

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A.H. (1999). Psikologi Sosial. Jakarta : Rineka Cipta.
- Anderson, C.A., Bushman, B.J. (2002). *Violent Video Games and Hostile Expectations : A Test of the General Aggression Model*. Personality and Social Psychology Bulletin, 28 (12).
- Anderson, C.A., Huesmann, L.R., (2003). *Human Aggression: A Social Cognitive View*. Thousand Oak, CA: Sage Publications, Inc.
- Apollo. (2003). Hubungan Antara Intensitas Menonton Tayangan Televisi Berisi Kekerasan, Persepsi Terhadap Keharmonisan Keluarga, Jenis Kelamin, Dan Tahap Perkembangan Dengan Kecenderungan Agresivitas Remaja. Jurnal Penelitian : Universitas Gadjah Mada.
- Atkinson, R.L Atkinson, R.C and Hilgard, E.R. (1987), *Pengantar Psikologi Jilid I*. Jakarta : Erlangga.
- Azwar, S. (2013). Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: Liberty.
- Azwar S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2010). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2011). Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bajovic, M. (2012). *Violent Video Game Playing, Moral Reasoning, and Attitudes Towards Violence in Adolescents: Is There a Connection?.* Ontario : Brock University.
- Breakwell, G.M. (1998). Copying With Aggressive Behavior : Mengatasi Perilaku Agresif, Terjemahan : Bernardus Hidayat, Yogyakarta : Kanisius.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). *The aggression questionnaire*. Journal of Personality and Social Psychology.

- Chaplin, J P. (2005) . Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta : Rajawali Press.
- Çitak, G. G. (2009). *Constructing an Attitude Scale: Attitudes toward Violence on Televisions*. International Journal of Human and Social Sciences 4:4.
- Data kenakalan remaja (2012). LSM Telepon Sahabat Anak. Diakses 08 November 2013 dari <http://koran-sindo.com>.
- Dewandari, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. Skripsi.
- Drever, J. (1988). Kamus Psikologi. Jakarta : Bina Aksara.
- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. Perancis: University of Technology of Compiègne Heudiasyc.
- Ferreira, P.A., Ribeiro, J.L.P., (2001). *The Relationship Between Playing Violent Electronic Games and Aggression in Adolescents*. Portugal: University Lusofona of Technologies and Humanities.
- Firdaus, M.T., Muhari, H., Christiana, E., Pratiwi, T.A. (2013). *Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa di SMP Kelurahan Kedung Asem Surabaya*. Surabaya : Jurnal BK UNESA. Volume I edisi 2, 68-76.
- Funk, J. B., Baldacci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). *Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? Journal of Adolescence, 27, 23-39.*
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J. Bechtoldt, H. (2003). *Playing Violent Video Games, Desensitization and Moral Evaluation in Children*. USA : Departement of Psychology, University of Toledo.
- Funk, J. B., Elliot, R. Urman, M. L., Flores, G. T., Mock, R. M., (1999). *The Attitudes Towards Violence Scale: A Measure for Adolescents*. Journal of Interpersonal Violence. Diakses dari <http://jiv.sagepub.com/>.

- Griffiths, M. (1998). *Violent Video Games and Aggression: A Review of The Literature*. Nottingham Trent University.
- Hadi, C., Suariadi, F., Andariani, F., Mastuti, E., Samian, & Wrastari, A.T. (2008). *Psikologi Eksperimen*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Hadi, S. (1996). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hall, C. S & Lindzey, G. (2005). *Psikologi Kepribadian 2*. Yogyakarta : Kanisius.
- Hurley, S. & Nick Charter. (2005). *Perspectives on imitation*. Cambridge,MA: MIT press
- Hurlock, E. B. (1991). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. United States : McGraw-Hill Companies.
- Hurlock, E. B. (2008). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta. Erlangga.
- Iwan, I. *Akibat Game On Line, Seorang Pelajar Dipukuli*. Diunduh dari <http://aktual.co>, pada hari Kamis 16 Oktober 2014.
- Kerlinger, F. N. (1990). *Asas-asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kiswarawati, K. (1992). *Hubungan Antara Interaksi Parental dan Interaksi Teman Sebaya dengan Sikap Remaja Pria di STM 5 Semarang*. Skripsi.
- Koeswara, E. (1988). *Agresi Manusia*. Bandung : PT Erasco.
- Kumoro, D.Y. (2008). *Hubungan antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan dengan Kecenderungan Agresi*. *Jurnal Psikologi*. Surabaya : Universitas Surabaya.

