

PENGARUH ADIKSI *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU AGRESI VERBAL PADA REMAJA AWAL DI DKI JAKARTA

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)



Disusun Oleh:

Vivin Ainun Nuha (19190136)

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA

2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja Awal di DKI Jakarta**” yang disusun oleh Vivin Ainun Nuha dengan Nomor Induk Mahasiswa: PSI19190136 telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqosyah.

Jakarta, 19 Februari 2024

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Winda Maharani', with a horizontal line underneath.

Winda Maharani, M. Psi., Psikolog

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Perilaku Agresi Verbal pada Remaja Awal di DKI Jakarta**” yang disusun oleh Vivin Ainun Nuha dengan Nomor Induk Mahasiswa PSI19190136 telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial pada tanggal 22 Februari 2024 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S. Psi).

Jakarta, 30 April 2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Naeni Amanulloh, M. Si

TIM PENGUJI:

1. Siti Mutia Anindita, M. Psi., Psikolog


(Penguji I)


(SITI MUTIA ANINDITA)

08 Mei 2024

2. Devie Yundianto, M. Psi


(Penguji II)


(DEVIE YUNDIANTO, M. Psi.)

03 Mei 2024

3. Winda Maharani, M. Psi., Psikolog

(Pembimbing)


(winda maharani, M. Psi., Psi)

03 Mei 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vivin Ainun Nuha

NIM : PSI19190136

Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 10 Oktober 2000

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja Awal di DKI Jakarta”** adalah hasil karya asli penulis, bukan plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk pembimbing. Jika dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggungjawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 30 April 2024



Vivin Ainun Nuha

PSI19190136

ABSTRAK

Vivin Ainun Nuha. *Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja Awal di DKI Jakarta*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Psikologi. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresi verbal pada remaja awal di DKI Jakarta. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Insidental Sampling* sejumlah 230 sampel. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 22.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Adiksi *Smartphone* terhadap Perilaku Agresi Verbal 6,8% dengan nilai signifikansi 0,000 (sig. >0,05). Peneliti menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi *smartphone* individu maka semakin tinggi kemungkinan mengalami agresi verbal. Begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat adiksi *smartphone* individu maka semakin rendah pula kemungkinan mengalami agresi verbal.

Kata Kunci: *Adiksi Smartphone, Perilaku Agresi Verbal, Remaja Awal*

ABSTRACT

Vivin Ainun Nuha. *The Effect of Smartphone Addiction on Verbal Aggressive Behavior in Early Adolescents in DKI Jakarta.* Thesis. Jakarta: Psychology Study Program. Nahdlatul Ulama University of Indonesia. 2024.

This research aims to see whether there is a significant effect between smartphone addiction variables on verbal aggressive behavior in early adolescents in DKI Jakarta. This research uses a type of quantitative causal comparative research. The population in this study were early adolescents in DKI Jakarta with samples taken using the Incidental Sampling technique totaling 230 samples. Data analysis used simple linear regression with the help of SPSS 21.0. The research results show that there is a significant influence between Smartphone Addiction on Verbal Aggression Behavior 6.8% with a significance value of 0.000 (sig. >0.05). Researchers concluded that the higher an individual's level of smartphone addiction, the higher the likelihood of experiencing verbal aggression. And vice versa, the lower an individual's level of smartphone addiction, the lower the possibility of experiencing verbal aggression.

Keywords: *Smartphone Addiction, Verbal Aggressive Behavior, Early Adolescence*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT., Zat yang hanya kepada-Nya kita menggantungkan segala do'a, yang dengan segala limpahan rahmat, taufik, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja Awal di DKI Jakarta" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Strata Satu (S1) dalam bidang Psikologi (S. Psi) Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan jika tidak ada do'a, dukungan, bantuan, bimbingan, serta nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini.

Dengan penuh penghormatan dan terima kasih, juga penulis mendo'akan semoga Allah memberikan balasan yang terbaik kepada:

1. Dr. H. Juri Ardiantoro, M. Si selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
2. Naeni Amanullah, M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
3. Irma Safitri, M. Si selaku Kepala Prodi Psikologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
4. Winda Maharani, M. Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih atas segala tenaga yang telah diberikan dan waktu yang diluangkan dalam proses penyusunan skripsi, juga motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi
5. Kedua orang tua penulis, Bapak Muhajir dan Ibu Husnul Khotimah. Terima kasih atas segala doa, ikhtiar serta support tak terhingga yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik
6. Adik penulis (Mohammad Ivan Syaputro), sepupu-sepupu penulis (Iffat, Ais, Midza, Mba Eka, dan Mba Siska), serta keluarga besar penulis, terima kasih karena telah selalu mendoakan dan memberikan support dalam penulisan skripsi
7. Mas Ahmad Abdullah Al-Fatih sebagai sahabat, kekasih, kakak, dan tempat berkeluh kesah. Terima kasih atas doa, support, dan perhatian yang telah

diberikan kepada penulis serta selalu setia mendampingi selama proses penulisan skripsi

8. Teman seperantauan penulis (Yayuk, Tasya, Anita, Afillah), terima kasih karena telah selalu mendoakan dan memberikan support dalam proses penulisan skripsi
9. Sahabat-sahabat penulis (Pipit, Azifah, Niha, Elya, Shoffi, Himma, & Emil), terima kasih karena selalu memberi doa dan support yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi
10. Teman-teman satu angkatan Psikologi 2019 (In, Nala, Anisa, Ade) terima kasih telah saling memberi semangat dan support untuk menyelesaikan penulisan skripsi
11. Teman-teman serta seluruh pihak lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terima kasih karena telah terlibat membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi
12. Dan tentunya terima kasih kepada diri saya sendiri karena sudah bersedia untuk berusaha keras dan selalu semangat dalam proses penulisan skripsi. Terima kasih tak terhingga penulis ucapkan dari lubuk hati yang paling dalam untuk diri sendiri, *Terima Kasih Aku!*

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang tentunya perlu untuk diperbaiki dan lengkapi. Oleh karenanya, penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran untuk dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada.

Jakarta, 13 Januari 2024

Vivin Ainun Nuha

PSI19190136

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	7
KAJIAN TEORI	7
2.1 Adiksi Smartphone	7
2.2 Agresi Verbal	11
2.3 Dinamika Teori	15
2.4 Penelitian Terdahulu	17
BAB III.....	20
METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	20
3.3 Populasi dan Sampel	20
3.4 Variabel Penelitian	21

3.5	Hipotesis	23
3.6	Teknik Pengambilan Data	23
3.7	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	24
3.8	Teknik Analisis Data	35
BAB IV	38
HASIL DAN ANALISIS	38
4.1	Hasil Penelitian	38
4.2	Hasil Analisis Penelitian	40
4.3	Diskusi.....	45
BAB V	49
PENUTUP	49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
Bagian 2	57
Bagian 3	58
Bagian 3	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Dinamika Teori.....	15
Gambar 3. 1 Diagram Adiksi Smartphone.....	39
Gambar 3. 2 Diagram Agresi Verbal	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Blueprint Smartphone Addiction Scale	25
Tabel 3. 2 Skor Pengukuran Skala Sikap	27
Tabel 3. 3 Blue print Verbal Aggression Scale	27
Tabel 3. 4 Skoring Item VAS	31
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Variabel Adiksi Smartphone (X).....	32
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Agresi Verbal (Y)	33
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Dua Variabel	35
Tabel 4. 1 Gambaran Umum Adiksi Smartphone	38
Tabel 4. 2 Gambaran Umum Agresi Verbal	39
Tabel 4. 3 Gambaran Variabel Adiksi Smartphone Berdasarkan Jenis Kelamin	40
Tabel 4. 4 Gambaran Variabel Agresi Verbal Berdasarkan Jenis Kelamin	40
Tabel 4. 5 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	41
Tabel 4. 6 ANOVA Table	41
Tabel 4. 7 Coefficients^a	42
Tabel 4. 8 ANOVA^a.....	43
Tabel 4. 9 Coefficients^a	43
Tabel 4. 10 Model Summary	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alat Ukur Penelitian.....	57
Lampiran 2 Butir Item Yang Dipertahankan.....	62
Lampiran 3 Tabulasi Data Responden.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama beberapa tahun terakhir jumlah pengguna *smartphone* terus meningkat. Pada tahun 2022, pengguna *smartphone* mencapai 83,72% dari populasi global, (dibandingkan pada tahun 2016 yang hanya mencapai 49,40%) dengan presentase mayoritas pengguna *smartphone* adalah remaja (Romdhane, dkk., 2022). Merujuk pada data survey APJII (Asosiasi Pengguna Jaringan Internet Indonesia) pada tahun 2019, mengungkapkan bahwa individu dengan usia 10 hingga usia 14 tahun mengalami peningkatan penggunaan *smartphone* dengan angka 66,52%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* lebih banyak dioperasikan oleh remaja awal dan sebagian besar remaja awal telah menjadi pengguna *smartphone* (Pratiwi & Malwa, 2021).

Dengan berbagai fitur canggih seperti komunikasi, internet, dan multimedia, *smartphone* mempunyai beberapa keunggulan seperti peningkatan produktivitas, memudahkan pencarian informasi, dan memperluas relasi melalui interaksi sosial (Fischer-Grote, Kothgassner, & Felnhofer, 2019). Selain itu, dengan design yang praktis serta dapat memberikan akses yang mudah dan nyaman dalam berbagai macam layanan seperti akses komunikasi, pendidikan, dan hiburan, *smartphone* telah memberikan ruang pada remaja untuk mengembangkan bakat, membangun hubungan interpersonal, dan juga menjadi ladang hiburan. Namun apabila semua fitur dan akses dari *smartphone* tidak dibatasi dan tidak dikontrol penggunaannya oleh ruang dan waktu, maka bisa menyebabkan munculnya perilaku kecanduan *smartphone*, terutama pada usia remaja (Romdhane, dkk., 2022).

Diberitakan dalam KOMPASTV - Poli jiwa Rumah Sakit Umum Dr. Soebandi di Jember Jawa Timur telah merawat 5 pasien yang diduga mengalami kecanduan *smartphone*. Pasien mengalami perubahan perilaku hingga tidak mau belajar. Kelima pasien yang dirawat berusia antara 10 hingga 14 tahun dan mengalami perubahan perilaku dikarenakan ketagihan bermain *smartphone*. Bahkan kelima pasien ini mengalami perubahan emosional yang sangat signifikan. Untuk menangani kasus ini keluarga pasien

melakukan perawatan rawat jalan dan terapi psikologi realita dengan mengajak beraktivitas luar ruangan (Krisjanuar, 2019).

Pada November 2022 lalu, penulis telah melakukan wawancara dengan beberapa wali kelas di salah satu sekolah menengah islam negeri di Jakarta. Dalam wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa mayoritas siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan perilaku dikarenakan terlalu sering bermain *smartphone* di sekolah. Perubahan perilaku yang signifikan diantaranya mudah tersinggung, tidak bisa jauh dari *smartphone*, hingga berkata kasar dan tidak sopan terhadap sesama teman.

Dari dua kasus tersebut bisa dilihat bahwa kecanduan/adiksi *smartphone* terindikasi dapat memengaruhi perubahan perilaku seseorang. Durasi bermain *smartphone* yang tidak wajar atau berlebihan akan cenderung mengakibatkan tingkat emosional yang tidak stabil. Individu akan mengabaikan aktivitas sehari-hari, dan tidak mudah untuk berkonsentrasi ketika belajar (Purnama, Rahayu, & Khasanah, 2020).

Adiksi sendiri adalah suatu pola perilaku yang dapat meningkatkan resiko penyakit dan masalah personal serta masalah sosial. Perilaku adiksi sering dialami secara subjektif sebagai "*Loss of Control*" dimana perilaku tersebut selalu muncul meskipun berbagai upaya untuk menghentikan perilaku itu telah dilakukan (BNN, 2013). Adiksi atau ketergantungan dapat diartikan tidak memiliki kendali untuk melakukan, mengambil, atau menggunakan sesuatu sampai pada titik dimana hal itu dapat membahayakan diri manusia. Terdapat 2 jenis adiksi, yaitu adiksi napza dan adiksi perilaku.

Adiksi zat atau biasa disebut Adiksi Napza merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan secara fisik dan psikologis terhadap suatu zat adiktif. Yang termasuk napza adalah Narkotika, Alkohol, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya. Kemudian yang dimaksud dengan adiksi perilaku adalah suatu kondisi seseorang yang mengalami kecanduan atau ketertarikan untuk melakukan suatu hal secara berlebihan dan berkelanjutan seperti adiksi *game*, adiksi *smartphone*, dan lainnya (BNN, 2013).

Kwon, dkk., (2013a) mengemukakan istilah "adiksi *smartphone*", yang merujuk pada sikap atau kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat menyebabkan masalah sosial.

Menurut Kim dan Hyunna (2013) adiksi *smartphone* merupakan bentuk penggunaan berlebihan *smartphone* dan ketergantungan, yang menyebabkan kehilangan kontrol diri dan kecemasan psikologis. Perilaku yang ditunjukkan oleh remaja yang adiksi atau kecanduan *smartphone* adalah selalu membawa *charger smartphone* kemanapun dan dimanapun, mengalami kesulitan untuk berhenti menggunakan *smartphone*, dan lebih sensitif terhadap hal yang mengganggu waktu mereka ketika menggunakan *smartphone*. Dikarenakan keinginan yang besar untuk terus menggunakan *smartphone* dan semakin sulit untuk berhenti menggunakannya, remaja akan kesulitan menahan diri untuk menyelesaikan tugas dan menyelesaikan pekerjaan sehari-hari (Kim, 2013).

Khoo dan Yang (2021) pada penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan hingga menjadi kecanduan/adiksi dapat menyebabkan masalah fisik dan emosional. Maka dari itu, kecanduan/adiksi *smartphone* bisa menimbulkan emosi yang negatif pada remaja. Dengan munculnya emosi yang negatif dapat meningkatkan kecenderungan agresi pada remaja. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa kecanduan/adiksi *smartphone* berkaitan dengan munculnya agresif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Romdhane, dkk., (2022) memang penelitian mereka tertuju pada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresif secara umum. Namun, pada hasil yang didapat bahwa pengaruh total hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan agresi verbal lebih mendominasi dari agresi fisik dan kemarahan. Remaja yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan akan mengalami permasalahan sosial, seperti rusaknya hubungan antar teman sebaya.

Menurut Buss dan Perry (1992) perilaku agresif merupakan perilaku atau kecenderungan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal. Hal ini meliputi dimensi *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Pada dasarnya, perilaku agresif tidak hanya terkait dengan kekerasan fisik; hal tersebut juga dapat mencakup perilaku agresif yang dimulai dengan hinaan verbal atau lisan dan berakhir pada perilaku agresif fisik, seperti memukul, menendang, penganiayaan, atau jenis perilaku kekerasan lainnya.

Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Williamson (2023) Mengungkapkan bahwa seiring dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*, maka perilaku agresi fisik

dan agresi verbal juga meningkat. Perilaku agresi verbal sering dianggap tidak sekeras dan separah agresi fisik. Padahal agresi fisik bisa muncul karena berawal dari agresi verbal. Sejumlah penelitian juga menunjukkan korelasi positif bahwa adiksi *smartphone* secara signifikan memiliki keterkaitan dengan perilaku agresi, terutama pada agresi verbal (Romdhane, Malaeb, Dine, Obeid, & Hallit, 2022).

Agresi verbal merupakan salah satu bentuk kekerasan yang dilakukan secara lisan oleh individu kepada individu lainnya. Berkowitz (2003) menjelaskan bahwa perilaku agresi verbal bertujuan untuk menyakiti individu lain melalui tutur kata yang diucapkannya. Individu menunjukkan agresi verbal melalui perilaku seperti mengumpat, mencela, memaki, mengolok-olok, memfitnah, mengintimidasi, atau menyerang lawan menggunakan lisannya.

Hakikat agresi verbal sebagai fenomena komunikatif adalah penyerangan terhadap individu lain dengan menggunakan kalimat-kalimat yang bertujuan untuk melukai, meyakiti, atau merusak kepribadian individu lain (Temirgazina, 2013). Agresi verbal menjadi salah satu jenis kekerasan psikis dalam perilaku individu. Ketika individu melakukan perbuatan yang menyebabkan rasa takut, kehilangan kepercayaan diri, kehilangan kemampuan untuk bertindak, tidak berdaya, dan menderita secara psikis berat, itu disebut kekerasan psikis (Todingrante, Purwasetiawatik, & Aditya, 2023).

Penjabaran diatas menunjukkan bahwa terdapat faktor yang diduga mempengaruhi perilaku agresi verbal pada remaja awal salah satunya adalah adiksi *smartphone*. Dikarenakan belum banyak literatur dan penelitian yang membahas tentang pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresi verbal, maka penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut dari pengaruh **adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresi verbal** pada remaja awal di DKI Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan penelitian yang akan diangkat adalah apakah terdapat pengaruh dari adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresi verbal pada remaja awal?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

- Apakah ada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresi verbal pada remaja awal?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah adiksi *smartphone* berdampak pada perilaku agresi verbal yang sering terjadi pada remaja awal

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa untuk meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana kecanduan atau adiksi *smartphone* berdampak pada perilaku agresi verbal pada remaja awal.

2. Manfaat Praktis

- **Bagi Orang Tua**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pelajaran bagi orang tua, baik di rumah ataupun di sekolah agar selalu memberi pengawasan pada anak remaja yang telah diberi kebebasan memakai *smartphone* supaya remaja bisa menggunakan *smartphone* sesuai dengan waktunya.

