

## BAB III

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Data

##### 1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini adalah pemain game Grand Theft Auto 5 yang berada pada grup Grand Theft Auto 5 di Facebook. Terdapat 90 koresponden yang turut serta aktif dalam penelitian ini. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada diagram 3.1.

Diagram 3.1 Frekuensi Karakteristik koresponden Berdasarkan Jenis Kelamin.



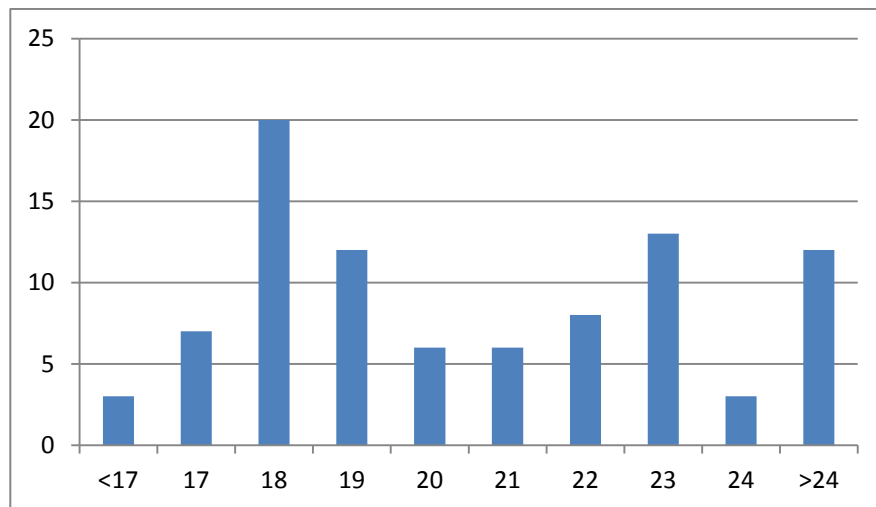
Sumber : Data Primer 2017

Hasil pada diagram 3.1 di atas terlihat bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa jenis kelamin laki – laki lebih banyak dibandingkan responden perempuan. Diagram di atas menunjukkan bahwa sebanyak 72 responden atau 80% dari total 90 responden adalah laki – laki dan

sisanya adalah responden yang berjenis kelamin perempuan yang hanya berjumlah 18 atau 20% dari jumlah total 90 responden.

Sementara itu untuk usia responden dapat di lihat pada diagram 3.2.

**Diagram 3.2 Frekuensi Karakteristik koresponden Berdasarkan Umur.**

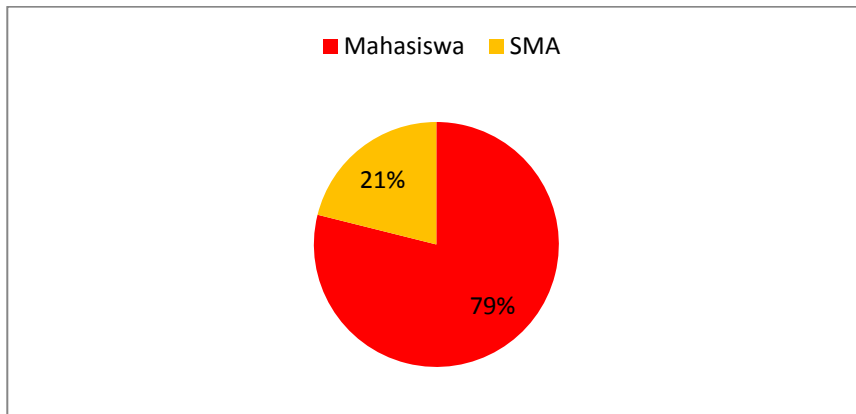


**Sumber : Data Primer 2017**

Bedasarkan karakteristik responden dilihat dari usia keseluruhan responden pada diagram 3.2 bahwa koresponden berusia 18 tahun menduduki tingkat utama yaitu 20 responden dari 90 responden. Kemudian responden usia 23 tahun berada pada tingkatan kedua dengan 13 responden dari 90 responden. Kemudian pada tinggat ketiga adalah responden dengan umur 19 tahun dan lebih dari 24 tahun dengan 12 responden. Umur 17 tahun mendapatkan 7 responden dari 90 responden dengan umur 20 dan 21 bersamaan mendapatkan skor sebesar 6 responden dan yang

terakhir adalah responden kurang dari 17 tahun dan 24 tahun yang hanya berjumlah 3 responden dari 90 responden.

