

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada *gamers* remaja. Adapun besaran kontribusi yang diberikan kecanduan *game online* dalam memengaruhi perilaku agresif sebesar 5,4%. Adapun sisanya 94,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

5.2 Saran

1. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memahami mengenai dampak dari kecanduan *game online* dan perilaku agresif remaja, sehingga dapat meminimalisir munculnya perilaku kecanduan *game online* dan perilaku agresif.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan lebih memperhatikan jumlah sampel yang akan digunakan, diharapkan dapat melanjutkan penelitian dengan melihat pengaruh kecanduan game online ditinjau pada setiap atau salah satu aspek perilaku agresif, serta diharapkan melakukan kajian dan pendalaman lebih lanjut mengenai variabel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreyani, R., Khasanah, N. P., Susanto, H. (2020). Game online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan* 14(1) 2597-9635
- Asyakur, M. A., & Puspitadewi, N. W. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya. *Character: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 1-10
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azwar. (2017). *Metode penelitian Psikologi*, (Ed.2). Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Benisya, U.P. (202). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Smpn 1 Sungai Tarab*. Skripsi. Batu Sangkar: Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar
- Buss, A. H., Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 452-459.
- Chen, C. Y., Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Science*, 3 (4) 38-51
- Detiknews (2022). *Pengakuan Pembunuhan Sadis Bocah Bandarnegara: Kecanduan Game Online*. Diakses pada 8 Juli 2023. [Pengakuan Pembunuh Sadis Bocah Banjarnegara: Kecanduan Game Online! \(detik.com\)](https://www.detik.com)
- Easy Digital. (Agustus 2022). *Data Pengguna Digital di Indonesia tahun 2022*. diakses pada 15 Februari 2023. Data Pengguna Digital di Indonesia Tahun 2022 (easydigital.id)
- Fasya, H., Satriawan., Alfiana., Amelia, A.F. (2017). Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal* 1 (2) 127-134.
- Febriani, N. (2021). Dampak Game online Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu. 83–84.
- Febriana, C. L. (2014) Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa: *Jurnal Ilmiah* 9(1), 28-35
- Firdaus, M. T., Muhari, Christiana, E., & Pratiwi, T. I. (2014). Faktor-faktor penyebab perilaku agresif pada siswa di SMP kelurahan Kedung Asem Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 1, 68-76.
- Fitri. (2018) *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.

- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Griffiths, M.D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal Mental Health Addiction*, 9, 119-125.
- Harum, N. F. (2020). *Hubungan antara empati dengan perilaku agresivitas pada siswa SMK x di kabupaten Pati*. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung.
- Isnaini, I., Malfasari. E., Devita. Y, Herniyanti. R. (2021) Intensitas Bermain Game online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia* 9(1) 235 – 242
- Jamal, N. A., Sugiarti, R. (2021). Kontrol Diri terhadap Agresivitas pada Remaja Pemain Pro Game online. *Philanthropy Journal of Psychology* 5 (1) 47-58
- Kurnada, N., Iskandar, R. (2021) Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5 (6) 5660-5670.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Kusumadewi, T. (2009) Hubungan kecanduan Internet Terhadap Keterampilan Sosial Remaja. *Skripsi Psikologi Universitas Indonesia*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology* 12 (1) 77-95
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal Youth Adolescence*, 38-47
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *KENOSIS*, 186-202
- Lestari., M.A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang)*. Jombang: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika Jombang.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 119–121.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

- Nugroho., D.P.S (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers*. Skripsi. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Pitakasari, A. A., Kandar, & Pambudi, A. (2017). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Relationship of Online Game Exposure To Violence Towards Agressive Behavior in Adolescents. *Keperawatan*, 96–102.
- Pratiwi, R. R., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Siswa yang Kecanduan Game online dan Perilaku Agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru. *JOM FKIP Universitas Riau Pekanbaru* 5(1).
- Putri, A. F. (2019) Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*. 4 (1), 28-32.
- Rahman, A. A. 2013. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (1), pp. 136-158.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1, pp.62-70.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development (13 ed.)*. Jakarta: Erlangga.
- Sears, D.O., Taylor, S.E., & Peplau, L.A. (2009). *Psikologi Sosial. (Ed.12)*. Jakarta: Kencana.
- Setiawati, O. R., Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1) 30-34
- Siregar, E.Y., Siregar, R.H. (2013). Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu yang Mengalami Games Addiction. *Jurnal Psikologi*, 9(1).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif. R&D*: Bandung.
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dalam Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Informasi, Jurnal* 189-202.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1 (1) 84-92
- Teofanda, R. (2020). Intensitas Bermain Game Online Mobile Playerunknown's battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal. *Jurnal* 21(1), 1–9.
- We Are Social (2023). *Digital 2023 Global Overview Report*. Diakses pada 15 Februari 2023. Digital 2023 - We Are Social USA
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 36 268-276
- WHO (September 2018). *Inclusion of "gaming disorder" in ICD-11*. Diakses pada 15 Februari 2023. Inclusion of "gaming disorder" in ICD-11 (who.int)
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology dan Behavior Journal*.
- Young, K.S. (2009). Understanding Game online Addiction and Treatment Issue for Adolescent. *The American Journal of Family Therapy*. 37 (5) 355-372

