

**KEMATANGAN EMOSI DENGAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA
YANG BERMAIN *ONLINE MOBILE GAME***

SKRIPSI

**Sebagai Bagian dari Persyaratan untuk Memperoleh Derajat Sarjana S-1
Psikologi**



Queen Wahyuningsih Putri Kusnadi
19090000065

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

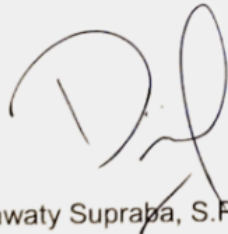
Nama : Queen Wahyuningsih Putri Kusnadi
NIM : 19090000065
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Fakultas Psikologi
Program Studi : S1 Psikologi
Judul Skripsi : Kematangan Emosi dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain *Online Mobile Game*

Malang, 18 Juli 2024

DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Psikologi

Dosen Pembimbing



Dellawaty Supraza, S.Psi., M.Si



Dra. Dewanti Ruperin Diah, M.Si

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., Psikolog

**Kematangan Emosi dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja
yang Bermain *Online Mobile Game***

Dipersiapkan dan disusun oleh
Queen Wahyuningsih Putri Kusnadi
19090000065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dra. Dewanti Ruparin Diah, M.Si

Sekretaris Penguji

Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si

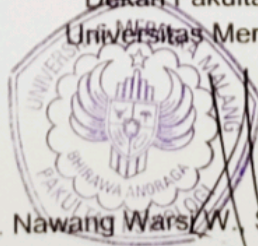
Anggota Penguji

Deasy Christia Sera, S.Psi., M.Si

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Malang, 18 Juli 2024

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Merdeka Malang



Dr. Nawang Warsi W., S.Psi., M.Si., Psikolog

MOTTO

“Ketika dunia jahat padamu, maka berusahalah untuk menghadapinya, karena tidak ada orang yang membantumu jika kau tidak berusaha.” – Roronoa Zoro

LEMBAR PERSEMBAHAN

Saya persembahkan segala kekuatan dan keinginan untuk lulus ini ke dalam skripsi untuk dapat menjadi salah satu bukti saya telah menempuh bangku perkuliahan demi membuat kedua orang tua saya bangga.

Skripsi ini saya persembahkan kepada generasi penerus selanjutnya yang kelak menjadi bukti keberadaan saya. Untuk menjadi bukti bahwa anak pertama dari Bapak dan Ibu saya telah menempuh Pendidikan Sarjana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Kematangan Emosi dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Online Mobile Game”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Merdeka Malang jurusan Psikologi.

Selama penyusunan skripsi ini, peneliti tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi peneliti berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah membantu penulis dalam meraih apa yang diharapkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya terkasih yang telah mensupport dan mendoakan peneliti.
3. Ibu Nawang Warsi Wulandari, S.Psi., M.Si., psikolog selaku selaku dekan fakultas psikologi universitas merdeka malang.
4. Ibu Dra.Dewanti Ruparin Diah, M.Si selaku dosen pembimbing yang selaku memberikan bimbingan terbaik dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dellawaty Supraba, S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing yang selaku memberikan bimbingan terbaik dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.

7. Kepada sahabat Angely N.G.G.E Koelima ST yang telah memberi dukungan serta doa kepada penulis.
8. Kepada teman Irfani Dewi S., S. Psi. yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi.
9. Kepada teman Mochamad W. A, S.M. yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi.
10. Terimakasih juga kepada Muhammad A. S yang telah membantu dan memberikan dukungan serta Doa selama proses penulisan skripsi.
11. Terimakasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan sampai saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian yang berjudul "Kematangan Emosi dengan Tingkat Agresivitas Remaja yang Bermain Online Mobile Game" ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk memahami hubungan antara kematangan emosi dan tingkat agresivitas pada remaja yang sering bermain game mobile online, sebuah fenomena yang semakin marak di era digital saat ini.

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana aspek psikologis, khususnya kematangan emosi, dapat memengaruhi perilaku agresif pada remaja yang terlibat dalam aktivitas bermain game mobile online. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pendidikan dan bimbingan yang lebih efektif untuk membantu remaja mengelola emosi mereka dengan lebih baik serta meminimalkan perilaku agresif yang mungkin timbul dari aktivitas bermain *game*.