- **Bagi Remaja Awal**

Bagi para remaja diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai pelajaran bahwa terlalu sering menggunakan *smartphone* bukanlah hal yang baik. Karena penggunaan *smartphone* diluar batas jam normal bisa mengakibatkan banyak yang buruk, salah satunya timbul perilaku agresi.

- **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, karena bagi peneliti selanjutnya akan meneliti bagaimana pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresi verbal. Penelitian selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan meneliti lebih lanjut tentang temuan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan menyampaikan gambaran umum penelitian ini pada pembaca, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan yang terdiri dari 5 bab. Dengan uraian sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

2. BAB II: KAJIAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori Adiksi, teori Adiksi *Smartphone*, teori Agresi Verbal, dinamika teori, serta penelitian sebelumnya.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, membahas metodologi penelitian, waktu dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, prosedur pengambilan data, dan kisi-kisi instrumen penelitian. Selain itu, dijelaskan juga metode analisis data yang digunakan.

4. BAB IV: HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan.

5. BAB V: PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan serta saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Adiksi Smartphone

1. Definisi Adiksi *Smartphone*

Adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan bisa kambuh kapan saja, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang diulang-ulang oleh seseorang untuk memuaskan diri pada aktivitas tersebut. Panova & Carbonell (2018) pada penelitiannya mengungkapkan definisi teoritis dari kecanduan adalah sebuah dampak buruk, gangguan (negatif), ketergantungan psikologis (kehilangan kendali) dan ketergantungan fisik. Kecanduan ini mengarahkan individu untuk melanjutkan sebuah perilaku secara terus-menerus. Istilah ini sering digunakan untuk menyebut ketergantungan terhadap Napza (narkotika, alkohol, psikotropik, dan zat adiktif lain), tetapi tidak jarang digunakan juga untuk menyebut ketergantungan pada masalah judi, kompulsif makan, kecanduan *game online*, kecanduan *smartphone*, dan permasalahan yang mengarah negative lainnya (Soetjipto, 2007).

Menurut Kwon, et al, (2013b) adiksi *smartphone* dikembangkan dari teori adiksi internet. Teori adiksi internet, yang pertama kali diperkenalkan oleh Dr. Kimberly, (1998, dalam Lee, 2016) menjadi dasar untuk munculnya adiksi *smartphone*. Peneliti pertama yang menciptakan instrumen pengukuran Adiksi *Smartphone* adalah Kwon, Kim, Cho, dan Yang (2013a). Mereka menggambarkan kecanduan *smartphone* sebagai kecanduan atau ketertarikan terhadap *smartphone* yang dapat mengakibatkan munculnya persoalan sosial dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Gangguan pengendalian impuls juga bisa disebabkan oleh kecanduan *smartphone*. selain itu, Kwon, dkk., (2013a) menciptakan *Smartphone Addiction Scale (SAS)*, sebuah alat ukur yang dirancang khusus untuk pengguna remaja.

Menurut Demirci dkk., (2014, dalam Fischer-Grote dkk., 2019) menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* ditandai dengan penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan bisa menyebabkan gangguan pada aktivitas sehari-hari. Lee, dkk., (2014) Menjelaskan bahwa adiksi *smartphone* adalah jenis hubungan atau kecanduan terhadap *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu

aktivitas sehari-hari. Hal ini menyebabkan individu menjadi tidak fokus dalam mengerjakan tugas sehari-hari, kesulitan mengendalikan impuls, termasuk mengendalikan emosi, sering melamun, perubahan suasana hati, munculnya perilaku agresif, gejala penarikan diri, dan keinginan untuk menggunakan *smartphone* kembali.

Seiring dengan perubahan zaman, *smartphone* menjadi salah satu bagian penting bagi sebagian besar pengguna. Maka dari itu, ketiadaan *smartphone* dalam genggaman menyebabkan sulitnya mengorganisir dan menyesuaikan aktivitas sehari-hari para pengguna. Selain itu, berada jauh dari *smartphone* dapat menyebabkan ketidaknyamanan bahkan stress bagi sebagian besar pengguna. Hal itu terjadi karena menurut mereka *smartphone* merupakan suatu hal yang membuat mereka tenang dan nyaman ketika memegangnya (Panova & Carbonell, 2018).

Kecenderungan para pengguna *smartphone* yang menyebabkan munculnya adiksi bukan terletak pada bentuk fisik *smartphone* itu sendiri, melainkan fasilitas yang tersedia pada *smartphone*. Sebagai contoh akses *internet*, pengguna *smartphone* bisa dengan leluasa mengakses berbagai konten, jaringan, hiburan dan lain sebagainya menggunakan fasilitas yang bisa diakses di *internet* melalui *smartphone*. Selain itu, *smartphone* juga memberi fasilitas berbagai macam aplikasi sebagai lading hiburan seperti *games*, film/*series*, *online shop*, dan beberapa aplikasi *social media* lainnya. Oleh karena itu, meningkatnya frekuensi penggunaan *smartphone* bisa terjadi dikarenakan berbagai macam fasilitas tersebut bisa diakses oleh pengguna *smartphone* dimana saja dan kapan saja. Jadi, bisa disimpulkan bahwa permasalahan-permasalahan yang muncul akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan itu bergantung pada aktivitas apa yang dilakukan oleh pengguna *smartphone* (Panova & Carbonell, 2018).

Adiksi *smartphone* menurut penulis sendiri adalah sebuah perilaku yang ingin dilakukan secara terus-menerus dan tidak ingin berhenti untuk bermain atau menggunakan *smartphone*. Individu akan menggunakan *smartphone* sesuai dengan kesenangan mereka. Seperti bermain *games*, bermain media sosial, menonton film, dan beberapa aktivitas penggunaan *smartphone* lainnya. Individu yang sudah merasa nyaman ketika sudah berlarut-larut bermain *smartphone*, akan marah dan merasa terganggu apabila mereka ditegur atau dipaksa berhenti oleh orang-orang sekitar. Maka

dari itu, individu harus mendapat pantauan atau perhatian dari orang tua terkait durasi penggunaan *smartphone*.

2. Dimensi *Smartphone Addiction*

Kwon, *et al*, (2013a) mengembangkan dimensi *smartphone addiction* menjadi 5 bagian, diantaranya:

1. *Daily-Life Disturbance*, kategori ini mencakup gangguan tidur, ketidaknyamanan pada tangan dan punggung, penglihatan kabur, susah untuk fokus, dan kehilangan tugas yang dijadwalkan.
2. *Withdrawal*, yang ditandai dengan kegelisahan, mudah tersinggung, dan tidak mampu jauh dari *smartphone*. Hal ini juga termasuk tidak pernah berhenti menggunakan *smartphone*, selalu ingin menggunakannya. Dan menjadi marah apabila ada yang mengganggu.
3. *Cyberspace-Oriented Relationship*, ia menganggap hubungannya dengan orang-orang yang dikenalnya melalui *smartphone* jauh lebih intim dibandingkan komunikasi dengan teman-teman di kehidupan nyata, Ia juga terus-menerus memeriksa *smartphone* dan merasa kesepian ketika tidak menggunakannya.
4. *Overuse*, suatu kelainan yang ditandai dengan penggunaan *smartphone* secara kompulsif, selalu membawa *charger* kemanapun, preferensi untuk melakukan mencari bantuan pada *smartphone* daripada pada orang lain, dan akan merasa ingin selalu menggunakan *smartphone*.
5. *Tolerance*, merupakan upaya menahan diri dalam menggunakan *smartphone*, namun tidak pernah berhasil.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adiksi *Smartphone*

Fischer-Grote, Kothgassner, & Felnhofner (2019) mengemukakan beberapa faktor yang memengaruhi adiksi *smartphone*, diantaranya:

1. Faktor Jenis Kelamin

Beberapa penelitian mengidentifikasi jenis kelamin perempuan sebagai faktor yang memengaruhi adiksi *smartphone*, terdapat hubungan positif yang signifikan antara jenis kelamin perempuan dengan penggunaan yang berlebihan pada remaja (13-20 tahun). Namun, beberapa penelitian melaporkan kecanduan

smartphone hanya pada anak laki-laki. Dan pada penelitian lain terdapat hasil bahwa tidak ada pengaruh jenis kelamin dengan adiksi *smartphone*. Selain itu, salah satu studi menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan menggunakan ponsel mereka untuk alasan yang berbeda. Anak perempuan menghabiskan lebih banyak waktu di media sosial atau pesan teks, sementara anak laki-laki lebih tertarik pada permainan video, berbagi media, dan pencarian *internet*.

2. Faktor Usia

Sebagian besar studi menemukan faktor usia untuk memprediksi penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Namun, beberapa menemukan remaja akhir berada pada risiko yang lebih tinggi, sedangkan yang lain menemukan prevalensi yang lebih tinggi pada remaja awal daripada remaja akhir atau pada siswa sekolah menengah dari pada mahasiswa.

3. Faktor Durasi

Frekuensi penggunaan *smartphone* yang lebih tinggi, durasi penggunaan *smartphone* yang lebih tinggi (rata-rata 33,17 menit lebih lama dari pengguna normal) memiliki keterkaitan dengan penggunaan yang tidak sehat atau kecanduan.

4. Faktor Pola Penggunaan

Menggunakan *smartphone* untuk layanan jejaring sosial (SNS) dan durasi penggunaan ini tampaknya memprediksi kecanduan *smartphone*. Remaja dengan pola penggunaan bermasalah juga menghabiskan lebih banyak waktu di SNS atau di obrolan online dan lebih sering menggunakan *smartphone* untuk komunikasi. Selain itu, para remaja juga menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, *streaming* video, dan kegiatan hiburan lainnya.

5. Faktor Pendidikan

Dalam sebuah studi mengidentifikasi bahwa sekolah merupakan prediktor penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Namun disisi lain, teknologi dan penggunaan *smartphone* bisa menjadi acuan positif untuk pembelajaran di sekolah.

6. Faktor Keluarga

Latar belakang pendidikan orang tua dan perekonomian ditemukan tidak berpengaruh pada kecanduan *smartphone* dalam satu penelitian, namun dalam penelitian lain mampu menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara tingkat perekonomian dan penggunaan *smartphone* secara intensif. Selain itu, hukuman dari orang tua, serta mediasi restriktif oleh orang tua tampaknya meningkatkan kemungkinan penggunaan dan kecanduan *smartphone* pada anak-anak dan remaja, sedangkan keterikatan dengan orang tua dan gaya pengasuhan terhadap remaja berfungsi sebagai faktor pelindung.

7. Faktor Jaringan Sosial

Sebuah asosiasi positif telah menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* terdapat keterkaitannya dengan *circle* pertemanan. Semakin luas lingkaran pertemanan maka remaja akan lebih cenderung menggunakan *smartphone*. Baik digunakan sebagai bermain *games*, media sosial, atau lain sebagainya. Namun, penggunaan *smartphone* juga memiliki sisi positif yakni terjalinnya komunikasi yang baik sehingga kualitas pertemanan juga membaik.

8. Faktor Kepribadian

Kecanduan *smartphone* tampaknya lebih tinggi pada remaja dengan kontrol diri yang rendah. Selanjutnya harga diri rendah serta depresi, somatisasi, sensitivitas interpersonal, dan permusuhan tampaknya berhubungan dengan masalah penggunaan *smartphone*. Hal tersebut dikarenakan remaja akan dihadapkan pada perubahan biologis yang dramatis, pengalaman-pengalaman baru, serta perkembangan pada pola pikir. Cara berpikir remaja menjadi lebih abstrak dan idealistik. Masa remaja dapat memiliki kesinambungan maupun ketidaksinambungan dengan masa kanak-kanak.

2.2 Agresi Verbal

1. Definisi Agresi Verbal

Buss dan Perry (1992) mengemukakan perilaku agresif adalah keinginan untuk menyakiti individu lain, dengan cara mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Komponen agresivitas terdiri dari agresi verbal, kemarahan dan permusuhan.

Bandura (1971, dalam Kumala, 2017) beranggapan bahwa perilaku agresif merupakan sesuatu yang dipelajari dan bukan perilaku yang dibawa individu sejak lahir. Bandura menambahkan bahwa ternyata anak-anak sejak usia dini dapat mempunyai perilaku agresif hanya dengan mengamati perilaku agresif sesosok model (orang tua, pengasuh, atau guru). Menurut Sears dkk. (1994, dalam Purnama dkk., 2020) perilaku agresi merupakan ketika individu yang dengan sengaja merusak dengan cara melukai atau menyakiti diri sendiri maupun orang yang ada disekitarnya. Berkowitz (1995) perilaku agresi didefinisikan sebagai berbagai jenis perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dengan tujuan melukai orang lain sehingga orang yang mereka tuju mengalami kerusakan fisik dan mental.

Berdasarkan uraian di atas tentang definisi perilaku agresif, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang dilakukan oleh seseorang terhadap objek sasaran dengan tujuan untuk menyakiti atau merusaknya.

Menurut Buss & Perry (1992) bentuk perilaku agresif terdapat empat macam, yaitu:

1. Agresi fisik adalah jenis perilaku motorik seperti melukai dan menyakiti seseorang. Sebagai contoh, seseorang dapat menyerang, memukul, menendang, atau mendorong.
2. Agresi verbal adalah bentuk motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain secara lisan. Contohnya termasuk berdebat, menunjukkan ketidaksukaan dan ketidaksetujuan terhadap orang lain, terkadang menyebarkan gosip, membentak, menghina, dan lain-lain.
3. Agresi marah adalah emosi atau afeksi yang menunjukkan kesiapan psikologis untuk bertindak agresif. Contohnya termasuk kesal, kehilangan kesabaran, dan ketidakmampuan untuk mengendalikan rasa marah.
4. Sikap permusuhan terdiri dari elemen kognitif seperti benci, curiga, iri hati, dan perasaan tidak adil dalam kehidupan.

Infante dan Wigley (1986, dalam Bimantara, 2018) mengartikan *Verbal Aggression* merupakan serangan terhadap konsep diri orang lain, atau posisi seseorang dalam sebuah topik pembicaraan yang bertujuan untuk menyakiti secara psikologis agar orang lain tersebut tidak disukai. Berkowitz (2003) mendefinisikan perilaku

agresi verbal sebagai suatu bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, perilaku agresif verbal dapat berbentuk umpatan, celaan atau makian, ejekan, dan ancaman melalui kata-kata.

Verbal aggression ialah komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui ungkapan verbal, misalnya berdebat menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebar gosip, dan kadang bersikap sarkatis (Buss & Perry, 1992). *Verbal aggression* dapat dikelompokkan menjadi *verbal aggression* aktif langsung, *verbal aggression* pasif langsung, *verbal aggression* aktif tidak langsung, dan *verbal aggression* pasif tidak langsung.

Berdasarkan berbagai definisi yang diberikan oleh para tokoh diatas, perilaku agresif verbal dapat diartikan sebagai suatu perilaku agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengancam, atau membahayakan individu yang menjadi sasaran perkataannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Contoh perilaku agresi verbal adalah menyebar fitnah, memaki, mengeluarkan kata-kata kasar, dan lainnya.

Dikarenakan individu adalah makhluk sosial yang memiliki kebutuhan dasar untuk berinteraksi dengan orang lain, perilaku agresi verbal sering dianggap sebagai hal yang umum dalam pertemanan, meskipun agresi fisik dapat berasal dari agresi verbal. Oleh karena itu, perilaku agresi verbal merupakan salah satu fenomena yang penting untuk diteliti. (Rosalinda & Satwika, 2019).

Temirgazina (2013) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa agresi verbal dapat dikategorikan dalam komunikasi interpersonal yang destruktif. Kategori ini mengakomodasi bentuk dan ciri-ciri kontak komunikatif antarpribadi yang dapat memberi efek menyakitkan dan merusak kepribadian lawan bicara serta merusak hubungan antarpribadi tersebut. Motif individu yang melakukan agresi verbal dapat berupa kepuasan untuk diri sendiri, keinginan aktualisasi diri (yang disadari atau tidak), punya niat yang buruk, balas dendam, atau persaingan secara pribadi maupun sosial.

Hakikat agresi verbal sebagai fenomena komunikatif adalah penyerangan terhadap individu lain dengan menggunakan kalimat-kalimat yang bertujuan untuk melukai, meyakiti, atau merusak kepribadian individu lain. Kalimat-kalimat menyakitkan tersebut akan mengalihkan pikiran individu untuk bertanya pada dirinya

sendiri, seperti *mengapa kalimat itu dilontarkan kepada saya? Apakah saya telah melakukan sebuah kesalahan? Apakah saya telah gagal?* Dan berbagai macam pertanyaan lainnya yang membuat individu merasa gagal dan hancur secara psikis.

Selain menggunakan kalimat-kalimat yang menyakitkan, agresi verbal juga dapat diwujudkan dalam bentuk tuduhan dan ancaman. Baik secara terang-terangan maupun secara tersirat (tersembunyi) (Temirgazina, 2013).

Buss & Perry (1992, dalam Kurniawan, 2020) mengemukakan rincian perilaku agresi verbal sebagai berikut:

- Agresi Verbal Aktif Langsung

Adalah tindakan agresi secara verbal yang terjadi ketika seseorang atau kelompok berhadapan langsung dengan orang atau kelompok lain, dengan menggunakan kata-kata seperti hinaan, makian, dan umpatan.

- Agresi Verbal Pasif Langsung

Merupakan tindakan kekerasan verbal yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok terhadap individu atau kelompok lain, seperti dengan cara diam, menolak berbicara, atau berdiam diri tanpa melakukan kontak verbal secara langsung.

- Agresi Verbal Aktif Tidak Langsung

Adalah ketika seseorang atau suatu kelompok melakukan kekerasan verbal dan fisik tanpa mendekati sasarannya secara langsung, seperti menyebarkan fitnah atau gosip. Mereka terlibat dalam agresi verbal aktif tidak langsung.