- Kurniawati, Y. (2010). Hubungan bermain game online terhadap perilaku agresi remaja. [skripsi]. [internet]. [diunduh pada tanggal 26 September 2013]. [Universitas Katolik Soegijapranata]. Dapat diunduh dari: http://eprints.unika.ac.id/3189/1/05.40.0040_Yulia_Kurniawati.pdf.
- Lynch, P.J., Gentile, D.A., Olson, A.A., Brederode, T.M. (2001). *The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behavior*. Minnesota.
- Mar'at. (1984). Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Monks, F.J. (1991). Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Pengembangannya. Yogyakarta : UGM Press.
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P, dan Hadinoto, SR. (2004). Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya. Yogyakarta : UGM Press.
- Neuman, W. L. (2007). *Basic of Social Reseach: Qualitative and Quantitative Approches (2nd ed)*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Nilwan, Agustinus. (2007). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: cetakan pertama, Elex Media Komputindo.
- Pallant, J. (2011). SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS. (4th ed). Australia: Allen & Unwin.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2007). Human Development, 10th edition. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Pearce, J. (1989). *Fighting, Teasing and Bullying*. England : Thorsuns Publishing Group.
- Problem Remaja Surabaya Meningkat*. Diunduh dari <http://koran-sindo.com/node/325006> pada hari Selasa 14 Oktober 2014.

- Proborini, N. (2012). *Hubungan Eksposur Kekerasan dalam Video Game dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Suruh Kabupaten Semarang*. Skripsi.
- Ramadhani, A. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet ZEROWINGS, KANDELA Dan Mutant di Samarinda)*. Skripsi.
- Rakhmat, J. (1996). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Rosdakarya.
- Sarwono, S. W. (2002). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Singarimbun, M. & Effendi, S. (1989). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Simanjuntak, B. (1984). *Latar Belakang Kenakalan Remaja*. Bandung : Alumni.
- Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Siregar, N. I (2014). *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor)*. Makalah Kolokium. Diakses dari <http://skpm.ipb.ac.id/nadia-itona-siregar-pengaruh-video-game-berunsur-kekerasan-terhadap-perilaku-agresif-remaja/>.
- Steinberg, L.D. (1993). *Adolescence*. McGraw-Hill Companies.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tawuran di Perak*. Diunduh dari <http://surabayapagi.com/index.php?read=Tawuran-di-Perak>, pada hari Kamis 16 Oktober 2014.
- Triananda, D.L. (2006). *Hubungan Video Game yang Menampilkan Kekerasan Dengan Agresivitas Pada Remaja Laki-laki di Jakarta*. Skripsi. Jakarta : Unika Atma Jaya.

Wagner & Cynthia. G. (2004). *Aggression and Violent Media*. ProQuest : The Futurist.

Wijayanti, T. W. Motif dan Adiksi Pemain Game Online : (Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest Surabaya. Diakses dari http://journal.unair.ac.id/article_5496_media137_category8.html.

Yatim, D.I. dan Irwanto. (1986). *Kepribadian, Keluarga, dan Narkotika*. Jakarta : Arcan.

LAMPIRAN 1

Alat Ukur Penelitian

Kuisisioner Penelitian

Responden yang terhormat,

Saya adalah mahasiswa fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya yang sedang mengadakan penelitian untuk tugas akhir, memohon kerjasama Anda untuk mengisi kuisisioner berikut.

Hal yang perlu diperhatikan adalah setiap orang dapat mempunyai jawaban yang berbeda-beda, tidak ada penilaian benar ataupun salah, baik maupun buruk, oleh karena itu pilihlah jawaban yang paling menggambarkan diri anda. Segala keterangan dan jawaban yang anda berikan dijamin kerahasiaannya dan akan menjadi tanggung jawab saya selaku peneliti. Saya harap Anda dapat memberikan jawaban secara jujur, terbuka dan apa adanya. Atas partisipasi saudara, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,

Nugraha Bosar Yuniardo S
110911146

Sebagai kelengkapan data, saya memohon kesediaan Anda untuk mengisi formulir data diri di bawah ini :

* Required

https://docs.google.com/forms/d/1ZUilVVG86GJry--fEJoBvmHefueKXo_-F88nl-Dh4w/viewform?c=0&w=1

1/12/2015 Kuisisioner Penelitian

Nama *

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Usia *

Alamat (kota) *

Petunjuk pengisian Bagian I :

- Bacalah dan pahami tiap pertanyaan dan jawablah sesuai dengan keadaan dan berilah tanda centang (✓) untuk pertanyaan yang paling sesuai dengan diri anda di antara alternatif pilihan yang tersedia.
- Pada kuisisioner ini tidak ada jawaban benar atau salah, kerjakan sendiri sesuai dengan keadaan diri Anda.

