

## Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain *game online*: Adakah peran mediasi regulasi emosi?

Anggoro Adi Rochansyah<sup>1</sup>, Amanda Pasca Rini<sup>2\*</sup>, Nindia Pratitis<sup>3</sup>,

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

\*E-mail: [amanda@untag-sby.ac.id](mailto:amanda@untag-sby.ac.id)

**Published:**  
3 Mei 2023

### **Abstract**

*Teenagers who play online games are often faced with the problem of verbal aggressiveness. Does not rule out the existence of a low religiosity factor that can lead to verbal aggressiveness. This research was conducted using quantitative methods with accidental sampling analysis techniques. This research was conducted in coffee shops around Surabaya, Gresik and Sidoarjo. based on the criteria of teenagers who play online games aged 12-21 years. The results of the calculation of mediation and product moment analysis, on the scale of religiosity and verbal aggressiveness with emotional regulation as a mediator variable, the Z-Value result is -2.836 with a significant value of 0.005 (<0.05) and on the scale of religiosity with verbal aggressiveness, the Pearson correlation value is - 0.368 with a significant value of -0.368. This means that there is a direct and indirect relationship between religiosity and verbal aggressiveness.*

**Keywords :** Religiosity, Emotion Regulation, Verbal Aggressiveness, Adult, Online Game

### **Abstrak**

Remaja yang bermain game online seringkali dihadapkan pada masalah agresivitas verbal. Tidak menutup tuntutan adanya faktor religiusitas yang rendah dapat menimbulkan agresivitas verbal. Selain religiusitas dapat berpengaruh langsung terhadap agresivitas verbal, regulasi emosi bisa menjadi pengaruh tidak langsung atau mediator terjadinya agresivitas verbal pada remaja yang bermain game online. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis accidental sampling. Penelitian ini dilakukan di warung kopi sekitar Surabaya, Gresik dan Sidoarjo. berdasarkan kriteria remaja yang bermain game online berusia 12-21 tahun. Hasil perhitungan analisis mediasi dan product moment, pada skala religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi sebagai variabel mediator didapatkan hasil Z-Value -2,836 dengan nilai signifikan 0,005 (<0,05) dan pada skala religiusitas dengan agresivitas verbal mendapatkan nilai korelasi pearson sebesar - 0,368 dengan nilai signifikan -0,368. Artinya adalah terdapat hubungan secara langsung dan tidak langsung antara agamaitas dengan agresivitas verbal.

**Kata Kunci :** Religiusitas, Regulasi Emosi, Agresivitas Verbal, Remaja, Game online

**Copyright © 2023. Anggoro Adi Rochansyah, Amanda Pasca Rini, Nindia Pratitis**

---

## Pendahuluan

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Arti dari peralihan ini sendiri adalah meninggalkan sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan dan mempelajari pola atau sikap yang baru untuk menggantikan perilaku atau sikap yang sudah ditinggalkan. Masa remaja juga dapat disebut sebagai periode perubahan, dimana remaja akan mengalami perubahan fisik dan perubahan perilaku. Terdapat Perubahan yang memiliki sifat yang universal diantaranya: meningginya emosi; perubahan tubuh, minat dan peran; perubahan pola perilaku; sebagian besar remaja besikap ambivalen terhadap setiap perubahan (Hurlock, 2017). Usia masa remaja berlangsung menjadi dua fase yaitu remaja awal 13 tahun sampai 16 tahun atau tujuh belas tahun, dan remaja akhir mulai dari usia 16 hingga 18 tahun, bisa disebut usia tersebut matang secara hukum.

