

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH OTORITER DAN
INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMA INSTITUT
INDONESIA SEMARANG**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

**Oleh:
NIA OCTAVIANI
F100160083**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH OTORITER DAN INTENSITAS
BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA DI SMA INSTITUT INDONESIA SEMARANG**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

NIA OCTAVIANI

F100160083

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



**(Achmad Dwityanto Oktaviansyah, Psi., M.Si)
NIK.NIDN: 805/0609106802**

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH OTORITER DAN INTENSITAS
BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA DI SMA INSTITUT INDONESIA SEMARANG**

**OLEH
RINTAN NOVIANA
F100160098**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 31 Agustus 2021
dan dinyatakan telah memnuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. Achmad Dwityanto Oktaviansyah, Psi., M.Si ()
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Daliman, SU ()
(Anggota I Dewan Penguji)
3. R.Yudhi Satria Restu Artosandi, S.E, S.Psi, M.Si ()
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,



**Prof. Taufik, S.Psi., M.Si., Ph.D.
NIK/NIDN : 799/0629037401**

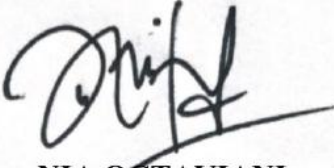
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 27 Juli 2022

Penulis



NIA OCTAVIANI

F100160083

HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH OTORITER DAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMA INSTITUT INDONESIA SEMARANG

Abstrak

Perilaku agresif adalah tingkah laku yang diperbuat secara sadar memiliki maksud menakuti, merusak, dan membahayakan orang lain. Perilaku agresif adalah pengeluaran emosi yang bertujuan merusak terhadap orang atau benda secara sengaja yang ditunjukkan dengan verbal maupun non verbal. Perilaku kekerasan anak di Indonesia setiap tahun semakin meningkat diambil dari data KPAI pada 2014 ditemukan 5066 kekerasan, sedangkan pada 2013 ditemukan 4311. Pada 2012 di 9 provinsi 91% adalah korban kekerasan dari keluarga, 87.6% dari sekolah, dan 17.9% dari sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengetahui hubungan Antara Pola Asuh Otoriter dan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif. 2) mengetahui hubungan antara Pola Asuh Otoriter dengan Perilaku Agresif. 3) mengetahui hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif. 4) sumbangan efektif. 5) kategorisasi tiap variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Institut Indonesia Semarang yang berjumlah 100 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling. Alat pengumpulan data menggunakan skala Pola Asuh Otoriter (24 aitem; $\alpha = 0,607$), skala Intensitas Bermain Game Online (24 aitem; $\alpha = 0,745$), skala Agresivitas (31 aitem; $\alpha = 0,738$). Berdasarkan hasil analisis data diketahui 1) ada hubungan yang sangat signifikan antara Pola Asuh Otoriter dan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif ($F = 10.822$ dan $p = 0,000$). 2) ada hubungan positif yang signifikan antara Pola Asuh Otoriter dengan Perilaku Agresif ($r = 0,287$ dan $p = 0,002$). 3) ada hubungan hubungan positif yang signifikan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif ($r = 0,373$ dan $p = 0,000$). Hasil rerata empirik (RE) variabel Pola Asuh Otoriter tergolong tinggi, variabel Intensitas Bermain Game Online tergolong tinggi, dan variabel Agresivitas tergolong sangat tinggi. Sumbangan efektif dari kedua variabel dilihat dari koefisien determinasi $R^2 = 0,182$ yang menunjukkan bahwa variabel pola asuh otoriter dan intensitas bermain game online mempengaruhi variabel agresivitas sebesar 18,2% dan sebesar 81,8% dipengaruhi variabel lainnya.

Kata Kunci : pola asuh otoriter, intensitas bermain game online, dan perilaku agresif.

Abstract

Aggressive behavior is behavior that is done consciously with the intention of scaring, damaging, and endangering others. Aggressive behavior is an emotional expenditure that aims to damage people or objects intentionally, which is indicated verbally or non-verbally. Violent behavior against children in Indonesia is increasing every year, taken from KPAI data in 2014 it was found 5066 violence, while in 2013 it was found 4311. In 2012 in 9 provinces 91% were victims of violence from families, 87.6% from schools, and 17.9% from social.