**Diagram 3.3 pendidikan pemain Grand Theft Auto 5**

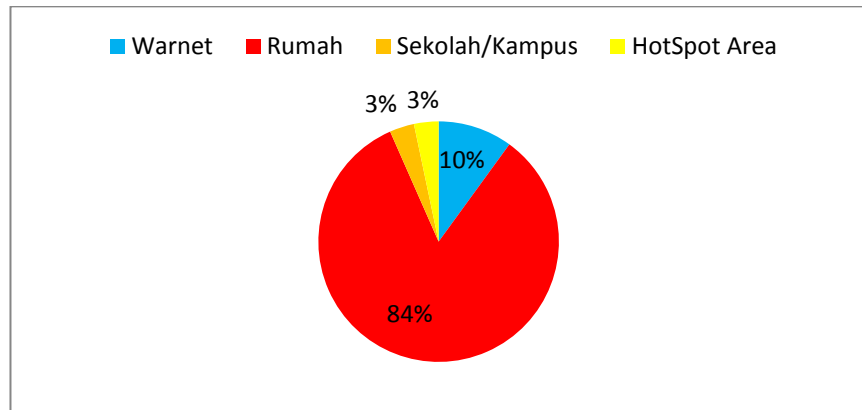


**Sumber : Data Primer 2017**

Bedasarkan dari diagram 3.3 bahwa pemain Grand Theft Auto 5 didominasi oleh para mahasiswa sebesar 79% atau 71 orang dengan sisanya pelajar SMA sebesar 21% yang menduduki tingkatan akhir sebanyak 19 orang.

Kemudian pada tabel 3.4 memunculkan dimana para pemain game Grand Theft Auto 5 memainkan gamenya.

**Diagram 3.4 Tempat Memainkan Game Grand Theft Auto 5**

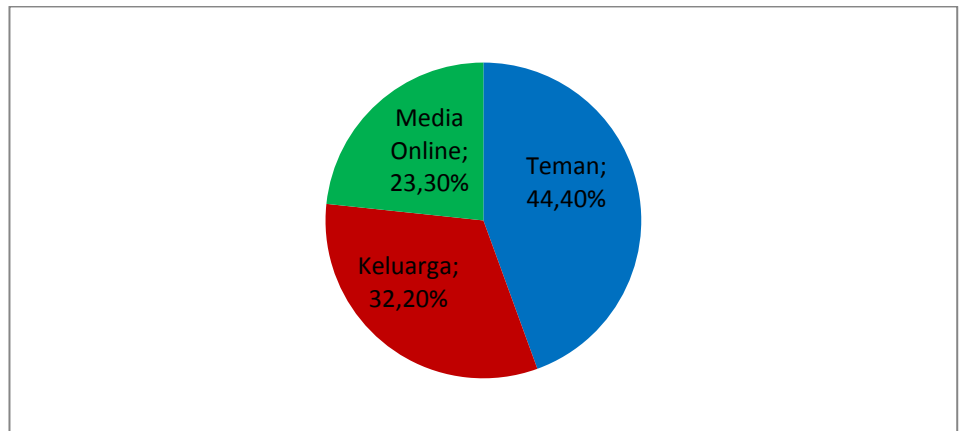


**Sumber : Data Primer 2017**

Dari diagram 3.4 di dapatkan informasi dimana pada pemain game grand theft auto 5 memainkan gamennya, sebanyak 83.3% atau sebanyak 75 orang, memainkan grand theft auto 5 berada di rumah, kemudian pada peringkat ke dua yaitu di warnet, sebanyak 10% atau 9 orang koresponden. Kemudian pada peringkat terakhir yaitu berada pada hotspot area dan sekolah atau kampus yang mendapatkan 3.3% atau sebanyak 3 orang.

Kemudian pada tabel 3.5 dapat diketahui para koresponden awal mula mengetahui dunia permainan video.