Setiap remaja jaman sekarang pasti mempunyai gawai yang memadai untuk bermain *game online*, sehingga pengaruh-pengaruh yang ada di *game online* inilah yang dapat mengubah perilaku para remaja. Remaja yang telah dimudahkan oleh berbagai akses bermain *game online*, dapat dengan mudah memilih genre game sesuai keinginan mereka tanpa mengetahui batasan umur yang diperbolehkan dalam bermain game tersebut. *Game online* adalah permainan yang dimainkan di komputer atau gawai yang disukai remaja, anak-anak hingga dewasa, *game online* memiliki dampak yang bagus apabila dimainkan secara normal karena akan berguna untuk sarana hiburan, menghilangkan penat, dan bisa juga untuk mengisi waktu luang (Winanda dkk, 2022). Semua fungsi *game online* Akan berbeda jika pemilihan gere game dengan tema kekerasan yang dapat didefinisikan sebagai *game online* yang mempunyai elemen medan perang atau pertempuran, sehingga memungkinkan pemain dapat menggunakan berbagai senjata untuk menghancurkan serta membunuh (Markey, 2010). Selain *game online* dengan tema kekerasan, *game online* jaman sekarang menuntut permainan dengan tema kompetitif yang membuat remaja semangat dalam bermain. Kebiasaan bermain game dengan genre kekerasan dengan tema kompetitif merupakan faktor risiko untuk meningkatkan perilaku agresif sehari-hari, seperti perasaan gelisah dan jengkel (Greitemeyer, 2014). Agresivitas verbal adalah salah satu pengaruh dari hasil remaja yang bermain *game online*. Remaja yang melakakan agresivitas verbal hanya untuk menyakiti perasaan musuh mereka dan tidak jarang juga menyerang perasaan teman bermain mereka.

Agresi verbal adalah kecenderungan seseorang untuk menyerang konsep diri orang lain, seperti menyerang pendapat atau argumen orang tersebut. Agresivitas verbal adalah ciri kepribadian yang membuat seseorang cenderung menyerang posisi lawan bicara pada topik komunikasi (Infante & Wigley, 1986). Pada dasarnya remaja yang memainkan *game online* akan melakukan agresi verbal kepada pemain lain saat kondisi tim mereka sedang kalah maupun unggul. Ada banyak jenis agresi verbal dalam komunikasi, diantaranya: serangan karakter, serangan kompetensi, serangan penampilan fisik, serangan konsep diri, ancaman yang tidak jelas atau ambigu namun tersirat, penghinaan, laknat, omelan, ejekan, penggunaan kekuatan verbal, kata-kata kotor, dan pelecehan verbal. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Anti-Defamation League via *GamesIndustry*, Valorant adalah *game online* dengan kasus paling banyak ditemukan kasus agresivitas verbal yang dilakukan oleh pemainnya diseluruh dunia pada tahun 2021. Data menyebutkan sebanyak 79% pemain valorant sering melakukan agresivitas verbal saat berada dalam permainan. Survey juga menyebutkan jika 42% pemain game valorant berhenti memainkan game tersebut karena perikalu agresif pemain *game online* tersebut yang tidak sehat. Selama bermain *game online*, peneliti sering kali mendapat hinaan yang membuat sakit hati selama bermain.

Faktor yang menyebabkan munculnya sikap-sikap agresif pada remaja salah satunya yaitu kurangnya keimanan dalam diri remaja. Seseorang yang mengalami kemerosotan iman cenderung melakukan hal-hal yang dilarang oleh. Individu yang mempunyai iman lemah akan cenderung melakukan perbuatan yang dilarang oleh agama. Remaja yang bermain *game online* seketika akan kehilangan keimanannya saat sedang serius dalam bermain. Perilaku agresivitas verbal ditemukan oleh penulis saat sedang bermain game Mobile legends. Saat sedang bermain, beberapa pemain mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan saat bermain game seperti hinaan kepada orang tua, menghina kondisi orang tua, ancaman dan ucapan rasis.

Agama sendiri berisi tentang pesan moral yang dapat menentukan baik atau buruknya suatu perilaku seseorang. Oleh karena itu seseorang yang dapat menerapkan religiusitasnya di dalam kehidupan sehari-hari akan mampu meminimalisir perilaku agresi (Maharani, 2017). Tujuan dari agama yaitu untuk melindungi diri sendiri dari sikap yang menyimpang. Agama mengajarkan tentang nilai-nilai yang dapat menentukan baik buruknya suatu perilaku manusia (Hawari, 2005). Religiusitas dapat menanamkan dasar harga diri serta identitas personal yang ada dalam diri individu serta kepercayaan (iman) komunitas dan tradisi, religiusitas juga dapat mengajarkan pada individu arti dari harapan hidup dan optimisme sehingga meminimalisir koping maladaptif yang dapat memicu perilaku agresivitas verbal maupun non verbal (Stuart, 2009).