- Agresi Verbal Pasif Tidak Langsung

Adalah tindakan permusuhan pasif secara verbal yang dilakukan oleh orang atau perkumpulan orang terhadap orang atau kelompok lain yang menjadi sasarannya dengan tidak berinteraksi dengannya, seperti dengan tidak memberi dukungan.

2. Dimensi Agresi Verbal

Infante dan Wigley (1986, dalam Bimantara, 2018) mengemukakan bahwa dimensi agresi verbal ada 4, diantaranya:

a) Frekuensi (*frequency*)

Frekuensi adalah jumlah dari suatu perilaku yang terjadi.

b) Durasi (*duration*)

Durasi perilaku adalah jumlah total waktu perilaku dari awal sampai akhir.

c) Intensitas (*intention*)

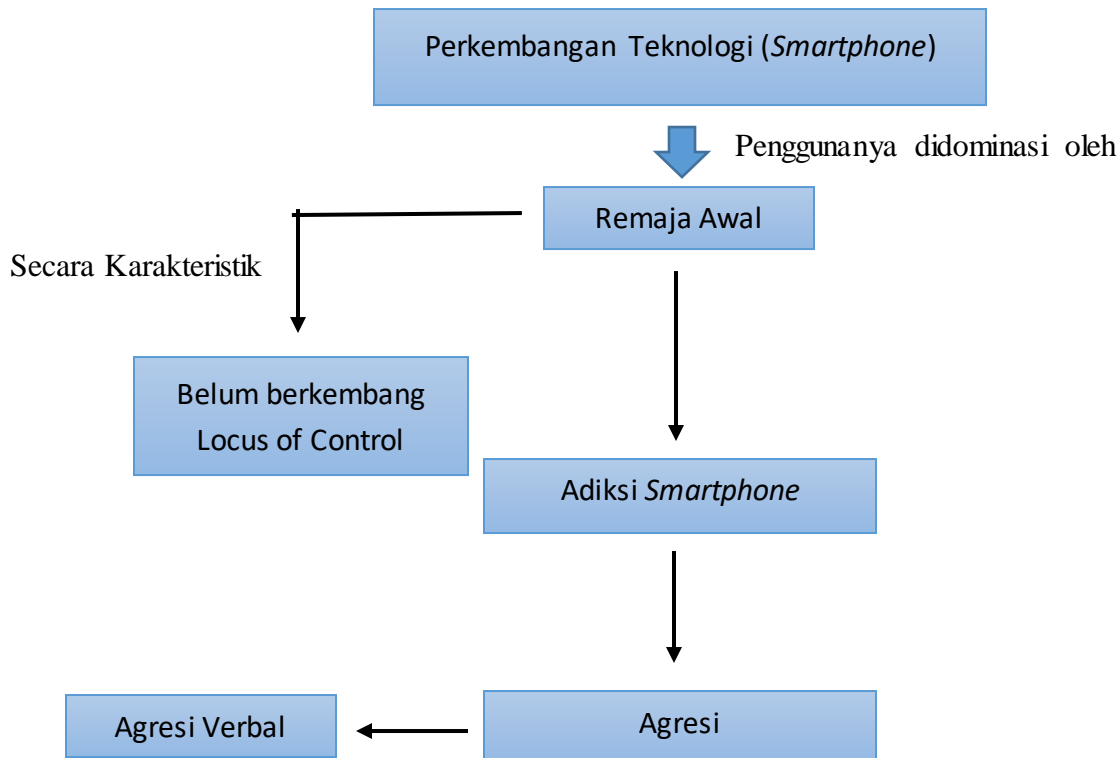
Intensitas perilaku adalah jumlah kekuatan, energi, atau tenaga yang terikat dalam perilaku. Intensitas bisa juga disebut dengan kekuatan.

d) Laten (*latency*)

Latency merupakan waktu yang berasal dari stimulus untuk berperilaku. Latency merupakan bentuk perilaku yang tidak terlihat

2.3 Dinamika Teori

Alur logika atau penalaran yang terdiri dari sekumpulan konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis dikenal sebagai dinamika teori penelitian. Secara umum, teori melakukan tiga hal: menjelaskan (*explanation*), memprediksi (*prediction*), dan mengendalikan (*control*) suatu gejala. (Sugiyono, 2016).



Gambar 2. 1 Dinamika Teori

Gambar bagan diatas merupakan alur logika atau sebuah dinamika teori dari penelitian ini. Dengan adanya perkembangan teknologi yang hampir semua akses kebutuhan hidup ada didalam fasilitas *smartphone*, membuat mayoritas pengguna *smartphone* tidak bisa jauh dari jangkauan *smartphone*. Terlebih dari bentuk fisik dari *smartphone* yang praktis dan tidak menghabiskan banyak tempat untuk disimpan, *smartphone* menjadi benda yang mudah untuk dibawa kemana-mana. Merujuk pada data survey APJII (Asosiasi Pengguna Jaringan Internet Indonesia) pada tahun 2019, mengungkapkan bahwa individu dengan usia 10 hingga usia 14 tahun mengalami peningkatan penggunaan *smartphone* dengan angka 66,52%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* lebih banyak dioperasikan oleh remaja awal dan sebagian besar remaja awal telah menjadi pengguna *smartphone*. (Pratiwi & Malwa, 2021).

Subjek utama dalam penelitian ini adalah individu yang memasuki masa remaja. Individu yang memasuki masa remaja awal akan sering mengalami masa gejolak batin yang intens dan ditandai dengan perubahan perasaan dan persoalan. Sebagian besar remaja mencoba melakukan negosiasi yang berkaitan dengan waktu yang dibutuhkan untuk akhirnya berhasil menjadi seorang dewasa yang matang. Namun cukup banyak juga yang tidak berhasil (Santrock, 2011). Remaja akan menjadi tidak stabil selama masa ini karena mereka sedang mencari jati diri dan mudah menerima informasi dari dunia luar tanpa terlalu memikirkannya. Ketidakmampuan remaja dalam menangani informasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar menjadi salah satu faktor yang mendorong terjadinya tindakan kekerasan. Perbedaan etnik, budaya, gender, sosial-ekonomi, usia, dan gaya-hidup memengaruhi perkembangan aktual dari setiap remaja. Remaja yang hidup di zaman sekarang dihadapkan pada berbagai pilihan gaya hidup yang ditawarkan melalui media. Terdapat begitu banyak remaja yang tidak memperoleh kesempatan dan dukungan yang memadai dalam proses menjadi orang dewasa yang kompeten (McLoyd dkk., 2009, dikutip dalam Santrock, 2011).

Dengan berbagai fitur canggih seperti komunikasi, internet, *games*, multimedia, pendidikan, dan fitur berbelanja online, *smartphone* mempunyai beberapa keunggulan seperti peningkatan produktivitas, memudahkan pencarian informasi, dan memperluas relasi melalui interaksi sosial (Fischer-Grote, Kothgassner, & Felnhofer, 2019). Beberapa hal tersebut membuat remaja rentan mengalami kecanduan/adiksi *smartphone*. Menurut

Kwon, dkk., (2013a) kecanduan *smartphone* adalah suatu pola atau perilaku *maladaptive* yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang menimbulkan gangguan. Gangguan-gangguan tersebut dapat diidentifikasi melalui lima kriteria: gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penarikan diri, toleransi, orientasi hubungan di dunia maya, dan penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Penggunaan *smartphone* yang apabila melebihi dari dalam waktu empat jam dalam sehari dapat mengakibatkan parahnya kecenderungan adiksi (Aljomaa, AlQudah, Albursan, Bakhiet, & Abduljabbar, 2016). Individu yang mengalami adiksi *smartphone*, akan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dan akan mengalami *craving* (keinginan untuk kembali menggunakan *smartphone*). Terlebih bagi remaja yang mempunyai hobi bermain *game online* (*gamer*) maka ia akan merasa ingin terus menerus untuk bermain *smartphone*.

Remaja yang mengalami adiksi *smartphone* akan rentan cenderung berperilaku agresif, terutama agresif verbal. Infante dan Wigley (1986, dalam Bimantara, 2018) mengartikan *Verbal Aggression* merupakan serangan terhadap konsep diri orang lain, atau posisi individu dalam sebuah topik pembicaraan yang bertujuan untuk menyakiti secara psikologis agar orang lain tersebut tidak disukai. Remaja yang tidak mendapat perhatian dan kontrol dari orang terdekat dalam menggunakan *smartphone* akan terbiasa dengan durasi waktu penggunaan *smartphone*. Kemudian remaja akan merasa terganggu ketika orang lain berusaha untuk mengingatkan atau saat *smartphone* yang ia pegang diambil oleh orang lain. Selain itu konten dan multimedia yang tidak dipilah dalam *smartphone* juga mempengaruhi kecenderungan remaja berperilaku agresif verbal. Terlebih bagi remaja yang hobi bermain *game online*, lingkungan pertemanan yang terbiasa meluapkan emosi dengan berkata kasar dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresif verbal. Maka dari itu, remaja yang mengalami adiksi *smartphone* dengan berbagai macam efek negatif dari *smartphone* akan cenderung berperilaku agresif verbal.

2.4 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya yang menjelaskan mengenai adiksi *smartphone* dan perilaku agresif verbal. Diantaranya sebagai berikut:

Pada penelitian yang dilakukan oleh Romdhane, dkk., (2022) memang penelitian mereka tertuju pada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresif secara umum. Namun, pada hasil yang didapat bahwa pengaruh total hubungan antara kecanduan

smartphone dengan agresi verbal lebih mendominasi dari agresi fisik dan kemarahan. Remaja yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan akan mengalami permasalahan sosial, seperti rusaknya hubungan antar teman sebaya.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Khoo dan Yang (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan menjadi suatu kebiasaan terbukti menjadi perilaku yang maladaptif. Penggunaan *smartphone* yang maladaptif dapat meningkatkan kecenderungan perilaku agresif. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu yang mengalami adiksi *smartphone* tanpa disadari ia bersikap konfrontatif, yaitu berperilaku dengan mengungkapkan kata kasar secara terang-terangan. Individu akan merasa terganggu ketika ia sudah merasa nyaman untuk menghabiskan waktu menggunakan *smartphone*. Kemudian dengan penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol, seperti menonton video dengan unsur negatif, kekalahan dalam bermain *games*, atau hal-hal yang membuat individu marah lainnya, akan rentan meningkatkan munculnya perilaku agresi verbal.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yilmaz, dkk., (2023) menunjukkan hubungan yang signifikan antara *internet gaming disorder*, adiksi *smartphone*, dan perilaku agresi. *Internet gaming disorder* berawal dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Frekuensi bermain game yang ada dalam *smartphone* merupakan salah satu predictor kecanduan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif. Dalam penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan agresi fisik dan agresi verbal. Maka dari itu, semakin tinggi kecanduan *smartphone* semakin tinggi pula tingkat kecenderungan untuk melakukan agresi.

Dalam hasil penelitian Anggita Segarani (2023) diperoleh hasil bahwa terdapat tiga remaja yang menggunakan *smartphone* selama 5-8 jam perhari, yang berarti penggunaan *smartphone* oleh ketiga remaja tersebut masuk dalam kategori kecanduan atau adiksi. Ketiga remaja tersebut mengalami beberapa perilaku agresif, baik itu fisik maupun verbal. Salah satu dari ketiga remaja tersebut pernah melakukan ancaman terhadap temannya dikarenakan temannya tidak mau menuruti perintah dari remaja tersebut. Kemudian remaja tersebut juga merasa senang ketika melihat temannya di *bully*, dan ia akan turut membuat keadaan semakin panas agar temannya semakin di *bully*. Jika ada yang

menghina remaja tersebut, maka ia akan menghina balik orang tersebut. *Misuh* atau berkata kasar juga sudah menjadi hal yang biasa dilakukan karena menurut dia hal tersebut merupakan suatu hal yang wajar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif kausal komparatif. Penelitian kausal-komparatif adalah metodologi metodologi yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel *independent* dan variabel *dependent*. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2016).

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara online/daring dengan menggunakan instrumen penelitian dalam bentuk Google Form. Waktu penelitian dan pengambilan data adalah Januari 2024, dan minimal 300 responden harus mengisi kuisisioner. Penelitian dan pengambilan data akan dilakukan di wilayah DKI Jakarta. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara online melalui WhatsApp dan Instagram.

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja awal usia 13-15 tahun yang duduk dibangku MTs/SMP di daerah Jakarta. Menurut data Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta tahun 2019-2021, dibawah Kementrian Agama terdapat 250 Madrasah Tsanawiyah (MTs) dengan jumlah peserta didik sebanyak 63.326. Sedangkan untuk SMP terdapat 1077 Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan jumlah peserta didik sebanyak 361.856. Jadi jumlah

keseluruhan peserta didik MTs dan SMP di DKI Jakarta adalah sebanyak 425.182 (Indonesia-BPS, 2021).

2. Sampel Penelitian

Populasi memiliki jumlah yang sangat besar, sehingga peneliti menggunakan sampel untuk memudahkan dalam pengolahan data penelitian. Menurut Sugiyono (2016), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sehingga jumlah yang diambil harus dapat mewakili populasi pada penelitian.

Dalam penelitian ini Jumlah sampel yang akan diambil adalah sebanyak 300 sampel. Menurut Tabachnick & Fidell (1996, dalam Vanvoorhis & Morgan, 2007) dianggap tepat, tidak kurang dan tidak lebih untuk memilih ukuran sampel minimal 300 data untuk penelitian yang menggunakan analisis faktor.

Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *Insidental Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan. Yaitu setiap individu yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan memenuhi kriteria dari penelitian tersebut. Jumlah responden sebanyak orang dengan kriteria sebagai berikut:

1. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan
2. Berusia 13-15 tahun
3. Siswa/i kelas 7-8 yang duduk dibangku MTs/SMP di DKI Jakarta
4. Menggunakan *smartphone* >6 jam dalam sehari berturut-turut
5. Sering mengalami *craving* (keinginan untuk kembali menggunakan *smartphone*) dalam kurun waktu 1 bulan terakhir
6. Sering mengalami rasa cemas dan kesulitan tidur dalam kurun waktu 1 bulan terakhir

Pengambilan sampel dilakukan pada beberapa sekolah diantaranya adalah MTsN 12 Jakarta dan MTsN 40 Jakarta.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel X: Adiksi *Smartphone*

Adalah variabel yang nilainya memengaruhi variabel terikat (Y). Variabel X pada penelitian ini adalah Adiksi *Smartphone*.

- Definisi Konseptual

Adiksi *smartphone* adalah penggunaan *smartphone* secara berlebihan sehingga hal tersebut memengaruhi aktivitas sehari-hari. Adiksi *smartphone* mempunyai berbagai macam ciri klinis seperti mengigau (*salience*), toleransi, kehilangan kendali, modifikasi suasana hati, gejala penarikan diri dan *craving* (keinginan untuk kembali menggunakan *smartphone*).

- Definisi Operasional

Peneliti menggunakan *Smartphone Addiction Scale* (SAS), alat ukur adiksi *smartphone* yang disusun oleh Kwon, et al., (2013a). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan enam dimensi adiksi *smartphone* dari Kwon, dkk., (2013a) yaitu gangguan *Daily-life disturbance*, *Positif Anticipation*, *Withdrawal*, *Cyberspace-oriented relationship*, *Over use*, dan *Tolerance*.

b. Variabel Y: Agresi Verbal

Merupakan variabel yang nilainya dipengaruhi variabel bebas (X). Variabel Y dalam penelitian ini adalah Agresi Verbal.

- Definisi Konseptual

Agresi verbal suatu bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, perilaku agresif verbal dapat berbentuk umpatann, celaan atau makian, ejekan, dan ancaman melalui kata-kata.

- Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur menggunakan skala agresi verbal yang diadaptasi peneliti pada alat ukur agresi verbal yaitu *Verbal Aggression Scale* (VAS) yang disusun oleh Infante & Wigley (1986). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat dimensi Agresi Verbal, diantara lain:

a) Frekuensi (*frequency*)

Frekuensi adalah jumlah dari suatu perilaku yang terjadi.

b) Durasi (*duration*)

Durasi perilaku adalah jumlah total waktu perilaku dari awal sampai akhir.

c) Intensitas (*intention*)

Intensitas perilaku adalah jumlah kekuatan, energi, atau tenaga yang terikat dalam perilaku. Intensitas bisa juga disebut dengan kekuatan.

d) Laten (*latency*)

Latency merupakan waktu yang berasal dari stimulus untuk berperilaku. Latency merupakan bentuk perilaku yang tidak terlihat (Miltenberger, 2016).

3.5 Hipotesis

- **Hipotesis Alternatif (Ha)**

Adiksi *Smartphone* dan Agresi Verbal mempunyai korelasi yang signifikan pada kalangan remaja awal

- **Hipotesis Null (Ho)**

Adiksi *Smartphone* dan Agresi Verbal tidak berkorelasi secara signifikan

3.6 Teknik Pengambilan Data

1. Tahap Persiapan

Sebelum memulai penelitian, peneliti mencari literatur yang relevan dan mencari alat pengukuran yang tepat untuk variabel penelitian. Peneliti menggunakan dua alat ukur dalam penelitian ini. Dua alat ukur tersebut yaitu *Smartphone Addiction Scale* (SAS) dan *Verbal Aggression Scale* (VAS) masing-masing untuk mengukur adiksi *smartphone* dan perilaku agresi verbal. Kemudian, peneliti juga mempersiapkan pengambilan data pada siswa/i kelas 7-8 yang duduk dibangku MTs/SMP di DKI Jakarta.

2. Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang memberikan serangkaian daftar pertanyaan tertulis kepada peserta untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini kuisisioner dibagikan kepada siswa/i kelas 7-8 yang duduk dibangku MTs/SMP di Jakarta sebagai responden untuk mengumpulkan data secara online.

