

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja. Penelitian ini menggunakan analisis korelasi Spearman dengan pengolahan data menggunakan bantuan komputer. Peneliti menggunakan Spearman karena terdapat data yang berdistribusi tidak normal.

5.1.1. Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis, data penelitian yang sudah diambil akan dilakukan uji asumsi terlebih dahulu. Uji asumsi terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sabaran data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan teknik *One-sample Kolmogorov-Smirnov*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 (Sig > 0.05). Hasil uji statistika pada variabel perilaku agresi menunjukkan nilai 0.139 dengan signifikansi ($p < 0.05$) sehingga berdistribusi tidak normal, sedangkan pada data kecanduan *gadget* menunjukkan nilai 0.075 dengan signifikansi ($p > 0.05$) sehingga berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui logika apakah variabel kecanduan *gadget* bisa memprediksi tinggi rendahnya perilaku agresi. Data

penelitian dapat dikatakan linear jika nilai signifikansi kurang dari 0.05 (Sig < 0.05). Hasil yang diperoleh pada penelitian ini memiliki nilai $F = 76.859$ ($p < 0.01$). Artinya ada hubungan yang linear antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi.

5.1.2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Spearman yang bertujuan untuk menjawab kebenaran hipotesis penelitian. Kedua variabel menunjukkan hasil hubungan yang sangat signifikan apabila kurang dari 0.01. Hasil perhitungan statistik dengan menggunakan bantuan komputer menunjukkan nilai $\rho = 0.689$ ($p < 0.01$). Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif sangat signifikan antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja. Semakin tinggi kecanduan *gadget*, maka semakin tinggi perilaku agresi yang dilakukan, sehingga hipotesis penelitian ini diterima.

5.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan hasil $\rho = 0.689$ dan $p < 0.01$ sehingga disimpulkan adanya hubungan positif sangat signifikan antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja. Hubungan kedua variabel menunjukkan hubungan positif yang artinya semakin tinggi kecanduan *gadget* maka semakin tinggi perilaku agresi yang dilakukan oleh remaja, begitu pula sebaliknya.

Sumbangan efektif kecanduan *gadget* terhadap perilaku agresi pada remaja sebesar 47.47%, sedangkan 52.53% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang meliputi situasional, personal, *genetic*, *biological*, *temperamental*, *family factors*, *social influences*, *learning disabilities*,

amarah, kesenjangan generasi, lingkungan, peran belajar model kekerasan, frustrasi, dan proses pendisiplinan yang keliru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, Hijrianti, dan Iswinarti (2020) yang dalam penelitiannya menunjukkan adanya hubungan positif kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja. Remaja yang kecanduan *gadget* maka menunjukkan perilaku agresi yang tinggi. *Gadget* yang digunakan untuk mengakses *game* yang bertema tentang kekerasan dapat memicu perilaku agresi pada remaja (Saputri, Widiastuti, dan Pratama, 2019). Hal ini juga didukung pernyataan oleh Darnoto (dalam Chaidirman, Indriastuti, dan Narmi, 2019) yang menyebutkan bahwa agresi dapat ditimbulkan dari media penyaluran hal-hal kekerasan yang dapat diakses melalui *gadget*.

Ada hubungan positif sangat signifikan antara kecanduan *gadget* dengan agresi (Um, Choi, Yoo, dan 2019). Salah satu faktor yang memicu perilaku agresi pada remaja adalah kekerasan yang diakses melalui *gadget* (Ko, Yen, Liu, Huang, & Yen, 2009). Khoo dan Yang (2021) menyebutkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan suatu perilaku maladaptif yang termasuk masalah emosional dan fisik. Kecanduan *gadget* berdampak buruk pada aktivitas sehari-hari menyebabkan emosi negatif yang meningkatkan kecenderungan untuk berperilaku agresi.

Perilaku agresi sebagai variabel tergantung dan kecanduan *gadget* sebagai variabel bebas. Adapun simtom-simtom kecanduan *gadget* adalah penggunaan berlebihan, *withdrawal*, toleransi, dan reperkusi negatif. Dari hasil analisis dengan mengkorelasikan simtom-simtom kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi didapat seperti di bawah ini:

Terdapat hubungan positif sangat signifikan antara simtom penggunaan berlebihan dengan perilaku agresi pada remaja ditunjukkan dengan nilai $\rho = 0.662$, $p < 0.01$. Penggunaan *gadget* yang berlebihan di kalangan remaja dapat menyebabkan kesulitan dalam mengendalikan amarah yang memunculkan perilaku agresi (Lakens, 2013). Penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan stres dan kualitas tidur buruk, hal tersebut menyebabkan hilangnya kendali atas emosi dan adanya dorongan untuk berperilaku agresi (Khoo & Yang, 2021).

