

## BAB III

### UJI HIPOTESIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan tentang hasil analisis data statistic beserta pemahasanya. Alat uji yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah rumus korelasi Kendal tau b. Uji statistik menggunakan rumus korelasi kendall tau b untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dan hubungan antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif pada anak remaja. Kriteria hasil uji statistic mengenai signifikansi hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi , 0,01 : hubungan antar variable sangat signifikan pada taraf kepercayaan 99%. Maka hipotesis diterima
2. Jika nilai signifikansi , < 0,05 : hubungan antar variable sangat signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Maka hipotesis diterima
3. Jika nilai signifikansi >0,05 : hubungan antar variable tidak signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Maka hipotesis ditolak

Untuk menginterpretasikan koefisien korelasi digunakan pedoman sebagai berikut ( Sujarweni 2014:127 ) :

1. Jika koefisien korelasi > 0,05 maka hipotesis memiliki hubungan yang kuat.
2. Jika koefisien korelasi < 0,05 maka hipotesis memiliki hubungan yang lemah.

### 3.1 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi kendall tau b.

#### 3.1.1 Hubungan antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja

Hasil perhitungan mengenai hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif pada anak remaja diperoleh nilai korelasi sebagai berikut :

Hipotesis 1

Tabel 3.1 Hasil Korelasi Hubungan antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja

Correlations			y	x1
Kendall's tau_b	y	Correlation Coefficient	1,000	,771**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	60	60
	x1	Correlation Coefficient	,771**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	60	60

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

Tabel diatas menunjukkan bahwa korelasi hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0.771. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game mobile legend, maka akan semakin tinggi

perilaku agresif pada anak remaja, oleh karena itu hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif pada anak remaja terbukti memiliki korelasi dan bernilai positif.

### 3.1.2 Hubungan antara pengawasan orang tua dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja

Hasil perhitungan mengenai hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif pada anak remaja diperoleh nilai korelasi yaitu :

Hiptosis 2

Tabel 3.2 Hasil Korelasi Hubungan antara pengawasan orang tua dengan Perilaku Agresif Pada Anak Remaja

Correlations			y	x2
Kendall's tau_b	y	Correlation Coefficient	1,000	,782**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	60	60
	x2	Correlation Coefficient	,782**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	60	60

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

Tabel tersebut menunjukkan bahwa korelasi hubungan antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja sebesar 0,782. Nilai signifikansi pengujian diperoleh sebesar  $0,000 < 0,01$ . Berdasarkan hasil tabel 3.2 maka dengan demikian hipotesis dapat diterima dan ditemukan hubungan positif antara Pengawasan orangtua dan Perilaku Agresif Verbal pada anak remaja, maka hubungan positif diatas dapat diuraikan pengawasan orang tua yang rendah maka

akan dapat menaikan perilaku agresif verbal pada anak remaja penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif.

### **3.2 Pembahasan**

Setelah dilakukan uji hipotesis hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dan hubungan antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif pada anak remaja , berikut pembahasan dari uji kedua hipotesis

#### **3.2.1 Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dengan Perilaku Agresif Verbal pada anak remaja**

Berdasarkan uji hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 3.0, terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Hal ini berarti bahwa terdapat hubungan searah yang menunjukkan semakin tinggi intensitas bermain game mobile legend maka semakin tinggi perilaku agresif verbal pada anak remaja, begitu pula sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game mobile legend maka akan semakin rendah perilaku agresif verbal pada anak remaja.

Intensitas bermain game mobile legend memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja karena diawali dari munculnya situasi bermain game mobile legend yang menstimulus seorang remaja untuk melakukan perilaku agresif verbal di dalam game mobile legend tersebut hingga merekam dan menimbulkan sebuah rangsangan dari agresif verbal karena terkena stimulus melakukan agresif verbal dari intensitas bermain game mobile legend. Rangsangan tersebut akan berdampak pada rasa ingin melakukan agresif

verbal seorang remaja yang menimbulkan kurangnya cara untuk mengatur diri ditambah dengan kemampuan untuk belajar memilih apa yang harus ditiru dari efek yang ditimbulkan di Mobile Legend dan pada akhirnya menyebabkan sebuah kesalahan dalam pemilihan suatu tindakan karena terkena efek negatif yang diberikan oleh game tersebut sehingga memproduksi suatu sikap atau perilaku agresif verbal didalam game maupun diluar game.

Sesuai dengan dengan *teori General Aggression model (GAM)*, bahwa terpaan kekerasan video game berdampak pada kondisi internal seseorang yang tercermin dari variabel rangsangan, afektif, dan kognitif. Dalam satu tahap GAM, terpaan kekerasan video game dapat meningkatkan agresi dengan kognisi agresif dasar seperti skrip agresif dengan meningkatkan tingkat gairah atau dengan memfasilitasi kekerasan afektif. Dalam teori tersebut menjelaskan hubungan terpaan kekerasan video game yang menjadikan stimulus agresif verbal pada anak remaja dengan terpaan kekerasan yang ada di dalam video game tersebut seperti di dalam game mobile legend yang memberikan terpaan kekerasan seperti hero yang menggunakan senjata memukul lawan mainnya yang akan menimbulkan sebuah rangsangan yang akan di terima oleh anak remaja kemudian menjadi sebuah afeksi untuk melakukan agresif verbal tersebut dan berdampak pada perilaku agresif verbal karena terkena stimulus dari agresif verbal dalam bermain game mobile legend tersebut meningkatkan gairah untuk melakukan hal tersebut dan saat gairah itu muncul seorang remaja tidak bisa mengontrol dirinya dari rangsangan agresif verbal yang diterimanya dan menjadikan bermain game mobile legend adalah fasilitas untuk melakukan agresif verbal tersebut. *Teori General Aggression model (GAM)* juga menjelaskan tentang terpaan kekerasan video