Pastikan tidak ada pernyataan yang terlewat!

1. Berapa kali anda bermain video game dalam seminggu? *

1-2 hari

3-4 hari

5-6 hari

Setiap hari

2. Berapa lama anda bermain video game? *

1-3 jam

4-6 jam

7-10

3. Jenis video game apa saja yang anda mainkan? (pilihan bisa lebih dari satu) *

Aksi – Shooting (tembak-tembak, hajar-hajaran, tusuk-tusukan)

Fighting (pertarungan)

https://docs.google.com/forms/d/1ZUjIVVG86GJry--ftEJoBvmHefueKXo_-F88nl-DH4w/viewform?c=0&w=1 2/6

1/12/2015 Kuisisioner Penelitian

Aksi – Petualangan (berkelahi untuk mendapatkan sesuatu, berkelahi dengan hewan)

Petualangan

Simulasi kendaraan (berperang dengan kendaraan lain, balapan, dan melawan luar angkasa)

4. Dengan alat apa anda bermain video game ? (pilihan boleh lebih dari satu) *

Game Online (bermain menggunakan internet)

Playstation

Nintendo

Game PC

Game handphone

i pad

Other:

Petunjuk pengisian bagian II :

1. Bacalah dan pahami tiap pernyataan dan jawablah sesuai dengan keadaan dan berilah tanda centang (✓) untuk pernyataan yang paling sesuai dengan diri anda di antara 4 (Empat) alternatif pilihan yang tersedia, yaitu:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS: Sangat Tidak Setuju

2. Pada kuesioner ini tidak ada jawaban benar atau salah, kerjakan sendiri sesuai dengan keadaan diri Anda.

Pastikan tidak ada pernyataan yang terlewat!

1. Saya membayangkan saya bisa melakukan tindakan kekerasan yang bersifat kriminal dalam 5 tahun kedepan *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Saya dapat membayangkan saya tergabung dalam sebuah gang / geng *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

https://docs.google.com/forms/d/1ZUIIVG86GJry--rEJoBvmHefuetKXo_-F88nl-Dh4w/viewform?c=0&w=1 3/6

1/12/2015 Kuisiner Penelitian

3. Tidak apa-apa untuk melakukan tindakan kekerasan untuk mendapatkan apa yang anda inginkan *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Saya berusaha untuk menghindari tempat-tempat dimana kekerasan sering terjadi *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Orang-orang menggunakan kekerasan untuk dihormati *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Dengan membawa pisau atau pistol membuat saya merasa lebih aman *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Jika seseorang memukul anda, anda harus membalasnya *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Tidak apa-apa untuk memukul seseorang yang menghina saya atau keluarga saya *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

https://docs.google.com/forms/d/1ZUiIVVG86GJry--tEJoBvmHefuelKXo_-F88nl-Dh4w/viewform?c=0&w=1
4/6

1/12/2015 Kuisisioner Penelitian

9. Tidak apa-apa untuk membawa senjata apabila anda tinggal di lingkungan yang rawan kejahatan *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Tidak apa-apa untuk menggunakan segala cara untuk melindungi diri saya *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. memiliki sebuah senjata adalah hal yang baik *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Orang tua sebaiknya mengajarkan anak-anak untuk menggunakan tindakan kekerasan apabila diperlukan *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Apabila seseorang mencoba memulai pertikaian dengan anda sebaiknya diabaikan saja *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Sangat berbahaya bagi anak-anak seumuran saya membawa senjata *

SS	S	TS	STS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

https://docs.google.com/forms/d/1ZUilVVG86GJry--rEJoBvmHefueKXo_F88nl-Dh4w/viewform?c=0&w=1
5/6

LAMPIRAN 2

Professional Judgement

SURAT PERNYATAAN RATER

Yang bertan datangan di bawah ini:

Nama : ACHMAD CUBAARI
Profesi : DOSEN FAK. PSIKOLOGI UNAIR
NIP. : 197501311999031002


Telah menjadi Rater untuk yang digunakan dalam skripsi dengan judul
**"Hubungan Antara Intensitas Bermain Video Game Bertema Kekerasan
Dengan Sikap Terhadap Perilaku Agresi Pada Remaja di Surabaya"** yang
dilakukan oleh:

Nama : Nugraha Bosar Yuniardo S.
NIM. : 110911146

Berikut ini kritik dan saran saya terhadap alat ukur tersebut:

1. Kesesuaian aitem dengan indikator:
- Item perlu di remehkan dg konteks
remaja kudu neris
- cek translasinya
2. Tata Bahasa:

3. Lain-lain:



SURAT PERNYATAAN RATER

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ACHMAD CHUSANI
Profesi : DOSEN FAK. PSIKOLOGI UMAR
NIP. : 19750131 1999 031 002

Telah menjadi Rater untuk yang digunakan dalam skripsi dengan judul
**“Hubungan Antara Intensitas Bermain Video Game Bertema Kekerasan
Dengan Sikap Terhadap Perilaku Agresi Pada Remaja di Surabaya”** yang
dilakukan oleh:

Nama : Nugraha Bosar Yuniardo S.
NIM. : 110911146

Berikut ini kritik dan saran saya terhadap alat ukur tersebut:

1. Kesesuaian aitem dengan indikator:

Item pada di samping ini
Bagus

2. Tata Bahasa:

Bagus

3. Lain-lain:


(.....Achmad Chusani.....)

SURAT PERNYATAAN RATER

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meta Zahro Aurelia, M.Sc

Profesi : Dosen

NIP. : 139080800

Telah menjadi Rater untuk yang digunakan dalam skripsi dengan judul
**“Hubungan Antara Intensitas Bermain Video Game Bertema Kekerasan
Dengan Sikap Terhadap Perilaku Agresi Pada Remaja di Surabaya”** yang
dilakukan oleh:

Nama : Nugraha Bosar Yuniardo S.

NIM. : 110911146

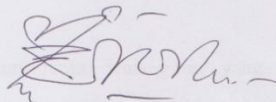
Berikut ini kritik dan saran saya terhadap alat ukur tersebut:

1. Kesesuaian aitem dengan indikator:

ok

2. Tata Bahasa:

3. Lain-lain:


(Meta Zahro Aurelia, M.Sc)

SURAT PERNYATAAN RATER

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meta Zahro A, M.Sc
Profesi : Dosen
NIP. : 139090800

Telah menjadi Rater untuk yang digunakan dalam skripsi dengan judul
**“Hubungan Antara Intensitas Bermain Video Game Bertema Kekerasan
Dengan Sikap Terhadap Perilaku Agresi Pada Remaja di Surabaya”** yang
dilakukan oleh:

Nama : Nugraha Bosar Yuniardo S.
NIM. : 110911146

Berikut ini kritik dan saran saya terhadap alat ukur tersebut:

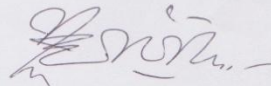
1. Kesesuaian aitem dengan indikator:

OK

2. Tata Bahasa:

Perk revisi di dalam

3. Lain-lain:



(.....)

LAMPIRAN 3**Data Skor Kasar Skala Intensitas Bermain *Video Game* Kekerasan**

	i1	i2	i3	i4	
1	1	1	2	2	6
2	2	2	1	1	6
3	3	4	1	2	10
4	1	2	1	1	5
5	1	2	1	1	5
6	3	2	1	1	7
7	2	2	1	1	6
8	4	2	1	1	8
9	1	1	1	1	4
10	4	1	2	2	9
11	4	1	2	1	8
12	4	2	2	1	9
13	4	1	2	1	8
14	4	1	1	2	8
15	3	1	1	2	7
16	1	2	2	2	7
17	4	1	1	2	8
18	2	1	2	2	7
19	4	1	2	2	9
20	3	1	2	2	8
21	2	2	1	1	6
22	1	2	1	1	5
23	1	1	1	1	4
24	4	1	1	1	7
25	2	1	2	2	7
26	4	1	2	2	9
27	4	2	2	2	10
28	4	2	2	2	10
29	3	1	2	2	8

31	2	1	2	2	7
32	2	1	1	2	6
33	3	1	2	1	7
34	1	1	1	1	4
35	4	3	1	1	9
36	4	1	2	2	9
37	2	1	1	1	5
38	4	3	1	1	9
39	4	2	1	2	9
40	2	2	1	1	6
41	4	2	1	2	9
42	3	1	1	2	7
43	4	2	2	2	10
44	3	2	2	2	9
45	3	2	2	3	10
46	2	1	2	2	7
47	3	1	2	2	8
48	4	1	2	1	8
49	4	1	2	2	9
50	4	2	2	2	10
51	2	1	1	1	5
52	2	1	2	1	6
53	2	2	2	1	7
54	3	2	2	2	9
55	4	2	2	2	10
56	2	1	2	2	7
57	4	1	2	1	8
58	3	2	1	1	7
59	4	1	2	2	9