3. Etika Penelitian

Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan pendekatan dan memperkenalkan responden terlebih dahulu. Setelah itu, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Selain itu, calon responden diperbolehkan untuk bebas memilih apakah bersedia berpartisipasi dalam penelitian sebagai responden atau tidak.

Calon responden memiliki kuasa untuk memutuskan secara sadar dan tidak ada unsur paksa dalam berpartisipasi atau tidak dalam penelitian. Calon responden juga mempunyai hak untuk mempersiapkan segala hal sebelum penelitian dimulai, menanyakan segala hal terkait dengan penelitian, dan menarik diri dari keikutsertaan sebagai responden sebelum penelitian dimulai.

Untuk memenuhi hak pada calon responden, peneliti membuat sebuah formulir persetujuan. Tujuannya adalah agar calon responden mengetahui judul penelitian, tujuan, manfaat penelitian dan dampak yang diteliti selama pengumpulan data. Calon responden dapat menunjukkan kesediaannya untuk berpartisipasi dengan memberi tanda centang (√) pada lembar persetujuan yang ada pada lembar pertama google form tersebut. Namun jika subjek tersebut tidak bersedia maka peneliti tidak memaksa dan menghormati keputusan dari subyek.

Peneliti akan menjelaskan beberapa hal kepada responden yang menyetujui untuk diteliti. Peneliti akan menjelaskan bahwa data yang diperoleh dari responden akan dijaga kerahasiaannya. Kemudian apabila terdapat ketidakfahaman atau pertanyaan seputar penelitian, responden dapat menanyakan ke email atau nomor whatsapp yang telah dicantumkan pada lembar pengesahan. Selama melakukan penelitian, responden diharap bisa rileks dan tidak buru-buru, sehingga responden bisa memberi jawaban yang konkrit dan sesuai dengan apa yang dialami oleh responden.

3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner sebagai metode pengumpulan data, yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Dengan menggunakan *blue print* SAS dan VAS.

1) Skala Adiksi *Smartphone*

Smartphone Addiction Scale (SAS), yang dikembangkan oleh Kwon et al. (2013a) digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat ketergantungan *smartphone* responden. Instrument untuk penelitian ini terdiri dari 33 item. Skala likert yang dikodekan dari skor terkecil digunakan 1 = “Sangat Tidak Setuju” hingga skor terbesar 4 = “Sangat Setuju”. Adapun *blueprint* skala adiksi *smartphone* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 *Blueprint Smartphone Addiction Scale*

No	Dimensi	Indikator	No. Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	<i>Item</i>
1	<i>Daily-life disturbance</i>	• Gagal melaksanakan rencana	1		1
		• Sulit untuk fokus saat bekerja atau di kelas	2		1
		• Mengalami gangguan fisik	3,4		2
		• Mengalami gangguan tidur	5		1
2	<i>Positif Anticipation</i>	• Perasaan tenang dan senang menggunakan <i>smartphone</i>	6, 7, 10, 138		3
		• Merasa percaya diri ketika menggunakan <i>smartphone</i>	8		1
		• Menggunakan <i>smartphone</i> untuk menghilangkan stress	9		1
		• Merasa hampa tanpa <i>smartphone</i>	11, 12		2
3	<i>Withdrawal</i>	• Gugup, gelisah, dan tidak dapat ditoleransi tanpa menggunakan <i>smartphone</i>	14, 15, 19		3
		• Terus-menerus memikirkan <i>smartphone</i>	16		1

		kapanpun dan dimanapun			
		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak pernah lelah menggunakan <i>smartphone</i> • Marah ketika terganggu saat menggunakan <i>smartphone</i> 	17		1
			18		1
4	<i>Cyberspace-oriented relationship</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih nyaman berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya • Berulang kali mengecek <i>smartphone</i> untuk tetap terhubung dengan teman 	20, 21, 22, 23, 26		5
			24, 25		2
5	<i>Over use</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih memilih melakukan pencarian menggunakan <i>smartphone</i> untuk meminta bantuan daripada orang lain • Penggunaan <i>smartphone</i> yang tidak terkendali 	27		1
			28, 29, 30		3
6	<i>Tolerance</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Gagal mengontrol penggunaan <i>smartphone</i> 	31, 32, 33		3
Jumlah					33

- Norma Penelitian

Responden mengisi kuisioner dengan cara menyisipkan tanda centang sebagai tanda jawaban responden. Jawaban responden mewakili salah satu dari 4 skala *likert* yang digunakan untuk mengukur instrumen ini, yaitu “Sangat Setuju” = 4, “Setuju” = 3, “Tidak Setuju” = 2, “Sangat Tidak Setuju” = 1.

- Skoring

Tabel 3. 2 Skor Pengukuran Skala Sikap

Pilihan Jawaban	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

2) Skala Agresi Verbal

Alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengukur agresi verbal di media sosial adalah *Verbal Aggression Scale* (VAS) dari Infante & Wigley (1986) yang diadaptasi dari Bayu Bimantara (2018). 20 item skala likert yang menjadi bagian dari alat ukur ini, 10-favorable item dan 10-unfavorable item. Rentang respon terdiri dari 5 skala likert yang digunakan untuk mengukur instrumen ini, 5 skala likert tersebut ialah meliputi “Hampir Tidak Pernah”, “Jarang”, “Kadang-Kadang”, “Sering”, “Hampir Selalu”.

Tabel 3. 3 Blue print Verbal Aggression Scale

NO.	PERNYATAAN	NO ITEM	ASLI	TERJEMAHAN
1	<i>Favorable</i>	2	<i>I use insults to soften the intransigence of those who are really obstinate.</i>	Saya mengejek terhadap orang yang keras kepala
2		4	<i>I tell individuals they are unreasonable when they refuse to complete tasks I know are vital without providing a valid excuse.</i>	Saya menghina seseorang yang tidak mau mengerjakan sesuatu yang penting tanpa alasan yang jelas
3		6	<i>I attack the person's character if I think</i>	Saya menghina individu ketika

			<i>they truly deserve the person I'm attempting to influence.</i>	mereka pantas mendapatkannya
4		7	<i>I criticize people who act in really bad taste to make them realize how improper their behavior is.</i>	Ketika seseorang bertingkah buruk saya menghina untuk membuatnya lebih sopan
5		9	<i>When someone refuse to move on a significant issue, I become enraged and say harsh things to them.</i>	Saya kehilangan kesabaran dengan cara mengucapkan kata-kata kasar pada orang yang tidak mau mengalah
6		11	<i>I enjoy telling people how much I appreciate it when they offend me.</i>	Saya merasa senang ketika dapat membalas orang yang mengejek saya
7		13	<i>I enjoy making fun of those that act foolishly in an effort to make them feel smarter.</i>	Saya membuat ejekan pada seseorang yang melakukan sesuatu yang bodoh
8		16	<i>I criticize someone's character when they act cruelly or mean-spiritedly in an effort to change their conduct.</i>	Saya menyerang karakter seseorang yang melakukan sesuatu yang jahat untuk memperbaiki perilakunya
9		18	<i>I tell and yell to persuade people to</i>	Saya berteriak ketika tidak ad acara lain

			<i>move when trying to influence them doesn't appear to be working.</i>	untuk mempengaruhi seseorang
10		19	<i>When I am unable to counter another person's argument, I attempt to put them on the defensive in an effort to undermine it.</i>	Saya membuat seseorang merasa defensif ketika saya tidak dapat menyanggah argumennya
11	<i>Unfavorable</i>	1	<i>I take great effort to ensure that when I criticize someone's opinions, I don't insult their intelligence.</i>	Saya sangat berhati-hati untuk tidak merendahkan kecerdasan orang lain ketika saya membantah ide-ide orang tersebut
12		3	<i>I work so hard to make sure that when I try to influence someone else, they don't feel horrible about themselves.</i>	Saya berusaha keras membuat orang lain merasa nyaman dengan dirinya sendiri ketika saya mencoba mempengaruhi dirinya
13		5	<i>When others do things that I find foolish, I make a point of treating them very gently.</i>	Ketika seseorang melakukan sesuatu yang bodoh saya mencoba bersikap lembut pada orang tersebut

14		8	<i>Even when individuals have ridiculous notions, I still strive to make them feel good about themselves.</i>	Saya mencoba bersikap baik pada seseorang meskipun ide-ide nya terdengar bodoh
15		10	<i>I try not to get angry when others point out my shortcomings and take it in good fun.</i>	Saya menanggapi dengan humor ketika ada yang mengkritik kekurangan saya
16		12	<i>I try not to let it come through in what I say or how I say it when I really despise someone.</i>	Ketika saya tidak menyukai seseorang, saya berusaha untuk tidak menampilkannya pada perkataan saya
17		14	<i>I attempt not to harm someone's sense of self when I criticize their opinions.</i>	Saya menghindari menghina seseorang ketika saya menyanggah ide-ide orang tersebut
18		15	<i>I go to considerable lengths to avoid upsetting people when I try to persuade them.</i>	Saya berusaha untuk tidak menyinggung seseorang ketika saya mencoba mempengaruhi orang tersebut
19		17	<i>When there are personal assaults in a debate, I will not engage.</i>	Saya menolak ikut dalam diskusi yang menyudutkan seseorang

20		20	<i>I make a concerted effort to change the topic when a disagreement turns personal.</i>	Saya berusaha mengganti topik pembicaraan ketika pembicaraan mulai menyudutkan seseorang
----	--	----	--	--

- Norma Penelitian

Dalam mengisi kuesioner, responden menggunakan tanda centang untuk menunjukkan jawaban mereka. Dalam evaluasi instrumen, pilihan responden mewakili salah satu dari lima skala likert, yaitu “hampir tidak pernah” = 1, “jarang” = 2, “sering” = 3, “hampir selalu” = 4.

- Skoring

Tabel 3. 4 Skoring Item VAS

Item	Skor Pernyataan			
	Hampir tidak pernah	Kadang-kadang	Sering	Hampir selalu
<i>Favorable</i>	1	2	3	4
<i>Unfavorable</i>	4	3	2	1

3) Uji Validitas

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016).

Uji validitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah valid. Hal ini akan mencakup ketepatan alat ukur, skala, dan proses yang digunakan oleh peneliti, yaitu kuesioner. Kuesioner dianggap valid hanya jika tiap item dapat mengukur atau menunjukkan apa yang diukurnya. Untuk menguji validitas penelitian ini, perlu menguji variabel Adiksi *Smartphone* yang terdiri dari 33 butir item, dan variabel Agresi Verbal yang terdiri

dari 20 butir item. Perbandingan nilai r hitung dan r tabel digunakan sebagai kriteria penilaian untuk menentukan validitas pertanyaan kuesioner. Rumus berikut digunakan untuk menghitung nilai r tabel:

$$r = \frac{t}{\sqrt{df + t^2}}$$

t = nilai t tabel dan df = derajat bebas, r = nilai r tabel

b. Hasil Uji Validitas

Pada uji validitas konstruk variabel adiksi *smartphone*, peneliti sebelumnya telah melakukan uji validitas dengan pendekatan *bi-factor* terhadap 33 item. Berdasarkan hasil analisis CFA menunjukkan *Chi-Square* = 166.770, df = 269, *P-value* = 1.0000, *RMSEA estimate* = 0.000, *RMSEA 90 percent C.I* = 0.000, *Probability RMSEA* = 1.0000, *CFI (Cumulative Fit index)* = 1.0000 yang artinya model ini sudah fit. Dengan demikian item-item yang ada pada skala ini hanya mengukur satu faktor saja, yaitu adiksi *smartphone* (Selviani, 2019). Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas pada skala Adiksi *Smartphone* dengan bantuan program SPSS 22.0 *for Windows*. Berdasarkan dari perhitungan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Variabel Adiksi Smartphone (X)

No. Butir Soal	Rhitung	Rtabel 5% (100)	Sig.	Kriteria
1	0,352	0,195	0,000	VALID
2	0,171	0,195	0,088	TIDAK VALID
3	0,451	0,195	0,000	VALID
4	0,392	0,195	0,000	VALID
5	0,506	0,195	0,000	VALID
6	0,491	0,195	0,000	VALID
7	0,526	0,195	0,000	VALID
8	0,510	0,195	0,000	VALID
9	0,463	0,195	0,000	VALID
10	0,697	0,195	0,000	VALID
11	0,554	0,195	0,000	VALID
12	0,529	0,195	0,000	VALID

13	0,535	0,195	0,000	VALID
14	0,475	0,195	0,000	VALID
15	0,538	0,195	0,000	VALID
16	0,598	0,195	0,000	VALID
17	0,613	0,195	0,000	VALID
18	0,529	0,195	0,000	VALID
19	0,362	0,195	0,000	VALID
20	0,483	0,195	0,000	VALID
21	0,500	0,195	0,000	VALID
22	0,610	0,195	0,000	VALID
23	0,481	0,195	0,000	VALID
24	0,467	0,195	0,000	VALID
25	0,485	0,195	0,000	VALID
26	0,513	0,195	0,000	VALID
27	0,511	0,195	0,000	VALID
28	0,348	0,195	0,000	VALID
29	0,490	0,195	0,000	VALID
30	0,438	0,195	0,000	VALID
31	0,262	0,195	0,009	VALID
32	0,497	0,195	0,000	VALID
33	0,635	0,195	0,000	VALID

Pada uji validitas variabel Agresi Verbal, peneliti sebelumnya melakukan uji validitas *factorial* terhadap 20 item. Berdasarkan hasil uji validitas *factorial*, menunjukkan nilai *standardized factor loading* dari VAS model unidimensional (Wigley & Infante, 1986). Dimana nilai *factor loading* untuk item/indikator *favorable* semuanya memiliki nilai > 0.3 dan untuk item F1, F3, F4, F5, F6, F7 memiliki nilai > 0.5 . Hal ini berarti item/indikator *favorable* memiliki bobot kontribusi yang baik terhadap variabel laten yaitu agresi verbal. Sementara untuk item/indikator *unfavorable* memiliki nilai *standardized factor loading* < 0.3 yang menandakan bobot kontribusi yang buruk terhadap agresi verbal (Bimantara, 2018). Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas pada skala Agresi Verbal dengan bantuan program SPSS 22.0 for Windows. Berdasarkan dari perhitungan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Agresi Verbal (Y)

No. Butir Soal	Rhitung	Rtabel 5% (100)	Sig.	Kriteria
1	0,487	0,195	0,000	VALID
2	0,335	0,195	0,001	VALID
3	0,452	0,195	0,000	VALID
4	0,513	0,195	0,000	VALID
5	0,342	0,195	0,000	VALID
6	0,362	0,195	0,000	VALID
7	0,557	0,195	0,000	VALID
8	0,484	0,195	0,000	VALID
9	0,526	0,195	0,000	VALID
10	0,490	0,195	0,000	VALID
11	0,449	0,195	0,000	VALID
12	0,436	0,195	0,000	VALID
13	0,398	0,195	0,000	VALID
14	0,644	0,195	0,000	VALID
15	0,588	0,195	0,000	VALID
16	0,600	0,195	0,000	VALID
17	0,395	0,195	0,000	VALID
18	0,407	0,195	0,000	VALID
19	0,637	0,195	0,000	VALID
20	0,381	0,195	0,000	VALID

Dari dua variabel tersebut, ada total 53 soal. Uji validitas dilakukan dengan program SPSS 22.0 *for Windows*; ditemukan bahwa satu item tidak valid dan lima puluh dua item valid untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel menunjukkan nilai yaitu 0,195. Dan nilai signifikansi yang lebih rendah dari 0,5.

4) Uji Reliabilitas

a. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas ini akan memastikan apakah kuesioner ini tepat, konsisten, dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016).

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan koefisien *alpha* (α) dan *Cronbach*. Sebuah instrumen penelitian dianggap reliabel jika memiliki koefisien *alpha* (α) lebih besar dari 0,60.

b. Interpretasi Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Dua Variabel

Variabel	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
Adiksi <i>Smartphone</i>	0,897	Reliabel
Agresi Verbal	0,819	Reliabel

Dari hasil uji reliabilitas tersebut diperoleh memiliki koefisien reliabilitas α 0,897 untuk variabel adiksi *smartphone* dan koefisien reliabilitas α 0,819 untuk variabel agresi verbal. Karena nilai koefisien reliabilitas α nya lebih besar dari 0,60, maka dianggap reliabel. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa setiap aspek kuesioner dapat dipercaya sebagai alat penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya. Pada analisis regresi suatu variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau *independent variable*, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau *dependent variable* (Mulyono, 2019).

Variabel yang mempengaruhi disebut dengan berbagai istilah: *variable independent*, variabel bebas, variabel penjelas *variable eksplanatorik*, atau variabel X (karena dalam grafik sering digambar sebagai absis atau sumbu X). Variabel yang dipengaruhi dikenal sebagai *variable dependent*, variabel terikat, atau variabel Y. kedua variabel ini merupakan variabel acak (random), namun variabel yang dipengaruhi harus selalu variabel acak. Analisis regresi adalah salah satu analisis yang luas pemakaiannya.

