

## Kematangan emosi dan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online

Sheila Caturia Devina<sup>1\*</sup>, Herlan Pratikto<sup>2</sup>, Suhadianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

E-mail: [sheila.catur@gmail.com](mailto:sheila.catur@gmail.com)

Published:  
2022-07-30

### Abstract

*This study aims to determine the relationship between emotional maturity and verbal aggression behavior in adolescents in online gaming communities. This study uses quantitative research methods. The population of this study amounted to 100 participants, so participants were taken using the saturated sample technique in the online gaming community. The instrument in this study uses an emotional maturity scale that has tested the validity of 34 items with a reliability coefficient of 0.927 and a verbal aggression behavior scale that has been tested for validity to 26 items with a reliability coefficient of 0.920. Data analysis using Rho Spearman. The results of data analysis showed that the correlation coefficient was -0.544 with a significance level of  $p < 0.001$ , so there was a negative relationship between emotional maturity and verbal aggression behavior in adolescents in online gaming communities. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the higher the emotional maturity possessed by adolescents, the lower the verbal aggression behavior that occurs, and vice versa.*

**Keyword :** Emotional Maturity, Verbal Aggression Behavior, Adolescent

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 100 partisipan jadi partisipan yang diambil dengan menggunakan teknik sampel jenuh di komunitas game online. Instrument dalam penelitian ini menggunakan skala kematangan emosi yang telah diuji validitasnya 34 aitem dengan koefisien reliabilitasnya 0,927 dan skala perilaku agresi verbal yang telah diuji validitasnya menjadi 26 aitem dengan koefisien reliabilitas 0,920. Analisis data menggunakan Rho Spearman. Hasil analisis data menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,544 dengan taraf signifikansi  $p < 0,001$ , maka terdapat hubungan negatif antara kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online. Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan semakin tinggi kematangan emosi yang dimiliki oleh remaja, maka semakin rendah perilaku agresi verbal yang terjadi, begitupun sebaliknya.*

**Kata kunci :** Kematangan Emosi, Perilaku Agresi Verbal, Remaja

Copyright © 2022. Sheila Caturia Devina

---

## Pendahuluan

Masa remaja atau adolescence ialah masa dimana tugas pengelompokan sosial sudah terbentuk sehingga remaja-remaja sudah bisa berkelompok pada komunitas atau geng yang memiliki kesamaan yang sama. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hurlock (1996) yang mengatakan bahwa pengelompokan sosial geng pada masa remaja yang terdiri dari anggota-anggota yang sejenis atau memiliki minat yang sama.

Sebagai orang remaja komunitas tugas untuk kuatnya pengaruh kelompok sebaya menurut Horrocks dan Benimoff dalam (Hurlock : 214) kelompok sebaya merupakan dunia nyata untuk para anak muda yang dapat menguji diri sendiri dan orang lain serta dapat memperbaiki konsep diri yang baik, namun faktanya tidak demikian banyak remaja bukan memperbaiki konsep diri dan menguji orang lain akan tetapi memiliki kecenderungan untuk menyerang individu lain melalui perkataan (Hardoni, dkk., 2019).

Perilaku agresi verbal telah menjadi masalah sejak dulu, menurut Berzkowitz 1993 dalam (Susantyo, B. 2011) situasi yang tidak menyenangkan akan menimbulkan perasaan negatif dilanjutkan secara otomatis ke berbagai respon fisiologis dan reaksi motorik seperti menyerang dan menimbulkan perasaan marah hingga saat ini perilaku agresi verbal juga terjadi di Indonesia dan masih sering terjadi pada remaja yang melakukan perilaku menghina, memaki, marah, mengumpat dan sindiran (Putra & Mardison 2018), Penelitian lain juga mengatakan pada masa remaja perilaku agresif verbal yang berupa cacian, ancaman, mengumpat, dan penolakan yang menunjukkan 80% perilaku verbal itu terjadi pada remaja (Hardoni, dkk., 2019).