LAMPIRAN 4

Data Skor Kasar Skala Sikap Terhadap Agresi

	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	
1	2	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	38
2	2	3	2	3	2	3	3	1	3	4	3	3	3	2	37
3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	46
4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	37
5	2	2	2	2	1	2	3	4	2	2	2	2	2	2	30
6	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	45
7	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	33
8	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
9	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	30
10	1	2	3	2	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	36
11	4	4	4	2	2	2	3	3	3	4	4	4	2	2	46
12	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	42
13	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	35
14	2	3	3	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	3	47
15	2	2	3	2	4	3	4	4	3	4	2	2	2	2	39
16	1	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	36
17	2	3	2	2	3	2	4	4	3	4	2	2	2	2	37
18	2	2	2	2	3	2	4	4	2	4	2	2	2	1	34
19	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	44
20	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	2	35
21	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	48
22	2	2	2	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	2	43
23	3	3	2	4	2	3	4	4	3	4	2	2	2	2	41
24	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	42
25	2	2	2	2	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	41
26	2	3	3	2	3	2	4	4	3	3	2	2	2	2	37
27	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	33
28	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	4	45
29	2	3	2	2	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	42
30	1	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	3	2	2	39
31	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	38
32	2	2	2	1	4	3	2	4	3	4	2	2	2	1	34
33	4	2	2	1	2	4	3	3	3	4	2	2	1	2	35
34	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	29
35	1	2	2	1	4	1	1	4	4	4	2	2	1	1	30
36	1	1	1	4	1	2	1	2	3	4	2	1	2	1	26
37	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	27
38	1	3	1	1	3	4	1	2	2	4	2	3	2	2	33
39	1	2	1	1	2	1	4	3	3	4	3	1	3	1	30

40	2	2	2	1	3	3	3	3	3	4	2	2	2	1	33
41	4	4	4	1	1	2	3	4	4	3	1	3	2	1	37
42	2	3	1	2	2	4	3	2	4	4	3	3	2	1	36
43	3	3	3	2	2	2	4	4	4	4	3	4	3	3	44
44	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	45
45	4	3	2	2	3	2	4	4	3	4	4	2	4	2	42
46	2	2	2	1	3	2	2	4	3	4	2	2	2	2	33
47	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	43
48	2	3	2	2	2	3	3	4	3	4	2	3	3	2	38
49	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	45
50	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2	1	2	33
51	1	1	1	1	3	2	3	4	4	4	1	1	2	1	29
52	1	1	2	1	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	34
53	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	51
54	2	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	2	2	2	39
55	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	45
56	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	2	1	1	33
57	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	33
58	2	3	3	2	4	2	4	4	3	4	2	2	2	3	40
59	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	43

LAMPIRAN 5**Uji Reliabilitas Alat Ukur Sikap Terhadap Agresi****Putaran 1****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.849	.847	17

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item1	2.0333	.55605	30
item2	2.4000	.81368	30
item3	2.6333	.88992	30
item4	1.9000	.48066	30
item5	3.3333	.75810	30
item6	2.6667	.66089	30
item7	3.0333	.71840	30
item8	3.3000	.79438	30
item9	3.4667	.68145	30
item10	3.0667	.52083	30
item11	3.3333	.66089	30
item12	2.7000	.59596	30
item13	2.7667	.62606	30
item14	2.1333	.73030	30
item15	3.2000	.80516	30
item16	1.5667	.62606	30
item17	2.0667	.69149	30

Putaran 2**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.895	.892	14

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item1	2.0333	.55605	30
item2	2.4000	.81368	30
item3	2.6333	.88992	30
item4	1.9000	.48066	30
item5	3.3333	.75810	30
item7	3.0333	.71840	30
item8	3.3000	.79438	30
item9	3.4667	.68145	30
item10	3.0667	.52083	30
item11	3.3333	.66089	30
item12	2.7000	.59596	30
item13	2.7667	.62606	30
item14	2.1333	.73030	30

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item1	2.0333	.55605	30
item2	2.4000	.81368	30
item3	2.6333	.88992	30
item4	1.9000	.48066	30
item5	3.3333	.75810	30
item7	3.0333	.71840	30
item8	3.3000	.79438	30
item9	3.4667	.68145	30
item10	3.0667	.52083	30
item11	3.3333	.66089	30
item12	2.7000	.59596	30
item13	2.7667	.62606	30
item14	2.1333	.73030	30
item17	2.0667	.69149	30

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
38.1667	39.385	6.27575	14

LAMPIRAN 6**Uji Normalitas****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
intensitas	59	100.0%	0	.0%	59	100.0%
sikap	59	100.0%	0	.0%	59	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
intensitas	Mean	7.71	.229	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.25	
		Upper Bound	8.17	
	5% Trimmed Mean	7.79		
	Median	8.00		
	Variance	3.105		
	Std. Deviation	1.762		
	Minimum	4		
	Maximum	10		
	Range	6		
	Interquartile Range	3		
	Skewness	-.385	.311	
	Kurtosis	-.792	.613	
	sikap	Mean	39.46	.711
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	38.03	
		Upper Bound	40.88	
5% Trimmed Mean		39.60		