Menurut Aisyah dan Rini (2018) mengatakan bahwa Agama secara umum mengajarkan hal-hal yang baik atau hal yang tidak bersifat menyerang. Hadad & Winata, (2021) meneliti tentang pengaruh religiusitas terhadap agresi verbal pemain *game online* yang mendapatkan hasil bahwa rerata aspek agresi verbal pada pemain *game online* di kota Sumbawa Besar berada pada kategorisasi rendah (2,55), hal tersebut dikarenakan tingkat religiusitas pada pemain *game online* di kota Sumbawa Besar pada kategori tinggi. Namun berdasarkan distribusi frekuensinya masih ada (48,6%) pemain *Game online* yang melakukan perilaku agresi verbal dalam taraf sedang. Berdasarkan penelitian terdahulu masih ada di temukan pemain yang melakukan agresi verbal saat bermain *game online*. Terdapat juga Faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresi verbal pada individu seperti kontrol diri, lingkungan, keluarga, dan variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian yang telah dilakukan (Kartono, 2011).

Selain religiusitas diduga dapat mencegah terjadinya agresivitas verbal, faktor lain penyebab terjadinya agresivitas verbal adalah regulasi emosi. Regulasi emosi adalah cara yang individu lakukan secara sadar maupun tidak sadar dalam mempertahankan, memperkuat atau mengurangi satu atau lebih aspek dari respon emosi yaitu pengalaman emosi dan perilaku (Gross, 2014). Hal ini didukung oleh hasil wawancara peneliti dengan beberapa responden yang bermain *game online*, remaja secara tidak langsung mudah mengumpat saat bermain *game online*. Selain itu, salah satu kekuatan menghadapi lingkungan dan membuat individu merasa diterima secara sosial. pada permainan game kompetitif, para pemain *game online* tersebut dituntut untuk bermain sebaik-baiknya agar bisa mencapai tingkatan tertinggi. Dalam beberapa turnamen *game online* yang pernah diselenggarakan baik di Indonesia maupun internasional, tidak jarang para pemain menunjukkan gestur seolah menghina pemain lawan dengan tidak terkendali. Terkait regulasi emosi berfokus pada kemampuan individu untuk beradaptasi, mengatur dan mengekspresikan emosi dan perasaan dalam kehidupan sehari-hari melalui sikap dan perilaku, seperti proses adaptasi dan reaksi terhadap lingkungan sosial sekitarnya.

---

Religiusitas merupakan hal yang penting dimiliki oleh masing-masing individu. Namun regulasi emosi yang baik dapat memperkuat individu untuk tidak melakukan agresivitas. Nilai-nilai agama sudah ditegakkan dan didogmakan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Hanya saja pada kondisi menekan diperlukan regulasi emosi yang baik. Regulasi emosi ini yang mengontrol diri masing-masing individu untuk mengelola emosi sehingga mampu menempatkan emosi dengan tepat sehingga dapat mencegah terjadi agresivitas verbal.

Religiusitas tidak terlepas dari perbincangan tentang agama. Religiusitas berasal dari kata benda *religion*. Menurut Koentjaraningrat (1984) religiusitas dalam Bahasa Indonesianya adalah sistem religi. Kata agama biasanya dipakai bila seorang menyebut suatu religi yang keberadaannya diakui secara sah oleh pemerintah sebagai suatu agama.

Sosiolog memandang agama sebagai wadah yang mengatur pernyataan iman di forum terbuka atau dalam sosial masyarakat dan manifestasinya dapat disaksikan dalam bentuk khotbah, ritus dan kultus, dan doa-doa kepada yang maha kuasa (Hendropuspito, 1983). (Mangunwijaya, 1994) menjelaskan jika agama lebih menitikberatkan pada kelembagaan yang mengatur tata penyembahan manusia kepada penciptanya dan mengarah pada aspek kuantitas. Religiusitas lebih menitikberatkan pada aspek kualitas manusia beragama.