The purpose of this study was 1) to determine the relationship between authoritarian parenting and the intensity of playing online games with aggressive behavior. 2) knowing the relationship between Authoritarian Parenting with Aggressive Behavior. 3) determine the relationship between the intensity of playing online games with aggressive behavior. 4) effective donation. 5) categorization of each variable. The population in this study were 100 high school students of the Indonesian Institute of Semarang. The sampling technique used is Simple Random Sampling. The data collection tool used the Authoritarian Parenting Scale (24 items; $\alpha = 0.607$), Online Game Playing Intensity scale (24 items; $\alpha = 0.745$), Aggressiveness scale (31 items; $\alpha = 0.738$). Based on the results of data analysis, it is known that 1) there is a very significant relationship between authoritarian parenting and the intensity of playing online games with aggressive behavior ($F = 10,822$ and $p = 0.000$). 2) there is a significant positive relationship between authoritarian parenting and aggressive behavior ($r = 0.287$ and $p = 0.002$). 3) there is a significant positive relationship between the intensity of playing online games with aggressive behavior ($r = 0.373$ and $p = 0.000$). The empirical mean (RE) of the Authoritarian Parenting variable is high, the Intensity of Playing Online Games is high, and the Aggressiveness variable is very high. The effective contribution of the two variables is seen from the coefficient of determination $R^2 = 0.182$ which shows that the authoritarian parenting style and the intensity of playing online games affect the aggressiveness variable by 18.2% and 81.8% influenced by other variables.

Keywords : authoritarian parenting, intensity of playing online games, and aggressive behavior.

1. PENDAHULUAN

Remaja merupakan fase awal dari masa produktif manusia (Hurlock, 2001). Masa remaja merupakan peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana rata-rata setiap remaja pada masa ini memasuki usia sekolah menengah dan terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, psikologis maupun sosialnya. Masa remaja dapat dibilang merupakan usia yang bermasalah, masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki maupun perempuan. Perbedaan karakteristik dan ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka (Hurlock, 2001). Kenakalan remaja memengaruhi terhadap macam-macam seperti perilaku yang menyimpang dari sosial yaitu membuat kegaduhan disekolah, melakukan pelanggaran yaitu kabur

dari rumah, dan perilaku kriminal yaitu mencuri (Santrock, 2003). Baru-baru ini pada tanggal 2 september 2021 saat Pembelajaran Tatap Muka (PTM) telah dibuka kembali, terjadi tawuran dari sejumlah pelajar SMA di Kota Semarang di depan Taman Indonesia Kaya. Tawuran terjadi di tengah jalan sehingga pengguna jalan yang melintas harus berhenti, dua kelompok pelajar muncul dari arah berbeda dan saling menyerang menggunakan sejumlah alat senjata tajam seperti clurit, pedang dan alat pemukul.

Perilaku agresif adalah tingkah laku yang diperbuat secara sadar memiliki maksud menakuti, merusak, dan membahayakan orang lain. Perilaku agresif adalah pengeluaran emosi yang bertujuan merusak terhadap orang atau benda secara sengaja yang ditunjukkan dengan verbal maupun non verbal. Tanda-tanda perilaku agresif yaitu menghantam, menyinggung diri sendiri atau orang lain, memecah objek, melanggar norma, dan bermusuhan dengan orang lain. Perilaku agresif muncul karena rasa tidak suka atau bermusuhan dengan pihak lain. Perilaku kekerasan anak di Indonesia setiap tahun semakin meningkat diambil dari data KPAI pada 2014 ditemukan 5066 kekerasan, sedangkan pada 2013 ditemukan 4311. Pada 2012 di 9 provinsi 91% adalah korban kekerasan dari keluarga, 87.6% dari sekolah, dan 17.9% dari sosial. Hildayani (dalam Rahayu, 2018) membagi perilaku kedalam 2 macam, yakni perilaku agresif soliter (individu) dan perilaku agresif grup (berkelompok). individu yang bertindak agresif soliter selalu menjauhkan diri dari orang lain karena keberadaannya ditolak, sedangkan individu yang bertindak agresif grup biasanya punya masalah yang mirip lalu menyerahkan pada satu anak selaku ketua kelompok. Buss dan Perry (1992) mengatakan terdapat empat dimensi agresi yang bisa dipakai untuk mengamati tingkah laku agresif secara umum: a. Agresi fisik, yakni keinginan seseorang melaksanakan hantaman pada fisik semacam wujud marahnya; b. Agresi verbal, yaitu keinginan menghantam, memberikan dorongan, merugikan, dan menyakiti orang lain menggunakan kata-kata; c. Kemarahan, yaitu wujud perasaan sebagai proses memulai agresi; d. Permusuhan, yakni anggapan kesal dan tidak adil semacam wujud prosedur berpikir. Dalam penelitian Thomson dkk, 2017 menyebutkan ada jenis agresi proaktif dan agresi reaktif yakni agresi