game yang berulang dapat berfungsi untuk menguji coba proses belajar yang melatih pengetahuan pemainnya serta membedakan dan membuat lebih kompleks. Pemain yang sering bermain video game berunsur kekerasan mungkin mengalami perubahan kepribadian yang agresif dan perilaku agresif dalam situasi melalui pembelajaran, latihan, dan penguatan struktur pengetahuan yang berhubungan dengan agresi tersebut. Hal ini ditunjukkan dari hasil korelasi yang berhubungan positif antara intensitas bermain game mobile legend yang menstimulus situasi perilaku agresif dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja yang menerima terpaan stimulus tersebut berulang kali untuk pembelajaran pemain tersebut untuk dijadikan sebuah pengalaman dalam bermain game mobile legend, selanjutnya dalam pembelajaran tersebut pemain game mobile legend akan merasakan perubahan kepribadian yang agresif karena melewati pembelajaran dalam game mobile legend tersebut. Pada kenyataannya saat terkena stimulus kekerasan video game setiap harinya dengan frekuensi yang sangat tinggi anak akan lebih cepat terkena dampaknya yaitu menjadikan perilaku agresif verbal pada anak seperti contoh berteriak secara spontan dengan kata kata kotor seperti anjing, babi, bangsat. Tanpa sadar anak melakukan agresif verbal tanpa dia sadari dan peran orang tua lah yang bisa mengurangi dampak tersebut agar selalu bisa menjaga anaknya dari dampak – dampak yang di hasilkan dari kekerasan video game.

### **3.2.2 Hubungan Pengawasan Orang tua dengan Perilaku Agresif Verbal**

#### **Pada Anak Remaja**

- Berdasarkan uji hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 3.1, terdapat korelasi yang signifikan antara hubungan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Hal ini berarti

pengawasan orang tua berhubungan dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dengan bagaimana orang tua memediasi anak akan dampak yang didapatkan dari media yang digunakan pada anak remaja. Dalam hal ini mobile legend memberikan stimulus untuk melakukan agresif verbal pada para pemainnya khususnya untuk para remaja karena belum bisa mengontrol dirinya. Peran orang tua disini sangat penting untuk selalu mengingatkan bahwa dampak tersebut bisa mempengaruhi perubahan perilaku agresif verbal pada anaknya dan juga pengawasan orang tua dalam memberikan batasan bermain game mobile legend sangat penting untuk mengurangi stimulus dari terpaan kekerasan agresif verbal dari game mobile legend. Hal ini terkait dengan *Interaction Restrictions* menyangkut pelaksanaan kontrol atas jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak di media dan konten yang diizinkan untuk mereka gunakan. Jika anak merespon mediasi dari orang tua dengan baik maka hal tersebut akan menjauhkan dan lebih mengkritisi seorang anak akan dampak agresif verbal yang ada di dalam game mobile legend tersebut, jika sebaliknya anak tidak merespon mediasi yang orang tua yang berikan maka akan lebih meningkatkan rangsangan agresif verbal yang berlanjut pada sebuah keinginan untuk melakukan dan berdampak pada perilaku agresif verbal yang akan dilakukan oleh anak. Maka peran dari pengawasan orang tua itu sangat penting untuk anaknya agar terhindar dari dampak negatif yang diterima agar tidak melakukan agresif verbal. Mediasi aktif bersifat instruktif atau normatif dari orang tua memberikan

ketegasan dan memberikan intruksi kepada anak agar tidak melakukan agresif verbal atau berkata kasar pada saat bermain game mobile legend seperti berkata kasar dan orang tua bisa lebih menegaskan dan menentukan jam bermain anak agar tidak terus menerus terkena terpaan kekerasan yang ada di Mobile Legend untuk kebaikan anaknya. Dalam sehari – hari anak tanpa sadar terkena kekerasan video game dan spontan melakukan agresif verbal seperti teriak, mengejek dan lainnya tanpa disadari oleh orang tuanya. Perhatian orang tua akan hal tersebut sangat penting karena berpengaruh pada tingkat agresif anak. Seorang anak yang sudah melakukan agresif verbal sehari harinya dimana saja, misalnya saat mereka bermain di luar bersama temannya atau disekolah. Orang tua tidak menyadari hal tersebut tetapi sebagai orang tua harus bisa menanamkan kebaikan kepada anaknya dan memediasi anak dengan kata – kata yang mudah di diterima oleh anaknya. Kurangnya pengawasan orang tua akan dampak yang dihasilkan dari sebuah video game. Memang video game bagus untuk mengasah kemampuan anak apalagi game mobile legend dengan cara bermain menyusun strategi, tetapi didalam game tersebut masih ada unsur kekerasan dengan serangan fisik yang menimbulkan sebuah agresifitas pada anak yang memainkannya. Sebaiknya para orang tua berani menegaskan untuk membatasi waktu bermain mereka karena itu adalah hak dari orang tua kepada anak dan bisa melakukan mediasi yang baik contohnya melalui interaksi yang mengkritisi game tersebut seperti “ nak itu hanya sebuah game jangan kesal atau marah karena



permainan ada menang ada kalah “ atau lebih mendidik kearah normatif dan religius seperti “ kami sebagai orang tua tidak pernah mendidik anaknya untuk berbicara kasar ataupun menyakiti orang lain karena tuhan mengajarkan kita selalu hal – hal yang baik. Jika kamu kesal tinggalkan game itu sejenak dan bermain diluar dengan temanmu seperti biasanya”