Median	40.00	
Variance	29.804	
Std. Deviation	5.459	
Minimum	27	
Maximum	51	
Range	24	
Interquartile Range	7	
Skewness	-.429	.311
Kurtosis	-.278	.613

Extreme Values

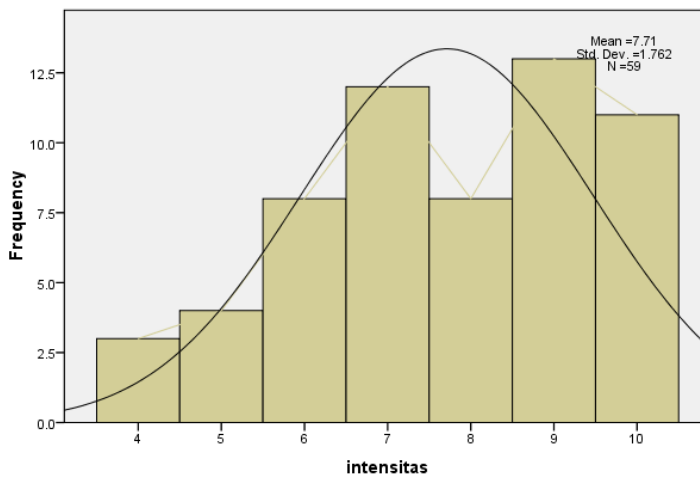
			Case Number	Value
intensitas	Highest	1	3	10
		2	14	10
		3	22	10
		4	23	10
		5	36	10 ^a
	Lowest	1	27	4
		2	19	4
		3	9	4
		4	30	5
		5	18	5 ^b
sikap	Highest	1	44	51
		2	17	48
		3	14	47
		4	46	47
		5	3	46 ^c
	Lowest	1	30	27
		2	8	27
		3	27	29
		4	32	30
		5	9	30 ^d

Tests of Normality

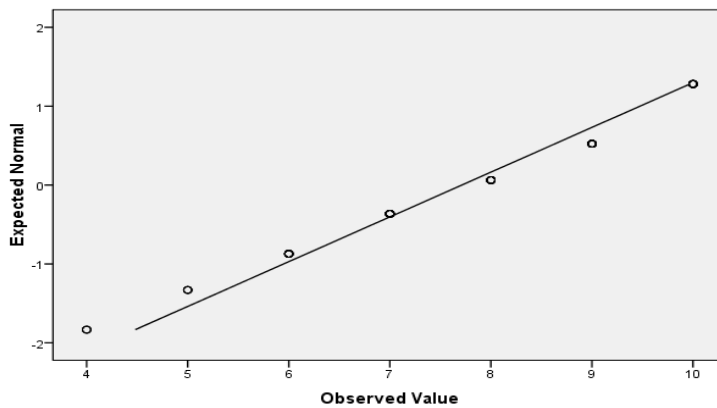
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
intensitas	.174	59	.000	.922	59	.001
sikap	.116	59	.047	.972	59	.191