Glock dan Strak (1965) memahami religiusitas sebagai kepercayaan tentang ajaran agama tertentu dan dampak dari ajaran itu dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Suhadiyanto (dalam Fauzan, 2005) mengemukakan jika religiusitas adalah hubungan dengan Tuhan Yang Maha Kuasa, Maha pengasih dan Maha penyayang yang menimbulkan Hasrat untuk berkenan kepada pribadi sang Ilahi itu dengan melakukan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. religiusitas ialah seberapa kuat individu penganut agama merasakan pengalaman beragama sehari-hari (Fetzer, 1999).

Berdasarkan uraian teori diatas, dapat disimpulkan bahwa religiusitas meliputi seluruh hubungan serta akibat hubungan antara manusia dengan sang pencipta. Jadi dapat disimpulkan juga jika religiusitas adalah perilaku taak kepada agama.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan secara langsung maupun tidak langsung antara religiusitas dengan agresivitas verbal. Manfaat teoritis dan praktis penelitian ini adalah memberi sumbangan pengetahuan bagi akademisi khususnya psikologi klinis dan Mendapatkan pengetahuan tentang pentingnya religiusitas dan agresivitas verbal pada remaja yang bermain *game online* ditinjau melalui regulasi emosi sebagai variabel mediator.

## Metode

### ***Desain Penelitian***

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Dimana dalam penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara religiusitas dan agresivitas verbal pada remaja yang bermain *game online* ditinjau melalui regulasi emosi sebagai variabel mediator.

### ***Partisipan Penelitian***

Populasi pada penelitian ini adalah remaja Surabaya yang bermain *game online*. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sejumlah 110 responden. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *non probability sampling* secara *accidental sampling*.

Teknik *non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampling yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk

dipilih menjadi sampel. Sedangkan *accidental sampling* teknik sampling ini mengandalkan pada keberadaan subjek untuk dijadikan sampel yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan dipandang cocok sebagai sumber data maka subjek tersebut dijadikan sampel.

### **Instrumen**

Instrumen data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode skala psikologi dengan jenis skala sikap model Likert, yang mana nantinya akan disebarluaskan kepada responden. Pernyataan skala sikap ini terbagi menjadi dua macam yaitu favorable dan unfavorable.

Skala agresivitas verbal menurut Anderson dan Huesmann (2003) yaitu perilaku mengejek, membantah dan mebuat. Dalam uji validitas diperoleh sebanyak 24 aitem dinyatakan valid dan tidak ada aitem yang gugur dengan cronbach's alpha 0,938. Beberapa contoh pernyataan dalam skala agresivitas verbal yaitu Saya sering mengeluarkan kata-kata kasar pada musuh saya dan Saya selalu menjaga ucapan saya saat bermain game online.

Skala religiusitas menurut Fetzer (1999) yaitu perilaku *Daily spiritual experiences*, *Meaning* dan *Values*. Dalam uji validitas diperoleh sebanyak 42 aitem dinyatakan valid, sedangkan 2 aitem yang gugur dengan cronbach's alpha 0,940. Beberapa contoh pernyataan dalam skala religiusitas yaitu saya tahu tuhan melihat jika saya berkata kasar dan Saya yakin jika segala musibah adalah kehendak tuhan.

Skala religiusitas menurut Gross (1998) yaitu perilaku Memonitor emosi, Mengevaluasi emosi dan Modifikasi emosi. Dalam uji validitas diperoleh sebanyak 6 aitem dinyatakan valid, sedangkan 6 aitem yang gugur dengan cronbach's alpha 0,737. Beberapa contoh pernyataan dalam skala regulasi emosi yaitu Saya bisa mengontrol emosi saya saat bermain game online dan Saya tidak mudah terprovokasi oleh lawan saya.

### **Teknik Analisis Data**

Metode penelitian yang digunakan untuk pada penelitian hubungan antara religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi dengan bantuan program *JASP versi 0.15.0.0 for windows* dan *software IBM SPSS 26.0 Statistics for Windows*.