LAMPIRAN

GoogleForm

Section 1 of 5

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr. Wb.
Perkenalkan saya Luluk Auliah, mahasiswa Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin. Saat ini Saya tengah melakukan penelitian guna memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan studi Saya. dengan ini, saya ingin mencari responden yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian yang akan saya lakukan.
Adapun karakteristik responden Saya, yaitu:

1. Remaja usia 12-21 tahun
2. Bermain game online
3. Menggunakan game online 6 bulan terakhir
4. Berdomisili di Kota Makassar

Jika Anda termasuk dalam kriteria, Saya mengharapkan kesediaan Anda untuk ikut berpartisipasi mengisi skala ini dengan jujur sesuai yang Anda rasakan saat ini.

Beberapa partisipan beruntung akan mendapatkan E-money (ovo atau dana) masing-masing sebesar Rp. 50.000,-

Segala informasi yang Anda berikan bersifat RAHASIA dan data yang Anda berikan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian.

Atas perhatian, bantuan, dan kesediannya saya ucapkan terima kasih.

After section 1 Continue to next section

Section 2 of 5

Untitled Section

Description (optional)

Apakah Anda bersedia menjadi responden pada penelitian ini atas kesadaran sendiri dan tanpa paksaan? *

Iya, saya bersedia

Apakah Anda bersedia mengisi dengan jujur berdasarkan yang sebenarnya anda rasakan? *

Iya, Saya bersedia

Skala Kecanduan Game Online

No	Pernyataan	SL	SR	K	J	TP
1	Saya mengingat game online setiap saat					
2	Saya berharap dapat segera bermain game online ketika offline					
3	Saya mengingat game online ketika waktu luang saja					
4	Saya murung / gelisah pada saat offline dan tidak merasakannya lagi ketika sudah bermain game online					
5	Saya menduga bahwa saya kecanduan game online					
6	Game online membuat diri saya menjadi senang					
7	Saya bermain game online hingga larut malam					
8	Saya berperilaku menyerupai adegan yang terdapat di dalam game online					
9	Saya bermain game online ketika sudah menyelesaikan aktivitas saya					
10	Saya bermain game online dengan durasi yang lama					
11	Saya sulit berhenti begitu saya sudah mulai bermain game online					
12	Saya sebentar saja bermain game online					
13	Saya merasa lebih nyaman pada saat bermain game online dari pada saat melakukan hal yang lain					
14	Hidup saya akan merasa kurang tenang jika tidak bermain game online dalam sehari					
15	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress					
16	Saya menjadi mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain game online					
17	Setiap saya bangun pagi, hal pertama yang saya pikirkan adalah game online					
18	Saya tidak masalah apabila orang lain mengganggu saya pada saat bermain game online					
19	Walaupun sudah lama tidak bermain game online, saya masih tetap kecanduan dengan game online					
20	Saya gagal jika saat berusaha membatasi waktu untuk bermain game online					
21	Jika saya sudah lama tidak bermain game online, saya menjadi tidak terdorong lagi untuk bermain game online					
22	Saya mengabaikan orang lain pada saat bermain game online					

(lanjutan)

23	Saya akan tetap bermain game online walaupun orang tua dan orang terdekat saya marah					
24	Menurut saya, teman-teman saya memaklumi kebiasaan saya bermain game online					
25	Saya terlambat mengumpulkan tugas karena saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online					
26	Saya mengabaikan kegiatan penting lainnya (misal: sekolah, kerja, berolahraga) untuk bermain game online					
27	Saya merasa kebiasaan saya bermain game online mengakibatkan pendidikan atau pekerjaan saya terganggu					