proaktif membutuhkan perencanaan terlebih dahulu dan bisa menjadi proses yang berlarut-larut, sebaliknya agresi reaktif respon bermusuhan terhadap provokasi atau ancaman kecil yang dikaitkan dengan kontrol perilaku yang buruk. Perilaku agresif tidak muncul dengan sendirinya, melainkan ada sesuatu yang melatar belakangnya, yakni pola asuh karena pola asuh sangat melekat pada perilaku yang ditampilkan oleh anak. Anak akan meniru perilaku lingkungan sekitarnya, dan lingkungan terdekat anak adalah keluarga. Pemilihan lingkungan sekolah juga berpengaruh besar terhadap munculnya perilaku agresif yang dilakukan oleh anak, meskipun tujuan utama sekolah ada dibidang akademis namun sekolah juga harus mewujudkan arena sosial yang relevan bagi kesejahteraan anak muda (SNAE dalam Saminathen, dkk, 2020).

Pola asuh otoriter merupakan model pengajaran dengan memberi batas anaknya, dimana orang tua akan memberi hukuman saat anak melakukan kesalahan yang tidak sama dengan kemauan orang tua. Orang tua dengan pola asuh otoriter tidak berpikir panjang untuk menunjukkan kemarahan didepan anak, memaksakan aturan yang dibuat orang tua, dan memberikan hukuman berupa menyakiti fisik. Pola asuh berperan penting dalam membentuk kepribadian anak, pola asuh berpengaruh pada proses pembentukan kognisi individu yaitu anak akan belajar dari lingkungan tempatnya bertumbuh kembang dan untuk sumber belajar menentukan sikap, dukungan sosial termasuk dukungan emosional dan instrumental ditemukan terkait dengan perilaku dan gaya pengasuhan dari ibu (Andresen dan Tellen dalam Seo dkk, 2017). Seorang anak yang hidup pada lingkungan penuh pengertian kan tumbuh menjadi pribadi yang penuh toleransi, begitu juga sebaliknya apabila anak dibesarkan dengan kekerasan dan ancaman maka akan tumbuh menjadi anak yang mudah berkelahi. Hurlock (dalam Einsten & Indrawati, 2016), mengutrakan anak dari pola asuh otoriter kurang bahagia, merasa tidak percaya diri, tidak bisa beraktivitas, dan kurang mempunyai keterampilan dalam berkomunikasi. Anak dari orang tua otoriter dapat berperilaku agresif, sebab orang tua model otoriter cenderung mengharuskan menuruti segala aturan yang sudah dibuat, dan anak tidak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan alasan ketika melakukan kesalahan. Hal ini dianggap orang tua

sebagai disiplin, namun hal ini dapat menjadikan anak tidak patuh melainkan berpura-pura patuh, dapat pula menjadikan anak melawan secara terang-terangan, komponen penting dari pengembangan adalah belajar mengatur nada dan dinamika emosi serta mengelola respon-respon emosional yang sesuai secara sosial dan adaptif (Eisenberg dalam Shaw, 2019). Pola asuh otoriter juga dapat menjadikan anak menjadi pasif karena anak menyimpan ketakutan sendiri ketika ingin melakukan sesuatu, sehingga membuat anak menunggu untuk diperintah. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Baumrind (dalam Wibowo, 2012) memperlihatkan pola asuh demokratis berhubungan positif pada perkembangan karakter dalam kemandirian dan tanggung jawab. Kemudian pola asuh yang otoriter berhubungan negatif dengan perkembangan anak, pola asuh ini menjadikan anak tidak tenang, merasa tertekan, manja, minim tanggung jawab, juga menyebabkan anak menjadi agresif. Kemudian pola asuh permisif menjadikan sulit menyesuaikan diri diluar rumah. Budaya pada lingkungan anak juga berpengaruh dalam munculnya perilaku agresif, konteks budaya dapat mempengaruhi pengembangan dan implikasi pengaturan diri. Perspektif perkembangan kontekstual menyebutkan bahwa interaksi dan perilaku anak-anak dievaluasi dalam konteks norma dan nilai-nilai budaya (Chen dalam Liu dkk, 2018).