## **Hasil**

Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti melakukan uji prasyarat untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan. Uji prasyarat yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linearitas. Pada penelitian ini uji normalitas data menggunakan Uji *Shapiro wilk* dengan bantuan *software JASP versi 0.15.0.0 for windows*. Berdasarkan uji normalitas menggunakan Uji *Shapiro wilk* diperoleh variabel religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi sebagai variabel mediator dengan nilai sig. = 0,113 sehingga data terdistribusi normal. Pengujian linearitas pada penelitian ini menggunakan *test for linearity* pada program *IBM Statistic Package for Social Science (SPSS) versi 26.0 for windows*. Hubungan variabel dapat dinyatakan linier jika nilai sig. > 0,05, terdapat sig. > 0,05 sehingga dapat diartikan adanya korelasi yang linier antara religiusitas dengan regulasi emosi sig. 0,964 (>0,05), regulasi emosi dengan agresivitas verbal sig. 0,848 (>0,05) dan religiusitas dengan agresivitas verbal sig 0,343 (>0,05).

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi sebagai variabel mediator adalah menggunakan analisis regresi berganda dengan bantuan program *JASP*

versi 0.15.0.0 for windows. Hasil analisis hubungan antara variabel religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi sebagai variabel mediator diperoleh nilai sig 0,005 < 0,05, yang artinya hipotesis di terima, dengan *Z-Value* = -2,836 dan sumbangan efektif R Square di dapat sebesar 0.135. Hasil yang didapat dari uji coba yang telah ditentukan mengartikan adanya hubungan negatif antara religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi sebagai variabel mediator.

Metode analisis hasil uji menggunakan *product moment* yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel religiusitas dengan regulasi emosi adalah menggunakan program *JASP* versi 0.15.0.0 didapatkan hasil sig. 0,001 < 0,05, yang artinya hipotesis diterima dengan sumbangan efektif R Square di dapat sebesar 0.156. Hasil yang didapat dari uji coba yang telah ditentukan mengartikan adanya hubungan positif antara religiusitas dengan regulasi emosi.

Metode analisis hasil uji menggunakan *product moment* yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel regulasi emosi dengan agresivitas verbal adalah menggunakan program *JASP* versi 0.15.0.0 didapatkan hasil sig. 0,001 < 0,05, yang artinya hipotesis diterima dengan sumbangan efektif R Square di dapat sebesar 0.135. Hasil yang didapat dari uji coba yang telah ditentukan mengartikan adanya hubungan negatif antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal.

Metode analisis hasil uji menggunakan *product moment* yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel religiusitas dengan agresivitas verbal adalah menggunakan program *JASP* versi 0.15.0.0 didapatkan hasil sig. 0,023 < 0,05, yang artinya hipotesis diterima dengan sumbangan efektif R Square di dapat sebesar 0.045. Hasil yang didapat dari uji coba yang telah ditentukan mengartikan adanya hubungan negatif antara religiusitas dengan agresivitas verbal.

**Tabel 1. Uji Hipotesis**

Variabel	N	Z-value	P
Religiusitas (X)			
Regulasi emosi (Z)	110	-2,836	0,005
Agresivitas verbal (Y)			

  

Variabel	N	Pearson Correlation	P
Religiusitas (X)			
Regulasi emosi (Z))	110	0,395	0,001

  

Variabel	N	Pearson Correlation	P
Regulasi emosi (Z)			
Agresivitas verbal (Y)	110	-0,368	0,001

  

Variabel	N	Pearson Correlation	P
Religiusitas (X)			
Agresivitas verbal (Y)	110	-0,217	0,023

**Sumber: Output JASP 0.15.0.0**

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi sebagai variabel mediator pada remaja yang bermain *game online*. Agresivitas verbal bisa terjadi pada remaja yang bermain *game online* sehingga hal tersebut perlu dihindari. Pada penelitian ini ditemukan bahwa religiusitas dapat mencegah terjadinya agresivitas verbal, tetapi harus melalui regulasi emosi agar dapat menghindari agresivitas verbal. Religiusitas adalah hubungan spiritual antara manusia dengan Tuhan. Remaja yang taat pada agama pasti akan mengontrol emosi. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hubungan religiusitas (X) dan agresivitas verbal (Y) dengan regulasi emosi (Z) sebagai variabel mediator sebesar  $0,005 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan jika hipotesis diterima.