Tujuan analisis regresi adalah untuk menemukan pola hubungan matematis antara variabel X dan variabel Y, mengetahui seberapa besar perubahan masing-masing variabel X terhadap variabel Y, dan untuk memprediksi variabel Y jika nilai variabel X sudah

diketahui. Berdasarkan teori yang berasal dari temuan penelitian sebelumnya, harus ada hubungan kausalitas atau hubungan sebab akibat antara variabel dependent (Y) dan variabel independent (X). Ini adalah prinsip dasar persamaan regresi sederhana. Sebuah rumus regresi linier sederhana dapat digambarkan sebagai berikut:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

Y = *Variable Dependent* (Agresi)

X = *Variable Independent* (Adiksi *Smartphone*)

e = Error

a = Konstanta (nilai dari Y apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (Pengaruh positif atau *negative*)

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh adiksi *smartphone* (X) terhadap kecenderungan agresivitas (Y) adalah dengan menggunakan uji koefisien determinasi (R²). Nilai R² adalah proporsi yang memiliki nilai antara 0 dan 1, dan jika dikalikan dengan 100, itu akan menjadi presentasi. 1-R² adalah variabel lain yang memiliki pengaruh yang oleh peneliti tidak dijadikan subjek penelitian. Nilai R² diperoleh dengan:

$$R^2 = 1 - \frac{SS_{residual}}{SS_{total}} = 1 - \frac{\sum_i (y_i - \hat{y}_i)^2}{\sum_i (y_i - \bar{y}_i)^2}$$

Keterangan:

SS_{residual} = Kuadrat dari selisih nilai Y aktual dengan nilai prediksi Y

SS_{total} = Kuadrat dari selisih nilai Y aktual dengan nilai rata-rata Y

Kemudian uji F dan T dilakukan. Uji F dan T dilakukan untuk menentukan signifikan tidaknya variabel bebas terhadap variabel tak bebasnya jika diuji secara bersamaan. Uji T kemudian menentukan apakah variabel bebas signifikan secara parsial terhadap variabel tak bebasnya:

Uji F

$$F = \frac{\frac{R^2}{k}}{(1 - R^2)(N - k - 1)}$$

Dimana k merupakan jumlah dependent variable dan n adalah jumlah sampel, serta $(N - k - 1)$ adalah derajat kebebasannya.

Uji T

$$t = \frac{B}{S_B}$$

Dimana S_B adalah standar error dari B koefisien beta (regresi). S_B didapatkan melalui membagi $SS_{Residual}$ dengan derajat kebebasan $N - k - 1$, hasilnya dibagi dengan SS_x dan diakarkuadratkan. Koefisien beta (B) itu sendiri akan dibagi dengan nilai S_B . Uji T akan dilakukan untuk berbagai variabel bebas.

BAB IV
HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Variabel Penelitian

Gambaran umum variabel penelitian bertujuan untuk menggambarkan gambaran umum variabel yang diperoleh berdasarkan jawaban responden mengenai pertanyaan-pertanyaan yang didasarkan pada indikator yang akan diteliti. Dalam hal ini akan dilihat kecenderungan jawaban responden untuk semua variabel penelitian, yaitu variabel Adiksi *Smartphone* (X) yang memiliki 33 pertanyaan, dan variabel Agresi Verbal (Y) dengan 20 pertanyaan.

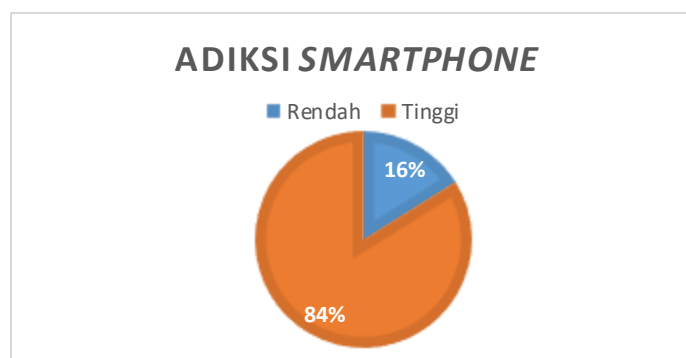
a) Variabel Adiksi *Smartphone*

Berdasarkan hasil perhitungan, individu yang dianggap memiliki kecenderungan Adiksi *Smartphone* adalah individu dengan skor rendah 1-65 dan skor 66-132 berarti tinggi.

Tabel 4.1 Gambaran Umum Adiksi *Smartphone*

	Frequency	Percent	Valid Percent
Valid RENDAH	37	16.1	16.1
TINGGI	193	83.9	83.9
Total	230	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas, diketahui partisipan yang memiliki skor tinggi pada kecenderungan adiksi *smartphone* sebanyak 193 orang (83,9%) dan individu dengan skor rendah ada 37 orang (16,1%). Berikut adalah diagram pembagian tiap kategori.



Gambar 3.1 Diagram Adiksi *Smartphone*

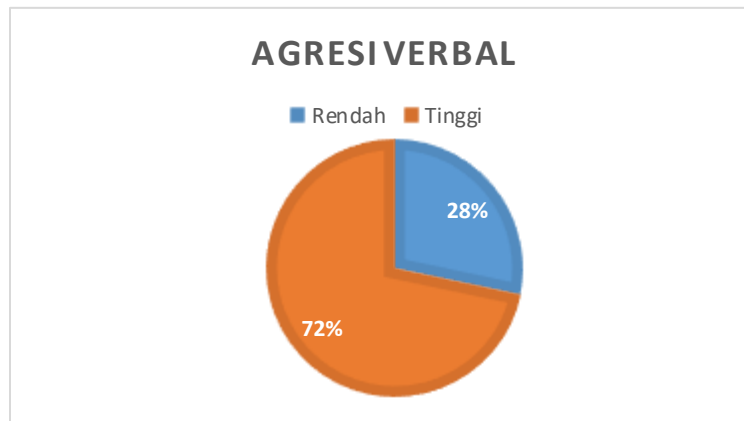
b) Variabel Agresi Verbal

Berdasarkan hasil perhitungan, individu yang dianggap memiliki kecenderungan agresi verbal adalah individu dengan skor rendah 1-39 dan skor 40-80 berarti tinggi.

Tabel 4.2 Gambaran Umum Agresi Verbal

	Frequency	Percent	Valid Percent
Valid RENDAH	65	28.3	28.3
TINGGI	165	71.7	71.7
Total	230	100.0	100.0

Berdasarkan tabel diatas, diketahui partisipan yang memiliki skor tinggi pada kecenderungan agresi verbal sebanyak 165 orang (71,7%) dan individu dengan skor rendah ada 65 orang (28,3%). Berikut adalah diagram pembagian tiap kategori.



Gambar 3.2 Diagram Agresi Verbal

2. Gambaran Variabel berdasarkan Jenis Kelamin

Gambaran umum variabel penelitian bertujuan untuk menggambarkan gambaran umum variabel yang diperoleh berdasarkan dari jenis kelamin responden. Pada penelitian ini memiliki jumlah responden sebanyak 230, sebanyak 142 adalah Perempuan dan sebanyak 88 berjenis kelamin laki-laki. Dalam hal ini akan dilihat kecenderungan responden untuk semua variabel penelitian, yaitu variabel Adiksi *Smartphone* (X) yang memiliki 33 pertanyaan, dan variabel Agresi Verbal (Y) dengan 20 pertanyaan.

a) Variabel Adiksi *Smartphone*

Berdasarkan hasil perhitungan, individu yang dianggap memiliki kecenderungan Adiksi *Smartphone* adalah individu dengan skor rendah 1-65 dan skor 66-132 berarti tinggi.

Tabel 4. 3 Gambaran Variabel Adiksi *Smartphone* Berdasarkan Jenis Kelamin

	Tinggi	Rendah
Laki-Laki	64 (45,1%)	24 (16,9%)
Perempuan	129 (90,8%)	13 (9,2%)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui partisipan dengan jenis kelamin laki-laki yang memiliki skor tinggi pada kecenderungan adiksi *smartphone* sebanyak 64 orang (45,1%) dan individu dengan skor rendah ada 24 orang (16,9%). Sedangkan partisipan dengan jenis kelamin perempuan yang memiliki skor tinggi pada kecenderungan adiksi *smartphone* sebanyak 129 orang (90,8%), untuk individu dengan dan individu dengan skor rendah ada 13 orang (9,2%).

b) Variabel Agresi Verbal

Berdasarkan hasil perhitungan, individu yang dianggap memiliki kecenderungan Agresi Verbal adalah individu dengan skor rendah 1-39 dan skor 40-80 berarti tinggi.

Tabel 4. 4 Gambaran Variabel Agresi Verbal Berdasarkan Jenis Kelamin

	Tinggi	Rendah
Laki-Laki	58 (40,8%)	30 (21,1%)
Perempuan	107 (75,4%)	35 (24,6%)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui partisipan dengan jenis kelamin laki-laki yang memiliki skor tinggi pada kecenderungan agresi verbal sebanyak 58 orang (40,8 %) dan individu dengan skor rendah ada 30 orang (21,1%). Sedangkan partisipan dengan jenis kelamin perempuan yang memiliki skor tinggi pada kecenderungan agresi verbal sebanyak 107 orang (75,4%) dan individu dengan skor rendah ada 35 orang (24,6%).

4.2 Hasil Analisis Penelitian

Pada hasil analisis penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh Adiksi *Smartphone* terhadap perilaku Agresi Verbal pada remaja awal di DKI Jakarta. Data hasil penelitian

yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang diberikan kepada responden penelitian dalam bentuk Gform, kemudian data tersebut diolah menggunakan IBM SPSS 22.

1. Uji Asumsi

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti dengan program SPSS 22 dan korelasi *Kolmogrov-Smirnov*. Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		230
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.36133322
	Most Extreme Differences	Absolute
	Positive	.020
	Negative	-.051
Test Statistic		.051
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig* sebesar 0,200 > 0,05 maka dapat diartikan bahwa data sampel dari populasi yang diuji dalam penelitian ini berdistribusi normal.

b) Uji Linearitas

Tujuan uji linearitas adalah untuk menentukan apakah kedua variabel memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan.

Tabel 4. 6 ANOVA Table

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada baris

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresi Verbal *	Between Groups	(Combined)	4072.343	57	71.445	.938	.602
Adiksi Smartphone		Linearity	1162.420	1	1162.420	15.262	.000
		Deviation from Linearity	2909.923	56	51.963	.682	.951
Within Groups			13099.900	172	76.162		
Total			17172.243	229			

Deviation from Linearity sebesar 0,951 ($> 0,005$) maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Adiksi *Smartphone* (X) dengan variabel Agresi Verbal (Y) terdapat hubungan yang **linier**.

2. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan menggunakan *software* SPSS 22. Analisis regresi sederhana digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh antara Adiksi *Smartphone* terhadap Agresi Verbal. Adapun data hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut.

a) Uji T

Tabel 4. 7 Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31.121	3.352		9.283	.000
	ADIKSI SMARTPHONE	.174	.043	.260	4.069	.000

a. Dependent Variable: AGRESI VERBAL

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk mengetahui apakah koefisien regresi yang dihasilkan signifikan, lihat tabel signifikansi di kolom sig. Jika nilai sig $< 0,05$, maka koefisien regresi mengandung pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dan begitupun sebaliknya. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,00 (sig kurang dari 0,05), sehingga hipotesis alternative

diterima, yang berarti bahwa variabel adiksi *smartphone* memiliki pengaruh signifikan dan negatif terhadap variabel Y. Dengan demikian, hipotesis null **ditolak**.

b) Uji F

Tabel 4. 8 ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1162.420	1	1162.420	16.554	.000 ^b
	Residual	16009.824	228	70.219		
	Total	17172.243	229			

a. Dependent Variable: AGRESI VERBAL

b. Predictors: (Constant), ADIKSI SMARTPHONE

Dapat diketahui pada table Fhitung bahwa Fhitung = 16.554 dengan tingkat signifikansi 0,000 (sig. <0,05) dan diketahui Ftabel 3,88, maka Fhitung > Ftabel. Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan atau model persamaan regresi memenuhi kriteria.

c) Koefisien Regresi

Tabel 4. 9 Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31.121	3.352		9.283	.000
	ADIKSI SMARTPHONE	.174	.043	.260	4.069	.000

a. Dependent Variable: AGRESI VERBAL

Berdasarkan tabel diatas nilai koefisiensi Adiksi *Smartphone* sebesar 0,174 dengan angka signifikansi 0,000 (sig. <0,05) yang berarti variabel Adiksi *Smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap Agresi Verbal. Koefisien regresi X sebesar 0,174 menunjukkan bahwa setiap nilai Adiksi *Smartphone* bertambah 1%, maka nilai Agresi Verbal bertambah sebesar 0,174. Koefisien

regresi tersebut bernilai positif, jadi dapat diartikan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Jadi, semakin banyak waktu yang digunakan oleh individu untuk menggunakan *smartphone* mereka, semakin besar kemungkinan mereka mengalami agresi verbal, dan sebaliknya, semakin sedikit waktu yang digunakan oleh individu untuk menggunakan *smartphone* mereka, semakin sedikit kemungkinan mereka mengalami agresi verbal.

d) R Square

Tabel 4. 10 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.260 ^a	.068	.064	8.380

a. Predictors: (Constant), ADIKSI SMARTPHONE

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,260. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,068, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh (Adiksi *Smartphone*) terhadap variabel terikat (Agresi verbal) adalah 6,8%. Sedangkan 93,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel eksternal yang tidak terkait dengan penelitian ini.

e) Pembahasan

Didasarkan pada hasil Uji T, Uji F, Koefisien Regresi, dan R Square yang disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

- Menurut hasil uji T, hipotesis alternative **diterima** karena variabel adiksi *smartphone* dan variabel agresi verbal memiliki pengaruh positif dan signifikan. Dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 (sig <0,05). Oleh karena itu, hipotesis null **ditolak**.
- Menurut hasil uji F, model persamaan regresi yang ditemukan dalam data penelitian adalah signifikan atau memenuhi persyaratan.
- Hasil Koefisien Regresi, Koefisien regresi X sebesar 0,174 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Adiksi *Smartphone*, maka nilai Agresi Verbal bertambah sebesar 0,174. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga

dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Jadi, semakin banyak waktu yang digunakan oleh individu untuk menggunakan *smartphone* mereka, semakin besar kemungkinan mereka mengalami agresi verbal, dan sebaliknya, semakin sedikit waktu yang digunakan oleh individu untuk menggunakan *smartphone* mereka, semakin sedikit kemungkinan mereka mengalami agresi verbal.

- Berdasarkan hasil, besarnya koefisien determinasi R Square sebesar 0,068 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh 6,8% dari adiksi *smartphone* terhadap variabel terikat, agresi verbal. Variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini mempengaruhi 93,2% dari keseluruhan.

4.3 Diskusi

Hasil analisis partisipan berdasarkan usia menunjukkan bahwa dari 230 partisipan, usia 13 tahun adalah yang paling banyak, dengan 173 responden (75,2%), usia 14 tahun adalah 53 responden (23%), dan usia 15 tahun adalah 4 responden (1,7%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jeperson dan Imanuel (2022) mayoritas responden dalam penelitian mereka berusia antara 13-15 tahun. Secara keseluruhan, responden berada pada rentang usia 12-15 tahun. Dalam penelitian tersebut, 52% orang dalam kategori rendah kecanduan *smartphone*, dan 48% orang dalam kategori tinggi. Menurut Santrock (2011) mengemukakan bahwa remaja adalah masa transisi menuju usia dewasa di mana anak-anak cenderung mengalami perubahan psikososial. Remaja dapat dengan mudah mengalami perubahan perilaku dan emosi pada fase ini. Data APJII (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dikalangan remaja meningkat secara signifikan pada tahun 2020. Data ini juga menunjukkan bahwa penggunaan internet pada tahun 2020 meningkat secara signifikan. Pada situasi pandemi COVID-19, alasan penggunaan internet adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar. 94,5% pengguna internet menggunakan perangkat elektronik atau *smartphone*. Meskipun penggunaan media sosial dapat meningkatkan pengetahuan, hal tersebut juga dapat memiliki efek negatif, terutama pada anak-anak dan remaja yang menggunakan perangkat elektronik atau *smartphone* di luar pengawasan orang tua mereka. (Simanjuntak & Wulandari, 2022).

Selanjutnya, hasil analisis gambaran umum variabel berdasarkan jenis kelamin, pada variabel adiksi *smartphone* didominasi oleh perempuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil

analisis yang diperoleh. Perempuan memiliki frekuensi tingkat tinggi adiksi *smartphone* sebesar 39,4%, sedangkan laki-laki yaitu 23,9%. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Mulyati dan Frieda (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecanduan *smartphone* berdasarkan jenis kelamin. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis yang diperoleh. Perempuan memiliki rata-rata kecanduan *smartphone* lebih tinggi yaitu sebesar 82.25, Sedangkan laki-laki yaitu sebesar 77.92. Lee (2014, dalam Mawarpury dkk., 2020) menjelaskan bahwa perempuan lebih sering melakukan orientasi sosial daripada laki-laki. Perempuan lebih sering menjadikan *smartphone* sebagai fasilitas untuk bermain *internet*, kegiatan sosial seperti *chatting* dan mengirim email, berbelanja online, menonton film atau serial, sedangkan laki-laki lebih sering menggunakan *smartphone* mereka untuk bermain game dan melihat video atau film. Laki-laki lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk kesenangan pribadi, sementara perempuan lebih sering menggunakan *smartphone* untuk kesenangan sosial dan mempertahankan hubungan dengan banyak orang. Oleh karena itu, perempuan lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk menjaga hubungan sosial daripada laki-laki, yang berarti mereka lebih mungkin menggunakan *smartphone*.

