseorang yang matang secara psikologi mampu mengontrol perilaku dan mempertimbangkan apa yang mereka perbuat.

- b. Faktor eksternal. Dalam hal ini adalah lingkungan terutama lingkungan keluarga, peran orangtua berpotensi besar dalam menentukan kemampuan mengontrol diri seseorang. Selaras dengan penelitian dari Nasichah yang membuktikan bahwa disiplin orang tua berpengaruh terhadap kemampuan kontrol diri yang tinggi. Sehingga bila orangtua menerapkan disiplin sejak dini dan menerapkan konsekuensi ketika melanggar secara berkala maka sikap ini yang dapat menyebabkan diinternalisasi bagi anak dan menjadikan kontrol diri baginya.

Baumeister dan Boden mengatakan faktor yang mempengaruhi kontrol diri adalah sebagai berikut:

- a. Orangtua. Hubungan antara anak dan orangtua dapat mempengaruhi kontrol diri anak anaknya. Orangtua yang senantiasa mendidik anaknya dengan keras akan menyebabkan anak tersebut kurang dapat mengontrol diri serta tidak peka terhadap situasi yang dihadapi. Sebaliknya jika anaknya didik secara mandiri, memberikan kepercayaan, memberikan kesempatan untuk memutuskan keputusannya maka anak akan mampu mengontrol dirinya dengan baik.
- b. Faktor budaya. Dalam suatu lingkungan sudah semestinya ada hubungan dengan budaya sesuai tempat tersebut. Setiap lingkungan memiliki budaya yang berbeda. Hal ini dapat mempengaruhi kontrol diri seseorang sebagai anggota yang termasuk dalam budaya tersebut

### 3. Jenis kontrol diri

Menurut Block dan Block yang dikutip dalam jurnal Gretty jenis kontrol diri terbagi menjadi tiga jenis<sup>69</sup> yaitu:

---

<sup>69</sup> Gretty C. Runtukahu, dkk. "Hubungan kontrol diri dengan perilaku merokok kalangan remaja pada Smk 1 Bitun", *eJurnal Psikologi*, Vol 3., No 1., 2015. Hlm. 85

- 1) *Over control* adalah sebuah kontrol diri yang terbilang tinggi atau berlebihan sehingga menyebabkan individu tersebut banyak menahan diri dalam bereaksi terhadap stimulus atau rangsangan.
- 2) *Under control* adalah sebuah kontrol diri yang rendah yang dapat menyebabkan individu cenderung untuk mengeluarkan impuls atau rangsangan secara leluasa tanpa pemikiran secara matang tanpa melihat dampak dari perbuatannya.
- 3) *Appropriace Control* adalah kontrol diri yang sesuai. Seseorang yang memiliki kontrol diri yang sesuai atau sedang akan dapat mengendalikan impuls atau rangsangan dengan baik dan tepat.

Dapat disimpulkan kemampuan seseorang dalam mengontrol dirinya terdapat 3 tingkatan. Individu yang memiliki kontrol diri yang bagus mampu mengendalikan dirinya dalam menghadapi situasi dapat disebut dengan *Over control*. Individu yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung mudah bertindak tanpa memperhitungkan masalah yang timbul maka disebut dengan *Under control*. Sedangkan individu yang mengendalikan dirinya dengan baik tau ia akan bertindak kearah mana maka disebut dengan *Oppropriate control*.

#### 4. Aspek-Aspek kontrol diri

Terdapat tiga aspek dalam kontrol diri menurut Averil dan Ghufran yang dikutip dari skripsi Tiyara<sup>70</sup> yaitu:

- a. *Behavioral control* atau biasa disebut juga dengan kontrol perilaku yang bertujuan untuk mengontrol perilaku perilaku yang akan dilakukan individu. Kemampuan mengontrol perilaku ada 2 komponen yaitu :
  - 1) Kemampuan mengontrol pelaksanaan sutu individu dalam menentukan pengendalian dirinya sendiri, orang lain ataupun sesuatu yang diluar dirinya.
  - 2) Kemampuan mengatur stimulus merupakan kemampuan untuk mengatur bagaimana dan kapan suatu stimulus yang dihadapi.

---

<sup>70</sup> Tiyara Ennsyah, Skripsi. "Tingkat Kontrol Diri Siswa Di SMP Negeri 4 Kota Jambi" (Jambi, Universitas Jambi, 2021), hlm. 14

- b. *Cognitive Control* atau biasa di sebut kognisi kontrol yang bertujuan untuk mengontrol pikiran pikiran dalam dirinya. Ada 2 komponen dalam mengontrol kognitif yaitu :
- 1) Memperoleh informasi, sebagaimana informasi yang dimiliki individu dapat menjadikan sebuah antisipasi dalam meng hadapi keadaan dalam berbagai pertimbangan.
  - 2) Melakukan penilaian dimana individu berusaha menilai, menganalisis dan menafsirkan suatu keadaan dengan memperhatikan segi segi positif secara subjektif.
- c. *Descisional Control* atau biasa di sebut mengontrol keputusan. Merupakan kemampuan individu untuk memilih dan menentukan keputusan yang diinginkan. Kemampuan ini akan berfungsi dengan baik jika individu mempunyai kesempatan, kebebasan dan kemungkinan dalam melakukan tindakan.

Dapat disimpulkan bahwa aspek kontrol diri terdiri dari tiga poin yaitu Behavioral, Kognitiv dan Descisional Control dimana ketiga ini memiliki kontrol yang berbeda dalam melakukannya. Ketiga aspek kontrol diri ini saling berhubungan satu sama lain sehingga menjadikan kontrol diri yang baik, dimana kognitif, mempengaruhi Descisional sehingga akan mempengaruhi Behavioral akan bertindak kekerasan atau tidak.

## 5. Fungsi kontrol diri

Menurut Mesina dan Messina dalam Gunarsa yang dikutip dari jurnal Gretty. Pengendalian diri memiliki beberapa fungsi<sup>71</sup> yaitu:

- 1) Membatasi perhatian terhadap orang lain.
- 2) Membatasi keinginan untuk mengendalikan orang lain sesuai keinginannya.
- 3) Membatasi diri untuk bertingkah laku negatif.
- 4) Membantu individu untuk memenuhi kebutuhan yang seimbang.

---

<sup>71</sup> Gretty C. Runtukahu, dkk. "Hubungan kontrol diri dengan perilaku merokok kalangan remaja pada pada Smk 1 Bitung". *Jurnal eBiomedic*, Vol 3., No 1., 2015. Hlm. 85

Dari poin-poin di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi dari kontrol diri ini positif bagi individu, dimana fungsi-fungsi kontrol diri ini membatasi stimulus dan diri untuk lebih berhati-hati dalam bertindak.

### C. Fenomena *Game online* terhadap perilaku agresi

*Game online* merupakan jenis permainan yang populer di era ini walaupun *game online* mempunyai sisi positif yang dinilai dapat me-*refresh* kinerja otak dikala *stress*, namun hal ini tidak terlepas dari dampak negatif yang ditimbulkannya. Salah satu dampak negatif *game online* ialah dapat mempengaruhi sikap agresif seseorang tidak terkecuali dialami oleh siswa. Mengacu pada laman *okenews.com* melansir bahwa ditemukannya kasus pembunuhan siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Jombang, Jawa Timur yang dibunuh oleh rekannya sendiri disebabkan oleh permasalahan *game online* (pemesanan akun game kepada korban) namun korban tak kunjung memberikan akun tersebut kepada tersangka<sup>72</sup>. Ada pula Eks pemain Timnas Indonesia U-19 (AS) aniaya kekasihnya gara-gara kalah bermain Mobile Legends (*game online*) kejadian ini bermula ketika korban (RAB) mendampingi (AS) bermain *game online*, pelaku emosi dikarenakan gagal memenangkan pertandingan, ditambah teman-teman korban ikut mencela sehingga (AS) meluapkan emosinya dengan menganiaya RAB.<sup>73</sup>

Dalam kasus di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* memicu munculnya perilaku agresi yang berat, dimana kasus ini sampai membunuh seseorang hanya karena *game online*. Oleh karena itu kontrol diri perlu ditanamkan kepada setiap individu agar emosi dari dalam bisa terkontrol dan bisa memilih mana yang baik dan mana yang tidak baik, terutama bagi siswa. Seperti

---

<sup>72</sup> MukhtarBagus, Siswa SD dibunuh rekannya sendiri gara-gara *game online*. Dilansir pada *okenews.com* pada 17 Januari pukul 15.58.. <https://news.okezone.com/read/2020/10/24/519/2298829/siswa-sd-dibunuh-kawannya-sendiri-gara-gara-game-online>

<sup>73</sup> Ady anugrahadi, Eks Pemain Timnas Alvian Sanyi Aniaya Kekasih Gara-Gara Kalah Bermain Mobile Legends. Dilansir pada *liputan6.com* pada 27 Januari Pukul 10.33. <https://www.liputan6.com/news/read/4461173/eks-pemain-timnas-alvian-sanyi-aniaya-kekasih-gara-gara-kalah-main-mobile-legends>

yang kita ketahui banyak perilaku remaja yang kurang terkontrol sehingga menimbulkan kasus kasus kriminal.

Kontrol diri memiliki fungsi dan manfaat bagi siswa. Siswa yang memiliki kontrol diri yang bagus mampu mengendalikan perilakunya, mengendalikan emosinya, mengambil sebuah keputusan dan mampu berinteraksi dengan baik. hal ini bertujuan guna meningkatkan meningkatkan kontrol diri dari siswa, perlunya melakukan bimbingan dengan guru BK. Menurut Tohirin yang dikutip dari skripsi Tiyara menyatakan bimbingan dan konseling adalah sebuah proses bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antar konselor dengan konseli. Karna hal itu guru BK harus dapat memahami dan mengenal siswa siswanya agar guru BK dapat mengetahui penyebab rendahnya kontrol diri siswa.

Hal ini dapat dilakukan guru BK terhadap siswa untuk memberikan layanan individu maupun layanan kelompok untuk mencegah berkembangnya masalah pada siswa.

## **D. Siswa**

### **1. Pengertian siswa**

Peserta didik atau biasa disebut siswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat menengah pertama, baik di sebuah sarana pendidikan pada umumnya. Dalam skripsi Tiyara, Bukhari mengatakan peserta didik atau siswa merupakan anggota masyarakat yang mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Danim menyebutkan bahwa peserta didik atau siswa dilegitimasi dalam produk hukum pendidikan di indonesia.<sup>74</sup>

Basri mengatakan dalam skripsi Tiyara menjabarkan bahwa peserta didik adalah pribadi manusia yang bermacam macam mulai dari kategori

---

<sup>74</sup> Tiyara Ennsyah, Skripsi. "Tingkat Kontrol Diri Siswa Di SMP Negeri 4 Kota Jambi" (Jambi, Universitas Jambi, 2021), hlm. 17

anak hingga dewasa yang sedang menjalani proses pendidikan. Baik pendidikan informal maupun formal.<sup>75</sup>

Dapat disimpulkan bahwa siswa atau peserta didik adalah individu yang sedang menuntut ilmu di sarana pendidikan, setiap individu yang sedang menuntut ilmu disebut dengan siswa atau peserta didik, namun hal ini hanya berlaku sampai sekolah menengah akhir, setelah itu akan berbeda sebutan.

## 2. Penyebab penyimpangan perilaku siswa

Wulandari mengatakan faktor penyebab siswa melakukan perilaku yang menyimpang disebabkan oleh 2 faktor<sup>76</sup> yaitu :

### a. Faktor internal

- 1) Krisis identitas. Siswa SMP adalah remaja awal, dimana masa remaja disebut juga masa untuk menemukan identitas jati diri. ketika suatu individu gagal menemukan identitas dirinya ketika remaja, hal ini akan menyebabkan krisis identitas, sehingga bisa saja akan terbentuk kepribadian yang bukan menggambarkan keadaan diri yang sebenarnya.
- 2) Kontrol diri yang rendah. Hal ini menjadi salahsatu penyebab individu dapat berperilaku menyimpang, dimana individu tidak bisa membedakan tingkahlaku yang dapat diterima dengan yang tidak bisa di terima di lingkungannya.
- 3) Frustrasi. Banyak individu yang tidak mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan sosial dalam hidupnya, sehingga menyebabkan individu (remaja) mengalami banyak kejutan, frustrasi, ketegangan, cdmas, bahkan sampai gangguan jiwa.
- 4) Gangguan berpikir. Jika individu tidak mampu mengoreksi mengendalikan pikiran-pikiran yang salah dan tidak sesuai maka pemikirannya akan terganggu.
- 5) Gangguan perasaan. Hal ini dapat dicontohkan seperti inkotitensi emosional, labilitas, ketidak pekaan, dan kecemasan.

---

<sup>75</sup> Tiyara Ennsyah, Skripsi.....

<sup>76</sup> Tiyara Ennsyah, Skripsi. "Tingkat Kontrol Diri Siswa Di SMP Negeri 4 Kota Jambi" (Jambi, Universitas Jambi, 2021), hlm. 17-22

b. Faktor eksternal

- 1) Keluarga. Keluarga bisa saja menjadi faktor yang akurat ketika siswa berperilaku menyimpang. Seperti interaksi sosial yang kurang, tidak adanya komunikasi dalam keluarga, perselisihan antar keluarga, keluarga yang kurang harmonis besar kemungkinan dapat menyebabkan perilaku siswa yang menyimpang.
- 2) Teman. Lingkungan dalam pertemanan yang kurang baik, kurangnya selektifitas dalam menyaring pertemanan akan membuat individu terjerumus dalam perilaku negatif.
- 3) Komunitas atau lingkungan. Keluarga yang tidak mampu mencakup apa yang diinginkan anak menyebabkan anak tersebut mencari kenyamanan atau kebutuhan di luar rumah.
- 4) Penyalahgunaan waktu. Penyebab individu melakukan perilaku yang menyimpang ketika banyaknya waktu luang yang tidak digunakan sebaik mungkin sehingga ia akan mencari hal-hal baru.
- 5) Media elektronik. Seperti *smartphone*, TV dan media elektronik lainnya ikut berperan besar pada zaman sekarang dalam merusak mental individu.

Sedangkan menurut Yahja (2011: 242) faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang yaitu :

- 1) Orang tua yang lalai dalam mendidik.
- 2) Perselisihan anggota keluarga
- 3) Perceraian.
- 4) Pengangguran
- 5) Kurang memanfaatkan waktu luang
- 6) Teman bergaul
- 7) Perlakuan orang tua yang buruk terhadap anak
- 8) Kehidupan ekonomi keluarga yang kurang
- 9) Diperjualbelikan minuman keras dan obat terlarang secara bebas
- 10) Kehidupan moralitas masyarakat yang kurang baik
- 11) Beredarnya film/bacaan porno.