Komponen yang berhubungan dengan regulasi emosi; *Memonitor emosi*, sejauh mana individu bisa memahami spiritualnya sehingga bisa menjaga ucapan mereka. *Mengevaluasi emosi*, meliputi sejauh individu bisa menjaga kata-kata seperti kaidah agamanya. *Modifikasi emosi*, mengurungkan niat untuk mengucapkan kata-kata yang tidak sesuai dengan agama.

Seorang remaja yang taat pada agama akan mempunyai emosi yang positif pada kepercayaan yang di anut. Hubungan antara religiusitas dengan regulasi emosi pada remaja yang bermain *game online* mempunyai hasil yang positif. Remaja yang bermain *game online* dengan mengingat larangan agama mereka, maka remaja akan bermain dengan rasa bahagia tanpa memunculkan rasa amarah. Dapat disimpulkan jika semakin tinggi religiusitas seseorang maka semakin tinggi juga regulasi emosi yang dialami remaja. Hasil penelitian ini sesuai dengan Nursanti dkk (2012) yang berjudul religiusitas dengan regulasi emosi pada ibu *single parent* menunjukkan hasil yang positif.

Aspek religiusitas yang berkaitan dengan regulasi emosi antara lain; *Pengalaman spiritual*, mengacu pada pengalaman spiritual yang mengacu pada tujuan. *Kepercayaan*, individu percaya jika mengeluarkan emosi negatif akan membuat Tuhan murka. *Pengampunan*, meliputi tindakan yang dilakukan akan mendapat pengampunan jika tidak mengulanginya. *Komitmen*, tindakan individu yang tidak melanggar larangan agamanya.

Hasil uji analisis *product moment* antara religiusitas dengan regulasi emosi dapat dibuktikan dengan nilai signifikan  $0,001 (< 0,05)$ , sehingga hubungan antara religiusitas dengan regulasi emosi terdapat hubungan yang signifikan. Nilai *Pearson Correlation*  $0,395$  terdapat hubungan positif. Hipotesis hubungan antara religiusitas dengan regulasi emosi dapat di terima.

Agresivitas verbal adalah perilaku agresif yang dilakukan menggunakan kata-kata. Remaja yang melakukan tindakan agresivitas verbal saat bermain *game online* dapat berubah jika mereka mampu meregulasi emosi mereka. Regulasi emosi mempunyai pengaruh terhadap agresivitas verbal seorang remaja yang bermain *game online*. Artinya adalah semakin rendah regulasi emosi seorang remaja yang bermain *game online*, maka semakin tinggi tingkat agresivitas verbal yang dilakukan remaja. Hasil penelitian ini sesuai dengan dari Anggraini dan Desiningrum (2018) yang berjudul hubungan antara regulasi emosi dengan intensi agresivitas verbal instrumental pada suku batak di ikatan mahasiswa sumatera utara universitas diponegoro menjelaskan jika regulasi emosi memberi sumbangan efektif sebesar  $18,7\%$  terhadap intensi agresivitas verbal.

Aspek regulasi emosi yang berhubungan dengan agresivitas verbal antara lain; *Memonitor emosi*, kemampuan individu dalam memahami emosinya serta menahan segala perkataan yang akan diucapkan. *Mengevaluasi emosi*, individu mampu mengatur ucapannya saat timbul emosi yang tidak stabil. *Modifikasi emosi*, mengurungkan niat untuk

---

mengucapkan kata-kata yang kurang pantas dan menjadikan emosi sebagai motifasi dalam memperbaiki tindakan.

Hasil uji analisis *product moment* antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal dapat dibuktikan dengan nilai signifikan 0,001 ( $< 0,05$ ), sehingga hubungan antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal terdapat hubungan yang signifikan. Nilai *Pearson Correlation* - 0,368 terdapat hubungan positif. Hipotesis hubungan antara religiusitas dengan regulasi emosi dapat di terima.