Penelitian lain menjelaskan ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam perilaku agresif, menurut hasil penelitian pada laki-laki 40% perilaku agresif rendah, 28% perilaku agresif sedang, 8% perilaku agresif tinggi dan 4% perilaku agresif sangat tinggi sedangkan perempuan 40% kategori rendah, 36% kategori sedang dan 4% perilaku agresif tinggi (Ferdiansa dan Neviyarni, 2020)

Masalah perilaku agresi verbal juga banyak terjadi pada komunitas game online di Kota Sampang, banyak anak remaja ataupun dewasa ketika bermain game selalu diawali atau diakhiri dengan perilaku menghina atau mengumpat yang sering timbul, tidak hanya diucapkan akan tetapi juga menggunakan media massa atau pesan agar perkataannya dapat diperlihatkan kepada orang yang dituju dan berdampak banyak sekali kepada korban, menunjukkan sebagian besar komunitas di Kota Sampang sering menggunakan kata-kata yang kurang sopan untuk didengar dan bisa mengakibatkan pertikaian sesama tim yang sedang bermain game. Meskipun dalam keadaan menang ataupun kalah selalu mendapat hinaan dan sindiran ketika sedang bermain bersama-sama.

Untuk memperkuat hal tersebut, salah satu pemain komunitas game online memberikan pendapatnya mengenai perilaku agresi verbal, menurut dia saat sedang bermain satu *room* dalam *mobile legend*, ia sering kali mendapat ucapan yang kurang sopan dari teman bermainnya, contohnya seperti saat dalam pemilihan hero atau biasanya disebut *draft pick* sering kali teman-temannya memilih hero sembarangan untuk di *banned*, saat ia menanyakan perihal itu "kenapa kok ngebanned hero itu", temannya malah marah dan mengatakan "jangan banyak bacod anjeng, kau gak tau meta sekarang" dengan memberikan ekspresi wajah yang sedang marah. Musuhpun mendapatkan hero yang lumayan kuat dan alhasil di ingame kami kewalahan dengan hero yang seharusnya kita *banned* di *draft pick* tadi, ia pun kesal dan mengatakan kepada temannya "udah dibilang jangan *banned* sembarangan, dibilang ngeyel" dan temannya menjawab dengan ucapan yang kurang enak untuk didengar yaitu dengan mengatakan "itu kamunya aja yang bodoh,

gak pernah *roaming*, gak pernah bantuin war, mati terus” akhirnya pun tim kami kalah dalam *match* tersebut. Meskipun mereka terbiasa akan ucapan kasar seperti itu akan tetapi bisa dibedakan mana yang benar-benar menghina dan mana juga yang hanya candaan biasa dengan melihat ekspresi wajah satu sama lain. Saat seseorang memberikan kata-kata kasar dengan ekspresi wajah yang tertawa itu menandakan bahwasannya temannya sedang bercanda akan tetapi saat temannya memberikan kata-kata kasar dengan ekspresi wajah yang terlihat marah maka itu disebut perilaku agresi verbal. Meskipun sering kali dikatakan hanya bercanda ataupun sudah terlihat terbiasa itu bisa dibedakan dengan ekspresi wajahnya apakah terlihat bercanda ataupun memang disengaja.

Pada survey awal dengan 20 remaja di komunitas tersebut menunjukkan 60% dari mereka suka menggoda atau mengejek temannya saat kalah bermain, 45% mereka juga menertawakan temannya saat kalah bermain serta 50% dari mereka senang menghina temannya saat mendapatkan peringkat yang rendah, jadi pada survey awal ini sebagian dari mereka telah melakukan perilaku agresi verbal dan sebagian juga memberikan jawaban netral berarti mereka juga pernah melakukan dan tidak pernah melakukan perilaku agresi verbal.

Perilaku agresif verbal pada remaja penting untuk diteliti, karena jika dibiarkan bisa berdampak gangguan psikologis pada korban yang sudah ditargetkan. Hal tersebut diperkuat menurut pendapat Infante (1992) Perilaku agresi verbal merupakan perilaku yang menyerang konsep diri seseorang yang akan memberikan rasa sakit psikologis terhadap individu yang sudah ditargetkan.

Perilaku agresi verbal bisa disebabkan oleh berbagai faktor, yaitu faktor eksternal yang disebabkan oleh perilaku agresi verbal, yaitu dengan melihat kekerasan video game yang tidak menyenangkan dapat menimbulkan rangsangan yang akan ditiru untuk melakukan agresif verbal memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku agresi verbal, seperti kecenderungan berteriak secara spontan dan menghina secara langsung (Wibisono dan Naryoso 2019), mendapatkan provokasi langsung dari orang lain, melihat secara langsung model kekerasan serta mendapatkan pengaruh yang tidak menyenangkan dari kelompok (Putra & Mardison 2018), kecenderungan melakukan penolakan secara langsung dan cepat memberikan reaksi kemarahannya kepada individu lain (Hardoni, dkk., 2019), pertengkaran mulut, penghinaan dan mengolok-olok satu sama lain (Febriany, dkk., 2022)(Lestari & Susanto 2019) dan mengumpat terhadap individu lain melalui media sosial (Gulo & Gunawan, E. 2021).