Game online ialah permainan yang bisa digunakan bagi semua orang, dan permainannya membutuhkan koneksi internet. Game online menyediakan macam-macam jenis permainan yang dapat menghubungkan para penggunanya diberbagai tempat dalam waktu yang sama. Bermain game online memunculkan perasaan senang sebab memperoleh kepuasan psikologis. Kepuasan yang didapat membuat pemain makin bersemangat (Young dalam Kartini, 2016). Bermain game online dapat melatih keterampilan anak, namun harus dalam pengawasan orang tua. Apabila intensitas yang dibutuhkan dalam bermain game online semakin meningkat, hal tersebut menunjukkan hal negatif pada individu, yaitu dapat membuat ketergantungan terhadap game online. Intensitas bermain game online adalah seberapa besar keinginan dan seberapa sering individu untuk bermain

game yang terhubung internet, juga berapa waktu yang diperlukan individu kalau bermain game online dalam sehari, seminggu, sebulan, dan seterusnya.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Sugiyono (dalam Rahayu, 2018) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang berlandaskan pada filsafat positif yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode kuantitatif dalam penelitian ini dimaksud untuk mengetahui hubungan antara pola asuh otoriter (X1) dan intensitas bermain *game online* (X2) dengan perilaku agresif (Y) pada remaja di SMA Institut Indonesia Semarang. Penelitian ini menggunakan data yang bersifat kuantitatif karena dinyatakan dengan angka dan menunjukkan nilai tertentu terhadap variabel yang diwakilkan.

Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan tentang jumlah subjek melainkan meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10-12 SMA Institut Indonesia Semarang. Kriteria subjek pada penelitian ini adalah remaja usia 12-22 tahun di SMA Institut Indonesia Semarang, baik perempuan maupun laki-laki. Teknik sampling yang digunakan adalah Simple Random Sampling dimana pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2018:81). Dalam pengambilan data ini peneliti menentukan 100 subjek untuk menjadi sampel dalam penelitian yang dilakukan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, angket dinilai sangat efisien digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam jumlah besar (Sugiono, 2011). Alat pengumpulan data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Linkert. Skala Linkert berisi pernyataan sistematis untuk menunjukkan sikap responden terhadap pernyataan. (Azwar, 2016).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Validasi dan Reliabilitas

Pengujian dilakukan oleh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta serta seorang lulusan Magister Profesi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta sebagai *professional judgement*.

Hasil uji reliabilitas didapatkan skala Pola Asuh Otoriter memiliki nilai koefisien Cronbach's alpha sebesar 0,607. Kemudian dapat diketahui hasil untuk skala Intensitas Bermain *Game Online* memiliki nilai koefisien Cronbach's alpha sebesar 0,745. Lalu skala Agresivitas dari penelitian ini menunjukkan hasil untuk skala Agresivitas memiliki nilai koefisien Cronbach's alpha sebesar 0,738.

3.2 Metode Analisis Data

Hasil uji normalitas sebaran variabel variabel Agresivitas diperoleh nilai *Komogorov-smirnov* dengan sig. 0,138, hasil uji normalitas sebaran variabel Pola Asuh Otoriter diperoleh nilai *Kolmogorov-smirnov* dengan sig. 0,062, hasil uji normalitas sebaran variabel Intensitas Bermain *Game Online* diperoleh nilai *Kolmogorov-smirnov* dengan sig. 0,072 yang berarti bahwa sebaran dari ketiga variabel terdistribusi normal.

Hasil uji linearitas antara variabel Pola Asuh Otoriter dengan variabel Agresivitas, dilihat dari *anova table* diperoleh nilai $F = 9.075$ dan $p = 0,264$, Sedangkan untuk variabel Intensitas Bermain *Game Online* dengan variabel Agresivitas dilihat dari *anova table* di peroleh nilai $F = 16.222$ dan $p = 0,382$ yang berarti sebaran dari ketiga variabel terdistribusi linear.