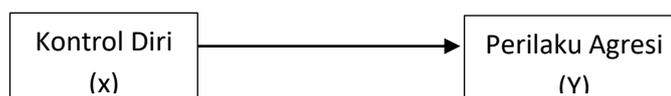
### E. SMP Al-Washilah

Sejarah SMP Al-Washilah SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon berdiri pada tanggal 29 Juli 1989, SMP ini beralamat di Jalan Keramat Nyai Mas Gandasari No. 38, Desa Panguragan, Kecamatan Panguragan, Kabupaten Cirebon. SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon berada pada Yayasan Pendidikan Al-Washilah. Yayasan Pendidikan Al-Washilah Panguragan menyelenggarakan pendidikan dari mulai TK (Taman Kanak-Kanak) Al-Washilah, TKA(Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an) Al-Washilah, TPA (Tempat Pembelajaran Al-Qur'an) Al-Washilah, DTA(Diniyah Taqmiliyah Awaliyah) Al-Washilah, SMP Al-Washilah, dan SMK Al-Washilah.<sup>77</sup>

SMP Al-Washilah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di Desa Panguragan Kabupaten Cirebon yang memiliki jumlah siswa yang cukup banyak. SMP ini ialah salah satu SMP Swasta terbaik di Desa Panguragan dan Kabupaten Cirebon dikarenakan keberadaannya cukup di perhitungkan. Siswa SMP Al-Washilah rata-rata memiliki usia 12-15 tahun.<sup>78</sup>

### F. Model Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh kontrol diri dan perilaku agresi pada siswa SMP Al-Washilah yang bermain *game online*. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan model Regresi Linier Sederhana dengan metode analisis Ordinary Lest Square (OLS) menggunakan SPSS. Adapun model penelitiannya ialah sebagai berikut:



Gambar. 1 Kerangka Konseptual

<sup>77</sup> Wawancara dengan Ibu Pipin Parhatin Kepala Sekolah SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon, pada tanggal 4 Oktober 2021

<sup>78</sup> Wawancara dengan Ibu Pipin Parhatin.....

## G. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, sebuah rumusan masalah dibuat dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru di dasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis juga bisa menjadi jawaban dari rumusan masalah. Hipotesis juga dikatakan sebagai pernyataan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih Untuk memahami kontruk berpikir dalam penelitian maka peneliti membuat hipotesis seperti berikut :

### a. Keterkaitan antara kontrol diri terhadap perilaku agresi

Menurut Nisfianor dkk mengatakan perilaku agresi adalah sebuah tindakan yang sengaja dilakukan dengan maksud melukai atau menyakiti oranglain secara fisik maupun verbal.<sup>79</sup>

Murut Ghufron dan Risnawita yang dikutip oleh Averril kontrol diri adalah sebuah aspek-aspek kemampuan mengontrol perilaku, kemampuan mengontrol sebuah stimulus, kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa atau kejadian. Kemampuan mengambll keputusan.<sup>80</sup>

Keterkaitan dari kontrol diri terhadap perilaku agresi adalah dapat dijabarkan bahwa individu dengan kontrol diri yang rendah memiliki kecenderungan untuk berperilakuagresi. Dimana siswa SMP Al-washilah yang cenderung di isi dengan usia remaja awal yang dapat diartikan menurut psikologi perkembangan, usia remaja awal adalah usia yang sangat rentan terhadap emosi emosi yang muncul dalam dirinya sehingga dapa di simpulkan usia remaja awal ini memiliki emosi yang masih belum stabil. Guru BK berperan penting bagi siswa dalam lingkungan sekolah untuk meningkatkan kontrol dirinya.

---

<sup>79</sup> Reto Purwasih, dkk, “Hubungan kompetensi Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan perilaku Agresi Siswa SMK Bengkulu Utara” *Consila Jurnal Ilmiah BK*. Vol. 1, No. 1. 2017, hlm. 52-60

<sup>80</sup> Reto Purwasih, dkk.....

Kondisi tersebut sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh (Aswar dan Pusadan) 2020<sup>81</sup>, (Putri, dkk) 2021<sup>82</sup> dan (Cuyunda dkk) 2020<sup>83</sup> yang mengatakan bahwa kontrol diri berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku agresi yang berarti ketika kontrol diri diri meningkat dalam diri siswa maka dapat menekan atau menurunkan perilaku agresi

Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui pengaruh dari kontrol diri terhadap perilaku agresi siswa terutama yang disebabkan oleh game onlen. Pengaruh ini bisa jadi signifikan dan juga tidak signifikan sehingga peneliti ingin mengetahui dari pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi. Berdasarkan penjelasan di atas maka rumusan hipotesis sebagai berikut.

- Ho : Tidak ada pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi pada pemain *game online* pada siswa SMP Al-Washilah
- Ha : Kontrol diri berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku agresi pada pemain *game online* siswa SMP Al-Washilah Panguragan.

---

<sup>81</sup> Faisal, Faisal Ramadan Syah Pusadan. "Peran Self Control Terhadap Perilaku Agresi Orangtua Kepada Anak. *Psikologimediajurnalpsikologi*. Vol 05. No.02. 2020

<sup>82</sup> Hazniga Putri, Syaiful Bahri, Abu Bakar, Khairiah. "Korelasi Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Agresi Siswa" *Jurnal Suloh*. Vol. 6 No. 1. 2021

<sup>83</sup> Indah Dwi Cuyunda, Octa Reni Setiawati, Sri Maria Puji Lestari, Prambudi Rukmono. "Kontrol Diri dengan Perilaku Agresif Siswa SMA Negeri 1 Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah". *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. Vol. 9 No. 1 2020

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dibarengi dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yaitu sebuah penelitian yang dalam proses pengumpulan data dilakukan secara langsung di lokasi penelitian secara terperinci.<sup>84</sup> Melihat dari pendekatannya, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Karena data yang dikumpulkan berupa angket atau kuesioner sebagai sumber data penelitian.<sup>85</sup>

Penulis mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke lapangan (*field research*) terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan gambaran yang lengkap mengenai subjek penelitian yaitu Siswa SMP Al-Washilah Panguragan yang bermain *game online* dengan cara menyebarkan angket dan kuisisioner.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilakukan di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon khususnya untuk siswa yang bermain game dan cenderung berperilaku agresif. Waktu penelitian pada bulan November-Februari 2021.

#### **C. Data dan Sumber Data**

Data merupakan sumber yang diperoleh melalui subjek dari data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuisisioner, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan peneliti, baik tulisan maupun lisan.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> Lexy j. Maleong, "Metodologi Penelitian", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 2006, hlm. 11.

<sup>85</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)", (Bandung: Alfabeta), 2015, hlm. 203.

<sup>86</sup> Suharsini Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Rineka Cipta), 2013, Hlm. 172

### 1. Data primer

Sebuah data yang didapat melalui responden melalui kuisisioner, dengan data yang diperoleh ini akan diolah lagi, sumber data yang telah didapat menjadikan sebuah data yang akan diolah oleh peneliti. Data primer dalam penelitian ini merupakan jawaban dari responden atas pertanyaan yang tercantum pada kuisisioner.

### 2. Data sekunder

Adalah sebuah data yang diperoleh secara tidak langsung yang berasal dari objek penelitian yang bersifat publik atau yang biasa disebut data kedua. Data sekunder dalam penelitian ini ialah bersal dari buku, jurnal, skripsi, dll.

Dalam penelitian ini data yang digunakan berbentuk data primer yang didapatkan melalui angket / questioner yang diberikan pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan.

Penelitian ini mengambil sumber data, berdsarkan data primer. Data primer merupakan data pokok yang ada dalam penelitian bukan sebagai penunjang. Penelitian ini mengambil data primer yang bersumber dari hasil responden melalui angket yang disebar kepada siswa SMP Al-Washilah Panguragan.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi ialah seluruh unit-unit yang berasal berdasarkan sampel yang dipilih. Populasi dapat berupa macam seperti organisme, orang maupun sekelompok orang, masyarakat, organisasi, benda, objek, peristiwa, atau laporan yang memiliki ciri dan harus berdasarkan definisi secara spesifik dan tidak secara mendua.<sup>87</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon yang bermain *game online* berjumlah 74 siswa

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil berdasarkan representative atau tidak. Sampel merupakan sebagian tertentu yang dipilih dari

---

<sup>87</sup> Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), Hlm.

populasi.<sup>88</sup> Penelitian ini mengambil sampel Siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon yang berjumlah 287 siswa. Populasi ini ini diambil berdasarkan status aktif siswa.

Peneliti menggunakan rumus Slovin guna menentukan sampel, dengan toleransi eror 1%, 5%, dan 10% adapun rumusnya sebagai berikut.

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

keterangan :

**n** = Jumlah sampel

**N** = Jumlah seluruh populasi

**e** = Toleransi eror

Dari 287 siswa sesuai dengan perhitungan peneliti mengambil toleransi eror 10% maka jumlah yang didapat sebagai berikut :

$$\begin{aligned} n &= \frac{287}{1 + (287 \times 10^2)} \\ &= \frac{287}{1 + (287 \times 0,01)} \\ &= \frac{287}{1 + 2,87} \\ &= \frac{287}{3,67} = 74 \end{aligned}$$

Angka tersebut diambil dari semua populasi yang dimana siswa SMP Al-Washilah yang bermain *game online* berjumlah 74 siswa, sedangkan yang terindikasi pemain *game online* hanya 39 siswa<sup>89</sup>. Sehingga penelitian ini mengambil sampel 39 orang Pengambilan angka sampel tersebut menggunakan data dari guru Bimbingan Konseling di SMP Al-Washilah.

---

<sup>88</sup> Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), Hlm. 11.

<sup>89</sup> Wawancara dengan guru BK Syarif Hidayat, Tanggal 02 September 2021 Secara online melalui telfon WhatsApp

### E. Variabel Penelitian

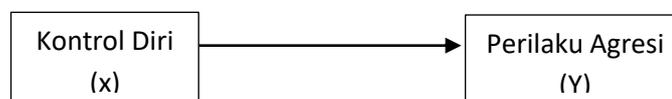
Penelitian ini mencakup satu variabel bebas (*independen*) yaitu kontrol diri (x) dan satu variabel terikat (*dependent*) yaitu perilaku agresi (y). Variabel *independen* merupakan variabel yang mempengaruhi dan menjadi penyebab variabel terikat, sedangkan variabel *dependen* adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas<sup>90</sup>. Berikut skema dari variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari :

a) Variabel X = Kontrol diri

Merupakan suatu kontrol terhadap stimulus atau emosi-emosi yang keluar dalam setiap individu. Variabel ini menjadi salah satu variabel bebas (variabel yang mempengaruhi).

b) Variabel Y = Perilaku Agresi

Variabel ini menjadi variabel independen yang cenderung dipengaruhi oleh variabel variabel lainnya.



Keterangan:

X : Kontrol diri

Y : Perilaku Agresi

————— : Pengaruh antara variabel x dan y

### F. Instrumen Penelitian

Instrumen dari penelitian ini menetapkan dengan penyebaran angket tentang kontrol diri dan perilaku agresi dalam bermain *game online*. Indikator dari kontrol diri disini merujuk pada teori yang dikatakan oleh Averill dimana kontrol diri adalah serangkaian proses fisik, psikologis, dan perilaku guna menyelaraskan dirinya dengan melihat beberapa aspek menurut Averil dan Ghufron yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan. Sedangkan untuk perilaku agresi

<sup>90</sup> Sangkot nasution, "Variabel Penelitian", *Raudhah*, vol. 5, no. 2. 2017

merujuk pada pendapat Myers dan Turner yang mengatakan perbuatan agresi merupakan suatu perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud untuk menyakiti atau mengejek orang lain. Dengan melihat beberapa aspek dari Buss dan Perry yaitu *Physical agresion*, *verba agresion*, *anger*, dan *Hostility*. Adapun kisi-kisi intrumen penelitian sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Variabel dan indikator Penelitian**

Variabel	Aspek	Indikator	Favorable (+)	Unfavorable (-)
Kontrol diri (X)	Kontrol Perilaku	Siswa mengontrol perilakunya agar tidak menimbulkan kekerasan atau membuat kekacauan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
	Kontrol Kognitif	Siswa mampu mengantisipasi informasi yang dimiliki dengan berbagai pertimbangan	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24,	
	Kontrol Keputusan	siswa mampu mengontrol keputusan untuk dirinya	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	
Perilaku Agresi (Y)	Physical Agresion	Tindakan yang menyakiti, mengganggu dan membahayakan orang lain melalui kekerasan fisik	37, 39, 41, 46	38, 40, 42, 43, 44, 45,
	Verba Agresion	Tindakan yang menyakiti, menyinggung dan mengganggu orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal	47, 49, 51, 53	48, 50, 52, 54, 55, 56, 57 ,
	Anger	Tidak terpenuhinya ekspektasi seseorang sehingga menyebabkan kesal, marah, sebal hingga frustrasi	61, 64, 66, 67	58, 59, 60, 62, 63, 65,

	Hostility	Tindakan yang mengekspresikan kebencian dan permusuhan (provokator)	70, 73, 74, 75	68, 69, 71, 72, 73, 76
--	-----------	---	----------------	------------------------

Kuisisioner ini disusun oleh peneliti yang mengacu pada indikator kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill dan Ghufron sedangkan untuk indikator perilaku agresi mengacu pada Buss dan Perry yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

## G. Metode Pengumpulan Data

### 1. Angket / kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah salah satu teknik pengambilan data atau pengumpulan data yang efisien. dengan syarat mengetahui secara jelas apa yang disyaratkan dan cara mengukur variabel yang diminati dan merupakan sejumlah pertanyaan maupun pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti data sekaligus jawaban responden, bahkan berbagai hal yang ia ketahui. Untuk mendapatkan informasi dengan metode ini, peneliti tidak harus bertemu secara langsung dengan subjek, melainkan cukup dengan mengajukan beberapa pertanyaan maupun pernyataan secara tertulis untuk mendapat respon dari subjek.<sup>91</sup> Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertulis melalui *google form* yang didibagikan kepada responden.

Penelitian ini menggunakan alat ukur model skala likert, yang terdiri dari 4 jawaban, yaitu sangat setuju (SS) Setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) dalam angket ini berisi pertanyaan yang positif *Favorable* dan pertanyaan negatif *Unfavorabel*.

---

<sup>91</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta), 2013, Hlm. 194

**Tabel 3.2**  
**Angket Skala Likert**

Pertanyaan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Favorable	4	3	2	1
Unfavorable	1	2	3	4

Adapun instrumen yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada teori agresi dari Buss dan Perry sedangkan untuk variabel kontrol diri indikatornya mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Ghufroon dan Averil

## 2. Observasi

Metode observasi yang relevan yaitu dengan cara melengkapi format atau blangko pengamatan sebagai sebuah instrumen dan susunan format yang berisi sebuah item item kejadian maupun tata tingkahlaku yang digambarkan.<sup>92</sup> Penelitian ini melakukan observasi dengan melakukan pengamatan tingkah laku dan mencari beberapa hal yang siswa lakukan ketika bermain *game online* yang dilakukan peneliti pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan. Observasi dilakukan 3 kali selama penelitian.