Religiusitas adalah hubungan antara manusia dengan Tuhannya. Saat remaja yang bermain *game online* mengingat ganjaran dari Tuhan apabila melakukan dosa, remaja akan takut melakukan tindakan agresivitas verbal saat bermain *game online*. Agresivitas verbal bisa menjadi meningkat, apabila remaja tidak menerapkan nilai-nilai pada agama mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan jika religiusitas memiliki hubungan dengan agresivitas verbal, sehingga hipotesis dalam penelitian ini di terima. Hasil penelitian ini sesuai dengan Hadad & Yudha Winata (2021) yang berjudul hubungan religiusitas dengan agresi verbal pemain *game online* menjelaskan jika religiusitas semakin tinggi maka tingkat agresivitas verbal seorang remaja semakin rendah.

Aspek religiusitas yang berkaitan dengan agresivitas verbal antara lain; *Pengalaman spiritual*, mengacu pada pengalaman spiritual yang tindakan berupa ucapan. *Kepercayaan*, individu percaya jika mengeluarkan kata-kata yang dilarang agama akan membuat Tuhan murka. *Pengampunan*, meliputi setiap ucapan yang menyerang perasaan individu lain akan mendapat pengampunan jika tidak mengulangnya. *Komitmen*, tindakan individu yang tidak melanggar larangan agamanya. *Pratik keagamaan*, individu tidak menyakiti perasaan individu lain secara verbal.

Hasil uji analisis *product moment* antara religiusitas dengan agresivitas verbal dapat dibuktikan dengan nilai signifikan 0,023 ( $< 0,05$ ), sehingga hubungan antara religiusitas dengan agresivitas verbal terdapat hubungan yang signifikan. Nilai *Pearson Correlation* - 0,217 terdapat hubungan positif. Hipotesis hubungan antara religiusitas dengan regulasi emosi dapat di terima.

Temuan lain pada penelitian ini berupa sumbangan efektif pada hipotesis pertama, yaitu hubungan antara religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi emosi sebagai variabel mediator sebesar 13,5%. Sumbangan efektif pada hipotesis ke dua, yaitu hubungan antara religiusitas dengan regulasi emosi sebesar 15,6%. Sumbangan efektif pada hipotesis ke tiga, yaitu hubungan antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal sebesar 15,6%. Sumbangan efektif pada hipotesis ke empat, yaitu hubungan religiusitas dengan agresivitas verbal sebesar 4,5%. Hasil perhitungan ini memperlihatkan jika religiusitas mampu memberikan pengaruh secara langsung maupun tidak langsung terhadap agresivitas verbal.

Hasil kategori data deskriptif di bagi menjadi tiga setiap skala, yaitu skor rendah, skor sedang dan skor tinggi. Pada skala agresivitas verbal mendapatkan skor didapatkan skor rendah 4,7%, skor sedang 44,9% dan skor tinggi 50,5%. Pada skala religiusitas didapatkan skor sedang 10,9 dan skor tinggi 89,1%. Pada skala regulasi emosi didapatkan skor rendah 0,9%, skor sedang 12,7% dan skor tinggi 86,4%. Hasil analisis terhadap kategori responden, sesuai dengan hasil survey peneliti di dukung dengan wawancara kepada tujuh subjek. Tujuh subjek menunjukkan jawaban yang berbeda, seperti mereka tidak takut menggunakan kata yang bisa menyakiti seseorang saat bermain *game online* meskipun mereka tahu hal tersebut di larang oleh agama.



## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara religiusitas dan regulasi emosi dengan agresivitas verbal sebagai variabel mediator pada remaja yang bermain *game online*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *mediation analysis* dan *product moment* dengan kriteria remaja usia 12 hingga 21 tahun yang bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap remaja yang bermain *game online*, dapat disimpulkan bahwa: Terdapat hubungan yang signifikan antara religiusitas dan agresivitas verbal dengan regulasi sebagai variabel mediator. Secara tidak langsung regulasi emosi bisa menjadi mediator hubungan antara religiusitas dan agresivitas verbal; Terdapat hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan regulasi emosi. Dapat disimpulkan jika hasil hipotesis diterima; Terdapat hubungan yang signifikan antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal. Dapat disimpulkan jika hasil hipotesis diterima; Terdapat hubungan yang signifikan antara religiusitas dengan agresivitas verbal. Dapat disimpulkan jika hasil hipotesis diterima.