Faktor internal seperti ketika individu mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan hidupnya akan memunculkan frustrasi dan secara tidak langsung menimbulkan kemarahan yang meledak-ledak (Isnaini, dkk., 2021), emosi marah yang meledak-ledak disertai frustrasi dan provokasi akan menyebabkan terjadinya dorongan agresi jadi faktor kematangan emosi sangat mempengaruhi perilaku agresi verbal diharapkan dapat meningkatkan kematangan emosinya sehingga dapat mengontrol emosi marah yang meledak-ledak agar tidak terjadi perilaku agresi verbal terhadap individu lain (Guswani & Kawuryan 2011), setiap individu memiliki respon emosional yang berbeda terlihat dari tingkat kematangan emosinya, emosi yang bersifat negatif disertai frustrasi menyebabkan terjadinya proses dorongan agresi yang akan berpengaruh besar terhadap perilaku emosional individu itu sendiri, jadi apabila individu memiliki kematangan emosi yang baik maka individu tersebut mampu untuk mengendalikan perilaku agresi yang akan terjadi menurut rahayu dalam (Asmoro, dkk., 2018)

Kematangan emosi didefinisikan saat masa remaja jika sudah dikatakan kematangan emosi bila tidak meledakkan emosinya dihadapan orang lain melainkan

---

menunggu saat yang lebih tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang dapat diterima (Hurlock 1996).

Pada masa remaja secara sosial sudah memiliki keinginan untuk berkelompok dengan minat yang sama, sebagai salah satu tugas perkembangan pengaruh kelompok sebaya bertujuan untuk memperbaiki konsep diri yang baik namun faktanya tidak demikian bukan memperbaiki konsep diri akan tetapi berkeinginan untuk menyerang individu lain melalui verbal. Hasil survey yang dilakukan oleh peneliti remaja di komunitas game online menghasilkan 60% mereka mengejek temannya saat kalah bermain hal ini termasuk dalam perilaku agresi verbal. Agresi verbal adalah menyerang konsep diri seseorang dan memberikan sakit secara psikologi menurut Infante (1992). Perilaku agresi verbal banyak terjadi pada remaja yang bersekolah. Perilaku agresi memiliki faktor-faktor eksternal dan internal, faktor eksternal yaitu dengan melihat perilaku video tentang kekerasan verbal dan faktor internal ini yaitu frustrasi dan juga kematangan emosi dapat menurunkan perilaku agresi verbal

## Metode

### ***Desain Penelitian***

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu berdasarkan hasil data dari uji alat ukur antara variabel yakni untuk menguji hipotesis penelitian.

### ***Partisipan Penelitian***

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 100 remaja serta teknik untuk partisipan menggunakan teknik sampel jenuh dengan menggunakan seluruh populasi.

### ***Instrumen***

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala kematangan emosi yang telah diuji validitasnya 34 aitem dengan koefisien reliabilitasnya 0,927 dan skala perilaku agresi verbal yang telah diuji validitasnya menjadi 26 aitem dengan koefisien reliabilitas 0,920.

### ***Teknik Analisis Data***

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Rho Spearman*, dimana pada teknik korelasi *Rho Spearman* memiliki persyaratan yaitu kedua variabel merupakan data ordinal dan data dari kedua variabel tidak harus terdistribusi normal dengan bantuan program JASP (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*) versi 0.16.3.0.

## Hasil

Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil interpretasi pada perilaku agresi verbal ditunjukkan pada tabel 1. Hasil analisis diperoleh dengan hasil sebanyak 2 partisipan sekitar 2% memiliki tingkat perilaku agresi verbal ST (Sangat Tinggi) dengan rentang nilai berada pada > 85. Selain itu terdapat 19 partisipan sekitar 2% memiliki tingkat perilaku agresi verbal T (Tinggi) dengan rentang nilai berada pada 72-84, untuk kategori S (Sedang) memperoleh hasil sebanyak 17 partisipan sekitar 17% dengan rentang nilai 59-71, kategori dengan partisipan terbanyak yaitu 41 partisipan sekitar 41% memiliki tingkat perilaku agresi verbal dengan kategori R (Rendah) dan kategori SR (Sangat Rendah) memperoleh hasil 21 partisipan sekitar 21% dengan rentang nilai 45-58. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan perilaku agresi verbal yang dilakukan oleh partisipan pada remaja di komunitas game online Sebagian besar dalam kategori rendah.