## H. Metode Analisis Data

Adalah suatu proses penyederhanaan data melalui pengelompokan pada suatu bentuk yang mudah dibaca serta diinterpretasi. Analisis data ini merupakan kelanjutan dari pengolahan data.<sup>93</sup>

### 1. Validitas

Validitas merupakan sebuah proses pengukuran data guna menentukan suatu instrumen dinyatakan valid atau tidak. Sebuah instrumen yang dinyatakan valid dapat mengukur apa yang diinginkan. Instrumen dapat

<sup>92</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), Hlm. 272

<sup>93</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian.....*, Hlm. 54

dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara baik dan tepat.<sup>94</sup>

Penelitian ini menggunakan teknik korelasi Product Moment dari Karl Person, dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan :

- r = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y  
 $\sum XY$  = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y  
 $\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai X  
 $\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai Y  
 $(\sum x)^2$  = Jumlah nilai X yang dikuadratkan  
 $(\sum y)^2$  = Jumlah nilai Y yang dikuadratkan

pengujian ini dibantu menggunakan sebuah software bernama SPSS Statistics Versi 26. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  0,308 maka item tersebut dianggap valid dan sebaliknya.

a. Uji Validitas Kuisioner Kontrol Diri

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dengan variabel kontrol diri dengan 36 pernyataan sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Kontrol Diri**

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Hasil
1	0,487	0,308	Valid
2	0,384	0,308	Valid
3	0,488	0,308	Valid
4	0,493	0,308	Valid
5	0,487	0,308	Valid
6	0,488	0,308	Valid

<sup>94</sup>Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian ....., Hlm. 211

7	0,433	0,308	Valid
8	0,414	0,308	Valid
9	0,539	0,308	Valid
10	0,624	0,308	Valid
11	0,539	0,308	Valid
12	0,457	0,308	Valid
13	0,415	0,308	Valid
14	0,433	0,308	Valid
15	0,459	0,308	Valid
16	0,511	0,308	Valid
17	0,336	0,308	Valid
18	0,634	0,308	Valid
19	0,459	0,308	Valid
20	0,514	0,308	Valid
21	0,634	0,308	Valid
22	0,415	0,308	Valid
23	0,634	0,308	Valid
24	0,391	0,308	Valid
25	0,500	0,308	Valid
26	0,672	0,308	Valid
27	0,579	0,308	Valid
28	0,657	0,308	Valid
29	0,548	0,308	Valid
30	0,406	0,308	Valid
31	0,512	0,308	Valid
32	0, 657	0,308	Valid
33	0,672	0,308	Valid
34	0,622	0,308	Valid
35	0,548	0,308	Valid
36	0,500	0,308	Valid

Berdasarkan hasil tabel diatas maka dapat dilihat pernyataan yang valid. Dikarenakan  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Sehingga dapat disimpulkan item 1-36 dinyatakan valid.

b. Uji Vaiditas Kuisisioner Perilaku agresi

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dengan variabel perilaku agresi dengan 40 pernyataan sebagai berikut :

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Agresi**

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Hasil
37	0,454	0,308	Valid
38	0,357	0,308	Valid
39	0,725	0,308	Valid
40	0,725	0,308	Valid
41	0,726	0,308	Valid
42	0,662	0,308	Valid
43	0,451	0,308	Valid
44	0,662	0,308	Valid
45	0,505	0,308	Valid
46	0,642	0,308	Valid
47	0,648	0,308	Valid
48	0,725	0,308	Valid
49	0,662	0,308	Valid
50	0,792	0,308	Valid
51	0,672	0,308	Valid
52	0,826	0,308	Valid
53	0,505	0,308	Valid
54	0,796	0,308	Valid
55	0,633	0,308	Valid
56	0,642	0,308	Valid
57	0,648	0,308	Valid
58	0,748	0,308	Valid
59	0,679	0,308	Valid
60	0,858	0,308	Valid
61	0,603	0,308	Valid
62	0,608	0,308	Valid
63	0,647	0,308	Valid
64	0,447	0,308	Valid
65	0,442	0,308	Valid
66	0,490	0,308	Valid
67	0,490	0,308	Valid
68	0,455	0,308	Valid
69	0,466	0,308	Valid
70	0,335	0,308	Valid
71	0,426	0,308	Valid

72	0,426	0,308	Valid
73	0,441	0,308	Valid
74	0,463	0,308	Valid
75	0,318	0,308	Valid
76	0,454	0,308	Valid

Berdasarkan hasil tabel diatas maka dapat dilihat pernyataan yang valid. Dikarenakan  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Sehingga dapat disimpulkan item 37-76 dinyatakan valid.

Uji validitas ini dilakukan pada siswa sekaligus santri yayasan Babussalam Panguragan kabupaten Cirebon yang berjumlah 44 responden

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dipercaya digunakan untuk alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu.<sup>95</sup> Jawaban dari responden akan dinyatakan reliabel jika suatu pernyataan dijawab dengan konsisten. Jika jawaban tidak konsisten maka dapat dipastikan tidak reliabel. Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik cronbach's alpha. Yang di bantu dengan aplikasi SPSS versi 26.

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2}\right]$$

Keterangan :

$r_{ac}$  = koefisien reliabilitas alpha cronbach

$K$  = Banyaknya item Pernyataan

$\sum \sigma b^2$  = Jumlah per item

$\sigma t^2$  = Jumlah total Varian

---

<sup>95</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. (Rineka Cipta)*, 2013, Hlm. 221

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas**  
**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X.1	201,7436	474,301	,330	,937
X.2	201,8205	474,941	,146	,938
X.3	201,6667	477,912	,043	,938
X.4	201,9487	473,208	,214	,937
X.5	201,7436	474,301	,330	,937
X.6	201,6667	477,912	,043	,938
X.7	201,8462	479,660	-,038	,938
X.8	201,9487	480,050	-,052	,938
X.9	202,0256	473,605	,135	,938
X.10	202,0513	466,839	,427	,936
X.11	202,0256	474,447	,142	,938
X.12	202,0256	475,973	,106	,938
X.13	201,8718	469,852	,351	,937
X.14	201,8462	479,660	-,038	,938
X.15	201,6667	478,175	,049	,938
X.16	201,7179	469,997	,422	,937
X.17	201,7436	477,827	,049	,938
X.18	201,6667	477,018	,127	,937
X.19	201,6667	478,175	,049	,938
X.20	201,7179	473,524	,225	,937
X.21	201,6667	477,018	,127	,937
X.22	201,8718	469,852	,351	,937
X.23	201,6667	477,018	,127	,937

X.24	201,7949	470,430	,489	,936
X.25	201,8462	472,607	,313	,937
X.26	201,9487	469,892	,419	,937
X.27	201,7949	476,641	,108	,938
X.28	201,8974	470,358	,348	,937
X.29	201,8974	470,726	,368	,937
X.30	201,9231	466,968	,475	,936
X.31	201,8718	472,115	,260	,937
X.32	201,8974	470,358	,348	,937
X.33	201,9487	469,892	,419	,937
X.34	202,0513	468,103	,447	,936
X.35	201,8974	470,726	,368	,937
X.36	201,8462	472,607	,313	,937
Y.37	202,4103	463,511	,390	,937
Y38	202,3333	468,228	,329	,937
Y.39	202,5128	458,730	,554	,936
Y40	202,5128	458,730	,554	,936
Y.41	202,5128	458,730	,554	,936
Y.42	202,1026	455,516	,669	,935
Y.43	202,2564	467,827	,325	,937
Y.44	202,1026	455,516	,669	,935
Y.45	202,1026	458,042	,569	,936
Y.46	202,5385	458,255	,495	,936
Y.47	202,1795	460,520	,454	,936
Y.48	202,5128	458,730	,554	,936
Y.49	202,1026	455,516	,669	,935
Y.50	202,5897	454,564	,643	,935
Y.51	202,1026	455,516	,669	,935

Y.52	202,6410	452,289	,698	,935
Y.53	202,1026	458,042	,569	,936
Y.54	202,6667	454,491	,671	,935
Y.55	202,3590	461,078	,453	,936
Y.56	202,5385	458,255	,495	,936
Y.57	202,1795	460,520	,454	,936
Y.58	202,4359	457,726	,595	,935
Y.59	202,7949	459,746	,573	,936
Y.60	202,7692	454,077	,770	,935
Y.61	202,0000	454,421	,624	,935
Y.62	202,7436	459,406	,535	,936
Y.63	202,6667	461,123	,481	,936
Y.64	202,0000	465,474	,496	,936
Y.65	202,4103	466,354	,282	,937
Y.66	201,9744	464,026	,525	,936
Y.67	201,9744	464,026	,525	,936
Y.68	202,2821	469,208	,245	,937
Y.69	202,5641	462,358	,480	,936
Y.70	201,7436	467,143	,440	,936
Y.71	202,4359	465,516	,384	,937
Y.72	202,4359	465,516	,384	,937
Y.73	202,5385	463,729	,398	,937
Y.74	201,8718	465,694	,449	,936
Y.75	201,9744	468,289	,347	,937
Y.76	202,4103	463,511	,390	,937

Sumber : Hasil Pegelolahan Data SPSS Ver 26 2022

**Tabel 3.6**  
**Hasil Reabiliti Statistik**

Cronbach's Alpha	N of items
,937	76

Sumber : Hasil Pegelolahan Data SPSS Ver 26 2022

Berdasarkan data tabel diatas, memiliki hasil nilai cronbach alpha lebih besar dibandingkan rtabel (0,308) maka dapat dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel atau dapat dipercaya dan dapat digunakan

Uji reliabilitas ini dilakukan pada siswa dan santri yayasan Babussalam Panguragan Kabupaten Cirebon yang berjumlah 44 responden

### 3. Uji Asumsi Klasik

Adalah sebuah persyaratan statistik yang harus di penuhi pada analisis regresi linear berganda yang berbasis OLS (Ordinary Least Square).<sup>96</sup>

- a. Uji normalitas adalah suatu pengujian yang dilakukan untuk tujuan mengetahui populasi data untuk semua variable dalam penelitian ini mengikuti pola distribusi normal ataukah tidak. Penelitian ini menggunakan pengujian dengan tehik kolmogrov-Smimov dengan kriteria jika nilai signifikansinya  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal begitupula sebaliknya.
- b. Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji suatu model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variance dan residual menghasilkan tetap dari satu pengamatan ke pengamatan lain, maka disebut Homoskedastisitas dan jika berbeda disebut Heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah model yang tidak heteroskedastisitas atau dengan kata lain terjadinya Homoskedastisitas.
- c. Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas, yaitu adanya hubungan linear antar variable inependen dalam model regresi. Uji

---

<sup>96</sup> Dwi Prianto, Mandiri Belajar SPSS untuk analisis data dan uji statistik. (Cet.2; Yogyakarta: MediaKom, 2008). Hlm. 28-29

multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* > 0,10 maka tidak terjadi multikolinearitas, begitupun sebaliknya. Atau dapat melihat nilai VIF, jika VIF < 10,00 maka tidak terjadi multikolinearitas, dan begitupun sebaliknya.

#### 4. Analisis regresi linear Sederhana

Analisis ini bertujuan untuk menguji pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen. Persamaan regresi dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

**Y** = Variabel terikat (Perilaku Agresi)

**a** = Konstanta

**X** = Variabel bebas (Kontrol Diri)

**b** = Koefisien dari X

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Penelitian**

##### **1. Gambaran umum SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon**

SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon merupakan sebuah sekolah SMP dibawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. Yayasan Pendidikan Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon berdiri dari Tahun 1989 yang didirikan oleh K.Imam Khaer beliau menyelenggarakan pendidikan berbasis formal dari Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sementara pendidikan non-formal berbasis agama dari Taman Pendidikan al-Qur'an (TPA), Taman Pendidikan al-Qur'an (TPQ), Madrasah Diniyah Awwaliyah Takmiliah (DTA), Majelis Taklim, dan Pondok Pesantren.

SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon itu didirikan pada Tanggal 1 Juli 1989 dan mulai menerima peserta didik baru untuk angkatan pertama. Kepala sekolah SMP Al-Washilah Panguragan pertama yaitu Drs. H. Mahmud Yunus dan kepemimpinannya terus berlangsung sampai pada tahun 2005. Kemudian kepemimpinan SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon dilanjutkan oleh H. Mulyani S.Pd., yaitu dari Tahun 2005-2007. Setelah ada edaran dari Pemerintah Daerah Kabupaten Cirebon tentang larangan pegawai negeri tidak boleh merangkap jabatan, maka H. Mulyadi, S.Pd mengundurkan diri dari jabatan kepala sekolah, karena H. Mulyadi, S.Pd ini adalah pegawai negeri pada SMP Negeri 1 Panguragan.<sup>97</sup>

Setelah itu kepemimpinan selanjutnya dipegang oleh Kodir, S.Pd. yang menjabat sebagai kepala sekolah di SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon dari bulan Januari 2007 sampai dengan bulan Juni 2008. Singkatnya masa kepemimpinan Kodir, S.Pd., terkait dengan diangkatnya beliau menjadi pegawai negeri sipil di SMPN 1 Klenganan Kabupaten Cirebon. Kemudian

---

<sup>97</sup> Wawancara dengan Ibu Pipin Parhatin Kepala Sekolah SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon, pada tanggal 4 Oktober 2021

dari Tahun 2008 sampai dengan sekarang kepemimpinan SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon ini dipimpin oleh Ibu Pipin Parhatin, S.Ag.<sup>98</sup>

**Tabel 4.1**  
**Profil SMP Al-Washilah**

<b>Profil SMP Al-Washilah Panguragan</b>		
Nama Sekolah	SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon	
Alamat	Jl. Keramat Nyi Mas Gandasari No. 38 Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon	
No. Telp./ Hp.	No. Hp. 081394091671	
1	Nama Yayasan	Yayasan Pendidikan Al-Washilah
2	NSS / NPSN	202021713007/20244619
3	Jenjang Akreditasi	Terakreditasi A
4	Tahun diDirikan	1989
5	Tahun Beroperasi	1991
6	Kepemilikan Tanah	Milik yayasan
a.	Status Tanah	Wakaf
b.	Luas Tanah	2.567 M <sup>2</sup>
7	Status Bangunan	Yayasan
8	Luas Bangunan	567 M <sup>2</sup>
No. Rekening Sekolah		0016912085100
Nama Bank		BJB Cabang Sumber

## 2. Visi dan Misi SMP Al-Washilah

### **Visi**

“Berilmu, Berakhlak, dan Berbudaya”

### **Misi**

- 1) Menciptakan suasana kondusif bagi terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang bermutu.
- 2) Mengembangkan wawasan yang kreatif bagi peserta didik sehingga menjadi pribadi yang berbudaya, beradab, dan unggul.
- 3) Membudayakan sikap dan prilaku yang dilandasi nilai-nilai iman dan takwa.

<sup>98</sup> Wawancara dengan Ibu Pipin Parhatin Kepala Sekolah SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon, pada tanggal 4 oktober 2021

- 4) Menggalang kerjasama dengan masyarakat agar memiliki kepekaan, kepedulian, dan semangat yang sama terhadap pendidikan.

### 3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-Desember 2021. Penelitian ini bertempat di SMP Al-Washilah Panguragan Cirebon dengan subjek siswa SMP Al-Washilah Panguragan yang bermain *game online*. Sebelum penyebaran angket peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari pengisian kuisisioner. Setelah itu link kuisisioner tersebut dibagikan kepada subjek yang menjadi sampel penelitian dan mempersilahkan mereka untuk mengisi dengan keadaan yang sebenar-benarnya.

## B. Analisis Data

### 1. Deskripsi Data

#### a. Berdasarkan Jenis Kelamin

Responden Penelitian adalah siswa SMP Al-Washilah Panguragan yang berjumlah 39 siswa.

**Tabel 4.3**

#### **Deskripsi Responden Berdasarkan jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Laki-Laki	29	74%
2	Perempuan	10	26%
Jumlah		39	100%

Dapat dilihat berdasarkan data diatas bahwa 74% responden merupakan berjenis kelamin laki-laki dan 26% merupakan responden berjenis kelamin perempuan.

#### b. Berdasarkan Umur

Responden penelitian ini berumur 13-15 tahun dengan data sebagai berikut

**Tabel 4.4**  
**Deskripsi Responden Berdasarkan Umur**

No	Umur	Jumlah	Persen
1	13	11	28%
2	14	16	42%
3	15	12	30%

Dapat disimpulkan berdasarkan data diatas menjelaskan bahwa 28% responden berumur 13 tahun. 42% responden berumur 14 tahun dan 30% responden berumur 15 tahun.

c. Berdasarkan Kelas

Responden dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Al-Washilah Panguragan dari kelas 7-9.

**Tabel 4.5**  
**Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas**

No	Kelas	Jumlah	Persen
1	7	9	23%
2	8	16	41%
3	9	14	36%

Dapat disimpulkan dari tabel diatas menjelaskan bahwa 23% responden merupakan siswa kelas 7, 41% merupakan responden siswa kelas 8 dan 36% merupakan responden siswa kelas 9.