Hasil dari *Anova Regression*, dengan $F = 10.822$ dan $p = 0,000$, yang artinya terdapat hubungan yang sangat signifikan antara variabel pola asuh otoriter dengan variabel intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis mayor peneliti dapat diterima. Hasil analisis untuk variabel Pola Asuh Otoriter dengan Agresivitas di lihat dari nilai

korelasi (r) = 0,287 dengan *Sig. (1-Tailed)* $0,002 < 0,05$, yang artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan antara Pola Asuh Otoriter dengan Agresivitas, kemudian untuk variabel Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas dilihat dari nilai korelasi (r) = 0,373 dengan *Sig. (1-Tailed)* $0,000 < 0,05$ yang artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas.

Sumbangan efektif dilakukan untuk mengetahui besar sumbangan dari variabel bebas (pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online*) dalam mempengaruhi variabel tergantung (agresivitas). Sumbangan dari kedua variabel dilihat dari koefisien determinasi $R^2 = 0,182$ yang menunjukkan bahwa variabel pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* mempengaruhi variabel agresivitas sebesar 18,2% dan sebesar 81,8% dipengaruhi variabel lainnya.

3.3 Pembahasan

Setelah memenuhi syarat normal dan linear peneliti menggunakan analisis dan data *regresi berganda* yang diambil dari 100 responden siswa SMA Institut Indonesia Semarang menunjukkan hasil uji hipotesis dengan nilai *Anova Regression*, dengan $F = 10.822$ dan $p = 0,000$ yang artinya ada hubungan yang sangat signifikan antara Pola Asuh Otoriter dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas. Menurut Berkowitz (2003) terdapat empat aspek dalam perilaku agresif, antara lain pertahanan diri, perlawanan disiplin, egosentrisme, dan superioritas. Dari keempat aspek tersebut terdapat aspek yang berhubungan dengan pola asuh otoriter, yaitu egosentrisme yang mana merupakan orang tua lebih mengutamakan kepentingan pribadi dibanding dengan kepentingan anak, orang tua tidak mau mendengarkan pendapat dari anak untuk mencapai tujuan atau kepuasan orang tua tanpa memikirkan perasaan anak. Adapun aspek yang berhubungan dengan intensitas bermain game online, yaitu perlawanan disiplin dimana anak dengan intensitas bermain game online yang tinggi mendapatkan kesenangan tetapi berdampak menyepelekan atau melupakan kewajiban dan tugas-tugas yang harus mereka kerjakan.

Hasil dari penelitian ini terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara Pola Asuh Otoriter dengan Agresivitas dilihat dari nilai korelasi (r) = 0,287 dengan Sig. (1-Tailed) $0,002 < 0,05$, yang artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan antara Pola Asuh Otoriter dengan Agresivitas. Menurut penelitian Kurniati, Asih, dan Suryani (2017) menyatakan bahwa ada hubungan signifikan positif antara pola asuh otoriter dengan perilaku agresif. Koefisien $r_{xy} = 0.384$ dengan $p = 0.001$, hal ini berarti semakin tinggi pola asuh otoriter maka semakin tinggi perilaku agresif. Koefisien r kuadrat pola asuh otoriter dengan variabel terikat perilaku agresif adalah sebesar $r^2 = 0,147$. Ini menunjukkan bahwa perilaku agresif dibentuk oleh agresif dibentuk oleh pola asuh otoriter dengan kontribusi sebesar 14.7%. Hasil penelitian ini juga terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas dilihat dari nilai korelasi (r) = 0,373 dengan Sig. (1-Tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas. Menurut penelitian Amalia (2017) menyatakan bahwa hasil perhitungan korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif (r) adalah 0,344. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang rendah antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai r positif, berarti semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin meningkat perilaku agresif anak. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi (α) = 0,001 ($0,001 < 0,05$) maka H_0 ditolak, artinya bahwa ada hubungan secara signifikan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Karena koefisien korelasi nilainya positif, maka intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan berhubungan positif dan signifikan terhadap perilaku agresif.