Hasil analisis partisipan berdasarkan durasi penggunaan *smartphone*, partisipan yang menggunakan *smartphone* kurang dari 2 jam perhari sebanyak 33 partisipan (14,3%), lalu sebanyak 139 partisipan (60,4%) menggunakan *smartphone* 2-6 jam perhari, dan sebanyak 58 partisipan (25,2%) menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas partisipan menggunakan *smartphone* 2-6 jam. Selaras dengan penelitian Uswatun Hasanah dkk., (2020) yang mendapatkan hasil bahwa keseluruhan partisipan yang ikut andil dalam penelitian sebanyak 290 remaja menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam perhari. Sama halnya dengan penelitian oleh Fitriana (2020), berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada seluruh subjek menunjukkan bahwa subjek menggunakan *smartphone* sekitar 5-7 jam atau 300-420 menit dalam sehari. Puspita Sari dan Mitsalia (2016, dalam Fitriana, 2020) mengungkapkan penggunaan *smartphone* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika penggunaan *smartphone* dengan durasi lebih dari 120 menit dalam sehari dan dalam sekali pemakaian berkisar lebih dari 75 menit.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang signifikan antara adiksi *smartphone* dan agresi verbal. Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian

yang dilakukan oleh Romdhane, dkk., (2022) yang menunjukkan hasil bahwa adiksi *smartphone* berpengaruh sebesar 10,33% terhadap perilaku agresi verbal. Pada dasarnya penelitian yang mereka lakukan tertuju pada pengaruh adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresif secara umum. Namun, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pengaruh total hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan agresi verbal lebih mendominasi dari agresi fisik dan kemarahan. Remaja yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan akan mengalami permasalahan sosial, seperti rusaknya hubungan antar teman sebaya. Selaras juga dengan penelitian Segarani (2023), dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 3 remaja, diperoleh hasil bahwa ketiga remaja tersebut menggunakan *smartphone* selama 5-8 jam perhari, yang berarti penggunaan *smartphone* oleh ketiga remaja tersebut masuk dalam kategori kecanduan atau adiksi. Ketiga remaja tersebut mengalami beberapa perilaku agresif, baik itu fisik maupun verbal. Salah satu dari ketiga remaja tersebut pernah melakukan ancaman terhadap temannya dikarenakan temannya tidak mau menuruti perintah dari remaja tersebut. Kemudian remaja tersebut juga merasa senang ketika melihat temannya di *bully*, dan ia akan turut membuat keadaan semakin panas agar temannya semakin di *bully*. Jika ada yang menghina remaja tersebut, maka ia akan menghina balik orang tersebut. *Misuh* atau berkata kasar juga sudah menjadi hal yang biasa dilakukan karena menurut dia hal tersebut merupakan suatu hal yang wajar.

Peneliti mengasumsikan bahwa ada faktor tambahan yang dapat memengaruhi perilaku agresi verbal di luar penelitian ini, salah satunya adalah keberfungsian keluarga. Ini sejalan dengan penelitian Laurencia, dkk., (2023), dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan status menikah orang tua terutama pada responden yang memiliki orang tua bercerai memiliki perilaku agresi verbal yang lebih tinggi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nisfianoor dan Yulianti (2005) menemukan hasil penelitian bahwa remaja dengan latar belakang keluarga yang bercerai memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk melakukan perilaku agresi dibandingkan dengan remaja dengan latar belakang keluarga yang utuh. Hal ini menunjukkan bahwa keberfungsian orang tua jelas memengaruhi kualitas hidup anak. Selain itu, terdapat variabel lain diluar penelitian ini yang turut memengaruhi munculnya perilaku agresi verbal yaitu kontrol diri. hal tersebut sejalan dengan penelitian Miftahul Auliya (2014) yang menunjukkan terdapat hubungan negatif yang cukup kuat antara kontrol diri dengan perilaku agresi. Hal tersebut

menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah perilaku agresi, begitu juga sebaliknya, semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi perilaku agresi. Prasetya, Tari, dan Erfan (2019, dalam Todingrante dkk., 2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa antara lingkungan sekitar dan perilaku agresi verbal terdapat keterkaitan pengaruh yang signifikan. Hal tersebut bisa dilihat dari bagaimana keadaan lingkungan tempat remaja bertumbuh dan berkembang pertama kali yaitu keluarga. Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama yang diperoleh remaja yang kemudian dijadikan pembelajaran sebelum berinteraksi dengan masyarakat.

Remaja yang mengalami adiksi *smartphone* akan cenderung mengalami gangguan emosional salah satunya adalah muncul perilaku agresi. Baik itu agresi fisik maupun agresi verbal. Remaja akan merasa terganggu ketika ada orang lain yang berusaha untuk mengingatkan atau saat *smartphone* yang ia pegang diambil oleh orang lain, maka ia akan marah dan mengeluarkan umpatan atau kalimat yang buruk. Upaya yang harus dilakukan adalah dengan adanya pengawasan dari orang terdekat, agar bisa mengurangi peluang munculnya perilaku agresi verbal pada remaja. Kemudian dengan memberikan kegiatan-kegiatan positif untuk mengisi waktu luang agar tidak ada waktu yang terbuang untuk bermain *smartphone*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil analisis dari data penelitian dengan uji regresi linier sederhana menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada Adiksi *Smartphone* (*Independent Variabel*) terhadap Perilaku Agresi Verbal (*Dependent Variabel*) dengan nilai signifikansi 0,000 (sig. <0,05). Kemudian adiksi *smartphone* berkontribusi sebesar 6,8% terhadap perilaku agresi verbal. Oleh karena itu, dapat dijelaskan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat berkontribusi pada munculnya perilaku agresi verbal pada remaja, meskipun terdapat banyak faktor lain yang mempengaruhinya. Karena terdapat pengaruh positif dari adiksi *smartphone* terhadap perilaku agresi verbal pada remaja awal, hipotesa ini dapat diterima.

5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini adalah:

1. Saran Konseptual

- Bagi para peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama, diharapkan bisa menggunakan variabel lain untuk mengembangkan dan memperluas hasil penelitian ini
- Bagi peneliti selanjutnya disarankan memperluas populasi sampel penelitian agar data yang dihasilkan lebih akurat

2. Saran Praktis

- Bagi orang tua atau orang terdekat remaja bertanggung jawab atas penggunaan *smartphone* mereka. Mungkin lebih mudah bagi remaja untuk berperilaku agresi verbal jika mereka memiliki kontrol atas orang terdekat mereka.
- Bagi para remaja yang sudah mempunyai *smartphone* pribadi, diharapkan untuk bisa membagi waktu untuk menggunakan *smartphone*. Agar waktu bermain *smartphone* tidak mengganggu waktu belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Adristiyani, N. A., & Halimah, L. (2021). Pengaruh Uses And Gratification terhadap Adiksi Instagram pada Emerging Adulthood di Kota Bandung. *Journal Riset Psikologi*, 32-41.
- Aljomaa, S. S., AlQudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables . *Computers in Human Behavior*, 155-164.
- APJII. (2020). *Apjii Buletin APJII*. Retrieved from In Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia: <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJIIEDISI-74---November-2020>
- Aridhona, J., & Setia, R. D. (2022). PERILAKU AGRESI VERBAL PADA REMAJA. *PSIKOVIDYA*.
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 299-304). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Aulia, D. S. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adiksi Smartphone pada Remaja. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Auliya, M. (2014). HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU AGRESI PADA SISWA SMA NEGERI 1 PADANGAN BOJONEGORO. *Character*.
- Baron, R. A. (2004). *Psikologi sosial jilid 1* . Jakarta.
- Berkowitz, L. (1995). *Agression : its causes, consequences, and control*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Berkowitz, L. (2003). *Agresi 1*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Bimantara, B. (2018). PROPERTI PSIKOMETRI VERBAL AGGRESSIVENESS SCALE. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- BNN. (2013, April 18). *MENGENAL ADIKSI*. Retrieved from Badan Narkotika Nasional: <https://bnn.go.id/mengenal-adiksi/#:~:text=Adiksi%20merupakan%20suatu%20kondisi%20ketergantungan,perilaku%20bagi%20orang%20yang%20mengalaminya>
- Buss, & Perry. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*.
- Fauzi, A., Apriliyanti, T. E., Khoir, M., & Hamu, A. H. (2020). INDIKASI KECANDUAN SMARTPHONE PADA REMAJA DI SURABAYA. *Jurnal Ilmu Kesehatan*.

- Fischer-Grote, L., Kothgassner, O. D., & Felhofer, A. (2019). Risk factors for problematic smartphone use in children and adolescents: a review of existing literature. *Neuropsychiatr*, 179-190.
- Fischer-Grote, L., Kothgassner, O. D., & Felhofer, A. (2019). Risk factors for problematic smartphone use in children and adolescents: a review of existing literature. *Neuropsychiatr*, 179-190.
- Fischer-Grote, L., Kothgassner, O. D., & Felhofer, A. (2019). Risk factors for problematic smartphone use in children and adolescents: a review of existing literature. *Neuropsychiatr*.
- Fitriana, Anizar, & Fitria. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM KELUARGA. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*.
- Goswarni, & Singh. (2016). Impact of mobile phone adiksi on adolescent's life: a literature review. *International Journal of Home Science*.
- Hadad, K., & Winata, E. Y. (2021). HUBUNGAN RELIGIUSITAS DENGAN AGRESI VERBAL PEMAIN GAMEONLINE. *JURNAL PSIMAWA*.
- Hamilton, M. A. (2012). Verbal Aggression: Understanding the Psychological Antecedents and Social Consequences. *Journal of Language and Social Psychology*.
- Hardi, M. (2021). *Pengertian Populasi: Karakteristik dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Retrieved from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-populasi/>
- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti. (2020). PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA. *Proyeksi*, 128-191.
- Haverlag. (2013). Compulsief Gebruik Van Sociela media on de Smartphone. *University of Utrecht*.
- Heyoung Lee, H. A. (2014). The SAMS: Smartphone Addiction Management System and Verification. *Journal of Medical Systems*.
- Humairo. (2009). Perbedaan Jenis Agresivitas Berdasarkan Geografis Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Jakarta. *Fakultas Psikologi UIN Jakarta*.
- Indonesia-BPS, S. (2021, February 23). *Jumlah Sekolah, Guru, dan Murid Madrasah Tsanawiyah (MTs) di Bawah Kementerian Agama Menurut Provinsi, 2020/2021*. Retrieved from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/VXlzME1rOWtlbHB4YW1WbU1VWXJNa1JlU0ZjeVp6MDkjMw==/jumlah-sekolah--guru--dan-murid-madrasah-tsanawiyah--mts--di-bawah-kementerian-agama-menurut-provinsi--2020.html?year=2020>
- Jayadi, A. (2017, August 1). *Apa yang dimaksud dengan Adiksi?* Retrieved from Diction Community: <https://www.diction.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-adiksi/8983>
- Jr., J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis*. Saddle Upper River: Pearson Prentice Hall.

- Khoo, S. S., & Yang, H. (2021). Smartphone Addiction and Checking Behaviors Predict Aggression: A Structural Equation Modeling Approach. *International Journal Environ. Res. Public Health*.
- Kim, H. (2013). Exercise rehabilitation for smartphone addiction. *Journal of Exercise Rehabilitation*.
- Krisjanuar, I. G. (2019, March 30). *Kecanduan Gim "Online", 5 Remaja Jalani Perawatan Kejiwaan*. Retrieved from Kompas TV: <https://www.kompas.tv/article/44141/kecanduan-gim-online-5-remaja-jalani-perawatan-kejiwaan?page=all>
- Kumala, I. D. (2017). Agresivitas Dan Kontrol Diri Pada Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*, 51-55.
- Kurniawan, A. (2020). PENGARUH FANATISME DAN KONTROL DIRI TERHADAP AGRESI VERBAL PADA PENDUKUNG CALON PRESIDEN DAN WAKIL PRESIDEN 2019 DI KOTA MALANG. *PSIKOLOGI UIN MALANG*.
- Kwon, M., Kim, D.-J., Cho, H., & Yang, S. (2013b). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLoS ONE*.
- Kwon, M., Lee, J.-Y., Won, W.-Y., Park, J.-W., Min, J.-A., & Hahn, C. (2013a). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS ONE*.
- Lee, W.-j. (2016). A Comparative Study Of Smartphone Addiction Drivers' Effect On Work Performance In The U.S. And Korea. *The Journal of Applied Business Research*, 507-516.
- Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S., & Afriani. (2020). KECENDERUNGAN ADIKSI SMARTPHONE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN DAN USIA. *Psikoislamedia*, 24-37.
- Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S., & Afriani. (2020). KECENDERUNGAN ADIKSI SMARTPHONE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN DAN USIA. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 24-37.
- Meinarno, E. A., & Sarwono, S. W. (2018). *Psikologi Sosial edisi 2*. Jakarta: Salemba.
- Miltenberger. (2016). Behaviour modification principles and procedures. *Boston: Cengage Learning*.
- Mulyati, T., & Frieda. (2018). KECANDUAN SMARTPHONE DITINJAU DARI KONTROL DIRI DAN JENIS KELAMIN PADA SISWA SMA MARDISISWA SEMARANG. *Jurnal Empati*, 152-161.
- Mulyono. (2019). Analisis Regresi Sederhana. *SCS Business Mathematics and Statistics, Management Dept., Binus Business School Undergraduate Program*.
- Myers, & G, D. (2012). *Psikologi sosial buku 2*. Jakarta .

- Nisfiannoor, & Yulianti. (2005). Perbandingan Perilaku Agresif antara Remaja yang Berasal dari Keluarga Bercerai dengan Keluarga Utuh. *Jurnal Psikologi*, 1-18.
- Palinoan, E. (2015). Pengaruh konformitas dengan agresivitas pada kelompok geng motor di Samarinda. *Ejournal Psikologi*, 79-94.
- Panova, T., & Carbonell, X. (2018). Is smartphone addiction really an addiction? *Journal of Behavioral Addictions*.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECANDUAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 105-112.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECANDUAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*.
- Purnama, D., Rahayu, M. S., & Khasanah, A. N. (2020). Kecanduan Smartphone dan Perilaku Agresif pada Anak Prasekolah. *Prosiding Psikologi*, 641-647.
- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). FENOMENA PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DAN PENANGANAN SECARA PSIKOLOGIS. *Publikasi Ilmiah* (pp. 1-10). Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Romdhane, F. F., Malaeb, D., Dine, A. S., Obeid, S., & Hallit, S. (2022). The relationship between smartphone addiction and aggression among Lebanese adolescents: the indirect effect of cognitive function. *BMC Pediatrics*.
- Rosalinda, R., & Satwika, Y. W. (2019). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU AGRESI VERBAL PADA SISWA KELAS X SMK "X" GRESIK. *Jurnal Penelitian Psikologi*.
- Santrock, J. W. (2011). *LIFE-SPAN DEVELOPMENT*. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.
- Santrock, J. W. (2012). *LIFE-SPAN Development I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Segarani, A. G. (2023). HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN PERILAKU AGRESI PADA REMAJA. *Universitas Katholik Soegijapranata Semarang*.
- Selviani, W. (2019). Prediktor Adiksi Smartphone pada Remaja Di DKI Jakarta. *Fakultas Psikologi UIN Jakarta*.
- Sentana, M. A. (2017). AGRESIVITAS DAN KONTROL DIRI PADA REMAJA DI BANDA ACEH. *Jurnal Sains Psikologi*.
- Simanjuntak, J., & Wulandari, I. S. (2022). GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA AKIBAT KECANDUAN GADGET. *MALAHAYATI NURSING JOURNAL*, 1057-1065.
- Soetjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Indonesian Psychological Journal*, 84-91.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryo, D. (2021). *Penelitian: Banyak Menghabiskan Waktu Bermain Game Bikin Nilai Sekolah Merosot*. Retrieved from Kompas TV.
- Suryo, D. (2021, Mei 27). *Penelitian: Banyak Menghabiskan Waktu Bermain Game Bikin Nilai Sekolah Merosot*. Retrieved from Kompas TV: <https://www.kompas.tv/article/178001/penelitian-banyak-menghabiskan-waktu-bermain-game-bikin-nilai-sekolah-merosot?page=all>
- Temirgazina, Z. K. (2013). Effective Communicative Strategies and Tactics in Verbal Aggression Situations. *World Applied Sciences Journal*.
- Todingrante, L. R., Purwasetiawatik, T. F., & Aditya, A. M. (2023). Keberfungsian Keluarga terhadap Perilaku Agresi Verbal pada Remaja Akhir di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*, 506-515.
- Vanvoorhis, C. R. (2007). Understanding Power and Rules of Thumb for Determining Sample Sizes. *Tutorial in Quantitative Method for Psychology*, 43-50.
- Widhiarso, W. (2009). ESTIMASI RELIABILITAS PENGUKURAN DALAM PENDEKATAN MODEL PERSAMAAN STRUKTURAL. *BULETIN PSIKOLOGI*.
- Wigley, & Infante. (1986). Aggressive verbalness: An interpersonal model and measure. *Communicatin Monographs*.
- Williamson, S. (2023). A PREDICTIVE STUDY OF EXCESSIVE SMARTPHONE USE AND AGGRESSION IN ADULTS. *Capella University*.
- Yan, Z. (2015). *Encyclopedia of Mobile Phone Behavior*. New York USA: Information Science Reference.
- Y-H, L., L-R, C., Y-H, L., H-W, T., TBJ, K., & al, e. (2014). Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PLos ONE* 9, 6.
- Yilmaz, R., Sulak, S., Griffiths, M. D., & Yilmaz, F. G. (2023). An Exploratory Examination of the Relationship Between Internet Gaming Disorder, Smartphone Addiction, Social Appearance Anxiety and Aggression Among Undergraduate Students. *Journal of Affective Disorders Reports*.
- YULIARA, I. M. (2016). *MODUL REGRESI LINIER SEDERHANA*. Bali: Universitas Udayana.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Alat Ukur Penelitian

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan saya Vivin Ainun Nuha mahasiswi S1 Program studi Psikologi Universitas Nahdhatul Ulama Indonesia. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tugas akhir atau skripsi mengenai siswa/i pengguna *smartphone* sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) Psikologi.