a. Lilliefors Significance Correction

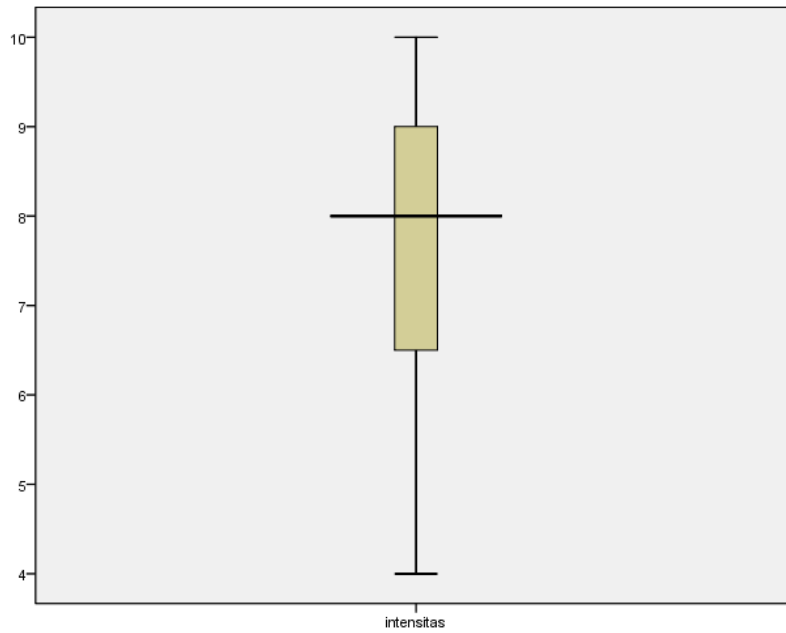
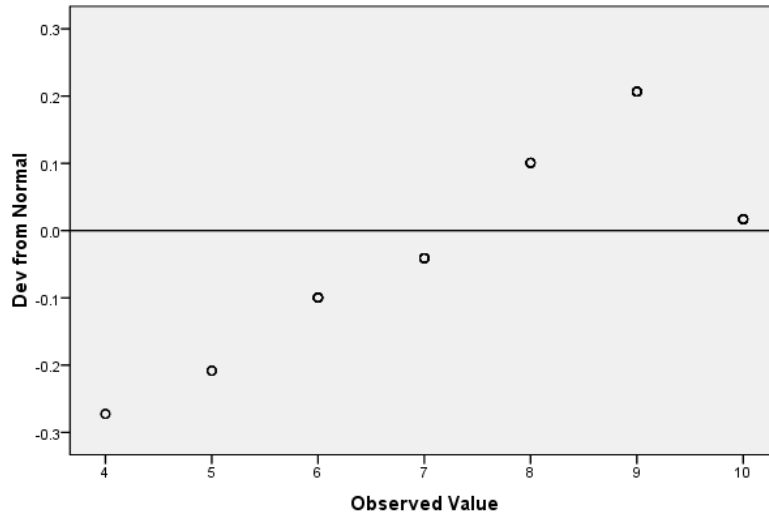
Histogram