Skala Perilaku Agresif

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya pernah berkelahi dengan orang yang baru saya kenal				
2	Saya akan menggunakan kata-kata yang kasar apabila orang lain yang menyakiti/mengganggu saya				
3	Terkadang saya kesal dengan teman yang mencari perhatian dari bapak/ibu guru				
4	Saya tidak dapat mengontrol diri ketika mendapat permasalahan				
5	Apabila saya sedang marah saya akan mengungkapkan secara terus terang dengan teman /orang lain				
6	Saya akan membalas perlakuan orang yang pernah mengganggu/menyakiti saya ataupun keluarga saya				
7	Saat orang lain membuat saya sangat marah, saya tidak akan membentak meskipun sulit				
8	Ketika orang menghina saya, saya tidak peduli meskipun terasa sulit menerima hinaan tersebut				
9	Saya memilih menahan rasa sakit karena teman memukul saya				
10	Ketika seseorang terbukti mengambil barang milik saya, saya menahan keinginan untuk memukulnya				
11	Saya akan berdebat dengan orang yang membicarakan saya				
12	Saya jengkel dengan teman yang tidak tahu berterimakasih				
13	Terkadang saya tidak percaya dengan teman yang duduk di bangku paling belakang mendapat nilai tinggi saat ujian				

(lanjutan)

14	Terkadang saya sulit untuk menerima orang lain yang pernah menyakiti/menghina saya dan saudara saya				
15	Ketika ada orang (siswa) baru dan keras kepala menantang saya berkelahi, saya memilih pergi meski dia menyakiti saya				
16	Ketika saya sedang kesal/marah dengan orang lain, saya akan mengeraskan suara untuk membuat orang tersebut takut/diam				
17	Saya menahan amarah ketika ada teman tidak dapat menghargai saya, meskipun saya selalu menolongnya				
18	Saya selalu mengotrol diri ketika mendapat permasalahan				
19	Ketika orang lain selalu melukai/menyakiti saya, saya tidak akan membalas perlakuannya				
20	Saya akan menggunakan cara apapun untuk melindungi milik saya, walaupun harus menggunakan kekerasan				
21	Terkadang saya memukul bahu/badan teman saat sedang bercanda				
22	Meskipun saya ingin membentak karena kesal dengan perlakuan teman banyak bicara, saya lebih memilih untuk diam				
23	Saya berusaha untuk tidak peduli dengan orang lain yang selalu membicarakan saya, meskipun perasaan saya tersakiti				
24	Meski orang lain pernah menyakiti/memukul saya, saya tidak akan membalas				
25	Ketika orang lain merendahkan keluarga saya, saya dapat menerimanya				
26	Saya marah saat teman -teman menghiraukan pendapat/nasehat saya				
27	Ketika saya marah, saya sering merusak barang-barang disekitar saya				

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		104
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	6.47192613
Most Extreme Differences	Absolute	0.064
	Positive	0.064
	Negative	-0.036
Test Statistic		0.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Uji Validitas

1. Skala Kecanduan Game Online

		Kecanduan Game online	aitem 1	aitem 2	aitem 3	aitem 4	aitem 5	aitem 6
Kecanduan Game online	Pearson Correlation	1	.564**	.516**	-0.069	.511**	.675**	-.380**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.487	0.000	0.000	0.000
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Kecanduan Game online	aitem 7	aitem 8	aitem 9	aitem 10	aitem 11	aitem 12
Kecanduan Game online	Pearson Correlation	1	.674**	.462**	0.004	.668**	.604**	-0.177
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.969	0.000	0.000	0.072
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Kecanduan Game online	aitem 13	aitem 14	aitem 15	aitem 16	aitem 17	aitem 18
Kecanduan Game online	Pearson Correlation	1	.722**	.747**	-0.144	.709**	.729**	.297**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.145	0.000	0.000	0.000
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Kecanduan Game online	aitem 19	aitem 20	aitem 21	aitem 22	aitem 23	aitem 24
Kecanduan Game online	Pearson Correlation	1	.689**	.729**	.216*	.480**	.681**	-.269**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Kecanduan Game online	aitem 25	aitem 26	aitem 27
Kecanduan Game online	Pearson Correlation	1	.498**	.650**	-0.154
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000	0.118
	N	104	104	104	104