Diagram 3.5 Awal Mula Mengetahui Dunia Permainan Video



Sumber : Data Primer 2017

Diagram 3.5 diketahui bahwa pada pemain game grand theft auto 5 memulai dunia permainan video game sebanyak 44.40% atau sebanyak 40 orang mengetahui game dari kalangan teman – temannya kemudian di tingkat kedua berada pada tingkatan keluarga sebanyak 32.20% atau 29 orang mengenal dunia game dari keluarganya dan pada tingkatan akhir adalah media online sebanyak 23.30% atau sebanyak 21 orang yang mengenal dunia game dari media online.

## 2. Uji Validitas dan Reabilitas Data

Pada penelitian ini terdapat 12 butir pertanyaan yang akan diajukan kepada responden yang nantinya dalam bentuk kuesioner. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas kepada pengikut grup bermain *The Division* yang berada di facebook sebanyak 30 orang dengan alasan karakteristik yang sesuai dengan karakteristik responden penelitian. Penelitian ini

menggunakan uji validitas dengan rumus Pearson Product Moment dan di uji dengan menggunakan Alpha Cronbach serta menggunakan aplikasi SPSS versi 24 untuk Operating system Windows.

**Tabel 3.1 Hasil Validitas Variabel Intensitas Mengakses (Y)**

Indikator	Total Nilai Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N	Keterangan
Y1	.367	.046	30	Valid
Y2	.339	.067	30	Valid

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 24

Nilai signifikan yang di ambil adalah  $p=0,05$  maka dinyatakan valid jika  $r \geq 0,05$  dengan r table batas valid 5% yaitu 0,316. Berdasarkan pada table di 3.1 di atas hasil pengujian validitas variabel intensitas mengakses (X) menunjukkan bahwa hasil dari semua pertanyaan valid. Dimana dari semua pernyataan dari variable X nilai *Pearson Correlation* lebih dari 0.05

**Tabel 3.2 Hasil Validitas Variabel Sikap Agresif**

Indikator	Total Nilai Pearson Correlation	Sig. (2- tailed)	N	Keterangan
X1	.776	.000	30	Valid
X2	.781	.000	30	Valid

X3	.786	.000	30	Valid
X4	.832	.000	30	Valid
X5	.773	.000	30	Valid
X6	.722	.000	30	Valid
X7	.614	.000	30	Valid
X8	.691	.000	30	Valid
X9	.490	.006	30	Valid
X10	.594	.001	30	Valid

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 24

Pada uji validitas variabel sika agresif (X) yang di tunjukkan pada table 3.2 di atas menunjukkan bahwa semua pernyataan teruji valid. Hasil nilai total *pearson colrelation* lebih dai 0.05.

Tahap selanjutnya sebelum menyebar kuesioner kepada responden adalah pengujian reabilitas. Dimana tahapan ini untuk mengukur reliable atau tidak. Untuk menjadi valid maka instrument harus reliable terlebih dahulu (Field, 2009:12). Metode yang digunakan pada uji reabilitas ini adalah cornbach alpha dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS Versi 24 untuk OS Windows. Suatu pertanyaan/pernyataan dikatan reliable jika dinilai koefisien alpha lebih besar dari 0.60. berikut ini adalah hasil uji reliabilitas dalam penelitian tiap variabel:

Tabel 3.3 hasil Uji Reliabilitas Variabel Mengakses (Y)

Cronbach's Alpha	N of Item
------------------	-----------

.126	2
------	---

Sumber : Hasil Olah Data SPSS24

Hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,126. Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan bahwa hasil uji realibilitas pada variabel ini sebesar 0, 126 dan lebih besar dari 0,60 sehingga kuesioner pada variabel ini yang berjumlah 2 butir valid reliabel untuk diajukan kepada responden.

Tabel 3.4 hasil Uji Reliabilitas Variabel Sikap Agresif (X)

Cronbach's Alpha	N of Item
.901	10

Sumber : Hasil Olah Data SPSS24

Hasil uji reliabilitas pada tabel 3.4 di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,901 dan lebih dari 0,60. Hasil pada variabel ini sudah dikatakan reliabel sehingga kuesioner pada variabel ini sudah dapat diajukan kepada responden.