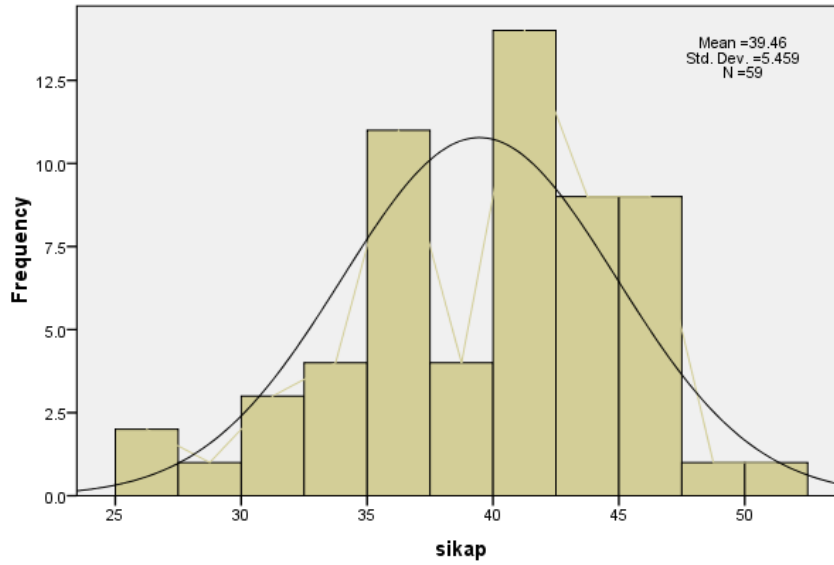
Normal Q-Q Plot of intensitas



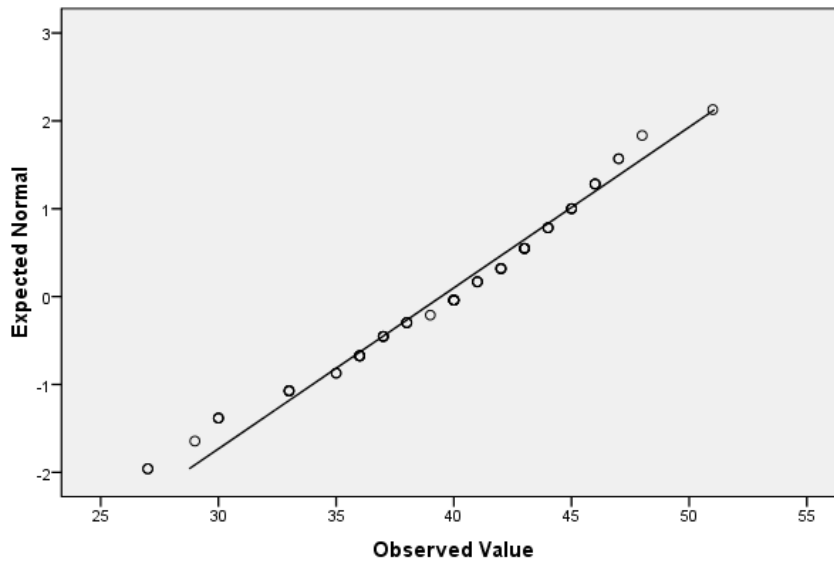
Detrended Normal Q-Q Plot of intensitas



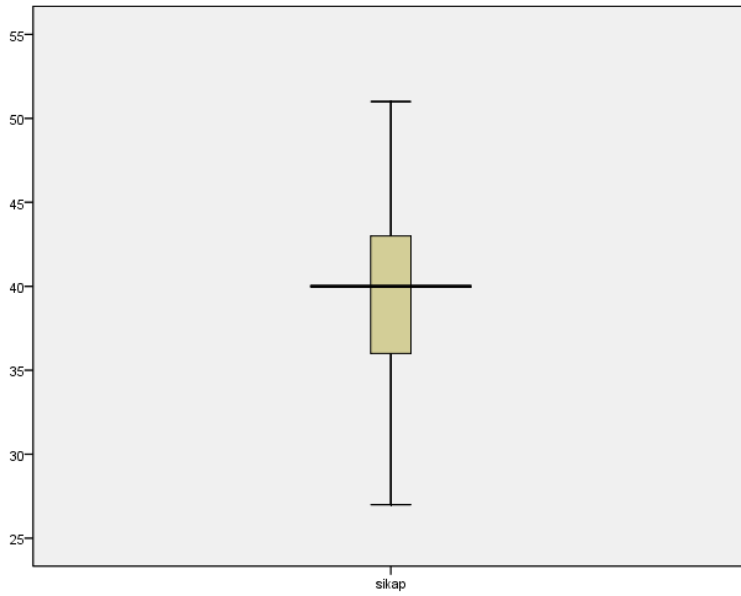
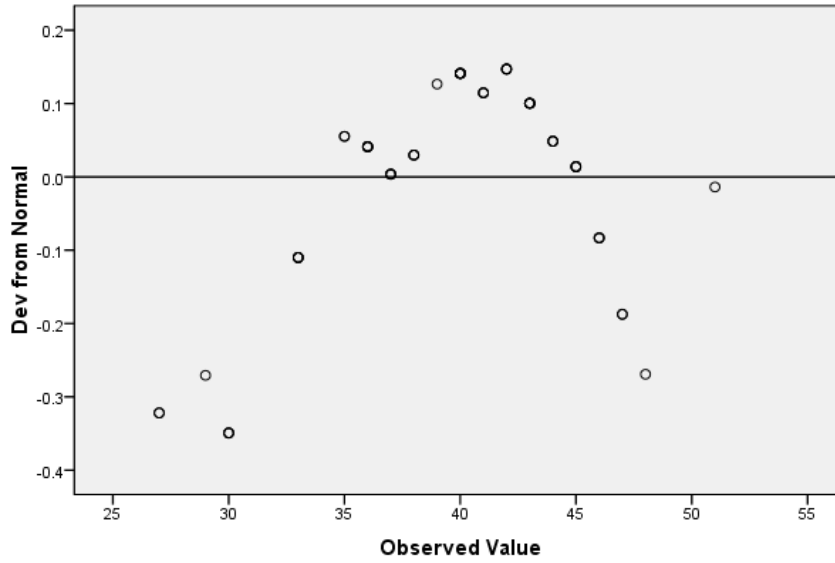
Histogram



Normal Q-Q Plot of sikap



Detrended Normal Q-Q Plot of sikap



LAMPIRAN 7**Uji Linearitas****Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
sikap * intensitas	59	100.0%	0	.0%	59	100.0%

Report

sikap

intensitas	Mean	N	Std. Deviation
4	31.33	3	3.215
5	33.50	4	6.028
6	34.00	8	4.000
7	40.25	12	4.864
8	42.00	8	4.536
9	41.85	13	3.051
10	43.18	11	3.430
Total	39.63	59	5.474

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
sik ap * inte nsit as	Between Groups	(Combined)	862.551	6	143.759	8.541	.000
		Linearity	730.271	1	730.271	43.387	.000
		Deviation from Linearity	132.280	5	26.456	1.572	.184
	Within Groups		875.245	52	16.832		
	Total		1737.797	58			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
sikap * intensitas	.648	.420	.705	.496

LAMPIRAN 8

Uji Spearman Rho

			Correlations	
			intensitas	sikap
Spearman's rho	intensitas	Correlation Coefficient	1.000	.628**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	59	59
	sikap	Correlation Coefficient	.628**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	59	59

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