2. Analisis Item

Pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi pemain *game online* pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan di ukur menggunakan *skala likert* dengan variabel Kontrol diri (x) berjumlah 36 item pernyataan dan perilaku agresi variabel (y) berjumlah 40 item pernyataan yang di olah menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

**Tabel 4.7**  
**Analisis Item X.1**

“Saya mampu mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan kekerasan”

**X.1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2,6	2,6	2,6
	Setuju	35	89,7	89,7	92,3
	Sangat Setuju	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,05
2	1	2	
3	35	105	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah panguragan dalam hal mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan kekerasan. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa bisa mengontrol perilakunya ketika bermain game. Hal ini Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,05 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik. Namun ada satu yang tidak setuju akan hal ini.

**Tabel 4.7**  
**Analisis Item X.2**

“Saya mampu mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan kekerasan”

**X.2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	7	17,9	17,9	17,9
	Setuju	26	66,7	66,7	84,6
	Sangat Setuju	6	15,4	15,4	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,97
2	7	14	
3	26	78	
4	6	24	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan kekerasan. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa bisa mengontrol ucapannya ketika bermain game. Hal ini Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,97 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun ada beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngontrol ucapannya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.8****Analisis Item X.3**

“Saya mampu mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan ketersinggungan”

**X.3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak setuju	2	5,1	5,1	5,1
	Setuju	30	76,9	76,9	82,1
	Sangat Setuju	7	17,9	17,9	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,13
2	2	4	
3	30	90	
4	7	28	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan ketersinggungan. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa bisa mengontrol perilakunya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,13 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik. Namun 2 siswa yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga siswa ini cenderung memiliki kontrol diri yang rendah.

**Tabel 4.9**  
**Analisis Item X.4**

“Saya mampu mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan ketersinggungan”

**X.4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	10	25,6	25,6	25,6
	Setuju	25	64,1	64,1	89,7
	Sangat setuju	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	Score	Rata-Rata
1	0	0	2,85
2	10	20	
3	25	75	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah panguragan dalam hal mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan ketersinggungan. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa bisa mengontrol ucapannya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,85 dimana nilai tersebut dikategorikan baik.. Namun ada sebagian responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngontrol ucapannya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.10****Analisis Item X.5**

“Saya mampu mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan kekacauan”

**X.5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2,6	2,6	2,6
	Setuju	35	89,7	89,7	92,3
	Sangat Setuju	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	Score	Rata-Rata
1	0	0	3,05
2	1	2	
3	35	105	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan kekacauan. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa bisa mengontrol perilakunya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,05 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik.. Namun ada satu yang tidak setuju akan hal ini, yang berarti responden tersebut tidak bisa mengontrol perilakunya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.11**  
**Analisis Item X.6**

“Saya mampu mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan kekacauan”

**X.6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	5,1	5,1	5,1
	Setuju	30	76,9	76,9	82,1
	Sangat Setuju	7	17,9	17,9	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	Score	Rata-Rata
1	0	0	3,13
2	2	4	
3	30	90	
4	7	28	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan kekacauan. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa bisa mengontrol ucapannya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,13 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik. Namun ada sebagian responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngontrol ucapannya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.12**  
**Analisis Item X.7**

“Saya mampu mengontrol tindakan ketika bermain *game online* dalam dunia nyata”

**X.7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	2,6	2,6	2,6
	Tidak Setuju	5	12,8	12,8	15,4
	Setuju	28	71,8	71,8	87,2
	Sangat setuju	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	Score	Rata-Rata
1	1	1	2,95
2	5	10	
3	28	84	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol tindakannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol tindakannya di dunia nyata ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,95 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun ada sebagian responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa mengontrol tindakannya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.13****Analisis Item X.8**

“Saya mampu mengontrol tindakan ketika bermain *game online* dalam dunia *game*”

**X.8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	5,1	5,1	5,1
	2,00	5	12,8	12,8	17,9
	3,00	29	74,4	74,4	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	2	2	2,85
2	5	10	
3	29	87	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol tindakannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol tindakannya di dunia game ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,85 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun ada sebagian responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa mengontrol tindakannya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.14**  
**Analisis Item X.9**

“Saya mampu mengontrol ucapan ketika bermain *game online* dalam dunia  
game”

**X.9**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	6	15,4	15,4	25,6
	3,00	24	61,5	61,5	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,77
2	6	12	
3	24	72	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol ucapannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol ucapannya di dunia game ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,77 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun ada 1/4 responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngontrol ucapannya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.15**  
**Analisis Item X.10**

“Saya mampu mengontrol ucapan ketika bermain *game online* dalam dunia nyata”

**X.10**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	1	2,6	2,6	2,6
	2,00	11	28,2	28,2	30,8
	3,00	24	61,5	61,5	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	1	1	2,74
2	11	22	
3	24	72	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol ucapannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol ucapannya di dunia nyata ketika bermain game. Hal ini dibuktikan dengan jawaban setuju dari siswa. Namun ada 1/4 responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngontrol ucapannya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.16**  
**Analisis Item X.11**

“Saya mampu mengontrol amarah ketika bermain *game online*”

**X.11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	1	2,6	2,6	2,6
	2,00	11	28,2	28,2	30,8
	3,00	23	59,0	59,0	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	1	1	2,77
2	11	22	
3	23	69	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol Amarahnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol amarahnya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,77 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun ada 30 persen responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngontrol amarahnya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.17**  
**Analisis Item X.12**

“Saya mampu mengontrol sikap dalam bermain *game online*”

**X.12**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	1	2,6	2,6	2,6
	2,00	9	23,1	23,1	25,6
	3,00	27	69,2	69,2	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	1	1	2,77
2	9	18	
3	27	81	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol sikapnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol amarahnya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,77 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun ada  $\frac{1}{4}$  dari seluruh responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngontrol sikapnya ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.18**  
**Analisis Item X.12**

“Saya mampu mengantisipasi informasi yang dimiliki dengan berbagai pertimbangan”

**X.13**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	5,1	5,1	5,1
	2,00	2	5,1	5,1	10,3
	3,00	32	82,1	82,1	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	2	2	2,92
2	2	4	
3	32	96	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengantisipasi informasi dengan berbagai pertimbangan ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,92 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa ngantisipasi informasi yang dimiliki ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.19**  
**Analisis Item X.14**

“Saya mampu menerima informasi yang dimiliki dengan bijaksana”

**X.14**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	1	2,6	2,6	2,6
	2,00	5	12,8	12,8	15,4
	3,00	28	71,8	71,8	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	1	1	2,95
2	5	10	
3	28	84	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menerima informasi yang dimiliki dengan bijaksana ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,95 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak bisa menerima informasi yang dimiliki dengan bijaksana ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.20****Analisis Item X.15**

“Saya mampu menggunakan informasi yang dimiliki dengan baik”

**X.15**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	34	87,2	87,2	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,13
2	0	0	
3	34	102	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menerima informasi yang dimiliki dengan baik ketika bermain game. Hal ini dibuktikan dengan jawaban setuju dari siswa.

**Tabel 4.21****Analisis Item X.16**

“Saya mampu mengolah informasi untuk hal yang baik”

**X.16**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	3	7,7	7,7	7,7
	3,00	30	76,9	76,9	84,6
	4,00	6	15,4	15,4	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,08
2	3	6	
3	30	90	
4	6	24	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengolah informasi untuk hal yang baik ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,08 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengolah informasi untuk hal yang baik ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.22**  
**Analisis Item X.17**

“Saya mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan tindakan”

**X.17**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2,00	3	7,7	7,7	7,7
3,00	31	79,5	79,5	87,2
4,00	5	12,8	12,8	100,0
Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,05
2	3	6	
3	31	93	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan tindakannya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,05 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan tindakan ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.23****Analisis Item X.18**

“Saya mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan ucapan”

**X.18**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	34	87,2	87,2	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,13
2	0	0	
3	34	102	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan ucapan ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,13 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik

**Tabel 4.24**  
**Analisis Item X.19**

“Saya mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan perilaku”

**X.19**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	34	87,2	87,2	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,13
2	0	0	
3	34	102	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan perilakunya ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,13 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik

**Tabel 4.25**  
**Analisis Item X.20**

“Saya mampu memberkan informasi positif kepada teman teman”

**X.20**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	1	2,6	2,6	2,6
2,00	1	2,6	2,6	5,1
3,00	31	79,5	79,5	84,6
4,00	6	15,4	15,4	100,0
Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	1	1	3,08
2	1	2	
3	31	93	
4	6	24	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menjadikan informasi sebagai bahan informasi positif kepada teman. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,08 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu menjadikan informasi sebagai bahan informasi yang positif kepada teman ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.26**  
**Analisis Item X.21**  
 “Saya mampu menyaring informasi positif”  
**X.21**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	34	87,2	87,2	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,13
2	0	0	
3	35	105	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menyaring informasi yang positif. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,13 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik.

**Tabel 4.27**  
**Analisis Item X.22**  
 “Saya mampu menyaring informasi negatif”  
**X.22**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	5,1	5,1	5,1
	2,00	2	5,1	5,1	10,3
	3,00	32	82,1	82,1	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	2	2	2,92
2	2	4	
3	32	96	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menyaring informasi yang negatif. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,92 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu menyaring informasi negatif ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.28****Analisis Item X.23**

“Saya mampu berfikir kritis ketika bermain *game online*”

**X.23**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	34	87,2	87,2	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,13
2	0	0	
3	34	102	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu berfikir positif ketika bermain game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,13 dimana nilai tersebut dikategorikan sangat baik.

**Tabel 4.29****Analisis Item X.24**

“Saya mampu menggunakan informasi sebagai pengembangan diri”

**X.24**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	3	7,7	7,7	7,7
	3,00	33	84,6	84,6	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,00
2	3	6	
3	33	99	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol kognitifnya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu menggunakan informasi sebagai pengembangan diri.. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,00 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu menggunakan informasi sebagai pengembangan diri.

**Tabel 4.30**  
**Analisis Item X.25**  
**“Saya mampu mengontrol keputusan”**  
**X.25**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	5	12,8	12,8	12,8
	3,00	31	79,5	79,5	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,95
2	5	10	
3	31	93	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusannya. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,92 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusannya.

**Tabel 4.31**  
**Analisis Item X.26**  
**“Saya mampu mengontrol keputusan atas ucapan”**  
**X.26**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	8	20,5	20,5	20,5
	3,00	29	74,4	74,4	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,85
2	8	16	
3	29	87	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusan atas ucapannya. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,82 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusannya.

**Tabel 4.32**  
**Analisis Item X.27**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas perilaku saya”

**X.27**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	4	10,3	10,3	10,3
	3,00	31	79,5	79,5	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	3,00
2	4	8	
3	31	93	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusan atas perilakunya. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,00 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusannya.

**Tabel 4.33****Analisis Item X.28**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas tindakan”

**X.28**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	8	20,5	20,5	20,5
	3,00	27	69,2	69,2	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,90
2	8	16	
3	27	81	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusan atas tindakannya. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,90 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas tindakannya.

**Tabel 4.34****Analisis Item X.29**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas informasi yang telah didapatkan”

**X.29**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	7	17,9	17,9	17,9
	3,00	29	74,4	74,4	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,90
2	7	14	
3	29	87	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusan atas informasi yang didapatkan. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,90 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas informasi yang didapatkan.

**Tabel 4.35**  
**Analisis Item X.30**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas lingkungan sekitar”

**X.30**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	9	23,1	23,1	23,1
	3,00	26	66,7	66,7	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,87
2	9	18	
3	26	78	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusan atas lingkungan sekitar. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,87 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas lingkungan sekitar

**Tabel 4.36**  
**Analisis Item X.31**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas efek yang di timbulkan ketika bermain *game online*”

**X.31**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	1	2,6	2,6	2,6
2,00	5	12,8	12,8	15,4
3,00	29	74,4	74,4	89,7
4,00	4	10,3	10,3	100,0
Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	1	1	2,92
2	5	10	
3	29	87	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusannya atas efek ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,92 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas efek bermain *game online*.

**Tabel 4.37**  
**Analisis Item X.32**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas sanksi yang diperbuat ketika bermain *game online*”

**X.32**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	8	20,5	20,5	20,5
	3,00	27	69,2	69,2	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,90
2	8	16	
3	27	81	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah panguragan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusannya atas sanksi yang diperbuat ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,90 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas sanksi yang diperbuat kketika bermain *game online*.

**Tabel 4.38**  
**Analisis Item X.33**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas tindakan ketika bermain *game online*”

**X.33**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	8	20,5	20,5	20,5
	3,00	29	74,4	74,4	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,85
2	8	16	
3	29	87	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusannya atas tindakan ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,85 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas tindakan bermain *game online*.

**Tabel 4.39**  
**Analisis Item X.34**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas ucapan ketika bermain *game online*”

**X.34**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	12	30,8	30,8	30,8
	3,00	25	64,1	64,1	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,74
2	12	24	
3	25	75	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah pangurangan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusannya atas ucapan ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,74 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas ucapan bermain *game online*.

**Tabel 4.40**  
**Analisis Item X.35**

“Saya mampu mengontrol keputusan atas kejadian yang dialami ketika bermain *game online*”

**X.35**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	7	17,9	17,9	17,9
	3,00	29	74,4	74,4	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,90
2	7	14	
3	29	87	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah panguragan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusannya atas kejadian yang dialami ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,90 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan atas kejadian yang dialami bermain *game online*.

**Tabel 4.41**  
**Analisis Item X.36**

“Saya mampu mengontrol keputusan yang di perbuat ketika bermain *game online*”

**X.36**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	5	12,8	12,8	12,8
	3,00	31	79,5	79,5	92,3
	4,00	3	7,7	7,7	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

”

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	0	0	2,95
2	5	10	
3	31	93	
4	3	12	

Berdasarkan tabel mengenai tingkat kontrol diri siswa SMP Al-Washilah panguragan dalam hal mengontrol keputusannya ketika bermain game. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa memiliki tingkat kontrol diri yang baik dikarenakan para siswa mampu mengontrol keputusan ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,95 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak mampu mengontrol keputusan ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.42**  
**Analisis Item Y.37**

“Saya tidak melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain *game online*”

**Y.37**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	16	41,0	41,0	56,4
	3,00	13	33,3	33,3	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,38
2	16	32	
3	13	39	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa melakukan tindakan menyakiti oranglain ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak melakukan tindakan menyakiti oranglain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,38 dimana nilai tersebut dikategorikan tidak baik.