**Tabel 1**

Hasil interpretasi Skor Skala Perilaku agresi Verbal

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	N	Presentase
Perilaku	$\geq 85$	ST	2	2%
Agresi	72-84	T	19	19%
Verbal	59-71	S	17	17%
	45-58	R	41	41%
	$\leq 45$	SR	21	21%
<b>Total</b>			<b>100</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil interpretasi pada kematangan emosi ditunjukkan pada tabel 2. Hasil analisis diperoleh dengan hasil sebanyak 29 partisipan sekitar 29% memiliki tingkat kematangan emosi ST (Sangat Tinggi) dengan rentang nilai berada pada  $> 111$ . Selain itu terdapat 36 partisipan sekitar 36% memiliki tingkat perilaku agresi verbal T (Tinggi) dengan rentang nilai berada pada 94-110, untuk kategori S (Sedang) memperoleh hasil sebanyak 34 partisipan sekitar 34% dengan rentang nilai 77-93, kategori dengan partisipan yaitu 1 partisipan sekitar 1% memiliki tingkat dengan kategori R (Rendah) dan kategori SR (Sangat Rendah) memperoleh hasil 0 partisipan sekitar 0% dengan rentang nilai 59-76. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan kematangan emosi yang dilakukan oleh partisipan pada remaja di komunitas game online Sebagian besar dalam kategori tinggi

**Tabel 2**

Hasil Interpretasi Skor Skala Kematangan Emosi

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	N	Presentase
Perilaku	$\geq 111$	ST	29	29%
Agresi	94-110	T	36	36%
Verbal	77-93	S	34	34%
	59-76	R	1	1%
	$\leq 59$	SR	0	0
<b>Total</b>			<b>100</b>	<b>100%</b>

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teknik korelasi *Rho Spearman*, karena dari dua variabel menunjukkan sebaran data tidak normal dan serta memiliki hubungan yang tidak linier dengan menggunakan program JASP (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*) dengan versi 0.16.3.0. Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh hasil pada tabel 3 Berdasarkan hasil analisis data menggunakan teknik korelasi *Rho Spearman* diperoleh hasil skor  $r_{xy} = -0,544$  dengan signifikan  $p < 0,001$  artinya terdapat korelasi negatif yang sangat signifikan antara kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online. Maka dapat diartikan bahwa semakin tinggi kematangan emosi maka semakin rendah perilaku agresi verbal yang terjadi tapi jika sebaliknya semakin rendah kematangan emosi maka semakin tinggi perilaku agresi verbal yang akan muncul. Sumbangan efektif dalam penelitian ini adalah  $R^2 = 0,295$  artinya kematangan emosi dapat mempengaruhi perilaku agresi verbal sebesar 29,5% sisanya sebanyak 70,5% akan dipengaruhi oleh variabel lain.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian mengenai “Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Perilaku Agresi Verbal pada Remaja di Komunitas Game Online” **dapat diterima**

**Tabel 3**

Hasil Analisis Hubungan Kematangan Emosi dengan Perilaku Agresi Verbal

**Spearman's Correlations**

	Spearman's rho	p
kematangan emosi - perilaku agresi verbal	-0.544 <sup>***</sup>	< .001

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dijelaskan bahwa ada hubungan yang negatif dan signifikan pada kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online. Yang artinya semakin rendah kematangan emosi maka semakin tinggi perilaku agresi verbal yang terjadi namun jika sebaliknya semakin tinggi kematangan emosi maka semakin rendah perilaku agresi verbal yang akan muncul. Sehingga hipotesis dapat diterima. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Annisavitry (2017) individu yang mampu mengelola emosinya dengan baik dapat mengendalikan kemarahannya tanpa menyakiti orang lain secara verbal.

Korelasi yang negatif antara kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online menunjukkan bahwa jika individu tersebut memiliki kematangan emosi yang tinggi tidak akan membuat remaja di komunitas game online menunjukkan perilaku agresi verbal saat bermain game online. Hal ini mungkin para pemain yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kematangan emosi saat bermain game online. Jadi membuat para pemain mampu mengontrol perilaku agresi verbal saat bermain bersama.