Pada tabel kategorisasi Pola Asuh Otoriter, berdasarkan hasil analisis dari total 100 subjek diketahui memiliki Rerata Empirik (RE) sebesar 80,04 yang berarti pola asuh otoriter subjek tergolong tinggi, dan Rerata Hipotetik (RH) sebesar 60 yang berarti pola asuh otoriter subjek tergolong sedang. Kemudian diketahui bahwa terdapat 0% (0 subjek) memiliki pola asuh otoriter dengan

kategori sangat rendah, 0% (0 subjek) memiliki pola asuh otoriter dengan kategori rendah, 0% (0 subjek) memiliki pola asuh otoriter dengan kategori sedang, 37% (37 subjek) memiliki pola asuh otoriter dengan kategori tinggi, dan 63% (63 subjek) memiliki pola asuh otoriter dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa presentase dari jumlah terbanyak berada didalam kategori Sangat Tinggi.

Pada tabel kategorisasi Intensitas Bermain *Game Online*, berdasarkan hasil analisis dari total 100 subjek diketahui memiliki Rerata Empirik (RE) sebesar 72,55 yang berarti intensitas bermain *game online* subjek tergolong tinggi, dan Rerata Hipotetik (RH) sebesar 60 yang berarti intensitas bermain *game online* subjek tergolong sedang. Kemudian diketahui bahwa terdapat 0% (0 subjek) memiliki intensitas bermain *game online* dengan kategori sangat rendah, 2% (2 subjek) memiliki intensitas bermain *game online* dengan kategori rendah, 31% (31 subjek) memiliki intensitas bermain *game online* dengan kategori sedang, 35% (35 subjek) memiliki intensitas bermain *game online* dengan kategori tinggi, dan 32% (32 subjek) memiliki intensitas bermain *game online* dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa persentase dari jumlah terbanyak berada di dalam kategori Tinggi.

Pada tabel kategorisasi Agresivitas, berdasarkan hasil analisis dari total 100 subjek diketahui memiliki Rerata Empirik (RE) 109,10 yang berarti perilaku agresivitas subjek tergolong sangat tinggi dan Rerata Hipotetik (RH) sebesar 77,5 yang berarti perilaku agresivitas subjek tergolong sedang. Kemudian diketahui bahwa terdapat 0% (0 subjek) memiliki perilaku agresivitas dengan kategori sangat rendah, 0% (0 subjek) memiliki perilaku agresivitas dengan kategori rendah, 1% (1 subjek) memiliki perilaku agresivitas dengan kategori sedang, 11% (11 subjek) memiliki perilaku agresivitas dengan kategori tinggi, dan 88% (88 subjek) memiliki perilaku agresivitas dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa persentase dari jumlah terbanyak berada di dalam kategori Sangat Tinggi.

Sumbangan efektif dilakukan untuk mengetahui besar sumbangan dari variabel bebas (pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online*) dalam