Terdapat hubungan positif sangat signifikan antara simtom *withdrawal* dengan perilaku agresi pada remaja ditunjukkan dengan nilai $\rho = 0.605$, $p < 0.01$. Um, Choi, dan Yoo (2019) menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* juga lebih cenderung menyebabkan perilaku agresi di sekolah dengan menghambat sosialisasi dan menyebabkan remaja tidak dapat mengontrol emosi dan menyebabkan konflik dengan remaja lain karena paparan dari penggunaan *gadget*.

Terdapat hubungan positif sangat signifikan antara simtom toleransi dengan perilaku agresi pada remaja ditunjukkan dengan nilai $\rho = 0.596$, $p < 0.01$. Peningkatan waktu yang dialokasikan dan peningkatan frekuensi dalam menggunakan *gadget* terkait erat dengan keparahan kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* membuat remaja keasyikan menggunakan dan menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* selama periode yang berkepanjangan sehingga dapat memunculkan perilaku agresi (Yilmaz, Sulak, Griffiths, Yilmaz, 2023).

Terdapat hubungan positif sangat signifikan antara simtom reperkusi negatif dengan perilaku agresi pada remaja ditunjukkan dengan

nilai $p = 0.574$, $p < 0.01$. Kecanduan *gadget* menyebabkan kecenderungan berperilaku agresif dan perilaku negatif. Remaja merasa tidak sabar, resah, dan tidak tahan apabila tanpa *gadget* dan menyebabkan munculnya perilaku agresif (Lee, dkk, 2016).

Kesimpulan umum dalam penelitian ini bahwa kecanduan *gadget* mempunyai hubungan positif dengan perilaku agresif karena simtom-simtom dalam kecanduan *gadget*, yaitu penggunaan berlebihan, *withdrawal*, toleransi, dan reperkusi negatif menyebabkan remaja berperilaku agresif. Perilaku agresif yang dilakukan berupa fisik, verbal, dan relasional.

Hasil perhitungan mean pada variabel perilaku agresif adalah 35.1 dengan standar deviasi sebesar 11.178. Dari hasil perhitungan tersebut terdapat 10 remaja termasuk pada kategori rendah, 66 remaja pada kategori sedang, dan 14 remaja pada kategori tinggi. Dengan kata lain dapat diinterpretasikan bahwa perilaku agresif pada remaja termasuk ke dalam kategori sedang cenderung rendah, yang berarti perilaku agresif agak jarang dilakukan. Perilaku agresif tersebut berupa fisik, verbal, dan relasional. Agresi fisik dilakukan dengan cara menyakiti fisik yang berupa memukul dan menendang, agresi verbal dilakukan dengan cara menyakiti dengan menggunakan kata-kata yang berupa menghina dan berkata kasar (*misuh*), serta agresi relasional dilakukan dengan tujuan merusak hubungan sosial yang berupa memutus hubungan persahabatan dan melawan kelompok yang tidak disukai.

Hasil perhitungan mean pada variabel kecanduan *gadget* adalah 50 dengan standar deviasi sebesar 10.293. Dari hasil perhitungan tersebut

terdapat 5 remaja termasuk pada kategori rendah, 78 remaja pada kategori sedang, dan 7 remaja pada kategori tinggi. Dengan kata lain dapat diinterpretasikan bahwa kecanduan *gadget* pada remaja termasuk ke dalam kategori sedang, yang berarti penggunaan *gadget* yang cukup dan masih dalam batas wajar, interaksi sosial yang dilakukan dengan sekitar cukup baik, ambang batas yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berulang-ulang masih cukup baik, serta penggunaan *gadget* masih cukup dapat dikontrol sehingga tidak menimbulkan kelelahan secara fisik maupun psikis.

Suatu penelitian tentunya tidak lepas dari suatu keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah penyebaran alat ukur yang disebarakan melalui *google form* membuat peneliti tidak dapat mengontrol subjek dalam pengisian skala. Jawaban yang disediakan hanya berupa angka tanpa keterangan pada setiap itemnya, sehingga dapat menimbulkan kesalahan perspektif dari setiap subjek.