### 3. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

N		90
Normal Parameter <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.58597711



<b>Most Extreme</b>	<b>Absolute</b>	<b>.110</b>
<b>Differences</b>	<b>Positive</b>	<b>.110</b>
	<b>Negative</b>	<b>-.104</b>
<b>Test Statistic</b>		<b>.110</b>
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>		<b>.017<sup>c</sup></b>

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 24

Uji Normalitas untuk melihat apakah data berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Syarat pengujian normalitas, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* lebih besar dari *alpha* (0,05). Hasil pada tabel 3.5 di atas menunjukkan bahwa nilai Symp Sig. (2-tailed) sebesar 0,017 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

#### A. Hasil Uji Regresi Linear

Tabel 4.7 Hasil Variables Entered/Removed

<b>Model</b>	<b>Variables Entered</b>	<b>Variables Removed</b>	<b>Method</b>
<b>1</b>	$\gamma^b$	-	Enter

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 24

Variabel entered/removed digunakan untuk melihat data yang dimasukkan kedalam regresi. Variabel dependen yang

digunakan adalah variabel intensitas mengakses (X) dan variabel indeoendennya adalah sikap agresif (Y).

**Tabel 4.8 model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Of the Estimate
1	.364 <sup>a</sup>	.133	.122	1.280

Sumber : Hasil Data SPSS 24

*Adjusted R Square* digunakan untuk melihat seberapa besar kemampuan variabel independen dapat mempengaruhi variabel dependen. Hasil menunjukkan bahwa *Adjusted R Square* sebesar 0.122 atau 12.2%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X memiliki kontribusi 12.2% terhadap variabel Y dan 87.8% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel X.

**Tabel 4.9 Tabel Uji F**

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum Of Square	Df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	19.552	1	19.552	11.930	.001 <sup>b</sup>
	Residual	127.835	78	1.639		
		147.388	79			

Sumber : Hasil Olah Data SPSS 24

Uji Tabel F digunakan untuk menguji variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen. Hasil

bahwa nilai Sig < alpha atau 0.001 < 0.05. artinya variabel intensitas mengakses dan sikap agresif secara bersama – sama mempengaruhi variabel perilaku meniru.

**Tabel 3.10 Uji T**  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Standardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig	
1	(Constant)	9.609	0.652		14.741	0
	Y	0.072	0.021	0.364	-3.454	0.001

Sumber : Hasil Data SPSS 24

Perumusan Hipotesis Operasional (H0) dan Hipotesis Alternatif (Ha) :

Ha : Ada pengaruh antara intensitas mengakses game online *Grand Theft Auto 5* terhadap sikap agresif remaja.

Ho : Tidak ada pengaruh antara intensitas mengakses game online *Grand Theft Auto 5* terhadap sikap agresif remaja.

Pengujian ini adalah Pengujian Hipotesis. Ha diterima apabila nilai Sig.  $X < \alpha$  (0.05) H0 diterima apabila Sig.  $X > \alpha$  (0.05). tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Sig. X sebesar 0.001 nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 sehingga Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas mengakses game *Grand Theft Auto 5* terhadap sikap agresif remaja di grup facebook *Grand Theft Auto 5*.

Rumus Persamaan Regresi:

$$Y = a + bX$$

Dari tabel uji 3.10 di atas didapatkan rumus regresi:

$$Y = 9.609 + (0.072)X$$

Rumus di atas menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 9.609 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan dari variabel X, nilai variabel Y adalah 9.609. koefisien regresi variabel X sebesar 0.072 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai pada variabel Sikap Agresif Remaja (Y) 0.072.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 80 responden yang memiliki karakteristik sesuai dengan tujuan penelitian yaitu member grup bermain Grand Theft Auto 5 di Facebook dan aktif bermain permainan grand theft auto 5. Kuesioner yang diberikan kepada responden berjumlah 12 butir pertanyaan dengan opsi jawaban selalu, sering, kadang – kadang, netral dan tidak pernah. Kemudian data yang telah di terima diolah menggunakan SPSS Versi 24.

Hasil analisis uji F dalam regresi linear diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 11.930 dengan nilai pvalue sebesar 0.001. pada signifikansi 5%, sehingga hasil menunjukkan signifikan karena nilai *pvalue* (0.001) < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa intensitas berpengaruh terhadap sikap agresif remaja.

Hasil analisis uji T dalam analisis regresi linear menunjukkan bahwa nilai Sig. X sebesar 0.001 dan nilai tersebut

lebih kecil dari 0.005 sehingga  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas mengakses game grand theft auto 5 terhadap perilaku agresif remaja di grup facebook Grand theft auto 5.