**Tabel 4.43**  
**Analisis Item Y.38**

“Saya melakukan tindakan menyakiti orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain *game online*”

**Y.38**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	3	7,7	7,7	7,7
	2,00	17	43,6	43,6	51,3
	3,00	17	43,6	43,6	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	3	3	2,46
2	17	34	
3	17	51	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa melakukan tindakan menyakiti oranglain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,46 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak melakukan tindakan menyakiti oranglain ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.44**  
**Analisis Item Y.39**

“Saya tidak melakukan tindakan yang mengganggu orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain *game online*”

**Y.39**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	7	17,9	17,9	17,9
	2,00	16	41,0	41,0	59,0
	3,00	14	35,9	35,9	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	7	7	2,28
2	16	32	
3	14	42	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa melakukan tindakan mengganggu oranglain ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak melakukan tindakan mengganggu oranglain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,28 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.45**  
**Analisis Item Y.40**

“Saya melakukan tindakan mengganggu orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain *game online*”

**Y.40**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	7	17,9	17,9	17,9
	2,00	16	41,0	41,0	59,0
	3,00	14	35,9	35,9	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	7	7	2,28
2	16	32	
3	14	42	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa melakukan tindakan mengganggu oranglain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,28 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak melakukan tindakan mengganggu oranglain ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.46**  
**Analisis Item Y.41**

“Saya tidak melakukan tindakan yang membahayakan orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain *game online*”

**Y.41**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	7	17,9	17,9	17,9
	2,00	16	41,0	41,0	59,0
	3,00	14	35,9	35,9	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	7	7	2,28
2	16	32	
3	14	42	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa melakukan tindakan membahayakan oranglain ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang tidak melakukan tindakan membahayakan oranglain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,28 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.47**  
**Analisis Item Y.42**

“Saya melakukan tindakan membahayakan orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain *game online*”

**Y.42**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	6	15,4	15,4	15,4
2,00	2	5,1	5,1	20,5
3,00	29	74,4	74,4	94,9
4,00	2	5,1	5,1	100,0
Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,69
2	2	4	
3	29	87	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa tidak melakukan tindakan membahayakan oranglain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,28 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada beberapa siswa yang melakukan tindakan membahayakan oranglain ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.48**  
**Analisis Item Y.43**

“Saya melakukan kekerasan fisik ketika kalah bermain *game online* online”

**Y.43**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	12	30,8	30,8	41,0
	3,00	21	53,8	53,8	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,54
2	12	24	
3	21	63	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan fisik ketika kalah bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,54 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan fisik ketika kalah bermain *game online*.

**Tabel 4.49**  
**Analisis Item Y.44**

“Saya melakukan kekerasan fisik ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain *game online online*”

**Y.44**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	2	5,1	5,1	20,5
	3,00	29	74,4	74,4	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,69
2	2	4	
3	29	87	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan fisik ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,69 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan fisik ketika kalah bermain *game online*.

**Tabel 4.50****Analisis Item Y.45**

“Saya melakukan kekerasan fisik ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online* online”

**Y.45**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	9	23,1	23,1	33,3
	3,00	21	53,8	53,8	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,69
2	9	18	
3	21	63	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan fisik ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,69 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan fisik ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.51****Analisis Item Y.46**

“Saya tidak melakukan kekerasan fisik ketika teman lebih beruntung”

**Y.46**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	9	23,1	23,1	23,1
	2,00	15	38,5	38,5	61,5
	3,00	11	28,2	28,2	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	9	9	2,26
2	15	30	
3	11	33	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan fisik ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan fisik ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,69 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.52**  
**Analisis Item Y.47**

“Saya tidak melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online*”

**Y.47**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	14	35,9	35,9	46,2
	3,00	14	35,9	35,9	82,1
	4,00	7	17,9	17,9	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,62
2	14	28	
3	14	42	
4	7	28	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba dan menyakiti orang lain ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba dan menyakiti orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,62 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.53****Analisis Item Y.48**

“Saya melakukan tindakan menyakiti orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online*”

**Y.48**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	7	17,9	17,9	17,9
	2,00	16	41,0	41,0	59,0
	3,00	14	35,9	35,9	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	7	7	2,28
2	16	32	
3	14	42	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba dan menyakiti orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,28 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba dan menyakiti orang lain ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.54**  
**Analisis Item Y.49**

“Saya tidak melakukan tindakan yang menyinggung orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online* online”

**Y.49**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	2	5,1	5,1	20,5
	3,00	29	74,4	74,4	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,69
2	2	4	
3	29	87	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan beberapa siswa melakukan kekerasan verba dan menyakiti orang lain ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba dan menyakiti orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,69 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.55**  
**Analisis Item Y.50**

“Saya melakukan tindakan menyinggung orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online*”

**Y.50**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	9	23,1	23,1	23,1
	2,00	15	38,5	38,5	61,5
	3,00	13	33,3	33,3	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	9	9	2,21
2	15	30	
3	13	39	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba dan menyinggug orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,21 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekersan verba dan menyinggung orang lain ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.56**  
**Analisis Item Y.51**

“Saya tidak melakukan tindakan yang mengganggu orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online*”

**Y.51**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	2	5,1	5,1	20,5
	3,00	29	74,4	74,4	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,69
2	2	4	
3	29	87	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan beberapa siswa melakukan kekerasan verba dan menyinggung orang lain ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba dan menyinggung orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,69 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.57****Analisis Item Y.52**

“Saya melakukan tindakan mengganggu orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online*”

**Y.52**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	10	25,6	25,6	25,6
	2,00	15	38,5	38,5	64,1
	3,00	12	30,8	30,8	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	10	10	2,15
2	15	30	
3	12	36	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba dan menyinggug orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,15 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekersan verba dan menyinggug orang lain ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.58**  
**Analisis Item Y.53**

“Saya tidak melakukan tindakan yang membahayakan orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online*”

**Y.53**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	9	23,1	23,1	33,3
	3,00	21	53,8	53,8	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,69
2	9	18	
3	21	63	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan beberapa siswa melakukan kekerasan verba dan menyinggung orang lain ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba dan menyinggung orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,69 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.59**  
**Analisis Item Y.54**

“Saya melakukan tindakan membahayakan orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain *game online*”

**Y.54**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	9	23,1	23,1	23,1
	2,00	18	46,2	46,2	69,2
	3,00	10	25,6	25,6	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	9	9	2,13
2	18	36	
3	10	30	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba dan membahayakan orang lain ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,13 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekersan verba dan menyinggung orang lain ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.60****Analisis Item Y.55**

“Saya melakukan kekerasan verba ketika kalah bermain *game online*”

**Y.55**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	14	35,9	35,9	51,3
	3,00	15	38,5	38,5	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,44
2	14	28	
3	15	45	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba ketika kalah bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,44 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba ketika kalah bermain *game online*.

**Tabel 4.61**  
**Analisis Item Y.56**

“Saya melakukan kekerasan verba ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain *game online*”

**Y.56**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	9	23,1	23,1	23,1
	2,00	15	38,5	38,5	61,5
	3,00	11	28,2	28,2	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	9	9	2,26
2	15	30	
3	11	33	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,26 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekeraan verba ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.62**  
**Analisis Item Y.57**

“Saya melakukan kekerasan verba ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*”

**Y.57**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	14	35,9	35,9	46,2
	3,00	14	35,9	35,9	82,1
	4,00	7	17,9	17,9	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,62
2	14	28	
3	14	42	
4	7	28	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa melakukan kekerasan verba ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,62 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.63**  
**Analisis Item Y.58**

“Saya merasa kesal ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*”

**Y.58**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	21	53,8	53,8	64,1
	3,00	10	25,6	25,6	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,36
2	21	42	
3	10	30	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa merasa kesal ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,36 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak melakukan kekerasan verba ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.64****Analisis Item Y.59**

“Saya merasa kesal ketika tidak diajak bermain *game online* oleh teman”

**Y.59**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	9	23,1	23,1	23,1
	2,00	23	59,0	59,0	82,1
	3,00	5	12,8	12,8	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	9	9	2,00
2	23	46	
3	5	15	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa merasa kesal ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,00 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak merasa kesal ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.65****Analisis Item Y.60**

“Saya merasa kesal ketika tidak dikasih uang ketika top up *game online*”

**Y.60**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	8	20,5	20,5	20,5
	2,00	24	61,5	61,5	82,1
	3,00	5	12,8	12,8	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	8	8	2,03
2	24	48	
3	5	15	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa merasa kesal ketika tidak dikasih uang untuk top up *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,03 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak merasa kesal ketika tidak dikasih uang untuk top up *game online*.

**Tabel 4.66**  
**Analisis Item Y.61**

“Saya tidak merasa kesal ketika saya tidak mempunyai apa yang dimiliki teman  
satu *game online*”

**Y.61**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	5	12,8	12,8	12,8
	2,00	5	12,8	12,8	25,6
	3,00	22	56,4	56,4	82,1
	4,00	7	17,9	17,9	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata- Rata
1	5	5	2,79
2	5	10	
3	22	66	
4	7	28	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa merasa kesal ketika tidak mempunyai apa yang dimiliki teman ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak merasa kesal ketika tidak mempunyai apa yang dimiliki teman ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,79 dimana nilai tersebut dikategorikan baik.

**Tabel 4.67****Analisis Item Y.62**

“Saya marah ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*”

**Y.62**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	10	25,6	25,6	25,6
	2,00	19	48,7	48,7	74,4
	3,00	8	20,5	20,5	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	10	10	2,05
2	19	38	
3	8	24	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa marah ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,05 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak marah ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.68****Analisis Item Y.63**

“Saya akan marah ketika kalah bermain *game online*”

**Y.63**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	7	17,9	17,9	17,9
	2,00	24	61,5	61,5	79,5
	3,00	4	10,3	10,3	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	7	7	2,13
2	24	48	
3	4	12	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa marah ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,13 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak marah ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.69****Analisis Item Y.64**

“Saya tidak marah ketika tidak dikasih uang ketika top up *game online*”

**Y.64**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	5,1	5,1	5,1
	2,00	6	15,4	15,4	20,5
	3,00	29	74,4	74,4	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	2	2	2,79
2	6	12	
3	29	87	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa marah ketika tidak teropenuhnya ekspetasi ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak marah ketika tidak teropenuhnya ekspetasi ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,79 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.70****Analisis Item Y.65**

“Saya merasa Frustrasi ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain *game online*”

**Y.65**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	9	23,1	23,1	23,1
	2,00	10	25,6	25,6	48,7
	3,00	16	41,0	41,0	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	9	9	2,38
2	10	20	
3	16	48	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa frustrasi ketika kalah ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,38 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak frustrasi ketika kalah ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.71****Analisis Item Y.66**

“Saya tidak merasa frustrasi ketika kalah bermain *game online*”

**Y.66**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	3	7,7	7,7	7,7
	2,00	3	7,7	7,7	15,4
	3,00	31	79,5	79,5	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	3	3	2,82
2	3	6	
3	31	93	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa frustrasi ketika kalah ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak frustrasi ketika kalah ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,82 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.72****Analisis Item Y.67**

“Saya tidak merasa frustrasi ketika tidak dikasih uang ketika top up *game online*”

**Y.67**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	3	7,7	7,7	7,7
	2,00	3	7,7	7,7	15,4
	3,00	31	79,5	79,5	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	3	3	2,82
2	3	6	
3	31	93	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa frustrasi ketika tidak dikasih uang untuk top up *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak frustrasi ketika tidak dikasih uang untuk top up *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,82 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.73**  
**Analisis Item Y.68**

“Saya menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain *game online*”

**Y.68**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	4	10,3	10,3	10,3
	2,00	16	41,0	41,0	51,3
	3,00	14	35,9	35,9	87,2
	4,00	5	12,8	12,8	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	4	4	2,51
2	16	32	
3	14	42	
4	5	20	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,51 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.74**  
**Analisis Item Y.69**

“Saya mengekspresikan kebencian ketika tidak diajak bermain *game online*”

**Y.69**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	20	51,3	51,3	66,7
	3,00	11	28,2	28,2	94,9
	4,00	2	5,1	5,1	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,23
2	20	40	
3	11	33	
4	2	8	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa mengekspresikan kebencian ketika tidak diajak bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,23 dimana nilai tersebut dikategorikan baik. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan kebencian ketika tidak diajak bermain *game online*..

**Tabel 4.75**  
**Analisis Item Y.70**

“Saya tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain *game online*”

**Y.70**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	5,1	5,1	5,1
	3,00	31	79,5	79,5	84,6
	4,00	6	15,4	15,4	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	2	2	3,05
2	0	0	
3	31	93	
4	6	24	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan kebencian ketika tidak diajak bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 3,05 dimana nilai tersebut dikategorikan tidak baik

**Tabel 4.76**  
**Analisis Item Y.71**

“Saya tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika kalah bermain *game online* dengan teman”

**Y.71**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	3	7,7	7,7	7,7
	2,00	23	59,0	59,0	66,7
	3,00	9	23,1	23,1	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	3	3	2,36
2	23	46	
3	9	27	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika kalah bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan kebencian ketika kalah bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,36 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik

**Tabel 4.77**  
**Analisis Item Y.72**

“Saya menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (provoktor)  
ketika bermain *game online*”

**Y.72**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	3	7,7	7,7	7,7
	2,00	23	59,0	59,0	66,7
	3,00	9	23,1	23,1	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	3	3	2,36
2	23	46	
3	9	27	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (Provokator ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,36 dimana nilai tersebut dikategorikan baik Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan permusuhan (provokator) ketika bermain *game online*.

**Tabel 4.78****Analisis Item Y.73**

“Saya mengekspresikan permusuhan (provoktor) ketika ketika tidak diajak  
bermain *game online*”

**Y.73**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	21	53,8	53,8	69,2
	3,00	8	20,5	20,5	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata- Rata
1	6	6	2,26
2	21	42	
3	8	24	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (Provokator) ketika kalah bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,26 dimana nilai tersebut dikategorikan baik Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan permusuhan (provokator) ketika kalah bermain *game online*.

**Tabel 4.79**  
**Analisis Item Y.74**

“Saya tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (provoktor) ketika bermain *game online*”

**Y.74**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	3	7,7	7,7	7,7
	2,00	1	2,6	2,6	10,3
	3,00	31	79,5	79,5	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	3	3	2,92
2	1	2	
3	31	93	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (Provokator ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan permusuhan (provokator) ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,92 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.80**  
**Analisis Item Y.75**

“Saya tidak menunjukkan mengekspresikan permusuhan (provoktor) ketika kalah bermain *game online* dengan teman”

**Y.75**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	5,1	5,1	5,1
	2,00	7	17,9	17,9	23,1
	3,00	26	66,7	66,7	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	2	2	2,82
2	7	14	
3	26	78	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (Provokator ketika bermain *game online*. Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan permusuhan (provokator) ketika bermain *game online*. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,92 dimana nilai tersebut dikategorikan kurang baik.

**Tabel 4.81**  
**Analisis Item Y.76**

“Saya Menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (provokator) ketika dia tidak senang kepada sesuatu (Orang, komunitas, *game online*)”

**Y.76**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	6	15,4	15,4	15,4
	2,00	16	41,0	41,0	56,4
	3,00	13	33,3	33,3	89,7
	4,00	4	10,3	10,3	100,0
	Total	39	100,0	100,0	

bobot	frekuensi	score	Rata-Rata
1	6	6	2,38
2	16	32	
3	13	39	
4	4	16	

Berdasarkan tabel mengenai perilaku agresi siswa SMP Al-Washilah pangurangan ketika bermain *game online*. Dapat disimpulkan siswa menunjukan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (Provokator) ketika tidak senang terhadap sesuatu baik komunitas, orang, game. Berdasarkan akumulasi pertanyaan diatas diketahui rata-rata distribusi 2,36 dimana nilai tersebut dikategorikan baik Namun beberapa responden yang tidak setuju akan hal ini. Sehingga dapat disimpulkan ada siswa yang tidak mengekspresikan permusuhan (provokator) ketika tidak senang terhadap sesuatu baik komunitas, orang, game.

3. Uji Prasyarat  
 a. Uji Normalitas

**Tabel 4.82**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		39
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.24259982
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.144
	Negative	-.073
Test Statistic		.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.041 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi  $0.041 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Meskipun demikian, data ini dapat diolah ketahap selanjutnya dengan didasarkan atas teori limit pusat<sup>99</sup> (central limit) yakni teori yang menjelaskan dan menyatakan bahwa kurva distribusi sampling (untuk ukuran sampel 30 atau lebih) akan berpusat pada nilai parameter populasi dan akan memiliki semua sifat-sifat distribusi normal. Di samping itu, nilai signifikansi yang diperoleh tidak menyimpang jauh dari standar signifikansi yang telah ditetapkan.