Hasil penelitian menunjukkan remaja yang memiliki kematangan emosi terbanyak dengan kategori tinggi sebanyak 36 partisipan (36%) sedangkan hasil kategori dalam perilaku agresi verbal tertinggi kategori rendah sebesar 41 partisipan (41%) dari 100 partisipan. Hasil deskripsi statistik menunjukkan korelasi bahwa remaja yang memiliki kematangan emosi yang tinggi cenderung memiliki perilaku agresi verbal yang rendah begitupula sebaliknya. Hasil yang menunjukkan perilaku agresi verbal banyak yang rendah dikarenakan dalam penyebaran data menggunakan *google form* jadi tidak bisa mengawasi secara langsung partisipan dengan kemungkinan partisipan memberikan jawaban yang tidak sesuai atau *faking good* membuat dirinya baik sehingga hasilnya menunjukkan berbeda dengan fakta yang sesungguhnya

Remaja yang mempunyai kematangan emosi yang tinggi, maka kecenderungan untuk memiliki perilaku agresi verbal akan rendah. Diperkuat oleh peneliti Sabintoe dan Soetjningsih (2020) kematangan emosi yang baik akan mengarahkan perilakunya kedalam konsekuensi yang positif, sehingga remaja terhindar dari perilaku agresif. Remaja yang memiliki kematangan emosi yang tinggi akan mengelola emosinya dengan baik atas perilakunya dengan cara tidak melakukan perilaku agresi verbal atau berkata kasar dengan individu lain. Remaja yang memiliki kematangan emosi yang rendah akan berperilaku sebaliknya, memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku agresi verbal karena kurangnya kematangan dalam emosinya.

Hasil pendapat para partisipan terhadap pernyataan perilaku agresi verbal ini pada salah satu anggota komunitas ini berpendapat bahwasannya saat sedang bermain game

menghina orang lain itu adalah suatu hal yang mudah sekali muncul apabila saat di dalam tim atau komunitas terjadi suatu kesalahan yang dilakukan salah satu pemain. Pendapat salah satu anggota lain juga berpendapat bahwasannya memang itu adalah perilaku agresi verbal yang terbilang cukup menjadi kebiasaan akan tetapi saat memasuki dunia game tanpa berpikir panjang melontarkan kata-kata yang kurang enak di dengar serta hinaan yang di ucapkan tanpa harus memikirkan apakah bakal sakit hati ataupun tidak, memang sudah terbiasa akan tetapi saat menghadapi kekalahan banyak sekali hinaan yang buka diucapkan biasanya akan tetapi malah lebih menyakiti potensi satu sama lainnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan memiliki kematangan emosi yang tinggi akan mengelola emosinya dengan baik sehingga mempengaruhi dalam perilaku agresi verbal, sedangkan remaja yang memiliki kematangan emosi yang rendah tidak bisa mengelola emosinya dengan baik sehingga akan menimbulkan perilaku agresi verbal saat bermain bersama.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kematangan emosi pada remaja di komunitas game online di Sampang ternyata sangat memiliki hubungan antara perilaku agresi verbal yang muncul, hubungan antara kematangan emosi dan perilaku agresi verbal bersifat negatif, dengan demikian bahwa kematangan emosi yang tinggi dapat menurunkan perilaku agresi verbal, demikian sebaliknya jika kematangan emosi yang rendah maka perilaku agresi verbal akan terjadi. Hal ini karena para remaja di komunitas game online pada kategori tinggi dalam kematangan emosi akan selalu bisa mengelola emosinya dengan baik dan merespon situasi dengan tenang saat bermain maupun berada dalam komunitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel signifikan, artinya adanya hubungan yang kuat antara kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online. Oleh karena itu, berdasarkan hasil keseluruhan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima sehingga terdapat hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online.

Para remaja juga harus meningkatkan kematangan emosi dengan mengatur emosinya secara stabil dan selalu sabar untuk bisa mengurangi kecenderungan untuk berperilaku agresi verbal di komunitas game online dengan cara menjaga hubungan dengan baik, mengontrol emosi yang kurang stabil dan menghadapi masalah dengan sabar.