Bedasarkan persamaan regresi linear sederhana yang ditunjukkan dengan rumus  $Y = 9.609 + (0.072)X$  dengan variabel  $X$  yakni sikap agresif remaja terhadap variabel  $Y$  yakni intensitas mengakses game grand theft auto 5.

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil pada penelitian ini membuktikan bahwa intensitas mengakses game grand theft auto 5 dan sikap agresif remaja dapat berpengaruh sebesar 0.122 atau 12.2% dan 87.8% dipengaruhi dari luar yang tidak diteliti.

Faktor – faktor lain yang dapat mempengaruhi individu untuk melakukan perilaku agresif selain intensitas mengakses dapat dikarenakan adanya perilaku meniru (Bandura, 1971) :

#### *1. Self – Control*

Seseorang harus mampu mengantisipasi akibat yang mungkin muncul dalam peristiwa yang berbeda – beda dan mengatur perilakunya sesuai dengan akibat dari peristiwa tersebut, individu akan melakukan sesuatu secara tidak produktif atau beresiko. Informasi mengenai akibat yang mungkin muncul didapat dari

stimuli lingkungan. *Self-control* yang dimaksud bukan dalam segi perilaku akan tetapi juga dari segi kognitif dan juga emosi. Sebagai contoh adalah ketika adanya satu adegan dimana seseorang membunuh karakter lain pada dunia video game, seseorang akan memikirkan kembali apa bila diberlakukan di dunia nyata maka akan berdampak pada kehidupannya yang harus berurusan dengan pihak yang berwajib dan tidak lagi diterima kembali di masyarakat.

## 2. *Self-concept*

Tindakan *role-model* yang memiliki status lebih besar kemungkinannya untuk berhasil dan memiliki nilai fungsional yang lebih besar bagi pengamatan dari pada *role-model* yang memiliki kemampuan intelektual, kejujuran, dan sosial yang lebih rendah. Dalam situasi ketika seseorang tidak yakin dengan pemahaman tentang tindakan yang ditiru, mereka mengandalkan karakteristik *role-model* dan simbol yang menunjukkan status yang menunjukkan penanda nyata kesuksesan di masa lalu (Bandura, 1971).

## 3. Lingkungan

Hampir semua proses pembelajaran yang didapatkan dari pengalaman langsung bisa dipelajari melalui

pengamatan terhadap perilaku orang lain. Kemampuan manusia untuk belajar melalui observasi membantunya untuk mendapatkan berbagai macam perilaku tanpa harus membentuk pola perilaku melalui proses *trial and error* (coba-coba). Begitu juga dengan respon emosional bisa didapatkan melalui observasi terhadap reaksi efektif oranglain saat mereka menghadapi pengalaman yang menyenangkan atau menyedihkan. Respon-respon perilaku baru dapat dibentuk dengan cara menampilkan contoh yang menjelaskan cara suatu kegiatan dilakukan dengan cara yang benar. Semisal, apabila seseorang melakukan hal yang tidak sesuai dengan apa yang sudah ada pada masyarakat maka seseorang akan mendapatkan label yang terus akan melekat pada dirinya dan akan terus menempel pada lingkungan dengan jangka waktu yang lama.

#### 4. Adanya *reinforcement* (penguatan)

Proses pembelajaran yang berasal dari pengalaman langsung sebagian besar dipengaruhi oleh penghargaan atau hukuman yang mengikuti setiap tindakan. Melalui penghargaan atau hukuman yang akan diterima dari setiap tingkahlaku yang dilakukan, individu dapat membuat dugaan-dugaan tentang perilaku seperti apa

yang akan menghasilkan hasil yang menguntungkan bagi individu yang bersangkutan. Selain itu *reinforcement* dapat berfungsi sebagai motivator individu dalam kegiatan yang dilakukan di masa depan (Johansyah, 2014:17-19). Sebagai contoh apabila seseorang melakukan tindakan kekerasan akan berakibat negatif seperti berurusan dengan yang berwajib dan hal ini akan berdampak kepada semua keluarga besarnya. Berbeda apabila seseorang melakukan hal yang positif, hal yang terjadi adalah mendapatkan pujian bahkan mendapatkan reward yang menjadikan seseorang ingin mendapatkan yang lebih.