<sup>99</sup> A. H. Studenmund. Using Econometrics a Practical Guide. *Pearson*, Boston. 2016.  
 Hlm. 99

## b. Uji Heteroskedastisitas

**Tabel 4.83**

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14.508	18.816		.771	.446
	X	-.014	.153	-.015	-.090	.929

a. Dependent Variable: RES\_2

Berdasarkan output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi  $0.929 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen (tidak terdapat heteroskedastisitas) sehingga dapat diuji ke tahap selanjutnya.

## c. Uji Multikolinearitas

**Tabel 4.84**

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	14.508	18.816		.771	.446		
	X	-.014	.153	-.015	-.090	.929	1.000	1.000

a. Dependent Variable: RES\_2

Berdasarkan output di atas, dapat diketahui bahwa nilai Tolerance  $1,000 > 0,10$  dan nilai VIF  $1,000 < 10$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas dari data yang diuji.

## 4. Analisis Data Penelitian

Uji regresi dilakukan guna mengetahui perhitungan besarnya pengaruh Variabel Kontrol Diri (X) terhadap Variabel Perilaku Agresif (Y) pada penelitian ini dapat mengacu pada Nilai R-Square pada Output Model Summary. Berikut disajikan hasil output Model Summary:

**Tabel 4.85**  
**Output Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.370 <sup>a</sup>	.137	.113	18.487

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan output tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,137 yang berarti variabel Kontrol Diri (X) dapat mempengaruhi dan menjelaskan variabel Perilaku Agresif (Y) sebesar 13,7% dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

**Tabel 4.86**

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	162.395	26.809		6.057	.000
	X	-.529	.219	-.370	-2.422	.020

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,020 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kontrol Diri (X) terhadap variabel Perilaku Agresi (Y). Lebih Lanjut, nilai coefficient kontrol diri (X) terhadap variabel Perilaku Agresi (Y) senilai  $-0,529$  yang menunjukkan arah pengaruh negatif yang mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat kontrol diri dapat menurunkan perilaku agresi sebesar  $-0,529$  ( $-52,9\%$ ) Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel Kontrol Diri (X) berpengaruh negatif signifikan terhadap variabel Perilaku Agresi (Y).

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh antara kontrol diri dengan perilaku agresi pada pemain *game online* siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. Penelitian ini berdasarkan data diatas yang diperoleh dari 39 responden yaitu 29 responden laki laki dan 10 responden perempuan. 28% responden berumur 13 tahun, 42% responden berumur 14 tahun, dan 30% responden berumur 15 tahun. 23% responden merupakan kelas 7, 41% responden merupakan kelas 8, dan 36% responden merupakan kelas 9. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket/kuisisioner. Karena terpotongnya situasi saat pengambilan data dengan liburan sekolah maka peneliti memutuskan penyebaran angket dilakukan menggunakan bantuan *google form*. Peneliti menyebarkan link kuisisioner kepada subjek penelitian yang berisi 36 item pernyataan variabel kontrol diri (x) dan 40 item pernyataan variabel perilaku agresi (y), dimana semua item tersebut sudah melalui uji validasi dan reabilitas.

Setelah melakukan pengumpulan data maka selanjutnya dilakukan uji prasyarat guna memenuhi syarat melakukan analisis data lebih lanjut. Ada beberapa uji prasyarat yang dilakukan yaitu, uji normalitas, uji heterisidastitas, uji multikolinearitas dan uji regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel kontrol diri (x) terhadap variabel perilaku agresi (y).

Berdasarkan hasil dari analisis diatas yang dibantu menggunakan aplikasi SPSS versi 26 maka diketahui dapat diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,020 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Control Diri (X) terhadap variabel Perilaku Agresi (Y). Lebih Lanjut, nilai coefficient diri (X) terhadap variabel Perilaku Agresi (Y) senilai  $- 0,529$  yang menunjukkan arah pengaruh negatif yang mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat kontrol diri dapat menurunkan perilaku agresi sebesar -

0,529. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa **variabel Kontrol Diri (X) berpengaruh negatif signifikan terhadap variabel Perilaku Agresi (Y).**

Hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis peneliti yang dimana adanya pengaruh negatif signifikan dari variabel Kontrol diri terhadap perilaku agresi pada pemain *game online* siswa SMP Al-Washilah Panguragan. Hal ini sebanding dengan penelitian penelitian sebelumnya bahwa terhadap hubungan dan pengaruh negatif antara kontrol diri dengan perilaku agresi. Dengan demikian hal ini semakin diperkuat dengan pendapat dari Berk dan Gunarsa juga mengemukakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menahan keinginan atau dorongan yang bertentangan dengan perilaku yang tidak sesuai norma sosial.<sup>100</sup> Dan di perkuat dengan pendapat Hoffman dan Friese yang mengatakan bahwa kontrol diri yang baik dihubungkan dengan sejumlah penurunan tingkat agsifitas.<sup>101</sup>

Sehingga dapat disimpulkan kontrol diri terhadap perilaku agresi pada pemain *game online* siswa SMP Al-Washilah **berpengaruh negatif signifikan** dan dapat menurunkan perilaku agresi pada siswa SMP Al-Washilah Panguragan yang bermain *game online*. Berpengaruh negatif disini bukan berarti kontrol diri berdampak negatif namun hasil korelasi menyatakan pengaruh negatif antara kontrol diri terhadap perilaku agresi sehingga dapat disimpulkan kontrol diri dapat meredam dan menyelaraskan perilaku agresi. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dan juga teori-teori yang disebutkan diatas.

---

<sup>100</sup> Ayu Khairunnisa, "Hubungan religius dan kontrol diri dengan perilaku seksual pranikah remaja di Man 1 Samarinda". *eJurnal Psikologi*, Vol 1, No 2, 2013. Hlm. 223.

<sup>101</sup> Ika Amalia Kusumawardhani, Woro Kurnianingrum, dan Naomi Soetikno, "Art Therapy untuk meningkatkan kontrol diri pada anak lapas". *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. Vol 2, No 1, 2018, hlm. 135-143.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data dari penelitian diatas tentang pengaruh kontrol diri terhadap perilaku agresi pada pemain game siswa SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perhitungan uji regresi pada variabel kontrol diri (x) terhadap variabel perilaku agresi (y) dengan menggunakan uji regresi linear sederhana mendapatkan nilai signifikansi 0,020 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kontrol Diri (X) terhadap variabel Perilaku Agresi (Y). Selain itu lebih lanjut, nilai coefficient diri (X) terhadap variabel Perilaku Agresi (Y) senilai  $-0,529$  yang menunjukkan arah pengaruh negatif sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap penambahan 1% tingkat kontrol diri dapat menurunkan perilaku agresi sebesar  $-0,529$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel Kontrol Diri (X) berpengaruh negatif signifikan terhadap variabel Perilaku Agresi (Y). Sehingga dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan “Kontrol diri berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku agresi pada pemain *game online* siswa SMP Al-Washilah Panguragan” yang diajukan oleh peneliti dinyatakan diterima kebenarannya dan hipotesis ( $H_o$ ) dinyatakan ditolak.
2. Terdapat pengaruh antara kontrol diri terhadap perilaku agresi pada pemain *game online* siswa SMP Al-Washilah Panguragan, dan pengaruh ini berada pada tingkat pengaruh yang signifikan.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi subjek penelitian

Teruntuk para siswa yang bermain *game online* bermainlah sewajarnya jangan jadikan game menjadi tujuan hidup, game hanyalah sebuah permainan semata yang sifat aslinya hanya untuk menghibur dan melepas penat semata. Namun jika game dijadikan sebagai tujuan hidup dan cara untuk mengejar kejayaan dan pernyataan untuk diakui dan dipuji maka akan menimbulkan dampak yang kurang baik, sejatinya semua yang berlebihan akan menjadi tidak baik bagi umat manusia. Adapun cara mengurangi perilaku agresi dengan cara mengontrol diri kita dan melatih itu. Jangan mengubah esensi sebuah game menjadi ajang mendapatkan perhatian dan pujian.

### 2. Bagi Penelitian Selanjutnya

- a) Penelitian ini bisa menjadi rujukan bagi penelitian yang akan datang dan berkeinginan memperdalam dalam tema yang sama
- b) Melakukan penelitian tentang perilaku agresi dan *game online* dengan memperhatikan aspek lain sehingga dapat melengkapi dan memperbaiki hasil penelitian sebelumnya.

## C. Kata Penutup

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan YME karena atas hidayah dan inayah-Nya melalui perantara para hamba-Nya, penelitian ini dapat penulis selesaikan. Tak luput juga pada yayasan pendidikan Al-washilah Panguragan, para guru dan para siswa penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya karena telah diizinkan untuk meneliti di SMP Al-Washilah Panguragan.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi diri penulis, pembaca dan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ady anugrahadi, Eks Pemain Timnas Alvian Sanyi Aniaya Kekasih Gara-Gara Kalah Bermain Mobile Legends. Dilansir pada liputan6.com pada 27 Januari Pukul 10.33. <https://www.liputan6.com/news/read/4461173/eks-pemain-timnas-alvian-sanyi-aniaya-kekasih-gara-gara-kalah-main-mobile-legends>.
- Abriani, Andri indi. dkk. 2018 “Perilaku komunikasi pengguna *game online* mobile legends”, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/5080> , Vol. 3. No. 1.
- Ambarani, Raras. Skripsi. 2016 “Perilaku Agresi Siswa SMP (Studikasuk pada tiga siswa di SMP Negeri 3 Ungaran tahun ajaran 2016-2017). (Semarang, Universitas Negeri Semarang)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta*
- Aristaningtyas, Yeyen. Skripsi. 2018. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Anak Sekolah Dasar”( Yogyakarta, Univesitas Mercu Buana)
- Asmoro, Agung Rian. dkk. 2018. “Kematangan emosi, Kontrol diri, dan perilaku agresi pada anggota korps brigate mobil dalam mengatasi huru hara”. *Jurnal psikologi teori dan terapan*. Vol. 9. No 1.
- Aulia, Miftahul dan Nurwidawati, Desi. 2014. ”Hubungan Kontrol Diri Dengn Perilaku Agresi Pada Siswa SMA NEGRI 1 Padangan Bojonegoro”, *Jurnal Unesa*, Vol 02. No 3.
- Budhi, Ferry Hernoyo., dan Indrawati, Endang Sri., 2016, “Hubungan antara kontrol diri dengan insentisas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center X Semarang”. *Jurnal Empati*, Vol, No 3 5.
- Ennsyah, Tiyara. Skripsi. , 2021. “Tingkat Kontrol Diri Siswa Di SMP Negeri 4 Kota Jambi” (Jambi, Universitas Jambi)
- Fauziah Rusnani Eka. 2013. “Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja”. *eJournal ilmu komunikasi*. Vol. 1. No.3
- Fasya, Hafizha. dkk. 2017. “Pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas anak anak dan remaja di kota Makasar (studikasuk di kecamatan Tallo)”. *Hasanudin student journal*. Vol. 1 No. 2.
- Griffiths, Mark dari Nowingham Trent University, Tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi video game di Amerika.
- Imron, Fuadi Ali. Skripsi. 2018. “Hubungan kontrol diri dengan perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Psikologi di Universitas Medan Area”,(Medan: Respotoy uma)
- Hastuti, Lita Widya. 2018 “Kontrol diri dan Agresi: Tinjauan Meta analisis”. *Buletin Psikologi*, Vol 26, No 1,
- H Basri , “Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda”, *Journal of Us China Public Administrastion*, 2014, Vol.11, No.10.

- Hidayati, Izzanil dan Afiatin, Tina. 2020. Peran Kontrol Diri dan Mediasi Orang Tua terhadap Perilaku Penggunaan Internet Secara Berlebihan. *Gadjah Mada Journal Of Psychology*. Vol. 6. No. 1.
- J, Tangney.dkk. 2004 “Highh Self Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology,Better Grades, and Interpersonal Success”. *Journal of Pesdonality*.
- Karim, Azka Fikri. Skripsi. 2018 “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Siswa Di SMPN 4 Ungaran”. (Semarang:Respostory Unnes)
- Kusumawardhani, Ika Amalia, dkk. 2018. “Art Therapy untuk meningkatkan kontrol diri pada anak lapas”. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*. Vol 2, No 1,
- Khairunnisa, Ayu. 2013. “Hubungan religius dan kontrol diridengan perilaku seksual pranikah remaja diMan 1 Samarinda”. *eJournal Psikologi*. Vol 1, No 2.
- Kristianto, Ariska. Skripsi. 2009. “Perilaku Agaresif Anak-Anak Perkampungan Sosial Pingit Yayasan Sosial Soegijapranata (PSP YSS). (Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma)
- Maharrani, Riska Tantri. Skripsi. 2018. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Pecinta Alam Di Surabaya” (Surabaya: Repostory Untag)
- Maleong, Lexy J., 2013. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. Bandung: *PT Remaja Rosdakarya*
- MukhtarBagus, Siswa SD dibunuh rekannya sendiri gara-gara *game online*. Dilansir pada okenews.com pada 17 Januari pukul 15.58.. <https://news.okezone.com/read/2020/10/24/519/2298829/siswa-sd-dibunuh-kawannya-sendiri-gara-gara-game-online>
- Marsela, Ramadona Dwi dan Supriatna, Mamat. 2019. “Kontrol Diri: Definisi dan Faktor”. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*, Vol 3, No 2.
- Ulfa Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampan Pekan baru. *Jon.fisip*. Vol. 4. No.1.
- Nasution, Sangkot. 2017. “Variabel Penelitian”, *Raudhah*, vol. 5, no. 2.
- Nisfiannoor, Yulianti. 2005, “Perbandingan perilaku agresif antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh”. *Jurnal Psikologi*, Vol. 3 No. 1
- Nugrahawati, Eni Nuraeni. 2011. “Perilaku Agresi Anak Jalanan”. *Journal psychological research*. Vol. 2. No. 1.
- Purwasih, Reto, dkk. 2017. “Hubungan kompetensi Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan perilaku Agresi Siswa SMK Bengkulu Utara” *Consila Jurnal Ilmiah BK*. Vol. 1, No. 1.
- Prianto, Dwi. 2008. Mandiri Belajar SPSS untuk analisis data dan uji statistik. (Cet.2; Yogyakarta: *MediaKom*)
- Runtukahu Gretty C. dkk. 2015. “Hubungan kontrol diri dengan perilaku merokok kalangan remaja pada pada Smk 1 Bitung”.*Jurnal eBiomedic* Vol 3, No 1.

- Saputra wahyu Nanda Eka, Handaka irvan Budhi. 2018. "Perilaku Agresi Pada siswa SMK di Yogyakarta". *Jurnal fokus konseling*. Vol. 4. No 1.
- Setiawan satria heri. 2018. "Analisis dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktfitas Pergaulan siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta timur". *Faktor exacta*. Vol. 11. No 2.
- Satriawan, Nanda. dkk. 2016. Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMK N 8 Surakarta. *Jurnal Wacana*. Vol. 8. No. 2.
- Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Studenmund. A. H. 2016. *Using Econometrics a Practical Guide*. Pearson, Boston.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahrani, Ridwan., 2015, "Ketergantungan game online dan penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol 1, No 1
- Tanzeh, Ahmad 2009, *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Teras



## ***Lampiran 1***

### ***Pengantar kuisisioner***

#### **Pengantar Kuisisioner**

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir dalam bentuk Skripsi yang saya lakukan guna memenuhi gelar (S1) Sarjana pada program studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Universitas Prof. K.H. Saifuddin Zuhri dengan judul **“PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU AGRESI PADA PEMAIN GAME ONLINE SISWA SMP AL-WASHILAH PANGURAGAN KABUPATEN CIREBON JAWABARAT”**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dhika Dzulkarnain Wibisono

NIM : 1817101015

Dega ini mengharapakan kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini sebagai data yang akan digunakan dalam penelitian . pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi penilaian atau hasil belajar saudara/i di sekolah. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi kepada semua pihak yang berkepentingan untuk kemajuan pendidikan kedepannya.