## Referensi

- Agisna, SV, & Haryati, T. (2022). Hubungan Ketahanan Diri dengan Perilaku Agresif Penyalahguna Narkoba di Tempat Pusat Rehabilitasi BNN Lido. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7 (2), 84-98.
- Annisavitry, Y. (2017). Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada remaja. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 4(1).
- Asmoro, AR, Matulesy, A., & Meiyuntariningsih, T. (2018). Kematangan Emosi, Kontrol Diri, dan Perilaku Agresif Pada Anggota Korps Brigade Mobil Dalam Menangani Huru Hara. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 9 (1), 39-48.

- Aryono, S. Y., & Karyanta, N. A. (2017). Hubungan antara adversity quotient dan Kematangan emosi dengan toleransi terhadap stres pada mahasiswa pecinta alam universitas sebelas maret. *Wacana*, 9(2).
- Assegaf, S. R. F. H. (2022). *Kematangan emosi dan komunikasi interpersonal dengan penyesuaian diri: Studi korelasi pada pasangan suami istri alumni Pondok Pesantren Assalafi Al Fithrah Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Febriany, SF, Santi, DE, & Ananta, A. (2022). Agresi verbal di media sosial pada remaja penggemar K-Pop: Bagaimana peran fanatisme?. *INNER: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1 (4), 194-200.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12.
- Gulo, R. N. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Siswa di SMP Islam Ayatra. *NURSING UPDATE: Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan* P-ISSN: 2085-5931 e-ISSN: 2623-2871, 12(2).
- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2012). Perilaku agresi pada mahasiswa ditinjau dari kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(2), 86-92.
- Hamilton, M. A., & Tafoya, M. A. (2012). Toward a collective framework on verbal aggression: Hierarchical and antagonistic processes. *Journal of Language and Social Psychology*, 31(1), 112-130.
- Hardoni<sup>1</sup>, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan.
- Haryati, T. D. (2013). Kematangan emosi, religiusitas dan perilaku prososial perawat di rumah sakit. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2).
- Hurlock, E.B. 1996. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Cetakan Ke-5. Jakarta: Penerbit Erlangga
- 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.
- Karyanti. 2018. Dance Counseling. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Langi, F., & Wakas, E. (2020). Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial. *Journal of Psychology" Humanlight"*, 1(1), 41-50.
- Lestari, R. F., & Susanto, A. Hubungan Kematangan Emosi Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Aliyah Dan Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ners Indonesia*, 10(1), 114-121.
- Lumenta, N., Wungouw, H. I., & Karundeng, M. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kematangan emosi remaja di SMA N 1 Sinonsayang. *JURNAL KEPERAWATAN*, 7(1).
- Neda, N. P. G. P., Arsana, I. W. E., & Astini, D. A. A. A. S. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kematangan Emosi Pada Remaja Kelas III di SMP Negeri 1 Kuta Badung Bali. *AMJ (Aesculapius Medical Journal)*, 1(2), 13-19.
- Prasetya, A., Fauzi, T., & Ramadhani, E. (2019). Pengaruh lingkungan terhadap perilaku agresif verbal siswa dalam berkomunikasi. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 68-73.
- Putra, A., & Mardison, S. (2018). Perilaku Agresif Peserta Didik di MTsN Thawalib Padusunan. *Jurnal Al-Taujih*, 4(1), 32-41.
- Rahma, A., & Delliana, S. (2022). Pengaruh Konten Youtube Ria Ricis Terhadap Agresi Verbal Netizen. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*, 11 (1), 106-119.

- Raviyoga, T. T., & Marheni, A. (2019). Hubungan kematangan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresivitas remaja di SMAN 3 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 44-55.
- Sabintoe, D., & Soetjningsih, C. (2020). Hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresif pada siswa smk. *Psikologi Konseling*, 17(2), 707-715.
- Sari, E. P., & Nuryoto, S. (2002). Penerimaan diri pada lanjut usia ditinjau dari kematangan emosi. *Jurnal Psikologi UGM*, 29(2), 139-143.
- Siahaan, Y. E., Sutapa, P., & Yus, A. (2020). Pengaruh Komunikasi Orangtua terhadap Perilaku Agresif verbal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1472-1486.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susantyo, B. (2011). Memahami perilaku agresif: Sebuah tinjauan konseptual. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 16(3).
- Tuasikal, A. N. A., & Retnowati, S. (2019). Kematangan emosi, problem-focused coping, emotion-focused coping dan kecenderungan depresi pada mahasiswa tahun pertama. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 4(2), 105-118.
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). Populasi Dan Sampel. *Pengantar Statistika* 1, 33.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187.