2. Skala Perilaku Agresif

		Perilaku Agresif	aitem 1	aitem 2	aitem 3	aitem 4	aitem 5	aitem 6
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	1	.286**	.420**	.236*	.230*	.359**	.342**
	Sig. (2-tailed)		0.003	0.000	0.016	0.019	0.000	0.000
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Perilaku Agresif	aitem 7	aitem 8	aitem 9	aitem 10	aitem 11	aitem 12
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	1	.250*	.387**	.349**	.204*	.396**	.309**
	Sig. (2-tailed)		0.010	0.000	0.000	0.037	0.000	0.001
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Perilaku Agresif	aitem 13	aitem 14	aitem 15	aitem 16	aitem 17	aitem 18
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	1	0.174	.272**	.229*	.406**	0.112	-0.035
	Sig. (2-tailed)		0.077	0.005	0.019	0.000	0.260	0.725
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Perilaku Agresif	aitem 19	aitem 20	aitem 21	aitem 22	aitem 23	aitem 24
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	1	.383**	.208*	.249*	.211*	0.064	.436**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.034	0.011	0.032	0.517	0.000
	N	104	104	104	104	104	104	104

		Perilaku Agresif	aitem 25	aitem 26	aitem 27
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	1	.317**	.270**	.396**
	Sig. (2-tailed)		0.001	0.005	0.000
	N	104	104	104	104

Uji Reliabilitas

1. Skala Kecanduan Game Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.872	22

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem 1	50.21	140.751	0.577	0.864
aitem 2	50.44	140.133	0.497	0.866
aitem 4	50.84	138.041	0.480	0.866
aitem 5	51.15	135.665	0.696	0.860
aitem 6	50.71	167.858	-0.568	0.897
aitem 7	50.51	134.291	0.657	0.860
aitem 8	51.60	141.214	0.412	0.868
aitem 10	50.44	136.676	0.702	0.860
aitem 11	50.63	136.042	0.598	0.862
aitem 13	50.61	132.222	0.742	0.857
aitem 14	51.18	132.811	0.745	0.857
aitem 16	50.98	132.718	0.734	0.857
aitem 17	51.48	136.951	0.705	0.860
aitem 18	50.14	146.901	0.191	0.875
aitem 19	51.09	135.303	0.660	0.860
aitem 20	51.06	133.841	0.690	0.859
aitem 21	50.35	149.646	0.083	0.879
aitem 22	50.45	139.085	0.472	0.866
aitem 23	51.24	136.514	0.608	0.862
aitem 24	50.16	163.420	-0.400	0.893
aitem 25	51.32	140.801	0.467	0.867
aitem 26	51.46	137.863	0.580	0.863

2. Skala Perilaku Agresif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.611	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem 1	59.51	42.233	0.181	0.602
aitem 2	58.96	40.076	0.369	0.580
aitem 3	58.89	42.018	0.200	0.600
aitem 4	59.02	42.136	0.178	0.603
aitem 5	59.10	40.709	0.295	0.588
aitem 6	58.86	40.804	0.258	0.592
aitem 7	59.09	44.468	-0.015	0.623
aitem 8	59.27	42.568	0.112	0.612
aitem 9	58.74	42.485	0.147	0.606
aitem 10	59.36	45.008	-0.062	0.627
aitem 11	59.13	40.382	0.309	0.586
aitem 12	58.55	41.104	0.303	0.589
aitem 13	59.22	42.310	0.133	0.609
aitem 14	58.56	40.579	0.326	0.585
aitem 15	59.06	44.133	0.000	0.624
aitem 16	58.88	39.819	0.418	0.575
aitem 19	59.09	42.099	0.216	0.598
aitem 20	58.78	41.921	0.196	0.600
aitem 21	58.85	41.665	0.210	0.599
aitem 22	59.61	44.843	-0.040	0.623
aitem 24	58.93	42.160	0.192	0.601
aitem 25	58.34	41.915	0.211	0.599
aitem 26	59.15	41.860	0.230	0.597
aitem 27	59.58	40.965	0.252	0.593

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Agresif (Y) *	Between Groups	(Combined)	2197.704	41	53.603	1.365	0.132
		Linearity	250.869	1	250.869	6.386	0.014
		Deviation from Linearity	1946.835	40	48.671	1.239	0.221
Kacanduan (X)	Within Groups		2435.517	62	39.283		
	Total		4633.221	103			

Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.233 ^a	0.054	0.045	6.555

a. Predictors: (Constant), Kacanduan (X)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	250.869	1	250.869	5.839	.017 ^b
	Residual	4382.352	102	42.964		
	Total	4633.221	103			

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif (Y)

b. Predictors: (Constant), Kacanduan (X)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54.873	2.852		19.241	0.000
	Kacanduan (X)	0.126	0.052	0.233	2.416	0.017

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif (Y)