Panguragan, 15 Desember 2021

Peneliti



(Dhika Dzulkarnain Wibisono)

## Lampiran 2

Angket Yang digunakan penelitian Kontrol Diri

### Angket Yang Digunakan Penelitian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1	Saya mampu mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan kekerasan				
2	Saya mampu mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan kekerasan				
3	Saya mampu mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan ketersinggungan				
4	Saya mampu mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan ketersinggungan				
5	Saya mampu mengontrol perilaku agar tidak menimbulkan kekacauan				
6	Saya mampu mengontrol ucapan agar tidak menimbulkan kekacauan				
7	Saya mampu mengontrol tindakan ketika bermain <i>game online</i> dalam dunia nyata				
8	Saya mampu mengontrol tindakan ketika bermain <i>game online</i> dalam dunia game				
9	Saya mampu mengontrol ucapan ketika bermain <i>game online</i> dalam dunia game				
10	Saya mampu mengontrol ucapan ketika bermain <i>game online</i> dalam dunia nyata				
11	Saya mampu mengontrol amarah ketika bermain <i>game online</i>				
12	Saya mampu mengontrol sikap dalam bermain <i>game online</i>				
13	Saya mampu mengantisipasi informasi yang dimiliki dengan berbagai pertimbangan.				
14	Saya mampu menerima informasi yang dimiliki dengan bijaksana				
15	Saya mampu menggunakan informasi yang dimiliki dengan baik				
16	Saya mampu mengolah informasi untuk hal yang baik				
17	Saya mampu menjadikan informasi sebagai bahan				

	pertimbangan tindakan				
18	Saya mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan ucapan				
19	Saya mampu menjadikan informasi sebagai bahan pertimbangan perilaku				
20	Saya mampu memberkan informasi positif kepada teman teman				
21	Saya mampu menyaring informasi positif				
22	Saya mampu menyaring informasi negatif				
23	Saya mampu berfikir kritis ketika bermain <i>game online</i>				
24	Saya mampu menggunakan informasi sebagai pengembangan diri				
26	Saya mampu mengontrol keputusan				
27	Saya mampu mengontrol keputusan atas ucapan				
28	Saya mampu mengontrol keputusan atas perilaku saya				
29	Saya mampu mengontrol keputusan atas tindakan				
30	Saya mampu mengontrol keputusan atas informasi yang telah didapatkan				
31	Saya mampu mengontrol keputusan atas lingkungan sekitar				
32	Saya mampu mengontrol keputusan atas efek yang di timbulkan ketika bermain <i>game online</i>				
33	Saya mampu mengontrol keputusan atas sanksi yang diperbuat ketika bermain <i>game online</i>				
34	Saya mampu mengontrol keputusan atas tindakan ketika bermain <i>game online</i>				
35	Saya mampu mengontrol keputusan atas ucapan ketika bermain <i>game online</i>				
36	Saya mampu mengontrol keputusan yang di perbuat ketika bermain <i>game online</i>				

## Lampiran 2

Angket yang digunakan penelitian Perilaku Agresi

### Angket Yang Digunakan Penelitian

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
37	Saya tidak melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain <i>game online</i>				
38	Saya melakukan tindakan menyakiti orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain <i>game online</i>				
39	Saya tidak melakukan tindakan yang mengganggu orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain <i>game online</i>				
40	Saya melakukan tindakan mengganggu orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain <i>game online</i>				
41	Saya tidak melakukan tindakan yang membahayakan orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain <i>game online</i>				
42	Saya melakukan tindakan membahayakan orang lain melalui kekerasan fisik ketika bermain <i>game online</i>				
43	Saya melakukan kekerasan fisik ketika kalah bermain <i>game online</i> online				
44	Saya melakukan kekerasan fisik ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain <i>game online</i> online				
45	Saya melakukan kekerasan fisik ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain <i>game online</i> online				
46	Saya tidak melakukan kekerasan fisik ketika teman lebih beruntung				
47	Saya tidak melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i>				
48	Saya melakukan tindakan menyakiti orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i>				
49	Saya tidak melakukan tindakan yang menyinggung orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i> online				

50	Saya melakukan tindakan menyinggung orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i>				
51	Saya tidak melakukan tindakan yang mengganggu orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i>				
52	Saya melakukan tindakan mengganggu orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i>				
53	Saya tidak melakukan tindakan yang membahayakan orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i>				
54	Saya melakukan tindakan membahayakan orang lain melalui respon vokal dalam bentuk verbal ketika bermain <i>game online</i>				
55	Saya melakukan kekerasan verba ketika kalah bermain <i>game online</i>				
56	Saya melakukan kekerasan verba ketika tidak sesuai keinginan ketika bermain <i>game online</i>				
57	Saya melakukan kekerasan verba ketika tidak diajak bermain bersama ketika bermain <i>game online</i>				
58	Saya merasa kesal ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain <i>game online</i>				
59	Saya merasa kesal ketika tidak diajak bermain <i>game online</i> oleh teman				
60	Saya merasa kesal ketika tidak dikasih uang ketika top up <i>game online</i>				
61	Saya tidak merasa kesal ketika saya tidak mempunyai apa yang dimiliki teman satu <i>game online</i>				
62	Saya marah ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain <i>game online</i>				
63	Saya akan marah ketika kalah bermain <i>game online</i>				
64	Saya tidak marah ketika tidak dikasih uang ketika top up <i>game online</i>				
65	Saya merasa Frustasi ketika tidak terpenuhinya ekspetasi ketika bermain <i>game online</i>				
66	Saya tidak merasa frustasi ketika kalah bermain <i>game online</i> Saya tidak merasa frustasi ketika tidak dikasih uang ketika top up <i>game online</i>				

67	Saya menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain <i>game online</i>				
68	Saya mengekspresikan kebencian ketika tidak diajak bermain <i>game online</i>				
69	Saya tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain <i>game online</i>				
70	Saya tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika kalah bermain <i>game online</i> dengan teman				
71	Saya menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (provoktor) ketika bermain <i>game online</i>				
72	Saya mengekspresikan permusuhan (provoktor) ketika ketika tidak diajak bermain <i>game online</i>				
73	Saya tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (provoktor) ketika bermain <i>game online</i>				
74	Saya tidak menunjukkan mengekspresikan permusuhan (provoktor) ketika kalah bermain <i>game online</i> dengan teman				
75	Saya Menunjukkan tindakan yang mengekspresikan permusuhan (provokator) ketika dia tidak senang kepada sesuatu (Orang, komunitas, <i>game online</i> )				
76	Saya tidak menunjukkan tindakan yang mengekspresikan kebencian ketika bermain <i>game online</i>				

### Lampiran 3

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X_TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	0,148	0,130	0,183	1,000	0,130	0,150	0,171	0,148	0,066	0,180	0,206	0,164	0,150	0,180	0,216	0,162	0,180	0,180	0,131	0,180	0,164	0,180	0,207	0,179	0,368	0,179	0,208	0,361	0,181	0,305	0,308	0,368	0,376	0,361	0,379	0,687
	Sig. (2-tailed)		0,369	0,429	0,264	0,000	0,429	0,363	0,299	0,368	0,689	0,273	0,208	0,320	0,363	0,272	0,050	0,305	0,272	0,272	0,428	0,272	0,300	0,272	0,207	0,017	0,015	0,275	0,041	0,024	0,270	0,059	0,041	0,015	0,018	0,024	0,017	0,002
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X2	Pearson Correlation	0,148	1	0,204	0,267	0,148	0,204	0,145	0,132	0,098	0,053	0,22	-0,018	0,072	0,145	0,017	0,288	0,198	0,150	0,017	0,445	0,150	0,072	0,150	0,113	0,183	0,262	0,363	-0,008	0,170	-0,089	0,227	-0,008	0,262	0,225	0,170	0,183	0,264
	Sig. (2-tailed)	0,369		0,212	0,001	0,369	0,212	0,378	0,423	0,551	0,751	0,046	0,914	0,664	0,378	0,918	0,075	0,001	0,362	0,918	0,032	0,362	0,664	0,362	0,182	0,240	0,107	0,013	0,960	0,301	0,590	0,164	0,960	0,107	0,168	0,301	0,240	0,016
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X3	Pearson Correlation	0,130	0,204	1	0,169	0,130	1,000	0,024	-0,021	0,288	0,289	0,181	0,111	0,037	0,024	0,291	0,305	0,215	0,556	0,391	0,866	0,556	0,037	0,556	0,141	0,155	0,088	0,866	0,255	0,281	0,260	0,037	0,255	0,088	0,131	0,281	0,155	0,866
	Sig. (2-tailed)	0,429	0,212		0,303	0,429	0,000	0,886	0,901	0,076	0,074	0,270	0,501	0,822	0,886	0,014	0,059	0,190	0,000	0,014	0,002	0,000	0,822	0,000	0,391	0,347	0,593	0,002	0,117	0,084	0,110	0,822	0,117	0,593	0,426	0,084	0,347	0,002
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X4	Pearson Correlation	0,183	0,267	0,169	1	0,183	0,169	0,051	0,290	0,366	0,244	0,310	0,201	0,042	0,051	0,102	0,043	0,227	0,234	0,102	0,207	0,234	0,042	0,234	0,113	0,363	0,282	0,293	0,556	0,213	0,087	0,351	0,356	0,282	0,283	0,213	0,363	0,893
	Sig. (2-tailed)	0,264	0,001	0,303		0,264	0,303	0,756	0,073	0,022	0,135	0,055	0,219	0,801	0,756	0,537	0,794	0,164	0,151	0,537	0,205	0,151	0,801	0,151	0,494	0,023	0,082	0,070	0,026	0,193	0,558	0,026	0,026	0,082	0,081	0,193	0,023	0,001
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X5	Pearson Correlation	1,000	0,148	0,130	0,183	1	0,130	0,150	0,171	0,148	0,066	0,180	0,206	0,164	0,150	0,180	0,216	0,162	0,180	0,180	0,131	0,180	0,164	0,180	0,207	0,179	0,368	0,179	0,208	0,361	0,181	0,305	0,308	0,368	0,376	0,361	0,379	0,687
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,369	0,429	0,264		0,429	0,363	0,299	0,368	0,689	0,273	0,208	0,320	0,363	0,272	0,050	0,305	0,272	0,272	0,428	0,272	0,300	0,272	0,207	0,017	0,015	0,275	0,041	0,024	0,270	0,059	0,041	0,015	0,018	0,024	0,017	0,002
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X6	Pearson Correlation	0,130	0,204	1,000	0,169	0,130	1	0,024	-0,021	0,288	0,289	0,181	0,111	0,037	0,024	0,291	0,305	0,215	0,556	0,391	0,866	0,556	0,037	0,556	0,141	0,155	0,088	0,866	0,255	0,281	0,260	0,037	0,255	0,088	0,131	0,281	0,155	0,866
	Sig. (2-tailed)	0,429	0,212	0,000	0,303	0,429		0,886	0,901	0,076	0,074	0,270	0,501	0,822	0,886	0,014	0,059	0,190	0,000	0,014	0,002	0,000	0,822	0,000	0,391	0,347	0,593	0,002	0,117	0,084	0,110	0,822	0,117	0,593	0,426	0,084	0,347	0,002
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X7	Pearson Correlation	0,150	0,145	0,024	0,051	0,150	0,024	1	0,627	0,244	0,238	0,267	0,264	0,214	1,000	0,118	0,195	0,296	0,290	0,118	-0,069	0,290	0,214	0,290	0,209	-0,201	0,240	0,190	0,063	-0,104	0,133	0,214	0,063	0,240	0,118	-0,104	-0,201	0,323
	Sig. (2-tailed)	0,363	0,378	0,886	0,756	0,363	0,886		0,003	0,135	0,144	0,007	0,104	0,192	0,000	0,008	0,234	0,067	0,073	0,008	0,076	0,073	0,192	0,073	0,041	0,221	0,142	0,247	0,705	0,527	0,419	0,192	0,705	0,142	0,474	0,527	0,221	0,006
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X8	Pearson Correlation	0,171	0,132	-0,021	0,290	0,171	-0,021	0,627	1	0,411	0,292	0,627	0,474	0,399	0,627	0,085	0,127	0,120	0,218	0,085	-0,042	0,218	0,299	0,218	0,000	0,063	0,263	0,091	0,029	-0,051	-0,056	0,029	0,029	0,263	0,029	-0,051	0,063	0,14
	Sig. (2-tailed)	0,299	0,423	0,901	0,073	0,299	0,901	0,003		0,033	0,071	0,000	0,002	0,012	0,003	0,566	0,441	0,467	0,182	0,566	0,798	0,182	0,012	0,182	1,000	0,701	0,106	0,581	0,860	0,757	0,733	0,815	0,860	0,106	0,832	0,757	0,701	0,009
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X9	Pearson Correlation	0,148	0,098	0,288	0,366	0,148	0,288	0,244	0,411	1	0,545	0,094	0,219	0,017	0,244	0,303	0,047	-0,038	0,303	0,303	0,286	0,303	0,017	0,303	0,245	0,252	0,373	0,212	0,358	0,199	0,290	0,298	0,358	0,373	0,100	0,199	0,252	0,399
	Sig. (2-tailed)	0,369	0,551	0,076	0,022	0,369	0,076	0,135	0,033		0,000	0,571	0,181	0,917	0,135	0,061	0,777	0,817	0,061	0,061	0,077	0,061	0,917	0,061	0,132	0,121	0,019	0,194	0,025	0,224	0,014	0,066	0,025	0,019	0,544	0,224	0,121	0,000
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X10	Pearson Correlation	0,066	0,053	0,289	0,244	0,066	0,289	0,238	0,292	0,545	1	0,290	0,302	0,301	0,258	0,278	0,24	-0,044	0,302	0,278	0,215	0,302	0,301	0,302	0,208	0,135	0,377	0,270	0,447	0,327	0,588	0,301	0,447	0,377	0,34	0,327	0,135	0,624
	Sig. (2-tailed)	0,689	0,751	0,074	0,135	0,689	0,074	0,144	0,071	0,000		0,073	0,039	0,062	0,144	0,086	0,044	0,790	0,012	0,086	0,188	0,012	0,062	0,012	0,204	0,14	0,018	0,096	0,004	0,042	0,000	0,062	0,004	0,018	0,039	0,042	0,14	0,000
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X11	Pearson Correlation	0,180	0,227	0,181	0,310	0,180	0,181	0,207	0,627	0,294	0,290	1	0,627	0,497	0,426	0,251	0,303	0,366	0,251	0,251	0,051	0,251	0,497	0,251	0,198	0,047	0,292	0,44	0,148	0,000								