Adapun faktor agresif dalam penelitian lainnya (dalam Trisnawati tahun 2005):

1. Pengaruh Tingkat Frustrasi

Menurut Frustration – Aggression Theory menyatakan bila usaha seseorang untuk mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan mengalami penghabatan maka akan timbul dorongan agresif yang pada gilirannya timbul dorongan agresif yang dirancang untuk melukai orang atau objek yang menyebabkan frustrasi. Jadi hampir semua orang yang melakukan tindakan agresif mempunyai riwayat frustrasi. Remaja



miskin yang nakal adalah akibat frustrasi yang berhubungan dengan banyaknya waktu menganggur, keuangan yang pas – pasan dan adanya kebutuhan yang harus segera terpenuhi tetapi sulit sekali tercapai. Akibatnya mereka menjadi mudah sekali marah dan berperilaku agresif (Krahe, 2005 dalam Trisnawati)

## 2. Pola Asuh

Ada beberapa pengaruh atas pola asuh anak terhadap sikap agresif remaja sebagai contoh menurut penelitian Nisfiannor 2005 menyatakan bahwa adanya perbedaan antara keluarga yang masih utuh dengan keluarga yang sudah bercerai. Dimana perilaku agresif yang dilakukan oleh anak yang keluarganya sudah bercerai mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari pada anak remaja yang mempunyai keluarga yang masih utuh. Remaja yang memiliki keluarga yang sudah bercerai rentan terhadap sikap frustrasi, bingung tertekan dan malu akibat konflik yang ada didalam keluarganya.

## 3. Teman Sebaya

Perkembangan sosial pada remaja terjadi kecenderungan untuk mengikuti pendapat, opini, nilai, kebiasaan dan kegemaran atau keinginan teman sebaya. Selain itu pada remaja terjadi transisi sosial dimana

remaja lebih melibatkan kelompok teman sebayanya dibandingkan orang tua (Stuart & Laraia, 2005 dalam Trisnawati).

#### 4. Pengaruh Teman Sebaya

Dalam jurnal penelitian Widyastuti 2005 memaparkan bahwa ada hubungan antara teman sebaya dengan perilaku agresif. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa teman sebaya berpengaruh sebesar 1.227 kali untuk menyebabkan pertimbangan dan keputusan remaja untuk berperilaku.

Adapun sikap agresif dimunculkan karena adanya teori labeling, teori labeling adalah dimana seseorang diberikan cap atau label pada seseorang. Menurut Lemert mengatakan bahwa jika individu yang melakukan penyimpangan dari proses labeling yang diberikan dari masyarakat pada individu tersebut dan penyimpangan terjadi pada awalnya merupakan penyimpangan primer, pada akhirnya berakibat individu yang sudah di cap seperti penipu atau pencuri. Untuk menanggapi cap atau label tersebut maka individu primer penyimpangan akan mengulangi perbuatan penyimpangan kembali, sehingga akan berubah menjadi penyimpangan sekunder dengan alasan sudah menjadi sosok yang dilabeli tersebut. Dalam kasus yang terjadi pada penelitian ini bahwanya seorang remaja dapat menjadi lebih agresif juga dapat

dikarenakan sifat labeling yang diberikan oleh teman ataupun masyarakat disekeliling remaja sehingga remaja tetap melakukan sikap agresif dikarenakan julukan – julukan yang mereka terima.

Hasil analisis uji T dalam analisis regresi linear menunjukkan bahwa nilai sig. X sebesar 0.001 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0.005 sehingga  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas mengakses *game grand theft auto 5* terhadap perilaku agresif remaja di grup *facebook grand theft auto 5*.

Berdasarkan persamaan regresi linear yang ditunjukkan dengan rumus  $Y = 9.609 + (0.072)X$  dapat dianalisis bahwa nilai konstanta sebesar 0,369 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel X (Intensitas mengakses Game Online), nilai variabel Y (Sikap Agresif Remaja) adalah 9.609. koefisien dari variabel X sebesar 0.072 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai pada variabel intensitas mengakses (X) akan memberikan kenaikan pada variabel sikap agresif remaja (Y) sebesar 0.072.