Apabila kamu:

1. Siswa/i kelas 7-8 SMP/MTs
2. Berusia 13-15 tahun
3. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan
4. Menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam perhari
5. Sedang sering mengalami *craving* (keinginan untuk menggunakan *smartphone*) dalam kurun waktu 1 bulan terakhir
6. Sering mengalami rasa cemas dan kesulitan tidur dalam kurun waktu 1 bulan terakhir

Pengisian kuesioner ini bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja. Didalam formulir ini terdapat 3 bagian dan membutuhkan waktu kurang lebih 10-15 menit untuk menyelesaikan kuesioner.

Apabila ada pertanyaan, kamu bisa hubungi peneliti di:

ainunvivin66@gmail.com atau 0877-6672-5810 (**Vivin Ainun Nuha**)

Sekian dan Terimakasih,

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Salam, Peneliti Skripsi

Bagian 1

Petunjuk pengisian:

Pilihlah salah satu jawaban pada setiap pertanyaan dibawah ini:

Pertanyaan:

1. Apakah anda mempunyai *smartphone*?
 - Ya
 - Tidak
2. Jika tidak mempunyai *smartphone*, *smartphone* punya siapa yang biasa anda gunakan?
 - Ayah
 - Ibu
 - Kakak
 - Lainnya: _____ (Sebutkan)
3. Berapa banyak waktu yang anda habiskan untuk menggunakan *smartphone* rata-rata per hari?
 - Kurang dari 2 jam perhari
 - 2-6 jam perhari
 - Lebih dari 6 jam perhari
4. Berapa banyak anda mengecek *smartphone* anda per hari?
 - 10-30 kali
 - 30-60 kali
 - Lebih dari 60 kali
5. Berapa banyak uang yang anda habiskan setiap bulan untuk pulsa *smartphone* anda?
 - Kurang dari Rp. 20.000
 - Rp. 20.000 – Rp. 50.000
 - Rp. 50.000 – Rp. 100.000
 - Lebih dari Rp. 100.000
6. Apakah di sekolah anda ada peraturan siswa mengenai larangan membawa *smartphone*/HP saat kegiatan belajar mengajar? Jika ada, apakah sudah diterapkan dengan konsisten di sekolah anda?
 - Tidak ada
 - Ada, tapi tidak diterapkan
 - Ada dan diterapkan
7. Apakah ada kegiatan rutin diluar jam belajar di kelas? Jika ada, apa kegiatan tersebut?
 - Tidak ada
 - Ada, kursus/les
 - Ada, olahraga (contoh basket, futsal, dll)
 - Ada, ekstrakurikuler sekolah
 - Ada, kegiatan di masyarakat (contoh relawan, PMR, dsb)
 - Ada, _____ (sebutkan jika tidak ada pilihan)

Bagian 2

Petunjuk pengisian:

Baca dan pahami dengan seksama setiap pernyataan yang diberikan. pernyataan dibawah ini adalah tentang apa yang mungkin sesuai dengan diri anda. Tugas anda adalah menjawab masing-masing pernyataan dengan salah satu jawaban yang paling menggambarkan diri anda atau mendekati dengan cara memilih salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Mohon periksa kembali jawaban anda agar tidak ada jawaban yang tidak terjawab atau terlewati.

Adapun kolom pilihan jawaban yang tersedia sebagai berikut:

- SS = Jika pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** dengan diri anda
S = Jika pernyataan tersebut **Sesuai** dengan diri anda
TS = Jika pernyataan tersebut **Tidak sesuai** dengan diri anda
STS = Jika pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan diri anda

Pernyataan:

- 1) Saya gagal melakukan kegiatan yang direncanakan karena penggunaan *smartphone*
- 2) Saya sulit berkonsentrasi ketika di kelas dan ketika mengerjakan tugas karena penggunaan *smartphone*
- 3) Saya mengalami pusing atau penglihatan kabur karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan
- 4) Saya merasa sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher saat menggunakan *smartphone*
- 5) Saya merasa lelah dan kurang tidur karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan
- 6) Saya merasa tenang atau nyaman saat menggunakan *smartphone*
- 7) Saya merasa senang atau gembira saat menggunakan *smartphone*
- 8) Saya merasa percaya diri ketika menggunakan *smartphone*
- 9) Saya mampu menghilangkan stress dengan menikmati fitur *smartphone*
- 10) Menurut saya, tidak ada hal yang lebih menyenangkan dibandingkan menggunakan *smartphone*
- 11) Hidup saya akan terasa hampa tanpa *smartphone*
- 12) Saya merasa terbebaskan dari beban saya saat menggunakan *smartphone*
- 13) Menurut saya, menggunakan *smartphone* adalah hal yang paling menyenangkan untuk dilakukan
- 14) Saya tidak mampu bertahan tanpa *smartphone*
- 15) Saya merasa tidak sabar dan gelisah ketika saya tidak memegang *smartphone* saya
- 16) Dalam pikiran saya selalu terpikirkan *smartphone*, bahkan ketika saya tidak menggunakannya
- 17) Saya tidak akan pernah menyerah menggunakan *smartphone* saya, bahkan ketika kehidupan sehari-hari saya sudah sangat terpengaruh oleh *smartphone*
- 18) Saya merasa kesal ketika terganggu saat menggunakan *smartphone*

- 19) Saya membawa *smartphone* ke toilet bahkan ketika saya sedang terburu-buru untuk sampai kesana
- 20) Saya merasa senang bertemu lebih banyak orang melalui penggunaan *smartphone*
- 21) Saya merasa bahwa hubungan saya dengan teman-teman *online* saya lebih dekat daripada hubungan saya dengan teman-teman saya di dunia nyata
- 22) Ketika saya tidak bisa menggunakan *smartphone* saya, sama halnya seperti saya kehilangan teman
- 23) Saya merasa bahwa teman-teman di dunia maya lebih mengerti saya dibandingkan teman-teman saya di dunia nyata
- 24) Saya terus menerus mengecek *smartphone* agar tidak ketinggalan percakapan dengan orang lain di sosial media
- 25) Setelah bangun tidur, saya suka mengecek situs jejaring sosial media seperti *Instagram*, *Twitter* atau *Facebook*
- 26) Saya lebih suka berbicara dengan teman-teman atau dengan anggota keluarga lainnya melalui *smartphone* saya untuk berinteraksi dengan mereka
- 27) Dibandingkan bertanya pada orang lain secara langsung, saya lebih suka mencari (*searching*) di *smartphone*
- 28) Baterai *smartphone* saya yang telah terisi penuh, tidak cukup untuk digunakan seharian
- 29) Saya menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang saya rencanakan
- 30) Setelah saya berhenti menggunakan *smartphone*, saya merasa terdesak untuk menggunakan kembali *smartphone* saya
- 31) Saya selalu berpikir bahwa saya harus mempersingkat waktu penggunaan *smartphone* saya
- 32) Setelah mencoba berkali-kali untuk mempersingkat waktu penggunaan *smartphone* saya, tetapi saya selalu gagal
- 33) Orang-orang disekitar saya mengatakan kepada saya bahwa saya terlalu lama menggunakan *smartphone*

Bagian 3

Petunjuk Pengisian:

Terdapat 20 pertanyaan yang harus anda isi. Bacalah dan pahami baik-baik setiap pernyataan yang diberikan. Anda diminta untuk memilih salah satu alternative jawaban yang tersedia dari setiap pernyataan. Isilah berdasarkan kondisi anda yang sebenarnya. Pilihlah salah satu alternative jawaban berikut: Hampir Tidak Pernah (**HTP**), Kadang-Kadang (**KK**), Sering (**Sering**), Hampir Selalu (**HS**).

- 1) Saya sangat berhati-hati untuk tidak merendahkan kecerdasan orang lain ketika saya membantah ide-ide orang tersebut
- 2) Saya mengejek terhadap orang yang keras kepala
- 3) Saya berusaha keras membuat orang lain merasa nyaman dengan dirinya sendiri ketika saya mencoba mempengaruhi dirinya

- 4) Saya menghina seseorang yang tidak mau mengerjakan sesuatu yang penting tanpa alasan yang jelas
- 5) Ketika seseorang melakukan sesuatu yang bodoh saya mencoba bersikap lembut pada orang tersebut
- 6) Saya menghina individu ketika mereka pantas mendapatkannya
- 7) Ketika seseorang bertingkah buruk saya menghina untuk membuatnya lebih sopan
- 8) Saya mencoba bersikap baik pada seseorang meskipun ide-idenya terdengar bodoh
- 9) Saya kehilangan kesabaran dengan cara mengucapkan kata-kata kasar pada orang yang tidak mau mengalah
- 10) Saya menanggapi dengan humor ketika ada yang mengkritik kekurangan saya
- 11) Saya merasa senang ketika dapat membalas orang yang mengejek saya
- 12) Ketika saya tidak menyukai seseorang saya berusaha untuk tidak menampilkannya pada perkataan saya
- 13) Saya membuat ejekan pada seseorang yang melakukan sesuatu yang bodoh
- 14) Saya menghindari menghina seseorang ketika saya menyanggah ide-ide orang tersebut
- 15) Saya berusaha untuk tidak menyinggung seseorang ketika saya mencoba mempengaruhi orang tersebut
- 16) Saya menyerang karakter seseorang yang melakukan sesuatu yang jahat untuk memperbaiki perilakunya
- 17) Saya menolak ikut dalam diskusi yang menyudutkan seseorang
- 18) Saya berteriak ketika tidak ada cara lain untuk mempengaruhi seseorang
- 19) Saya membuat seseorang merasa defensif ketika saya tidak dapat menyanggah argumennya
- 20) Saya berusaha mengganti topik pembicaraan mulai menyudutkan seseorang

Lampiran 2: Butir Item Yang Dipertahankan

Butir Item Yang Dipertahankan Setelah Uji Validitas

- 1) Saya gagal melakukan kegiatan yang direncanakan karena penggunaan *smartphone*
- 2) Saya mengalami pusing atau penglihatan kabur karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan
- 3) Saya merasa sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher saat menggunakan *smartphone*
- 4) Saya merasa lelah dan kurang tidur karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan
- 5) Saya merasa tenang atau nyaman saat menggunakan *smartphone*
- 6) Saya merasa senang atau gembira saat menggunakan *smartphone*
- 7) Saya merasa percaya diri ketika menggunakan *smartphone*
- 8) Saya mampu menghilangkan stress dengan menikmati fitur *smartphone*
- 9) Menurut saya, tidak ada hal yang lebih menyenangkan dibandingkan menggunakan *smartphone*
- 10) Hidup saya akan terasa hampa tanpa *smartphone*
- 11) Saya merasa terbebaskan dari beban saya saat menggunakan *smartphone*
- 12) Menurut saya, menggunakan *smartphone* adalah hal yang paling menyenangkan untuk dilakukan
- 13) Saya tidak mampu bertahan tanpa *smartphone*
- 14) Saya merasa tidak sabar dan gelisah ketika saya tidak memegang *smartphone* saya
- 15) Dalam pikiran saya selalu terpikirkan *smartphone*, bahkan ketika saya tidak menggunakannya
- 16) Saya tidak akan pernah menyerah menggunakan *smartphone* saya, bahkan ketika kehidupan sehari-hari saya sudah sangat terpengaruh oleh *smartphone*
- 17) Saya merasa kesal ketika terganggu saat menggunakan *smartphone*
- 18) Saya membawa *smartphone* ke toilet bahkan ketika saya sedang terburu-buru untuk sampai kesana
- 19) Saya merasa senang bertemu lebih banyak orang melalui penggunaan *smartphone*
- 20) Saya merasa bahwa hubungan saya dengan teman-teman *online* saya lebih dekat daripada hubungan saya dengan teman-teman saya di dunia nyata
- 21) Ketika saya tidak bisa menggunakan *smartphone* saya, sama halnya seperti saya kehilangan teman
- 22) Saya merasa bahwa teman-teman di dunia maya lebih mengerti saya dibandingkan teman-teman saya di dunia nyata
- 23) Saya terus menerus mengecek *smartphone* agar tidak ketinggalan percakapan dengan orang lain di sosial media
- 24) Setelah bangun tidur, saya suka mengecek situs jejaring sosial media seperti *Instagram*, *Twitter* atau *Facebook*
- 25) Saya lebih suka berbicara dengan teman-teman atau dengan anggota keluarga lainnya melalui *smartphone* saya untuk berinteraksi dengan mereka
- 26) Dibandingkan bertanya pada orang lain secara langsung, saya lebih suka mencari (*searching*) di *smartphone*
- 27) Baterai *smartphone* saya yang telah terisi penuh, tidak cukup untuk digunakan seharian
- 28) Saya menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang saya rencanakan

- 29) Setelah saya berhenti menggunakan *smartphone*, saya merasa terdesak untuk menggunakan kembali *smartphone* saya
- 30) Saya selalu berpikir bahwa saya harus mempersingkat waktu penggunaan *smartphone* saya
- 31) Setelah mencoba berkali-kali untuk mempersingkat waktu penggunaan *smartphone* saya, tetapi saya selalu gagal
- 32) Orang-orang disekitar saya mengatakan kepada saya bahwa saya terlalu lama menggunakan *smartphone*

Bagian 3

- 1) Saya sangat berhati-hati untuk tidak merendahkan kecerdasan orang lain ketika saya membantah ide-ide orang tersebut
- 2) Saya mengejek terhadap orang yang keras kepala
- 3) Saya berusaha keras membuat orang lain merasa nyaman dengan dirinya sendiri ketika saya mencoba mempengaruhi dirinya
- 4) Saya menghina seseorang yang tidak mau mengerjakan sesuatu yang penting tanpa alasan yang jelas
- 5) Ketika seseorang melakukan sesuatu yang bodoh saya mencoba bersikap lembut pada orang tersebut
- 6) Saya menghina individu ketika mereka pantas mendapatkannya
- 7) Ketika seseorang bertingkah buruk saya menghina untuk membuatnya lebih sopan
- 8) Saya mencoba bersikap baik pada seseorang meskipun ide-idenya terdengar bodoh
- 9) Saya kehilangan kesabaran dengan cara mengucapkan kata-kata kasar pada orang yang tidak mau mengalah
- 10) Saya menanggapi dengan humor ketika ada yang mengkritik kekurangan saya
- 11) Saya merasa senang ketika dapat membalas orang yang mengejek saya
- 12) Ketika saya tidak menyukai seseorang saya berusaha untuk tidak menampilkannya pada perkataan saya
- 13) Saya membuat ejekan pada seseorang yang melakukan sesuatu yang bodoh
- 14) Saya menghindari menghina seseorang ketika saya menyanggah ide-ide orang tersebut
- 15) Saya berusaha untuk tidak menyinggung seseorang ketika saya mencoba mempengaruhi orang tersebut
- 16) Saya menyerang karakter seseorang yang melakukan sesuatu yang jahat untuk memperbaiki perilakunya
- 17) Saya menolak ikut dalam diskusi yang menyudutkan seseorang
- 18) Saya berteriak ketika tidak ada cara lain untuk mempengaruhi seseorang
- 19) Saya membuat seseorang merasa defensif ketika saya tidak dapat menyanggah argumennya
- 20) Saya berusaha mengganti topik pembicaraan mulai menyudutkan seseorang

Lampiran 3: Tabulasi Data Responden

N O	ADIKSI SMARTPHONE																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
1	3	3	1	1	2	4	3	4	4	2	3	2	4	2	4	3	2	2	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	2	2	3	1	3	
2	2	1	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	2	1	3	3	1	3	1	3	4	3	3	3	
3	2	1	3	1	1	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	
4	3	3	3	2	1	3	3	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	2	3	3	2	4	3	3	
5	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1	3	1	1	2	3	3	2	4	3	3	
6	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	4	3	
7	2	2	3	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	4	3	
8	3	3	3	2	3	4	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	3	4	3	2	4	4	3	
9	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	3	2	2	4	3	2	4	3	1	
10	3	3	2	4	2	1	4	2	4	2	3	2	1	3	4	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	4	
11	2	2	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	
12	4	2	2	1	4	3	4	4	4	1	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	4	4	2	2	
13	1	1	2	1	3	3	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	
14	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	1	1	3	4	1	4	4	2	4	1	4	3	3	3	3	1	3	4	4	
15	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	
16	2	2	3	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	
17	1	2	4	2	2	3	4	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	4	3	1	3	1	3	3	3	3	4	
18	1	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	1	2	3	2	2	
19	4	4	1	1	4	2	3	2	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	3	1	1	1	1	4	1	1	
20	4	2	2	1	1	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	1	1	2	1	2	3	1	2	4	4	2	4	3	4	
21	2	2	3	3	2	3	3	1	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	
22	2	1	3	3	1	3	3	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	1	3	2	3	3	2	
23	2	2	3	3	2	2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	
24	3	2	1	2	1	2	3	2	2	1	3	3	3	4	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	4	3	3	2
25	2	1	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	1	2	1	4	1	4	4	1	3	2	3	4	4	3	4	
26	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	3	3	3	2	4	3	3	
27	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	
28	1	3	2	1	3	2	4	2	4	1	1	3	4	1	3	1	2	4	2	2	1	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	
29	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1	2	2	4	4	2	
30	2	2	3	3	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	1	4	3	2	3	4	1	2	3	3	3	3	3	3	3	
31	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	4	4	4	1	2	3	4	2	2	
32	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	
33	2	1	1	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	4	3	2	