mempengaruhi variabel tergantung (agresivitas). Sumbangan dari kedua variabel dilihat dari koefisien determinasi $R^2 = 0,182$ yang menunjukkan bahwa variabel pola asuh otoriter dan intensitas bermain *game online* mempengaruhi variabel agresivitas sebesar 18,2% dan sebesar 81,8% dipengaruhi variabel lainnya.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, diketahui bahwa hasil penelitian menerima hasil hipotesis mayor sehingga terdapat hubungan yang sangat signifikan antara Pola Asuh Otoriter dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas. Sedangkan hasil dari hipotesis minor adanya hubungan positif yang signifikan antara Pola Asuh Otoriter dengan Agresivitas, yang artinya ketika Pola Asuh Otoriter tinggi maka tinggi pula Agresivitas, begitu pula sebaliknya ketika Pola Asuh Otoriter rendah maka Agresivitas rendah. Serta terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas, yang artinya jika Intensitas Bermain *Game Online* tinggi maka tinggi pula Agresivitas, begitu pula sebaliknya ketika Intensitas Bermain *Game Online* rendah maka Agresivitas rendah. Dari hasil penelitian membuktikan kategori untuk variabel Pola Asuh Otoriter berkategori sangat tinggi, untuk kategorisasi variabel Intensitas Bermain *Game Online* berkategori tinggi, dan untuk variabel Agresivitas berkategori sangat tinggi. Kemudian sumbangan dari kedua variabel dilihat koefisien determinasi $R^2 = 0,182$ yang menunjukkan bahwa variabel pola asuh otoriter dan intensitas bermain game online mempengaruhi variabel agresivitas sebesar 18,2% dan sebesar 81,8% dipengaruhi variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A, 1977. *Social Learning Theory*, New Jersey: Prentice – Hall, Inc. 1986. *Social Foundations of Thought and Action*. New Jersey: Prentice Hall. Inc
- Chaplin, J.P. (2004). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Dewi, D. K., Tiurma, & Romlah. (2019). HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA PADA SISWA SMP KELAS VIII . *Jurnal Ilmiah Multi Science Kesehatan* , 196-212.
- Einstein, G., & Indrawati, E. S. (2016). HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH OTORITER ORANGTUA DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA/SISWI SMK YUDYAKARYAMAGELANG . *Jurnal Empati*, 491-502.
- Gunarsa & Gunarsa. (2000). Psikologi praktis: Anak remaja dan keluarga. Jakarta: PT. BPK Gunung Agung
- Gumilang, A. (2020). Tawuran di Taman Indonesia Kaya Meluas hingga ke Semarang Utara, 6 Pelajar Ditangkap Beserta Sajam. Semarang: TribunJateng.com.
- Hidayati, N. I. (2014). Pola Asuh Otoriter Orang Tua, Kecerdasan Emosi, Dan Kemandirian Anak SD. *Jurnal Psikologi Indonesia* , 1-8.
- Hurlock, B.E. (2006). Perkembangan anak. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- K, S., Kurnia, D. S., Saparahayuningsih, S., & Suprpti, A. (2018). POLA ASUH ORANG TUA PADA ANAK YANG BERPERILAKU AGRESIF (Studi Deskriptif Kuantitatif Di TK Tunas Harapan Sawah Lebar Kota Bengkulu) . *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1-6.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). PERBEDAAN TINGKAT KECANDUAN (ADIKSI) GAMES ONLINE PADA REMAJA DITINJAU DARI GAYA PENGASUHAN. *Jurnal RAP UNP*, 88-99.
- Liu, J., dkk. (2018). Self-Regulation, Learning Problems, and Maternal Authoritarian Parenting in Chinese Children: A Developmental Cascades Model. *Journal of Child and Family Studies*, 4060–4070.
- Nasution, M., & Sitepu, J. M. (2018). Dampak Pola Asuh Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Lingkungan X Kel Suka Maju Kec Medan Johor. *Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 117-140.
- Permana, I. M., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 139-151
- Rahayu, L. P. (2018). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA SMP NEGERI 27 SAMARINDA. *Jurnal Psikoborneo*, 317-329.
- Saminathen, M. G., Plenty, S., & Modin, B. (2020). The Role of Academic Achievement in the Relationship between School Ethos and Adolescent Distress and Aggression: A Study of Ninth Grade Students in the

- Segregated School Landscape of Stockholm. *Journal of Youth and Adolescence*, 1-14.
- Santrock J. W. (2007). *Life-span development*(5th ed). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, S.W. (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susantyo, B. (2011). MEMAHAMI PERILAKU AGRESIF: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Jurnal Informasi*, 189-202.
- Sutisna, I. (2017). PENGARUH MEDIA TELEVISI DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESI ANAK . *Jurnal Riset dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, 46-60.
- Shaw, Z, A., & Starr, L, R. (2019). Intergenerational Transmission of Emotion Dysregulation: The Role of Authoritarian Parenting Style and Family Chronic Stress. *Journal of Child and Family Studies*, 3508–3518.
- Sheo, J, Y., dkk. (2018). The Mediating Role of Korean Immigrant Mothers' Psychological Well-Being in the Associations between Social Support and Authoritarian Parenting Style. *J Child Fam Stud*, 979–989.
- Swadnyana, I. P., & Tobing, D. H. (2019). Hubungan antara kecerdasan emosional dan agresivitas pada remaja madya di SMA Dwijendra Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 120-129.
- Syahrani, R. (2015). KETERGANTUNGAN ONLINE GAME DAN PENANGANANNYA. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 84-92.
- Utami, P., & Mubarak, A. (2018). MODEL PENGASUHAN ANAK TERKAIT PENGGUNAAN INTERNET DI ASIA . *Jurnal Psikologi*, 1-9.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP . *Jurnal Psikologi Malahayati*, 35-41.
- Zulfitri. (2017). POLA ASUH ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 95-102.
- Thomson, N, D., & Centifanti, L, C, M. (2017). Proactive and Reactive Aggression Subgroups in Typically Developing Children: The Role of Executive Functioning, Psychophysiology, and Psychopathy. *Child Psychiatry Hum Dev*, 197–208.