X13	Pearson Correlation	0.164	0.072	0.037	0.042	0.164	0.037	0.214	0.269	0.017	0.301	.497	.413	1	0.214	0.186	0.305	0.214	0.186	0.186	0.020	0.186	1.000	0.186	.343	-0.015	0.143	0.099	0.139	-0.028	0.208	-0.018	0.139	0.143	0.185	-0.028	-0.015	.415	
	Sig. (2-tailed)	0.320	0.664	0.822	0.801	0.320	0.822	0.182	0.012	0.917	0.062	0.001	0.009		0.182	0.258	0.059	0.182	0.258	0.258	0.905	0.258	0.000	0.258	0.033	0.920	0.385	0.519	0.268	0.867	0.203	0.913	0.288	0.285	0.261	0.867	0.920	0.009	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X14	Pearson Correlation	0.150	0.145	0.024	0.051	0.150	0.024	1.000	.462	0.244	0.238	.426	0.264	0.214	1	.418	0.185	0.290	0.290	.418	-0.009	0.290	0.214	0.290	.329	-0.201	0.210	0.190	0.063	-0.104	0.133	0.214	0.063	0.210	0.118	-0.104	-0.201	.433	
	Sig. (2-tailed)	0.363	0.378	0.886	0.756	0.363	0.886	0.000	0.003	0.135	0.144	0.007	0.104	0.182		0.008	0.234	0.067	0.073	0.008	0.676	0.073	0.192	0.073	0.041	0.221	0.142	0.247	0.705	0.527	0.419	0.182	0.705	0.142	0.474	0.527	0.221	0.006	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X15	Pearson Correlation	0.180	0.017	.391	0.102	0.180	.391	.418	0.095	0.303	0.278	0.251	0.287	0.186	.418	1	0.100	0.127	0.312	1.000	0.236	0.312	0.186	0.312	0.186	0.044	0.122	.508	0.213	0.079	0.224	0.052	0.213	0.122	0.040	0.079	0.044	.459	
	Sig. (2-tailed)	0.272	0.918	0.014	0.537	0.272	0.014	0.008	0.566	0.061	0.086	0.124	0.077	0.258	0.008		0.547	0.442	0.053	0.000	0.148	0.053	0.258	0.053	0.233	0.792	0.458	0.001	0.193	0.631	0.171	0.755	0.193	0.458	0.809	0.631	0.792	0.003	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X16	Pearson Correlation	0.216	0.288	0.305	0.043	0.216	0.305	0.195	0.127	0.047	.324	0.303	-0.029	0.305	0.195	0.100	1	.462	0.261	0.100	.388	0.261	0.305	0.261	0.138	0.139	0.276	0.239	0.229	.361	.325	0.211	0.229	0.276	.476	.361	0.139	.511	
	Sig. (2-tailed)	0.050	0.075	0.059	0.794	0.050	0.059	0.234	0.441	0.777	0.044	0.061	0.861	0.059	0.234	0.517		0.003	0.108	0.547	0.015	0.108	0.059	0.108	0.403	0.400	0.089	0.143	0.161	0.024	0.043	0.198	0.161	0.089	0.003	0.024	0.400	0.001	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39
X17	Pearson Correlation	0.162	.499	0.215	0.227	0.162	0.215	0.296	0.120	-0.028	-0.044	.385	0.145	0.214	0.296	0.127	.462	1	0.127	0.127	0.309	0.127	0.214	0.127	0.000	0.013	0.154	0.252	0.021	0.024	-0.075	0.115	0.021	0.154	0.054	0.024	0.013	.326	
	Sig. (2-tailed)	0.325	0.001	0.190	0.164	0.325	0.190	0.067	0.467	0.817	0.790	0.015	0.260	0.190	0.067	0.442	0.003		0.442	0.442	0.056	0.442	0.190	0.442	1.000	0.937	0.348	0.122	0.887	0.887	0.649	0.466	0.887	0.348	0.744	0.887	0.937	0.037	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	
X18	Pearson Correlation	0.180	0.150	.556	0.234	0.180	.556	0.290	0.218	0.303	.400	0.251	0.287	0.186	0.290	0.312	0.261	0.127	1	0.312	.382	1.000	0.186	1.000	0.186	0.214	0.281	.329	.494	0.234	0.087	.320	.494	0.281	.323	0.234	0.214	.634	
	Sig. (2-tailed)	0.272	0.362	0.000	0.151	0.272	0.000	0.073	0.182	0.061	0.012	0.124	0.077	0.258	0.073	0.053	0.108	0.442		0.053	0.016	0.000	0.258	0.000	0.233	0.191	0.083	0.035	0.001	0.152	0.597	0.047	0.001	0.083	0.045	0.152	0.191	0.000	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	
X19	Pearson Correlation	0.180	0.017	.391	0.102	0.180	.391	.418	0.095	0.303	0.278	0.251	0.287	0.186	.418	1.000	0.100	0.127	0.312	1	0.236	0.312	0.186	0.312	0.186	0.044	0.122	.508	0.213	0.079	0.224	0.052	0.213	0.122	0.040	0.079	0.044	.459	
	Sig. (2-tailed)	0.272	0.918	0.014	0.537	0.272	0.014	0.008	0.566	0.061	0.086	0.124	0.077	0.258	0.008	0.000	0.547	0.442	0.053		0.148	0.053	0.258	0.053	0.233	0.792	0.458	0.001	0.193	0.631	0.171	0.755	0.193	0.458	0.809	0.631	0.792	0.003	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	
X20	Pearson Correlation	0.131	.345	.486	0.207	0.131	.486	-0.069	-0.042	0.286	0.215	0.051	-0.111	0.020	-0.069	0.236	.268	0.309	.382	0.236	1	.382	0.020	.382	0.000	.342	.451	.431	.475	.325	0.207	0.276	.475	.451	.340	.325	.342	.514	
	Sig. (2-tailed)	0.428	0.032	0.002	0.205	0.428	0.002	0.676	0.798	0.077	0.189	0.757	0.503	0.905	0.676	0.148	0.015	0.056	0.016	0.148		0.016	0.905	0.016	1.000	0.033	0.004	0.006	0.002	0.043	0.207	0.090	0.002	0.004	0.034	0.043	0.033	0.001	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	
X21	Pearson Correlation	0.180	0.150	.556	0.234	0.180	.556	0.290	0.218	0.303	.400	0.251	0.287	0.186	0.290	0.312	0.261	0.127	1.000	0.312	.382	1	0.186	1.000	0.186	0.214	0.281	.329	.494	0.234	0.087	.320	.494	0.281	.323	0.234	0.214	.634	
	Sig. (2-tailed)	0.272	0.362	0.000	0.151	0.272	0.000	0.073	0.182	0.061	0.012	0.124	0.077	0.258	0.073	0.053	0.108	0.442		0.053	0.016		0.258	0.000	0.233	0.191	0.083	0.035	0.001	0.152	0.597	0.047	0.001	0.083	0.045	0.152	0.191	0.000	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	
X22	Pearson Correlation	0.164	0.072	0.037	0.042	0.164	0.037	0.214	0.269	0.017	0.301	.497	.413	1.000	0.214	0.186	0.305	0.214	0.186	0.186	0.020	0.186	1	0.186	.343	-0.015	0.143	0.099	0.139	-0.028	0.208	-0.018	0.139	0.143	0.185	-0.028	-0.015	.415	
	Sig. (2-tailed)	0.320	0.664	0.822	0.801	0.320	0.822	0.182	0.012	0.917	0.062	0.001	0.009	0.000	0.182	0.258	0.059	0.182	0.258	0.258	0.905	0.258		0.258	0.033	0.920	0.385	0.519	0.268	0.867	0.203	0.913	0.288	0.285	0.261	0.867	0.920	0.009	
	N	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	39	
X23	Pearson Correlation	0.180	0.150	.556	0.234	0.180	.556	0.290	0.218	0.303	.400	0.251	0.287	0.186	0.290	0.312	0.261	0.127	1.000	0.312	.382	1.000	0.186	1	0.186	0.214	0.281	.329	.494	0.234	0.087	.320	.494	0.281	.323	0.234	0.214	.634	
	Sig. (2-tailed)	0.272	0.362	0.000	0.151	0.272	0.000	0.073	0.182	0.061	0.012	0.124	0.077	0.258	0.073	0.053	0.108	0.442		0.053	0.016	0.000	0.258		0.233	0.191	0.083	0.035	0.001	0.152	0.597	0.047	0.001	0.083	0.045	0.152			



		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	Y31	Y32	Y33	Y34	Y35	Y36	Y37	Y38	Y39	Y40	Y TOTAL		
Y1	Platoon Correlatio n	1	0.045	0.028	0.028	0.028	-0.014	0.196	-0.014	0.130	0.005	-0.008	0.028	-0.014	0.171	-0.014	0.161	0.130	0.291	0.084	0.005	-0.008	0.208	0.276	0.308	0.070	0.372	0.255	0.294	0.75	0.52	0.52	0.287	0.175	0.57	0.57	0.757	0.757	0.886	0.504	0.66	1.000	0.54	
	Sig (2- tailed)		0.786	0.866	0.866	0.866	0.901	0.233	0.901	0.429	0.976	0.963	0.866	0.901	0.298	0.901	0.328	0.429	0.072	0.612	0.976	0.963	0.204	0.088	0.057	0.673	0.026	0.117	0.013	0.002	0.004	0.004	0.012	0.286	0.000	0.000	0.000	0.000	0.001	0.003	0.000	0.004		
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36
Y2	Platoon Correlatio n	0.045	1	0.218	0.218	0.218	0.070	0.305	0.070	0.301	0.83	0.00	0.218	0.070	0.267	0.070	0.083	0.301	0.206	0.45	0.83	0.00	0.218	0.20	0.240	0.22	0.315	0.082	0.162	-0.137	0.58	-0.044	-0.044	0.204	0.63	-0.116	-0.069	-0.069	-0.026	-0.069	-0.066	0.045	0.57	
	Sig (2- tailed)	0.786		0.182	0.182	0.182	0.671	0.059	0.671	0.036	0.002	0.012	0.182	0.671	0.100	0.671	0.572	0.036	0.208	0.000	0.002	0.012	0.034	0.141	0.046	0.051	0.578	0.304	0.405	0.003	0.792	0.792	0.213	0.003	0.681	0.678	0.678	0.873	0.580	0.507	0.786	0.026		
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Y3	Platoon Correlatio n	0.028	0.218	1	1.000	1.000	0.94	0.67	0.94	0.081	0.52	0.11	1.000	0.94	0.62	0.94	0.776	0.081	0.712	0.585	0.52	0.11	0.582	0.45	0.58	0.30	0.30	0.367	0.065	0.224	0.048	0.048	0.24	0.35	-0.241	0.043	0.043	0.082	0.041	-0.188	0.028	0.725		
	Sig (2- tailed)	0.866	0.182		0.000	0.000	0.001	0.003	0.001	0.580	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.001	0.000	0.580	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.040	0.043	0.022	0.694	0.170	0.771	0.771	0.007	0.000	0.140	0.794	0.794	0.621	0.806	0.252	0.866	0.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Y4	Platoon Correlatio n	0.028	0.218	1.000	1	1.000	0.94	0.67	0.94	0.081	0.52	0.11	1.000	0.94	0.62	0.94	0.776	0.081	0.712	0.585	0.52	0.11	0.582	0.45	0.58	0.30	0.30	0.367	0.065	0.224	0.048	0.048	0.24	0.35	-0.241	0.043	0.043	0.082	0.041	-0.188	0.028	0.725		
	Sig (2- tailed)	0.866	0.182	0.000		0.000	0.001	0.003	0.001	0.580	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.001	0.000	0.580	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.040	0.043	0.022	0.694	0.170	0.771	0.771	0.007	0.000	0.140	0.794	0.794	0.621	0.806	0.252	0.866	0.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Y5	Platoon Correlatio n	0.028	0.218	1.000	1.000	1	0.94	0.67	0.94	0.081	0.52	0.11	1.000	0.94	0.62	0.94	0.776	0.081	0.712	0.585	0.52	0.11	0.582	0.45	0.58	0.30	0.30	0.367	0.065	0.224	0.048	0.048	0.24	0.35	-0.241	0.043	0.043	0.082	0.041	-0.188	0.028	0.725		
	Sig (2- tailed)	0.866	0.182	0.000	0.000		0.001	0.003	0.001	0.580	0.000	0.000	0.000	0.001	0.000	0.001	0.000	0.580	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.040	0.043	0.022	0.694	0.170	0.771	0.771	0.007	0.000	0.140	0.794	0.794	0.621	0.806	0.252	0.866	0.000	
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Y6	Platoon Correlatio n	-0.014	0.070	0.94	0.94	0.94	1	0.194	1.000	0.65	0.18	0.41	0.94	1.000	0.58	1.000	0.70	0.65	0.35	0.270	0.18	0.41	0.60	0.303	0.501	0.46	0.383	0.16	0.57	-0.184	0.52	0.52	-0.033	0.244	0.60	-0.039	-0.039	-0.074	0.51	0.233	-0.014	0.62		
	Sig (2- tailed)	0.901	0.671	0.001	0.001	0.001		0.236	0.000	0.000	0.048	0.034	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.097	0.048	0.034	0.001	0.061	0.001	0.000	0.016	0.008	0.003	0.262	0.004	0.004	0.844	0.134	0.024	0.859	0.859	0.652	0.029	0.153	0.931	0.000		
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Y7	Platoon Correlatio n	0.196	0.305	0.67	0.67	0.67	0.194	1	0.194	0.019	0.17	0.41	0.67	0.194	0.12	0.194	0.48	0.019	0.306	0.47	0.17	0.41	0.64	0.36	0.50	0.051	-0.045	0.055	-0.209	0.250	-0.175	-0.175	0.58	0.55	-0.120	0.065	0.065	0.148	-0.230	-0.063	0.196	0.57		
	Sig (2- tailed)	0.233	0.059	0.003	0.003	0.003	0.236		0.236	0.907	0.000	0.000	0.003	0.236	0.001	0.236	0.029	0.907	0.058	0.000	0.000	0.000	0.023	0.022	0.029	0.758	0.764	0.741	0.201	0.124	0.287	0.287	0.003	0.004	0.668	0.662	0.662	0.368	0.159	0.704	0.233	0.004		
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36		
Y8	Platoon Correlatio n	-0.014	0.070	0.94	0.94	0.94	1.000	0.194	1	0.65	0.18	0.41	0.94	1.000	0.58	1.000	0.70	0.65	0.35	0.270	0.18	0.41	0.60	0.303	0.501	0.46	0.383	0.16	0.57	-0.184	0.52	0.52	-0.033	0.244	0.60	-0.039	-0.039	-0.074	0.51	0.233	-0.014	0.62		
	Sig (2- tailed)	0.901	0.671	0.001	0.001	0.001	0.000	0.236		0.000	0.048	0.034	0.001	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.097	0.048	0.034	0.001	0.061	0.001	0.000	0.016	0.008	0.003	0.262	0.004	0.004	0.844	0.134	0.024	0.859	0.859	0.652	0.029	0.153	0.931	0.000		
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Y9	Platoon Correlatio n	0.130	0.301	0.081	0.081	0.081	0.05	0.018	0.05	1	0.236	0.293	0.081	0.05	0.46	0.05	0.211	1.000	0.086	0.187	0.236	0.293	0.87	0.166	0.38	0.27	0.83	0.24	0.285	0.086	0.35	0.35	-0.216	0.194	0.46	-0.068	-0.068	0.040	0.288	0.271	0.130	0.505		
	Sig (2- tailed)	0.429	0.036	0.580	0.580	0.580	0.000	0.907	0.000		0.143	0.071	0.580	0.000	0.031	0.000	0.196	0.000	0.058	0.253	0.143	0.071	0.000	0.212	0.005	0.000	0.002	0.044	0.079	0.603	0.006	0.006	0.186	0.236	0.031	0.677	0.677	0.809	0.074	0.066	0.429	0.001		
	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36	
Y10	Platoon Correlatio n	0.005	0.63	0.52	0.52	0.52	0.18	0.17	0.18	0.236	1	0.69	0.52	0.18	0.13	0.18	0.28	0.236	0.28	0.47	0.18	0.13	0.28	0.42	0.57	0.315	0.051	0.260	-0.271															







*Lampiran 5*