Saran bagi remaja yang bermain *game online* diharapkan bisa meningkatkan religiusitas, serta remaja harus lebih mengontrol emosi saat bermain *game online* untuk menghindari tindakan agresivitas verbal. Untuk meningkatkan religiusitas, remaja harus bisa memenuhi aspek pengalaman spiritual, meningkatkan kepercayaan, meminta ampun kepada Tuhan jika berbuat salah, dan selalu berkomitmen terhadap aturan yang telah ditetapkan oleh agama. Setelah semua aspek religiusitas terpenuhi, diharapkan remaja yang bermain *game online* bisa mengurangi tindakan agresivitas verbal. Remaja yang bermain *game online* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas spiritual mereka, karena dengan mendekati diri kepada Tuhan maka segala tindakan berupa perilaku maupun ucapan dapat berkurang. Bagi peneliti selanjutnya jika menggunakan variabel yang sama, diharapkan memisahkan jenis kelamin antara remaja laki-laki dan remaja perempuan. Seiring berkembangnya jaman, tidak menutup kemungkinan jika terjadi perbedaan perilaku agresivitas verbal pada remaja laki-laki dan perempuan yang bermain *game online*.

## Referensi

- Aisyah, S., & Rini, A. P. (2018). Religiusitas dan agresivitas pada partisipan partai politik. *Fenomena*, 27(1), 24–33. <https://doi.org/10.30996/fn.v27i1.1499>
- Anggraini, L. N. O., & Desiningrum, D. R. (2018). Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Intensi Agresivitas Verbal Instrumental Pada Suku Batak Di Ikatan Mahasiswa Sumatera Utara Universitas Diponegoro. *Empati*, 7(3), 270–278.
- Fetzer, J. E. (1999). multidimensional measurement of religiousness/spirituality for use in health research. *Multidimensional Measurement of Religiousness/Spirituality for Use in Health Research*, 267–269. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1005-9\\_1577](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1005-9_1577)
- Glock, C. Y., & S. R. (1965). *Religion and society in tension*. Rand McNally.
- Greitemeyer, T. (2014). Intense acts of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games increase aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 50(1), 52–56. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2013.09.004>
- Gross, J. J. (2014). Chapter 1: Emotion Regulation: Conceptual and Empirical Foundations. *Handbook of Emotion Regulation*, 3–19.
- Hadad, K., & Yudha Winata, E. (2021). Hubungan Religiusitas Dengan Agresi Verbal Pemain Game Online. *Jurnal PSIMAWA*, 4(2), 94–98. <http://jurnal.uts.ac.id/index.php/PSIMAWA>
-

- 
- Hawari. (n.d.). *Masalah Masalah Sekitar Kecanduan Minuman Keras*. EGC.
- Hendropuspito, D. (1983). *Sosiologi agama*. Yayasan Kanisius.
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi ke – 5)*. Erlangga.
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, 53(1), 61–69. <https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- Kartini Kartono. (2011). *Pemimpin dan Kepemimpinan*. PT. RajawaliGrafindo Persada.
- Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. PN. Balai Pustaka.
- Maharani, P., Laksmiwati, H., & Maturity, T. E. (2017). *Kematangan Emosi dan Religiusitas Terhadap Kecenderungan Agresi Pada Siswa*. 8(1), 33–42.
- Mangunwijaya, Y. . (1994). *Sastra dan Religiositas*. kanisius.
- Markey, P. M., & Markey, C. N. (2010). Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, 14(2), 82–91. <https://doi.org/10.1037/a0019000>
- Nursanti, E., Darul, U., & Jombang, U. (2012). *IDEA : Jurnal Psikologi*. 68–74.
- Winanda, N., Nurwahidin, M., & Yusmansyah. (2022). *Hubungan Regulasi Emosi Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 2 Kalianda Tahun Ajaran 2020/2021*. 2(1), 93–101.