Tiada kata yang dapat peneliti sampaikan kecuali rasa hormat dan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas segala bantuan yang telah diberikan, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Malang, 18 Juli 2024

Queen Wahyuningsih Putri Kusnadi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kematangan Emosi.....	6
1. Pengertian Kematangan Emosi	6
2. Aspek-aspek Kematangan Emosi.....	7
3. Faktor-faktor Kematangan Emosi	7
B. Agresivitas	8
1. Pengertian Agresivitas.....	8
2. Aspek-aspek Agresivitas.....	9
3. Faktor-faktor Agresivitas	10
C. Remaja	11
1. Pengertian Remaja.....	11
2. Aspek-aspek Perkembangan Remaja.....	12
3. Ciri-ciri Remaja	13
D. Hubungan Kematangan Emosi dengan Tingkat Agresivitas Remaja yang Bermain <i>Game Online</i>	15
E. Hipotesis Penelitian.....	16

BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Desain Penelitian	17
B. Identifikasi dan Operasional Variabel	17
C. Partisipan Penelitian	18
D. Teknik Pengumpulan Data	18
E. Cara Analisis Data.....	21
F. Prosedur Penelitian.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
A. Deskripsi Subjek Penelitian.....	24
B. Kategorisasi Data.....	25
C. Statistik Deskriptif dan Reliabilitas Alat Ukur	26
D. Hasil Uji Hipotesis	27
E. Pembahasan.....	29
BAB V PENUTUP	32
A. Kesimpulan	32
B. Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Ketentuan Skor Likert	19
Tabel 2 Blueprint Skala Kematangan Emosi.....	20
Tabel 3 Skala Agresivitas	21
Tabel 4 Kriteria Koefisien Korelasi.....	23
Tabel 5 Jumlah responden berdasarkan usia	24
Tabel 6 Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin	24
Tabel 7 Data Deskriptif Kematangan Emosi Remaja Pemain Game Online.....	25
Tabel 8 Hasil Kategorisasi Kematangan Emosi Remaja Pemain Game Online..	25
Tabel 9 Data Deskriptif Agresivitas Remaja Pemain Game Online	26
Tabel 10 Hasil Kategorisasi Agresivitas Remaja Pemain Game Online	26
Tabel 11 Nilai Reliabilitas Skala Kematangan Emosi dan Agresivitas	27
Tabel 12 Hasil Uji Normalitas Kematangan Emosi dan Agresivitas	27
Tabel 13 Hasil Uji Linearitas Kematangan Emosi dan Agresivitas.....	28
Tabel 14 Hasil Uji Korelasi Kematangan Emosi dan Agresivitas	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	16
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Kematangan Emosi.....	39
Lampiran 2 Skala Agresivitas.....	42
Lampiran 3 Tabulasi Hasil Kuesioner	45
Lampiran 4 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	51
Lampiran 5 Hasil Uji Hipotesis	53
Lampiran 6 Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi	55
Lampiran 7 Berita Acara Turnitin.....	57
Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup	60

KEMATANGAN EMOSI DENGAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA YANG BERMAIN ONLINE MOBILE GAME

Queen Wahyuningsih Putri Kusnadi
Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang

INTISARI

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kematangan emosi dengan tingkat agresivitas remaja yang bermain *game online*. Sampel penelitian terdiri dari 200 responden remaja yang bermain *game online* yang tersebar di seluruh Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan pendekatan *purposive sampling* dan menunjukkan adanya hubungan negatif sig. $0,000 < 0,05$ dengan nilai $-0,442$ yang berarti semakin tinggi skor kematangan emosi, maka semakin rendah tingkat agresivitas, begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah skor kematangan emosi, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya. Kematangan emosi yang dimiliki remaja harus semakin baik agar menekan perilaku agresivitas.

Kata kunci : Kematangan Emosi, Agresivitas, *Online Mobile Game*

**EMOTIONAL MATURITY WITH AGGRESSIVENESS LEVELS IN
ADOLESCENTS WHO PLAY ONLINE MOBILE GAMES**

Queen Wahyuningsih Putri Kusnadi
Psychology, University of Merdeka Malang

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the relationship between emotional maturity and the level of aggressiveness in teenagers who play online games. The research sample consists of 200 teenage respondents who play online games spread across Indonesia. Data collection was carried out by distributing questionnaires using a purposive sampling approach, showing a significant negative relationship with a value of $0.000 < 0.05$ and a coefficient of -0.442 . This means that the higher the emotional maturity score, the lower the level of aggressiveness, and conversely, the lower the emotional maturity score, the higher the level of aggressiveness. The emotional maturity of teenagers must be improved to reduce aggressive behavior.

Keyword : Emotional Maturity, Aggressiveness, Online Mobile Games