34	2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	1	4	4	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2			
35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
36	3	3	3	1	3	3	4	1	1	2	3	4	1	2	3	4	1	4	2	3	2	1	2	1	2	1	4	3	2	1	3	1	1			
37	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	1	1	4	4	2	4	2	3	3	4				
38	2	4	4	4	3	2	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1				
39	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2			
40	1	3	1	1	1	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	3	3	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1			
41	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2			
42	3	2	4	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	4	3	3	2	2	2	3	2	1	4	2				
43	1	1	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	4	2	2				
44	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	
45	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	2	3	4	2	2	1	3	3	3	1	3	1	3	4	4	2	1	1	4	4	2	1	2			
46	3	4	2	3	2	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3			
47	2	1	4	4	1	2	1	4	4	1	1	1	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	4	4	1	4	4	2	4	
48	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2		
49	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2		
50	1	1	1	3	3	2	3	2	4	1	2	2	1	3	2	2	3	1	2	2	3	1	4	3	1	3	1	3	1	2	2	4	4			
51	1	2	2	2	4	2	4	4	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	2		
52	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
53	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	
54	1	1	2	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	
55	2	2	1	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3		
56	1	2	4	2	1	3	3	3	2	1	2	2	3	1	1	3	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	2	2	4	1	2
57	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4		
58	3	3	2	3	2	4	4	1	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	1	3	4	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2		
59	1	2	4	4	4	3	3	4	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	1	1	3	3	4	
60	1	2	2	1	2	1	1	1	3	3	3	2	4	2	2	3	4	3	2	3	1	4	2	1	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2		
61	2	2	2	2	3	3	3	2	3	1	1	2	1	1	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	4	4	2		
62	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	4	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	2	1	4	2	2	3	1	4	2			
63	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3		
64	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	1	2	4	4	4	2	4	1	3	2	3	3	3	3		
65	2	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	2	3	1	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3		
66	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	4	2	2	
67	4	2	4	3	3	3	3	2	3	1	1	3	2	1	2	1	1	2	2	3	1	2	1	2	1	1	3	3	2	1	3	1	2	2		

68	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
69	2	1	3	3	2	3	3	3	3	1	1	2	2	4	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	
70	4	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	
71	3	3	4	3	4	3	3	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3		
72	3	3	1	1	2	2	3	2	3	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	4	3	3	4	3	1	
73	1	1	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	1	2	1	4	3	4	1	4	3	3	3	2	3	3	3	3		
74	3	3	3	1	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	
75	2	1	1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2
76	1	2	3	1	1	4	3	2	2	1	2	3	3	3	2	1	2	3	1	4	1	1	1	2	1	1	4	3	2	3	4	3	3	
77	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
78	4	3	4	3	1	4	4	4	4	4	1	3	4	2	1	3	3	2	1	3	4	2	4	1	3	4	4	2	3	2	4	3	4	
79	2	2	3	1	1	2	2	1	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	2	3
80	1	1	3	1	1	2	2	1	3	1	2	3	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	3	3	2
81	2	1	3	1	1	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	1	2	2	1	4	2	1	1	2	2	1	4	4	2	2	2	1	1	
82	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	1	4	2	1	2	1	2	2	1	3	2	
83	1	2	3	1	1	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	
84	2	1	1	2	1	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	4	2	2	
85	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3		
86	3	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	3	1	2	1	2	2	2	1	1	3	2	3	2	4	3	3	
87	1	1	1	1	1	3	3	3	3	2	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	1	1	
88	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	
89	2	3	2	1	1	3	3	2	3	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1
90	3	4	3	3	1	4	4	2	3	1	1	3	3	1	3	3	1	2	1	2	1	1	1	4	4	3	4	4	2	1	4	4	1	
91	3	2	1	1	1	3	4	3	4	2	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	3	2	4	2	3	
92	2	4	1	1	1	3	4	2	2	1	2	3	3	2	3	1	2	2	2	3	1	1	2	3	1	1	1	4	4	3	4	4	3	
93	2	2	1	3	2	3	3	3	3	1	2	3	2	2	2	1	2	1	3	4	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	
94	3	4	4	3	2	3	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	1	1	4	1	1	1	1	4	4	1	4	1	3	4	4	4	
95	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	
96	2	3	2	1	1	1	2	1	3	1	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	2	3	3	1	
97	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	4	3	1	1	2	3	1	4	4	1	4	1	1	3	4	1	4	1	4	2	4	
98	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2
99	2	2	4	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	2	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4
100	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	4	3	2	

101	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	3	1	3	3	2	2	2	3	2	2		
102	3	1	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2		
103	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3		
104	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	1	2	1	2	1	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3		
105	2	2	1	2	3	4	4	2	3	2	4	2	4	3	2	2	1	3	2	1	2	2	1	2	3	2	3	4	3	2	3	2	2		
106	2	2	1	4	3	4	4	2	3	2	4	3	4	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	4	1	3	1	3	1	4	4	2		
107	2	2	1	2	3	3	3	2	3	1	1	2	1	1	3	2	3	2	1	2	2	1	1	3	1	2	3	3	3	3	4	3	3		
108	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	4	3	2	3	1	3	2	2	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	4		
109	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	3	1	2	1	4	4	2	3	1	3	2	4	3	3		
110	2	1	2	4	3	1	1	1	2	1	1	3	1	2	4	2	1	2	3	4	2	1	4	3	1	1	1	2	3	4	4	2	4		
111	4	1	3	2	3	3	3	3	4	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	3	1	1	1	3	3	1	1	2	3	2	4	4	3		
112	3	4	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	3	1	1	1	3	4	2	3	1	3	3	3	3	3	2	1	3	3		
113	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3		
114	2	1	2	1	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2			
115	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	3	4	2	2		
116	1	1	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	2
117	2	1	3	3	3	4	4	1	4	1	1	3	3	2	3	2	3	1	3	3	1	1	1	2	2	4	4	2	3	3	3	3	2		
118	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	3	3	3	2	4	3	3		
119	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	3	3	1	2	3	3	2	4	4	4		
120	4	3	3	4	4	3	4	3	2	1	2	2	1	1	3	1	2	3	1	4	1	1	2	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3		
121	2	2	3	2	1	1	2	1	3	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	1	3	3	1	2	1	3	1	4	3	3		
122	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	1	2	3	1	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2		
123	1	1	4	4	1	3	3	3	4	1	2	4	4	1	1	1	2	3	3	4	2	2	2	3	4	1	1	3	4	2	4	4	4		

1 2 4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	1	2	1	3	1	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	
1 2 5	2	2	1	1	3	3	3	2	4	1	1	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	
1 2 6	2	3	3	1	1	3	4	2	3	1	3	3	4	3	2	2	2	2	1	3	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	4	4	2	
1 2 7	3	1	3	3	4	4	4	4	4	3	1	3	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	3	2	3	1	3	3	4	4	3	
1 2 8	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	
1 2 9	3	3	1	1	2	3	2	2	2	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1 3 0	2	3	4	1	4	4	4	1	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	4	3	3	
1 3 1	2	3	3	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	3	3	4	1	4	4	4	
1 3 2	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	3	4	3	2	
1 3 3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	2	2	2	4	3	2	
1 3 4	2	1	3	2	1	3	3	2	4	1	1	3	2	1	3	2	2	2	1	4	4	2	4	3	2	3	4	4	2	2	3	2	4	
1 3 5	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2
1 3 6	4	4	1	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	4	4	3	
1 3 7	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	
1 3 8	4	4	1	3	2	2	3	2	4	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	4	3	3	2	3	1	4	1	3	3	2	4	4	2	
1 3 9	2	2	4	2	2	3	3	2	4	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	4	3	1	
1 4 0	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	1	4	2	1	1	4	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	3	2	4	3	4	
1 4 1	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	
1 4 2	4	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	
1 4 3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2	3	3	1	2	2	2	2	4	3	3	
1 4 4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3
1 4 5	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3	1	4	2	3	3	2	4	3	3	4	3	
1 4 6	3	2	4	4	1	4	4	4	3	2	4	1	4	3	3	2	3	4	1	1	1	3	1	4	1	1	3	1	4	2	4	3	4	

147	2	2	3	1	2	3	4	3	3	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	3	1	3	2	3	1	4	3	1	
148	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	3	3	
149	3	4	3	2	2	2	4	3	4	1	1	1	3	1	1	1	2	3	1	3	1	1	1	2	3	1	3	2	3	2	4	2	3	
150	2	2	2	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	1	2	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3		
151	2	2	1	3	1	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	2	3	3	1	4	1	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	1	
152	3	3	3	4	4	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	3	1	2	1	3	1	2	2	2	2	4	2	2	4	3	3	
153	3	3	2	1	4	3	3	3	4	2	1	3	3	2	2	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	
154	2	1	1	1	3	3	2	3	4	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1	4	4	4
155	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	2	3	2	2	4	4	3	1	2	2	1	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	
156	2	2	1	1	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	1	1	3	3	3	4	2	1	4	3	1	1	3	3	3	2	3	3	1	
157	1	4	4	1	1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	1	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	
158	3	2	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	2	1	2	1	2	3	1	4	3	3	3	3	2	2	4	1	3	2	2	4	3	
159	1	3	3	3	2	1	2	2	3	1	1	1	1	1	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	3	3	
160	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	
161	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2
162	3	3	4	2	3	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	
163	2	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
164	1	2	2	1	2	3	3	3	3	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2
165	3	1	2	2	1	3	1	4	3	2	4	2	3	4	2	3	3	2	2	3	1	2	1	3	4	2	2	2	3	1	2	3	1	
166	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4
167	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2
168	2	3	2	1	1	3	3	3	3	2	1	3	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	3	3	2	3	2	4	3	4
169	2	2	3	1	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2	1	3	4	3	2	2	3	2	2	

170	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3		
171	1	1	1	1	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	1	3	1	2	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	4	3	2			
172	3	2	1	1	1	3	4	3	4	1	3	1	3	1	1	1	1	1	2	3	1	3	1	1	3	4	3	2	4	4	4				
173	2	1	3	1	3	3	3	3	3	2	1	1	2	1	2	3	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	3	3	3	3	4	3	3		
174	2	2	2	2	3	3	3	3	3	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	4	1	2		
175	2	2	1	1	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	1	1	4	3	4	1	4	3	4	4	4	2	2	2	3	1		
176	2	1	2	3	2	3	4	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	3	4	4	4	3	1	2	3	2	3	3	4	4	4		
177	1	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3		
178	2	1	4	3	1	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	1	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	3
179	1	1	3	1	3	3	4	2	3	2	2	3	1	3	2	2	2	3	1	4	1	1	1	1	3	4	2	1	4	3	3	4	4	4	
180	2	3	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	2		
181	1	1	2	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	2	1	3		
182	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3		
183	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	2	2		
184	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
185	2	2	3	2	1	3	3	4	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	1	3	2	1	
186	3	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1		
187	2	1	4	4	4	3	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	4	4	3		
188	3	1	3	1	4	4	3	3	4	2	2	4	3	1	1	1	1	1	1	4	4	1	4	3	1	3	1	1	4	2	4	4	4		
189	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2		
190	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
191	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2		
192	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	3	1	1	3	1	2	1	2	2	3	3	4	3	4		

193	3	1	1	1	1	3	3	3	4	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	3	3	1	2	1	2	2	3	4	3	
194	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	
195	3	1	2	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	1	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	
196	3	2	1	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1	4	2	1	
197	1	1	2	2	1	3	3	3	4	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	1	
198	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	4	3	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	
199	3	2	4	4	3	2	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	4	4	2	3	2	4	3	4	3	3	
200	3	1	1	1	1	4	4	3	4	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	4	3	3	3	3	1	2	
201	2	3	1	1	1	3	4	3	3	2	1	2	2	1	2	1	1	3	1	4	1	1	1	2	1	3	3	2	2	1	3	2	1	
202	2	1	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	
203	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	4	1	1	1	4	3	4	3	4	2	3	1	2	2	
204	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	1	2	1	4	1	1
205	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	4	3	1	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	
206	2	2	1	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	
207	3	2	4	3	2	4	4	3	4	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	4	2	4	4	3	
208	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	2	3	3	3
209	1	1	1	1	1	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	2	1	3	1	3	1	1	1	1	2	4	3	4	1	2	4	3	2	4
210	2	4	1	4	1	1	4	1	1	4	4	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	3	1	2	1	4	4	1	
211	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1
212	2	2	3	1	2	4	4	4	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
213	3	3	4	2	2	3	4	4	3	3	1	2	2	1	1	2	1	2	1	4	2	1	2	3	2	2	1	1	3	3	4	2	2	
214	2	1	3	3	1	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	
215	2	3	3	2	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	2	

216	2	1	1	3	2	1	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	2	4
217	3	3	2	2	3	4	4	3	3	1	2	3	3	2	3	2	2	2	1	3	4	2	4	2	3	1	3	1	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2		
218	2	3	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	1	3	3	1	3	3	1	3	1	3	3	1	3	1		
219	2	1	3	3	2	3	3	2	4	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4		
220	1	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	1	3	1	2	1	1	1	1	2	1	2	3	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	4	1	2				
221	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2			
222	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
223	2	2	3	2	4	4	4	3	4	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	3	4	1	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3		
224	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	4	4	1	4	1	1	2	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	1			
225	1	4	3	1	1	4	4	4	4	1	1	4	3	1	3	1	1	1	1	4	2	1	2	1	1	1	3	1	2	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3			
226	3	1	3	2	1	3	4	4	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	4	2	1	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3				
227	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	1	1	3	1	3	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2				
228	3	2	4	1	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	1	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3				
229	2	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	
230	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		

NO	AGRESI VERBAL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	4	3	4	2	1	2	4	3	4	4	1	4	4	1	4	4	2	3	4
2	3	2	3	1	3	2	1	2	2	4	2	4	2	2	4	2	2	1	1	2
3	3	1	2	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3
4	4	2	4	2	3	2	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	1	2	1
5	2	2	4	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1
6	3	1	3	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	4	3	3	3	1	2	3
7	3	1	3	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	4	3	3	3	1	2	3
8	1	2	4	3	2	2	2	3	4	4	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2
9	4	1	3	1	3	1	1	3	2	1	2	2	1	1	3	1	3	2	1	1
10	4	2	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	4	3	4	4	3	2	2
11	3	2	1	2	3	1	1	3	3	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2
12	4	1	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	1	4	4	2	1	1	2	4
13	1	2	2	2	1	1	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1

14	4	2	4	4	3	1	4	1	3	1	4	1	1	4	4	4	2	1	4	1	
15	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	
16	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	1	
17	4	2	4	3	3	2	2	3	4	4	4	4	2	4	4	3	2	2	3	4	
18	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	2	2	3	
19	3	4	3	4	1	4	4	4	1	1	1	4	3	4	4	3	3	1	2	1	
20	4	2	3	1	3	1	4	3	3	4	2	4	1	4	4	3	3	1	2	2	
21	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	
22	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	
23	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	3	
24	1	1	4	3	3	3	4	2	3	3	1	2	2	4	3	4	3	1	1	2	
25	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
26	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	
27	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	2	3	
28	4	1	3	1	4	1	3	3	3	4	2	4	1	4	4	2	4	1	2	1	
29	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	1	1	2	1	
30	4	2	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	4	3	4	2	3	2	3	
31	2	2	2	1	3	1	1	4	1	3	4	2	1	2	1	2	4	1	1	2	
32	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	1	
33	3	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	1	
34	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	1	3	2	1	4	2	2	1	
35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
36	2	4	3	3	1	2	3	1	2	2	3	4	3	2	3	4	1	2	2	2	
37	3	2	2	2	2	1	2	4	2	3	3	2	2	1	2	2	3	1	1	1	
38	1	1	1	1	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	
39	4	1	4	1	4	1	1	3	1	4	1	4	1	4	4	1	4	3	1	1	
40	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	4	2	1	4	
41	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	
42	4	1	4	2	3	1	2	4	3	3	2	4	2	3	3	1	3	2	2	3	
43	4	1	3	1	4	1	1	4	1	3	1	2	1	3	4	1	4	1	1	1	
44	1	2	4	2	3	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
45	1	1	4	1	4	1	1	1	4	3	2	1	4	1	1	4	4	1	1	4	
46	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	
47	1	3	4	1	2	4	4	1	4	1	1	4	1	4	1	1	4	4	1	1	
48	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
49	2	3	3	2	3	1	3	4	2	3	2	3	2	3	1	2	3	4	2	2	
50	3	2	1	3	3	2	1	3	1	2	2	1	4	1	2	3	1	3	1	2	
51	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
52	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	
53	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	
54	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
55	2	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	
56	4	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	
57	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	
58	1	2	3	1	3	2	1	3	1	2	3	2	1	1	1	3	2	3	2	4	
59	1	2	1	1	4	1	4	4	2	4	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	
60	4	2	3	1	4	2	1	4	2	4	2	2	3	3	4	4	2	3	2	2	
61	4	2	2	3	4	1	2	4	3	4	2	4	4	4	3	4	2	4	1	3	2

62	2	2	3	1	3	1	1	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3
63	2	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2
64	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
65	4	1	4	1	4	1	2	4	2	1	3	4	1	1	1	2	1	4	1	4
66	2	1	4	1	3	1	1	3	2	3	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1
67	3	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4
68	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
69	4	2	3	2	3	2	2	3	1	3	2	4	1	1	3	2	4	1	1	4
70	4	2	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	1	2	3
71	2	2	2	1	2	1	1	2	2	4	1	3	1	3	3	2	1	1	1	2
72	3	2	3	2	3	1	1	4	2	3	3	4	1	1	3	1	1	1	1	1
73	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	1	1	2
74	2	3	2	4	2	2	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
75	4	1	3	1	4	3	3	4	1	4	1	4	1	2	3	3	2	2	2	2
76	4	4	2	3	1	1	2	3	1	4	4	4	2	4	4	3	4	3	1	2
77	1	1	2	1	2	1	1	4	2	3	2	4	2	2	2	3	3	1	1	1
78	4	1	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	2	2	4
79	4	2	2	2	2	2	1	3	1	2	1	3	1	2	3	2	3	1	1	1
80	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3	1	4	1	3	4	1	3	1	1	3
81	4	1	3	1	4	1	1	4	2	4	4	4	1	4	4	2	4	2	2	1
82	4	1	4	1	2	1	2	2	3	4	4	4	1	4	4	4	3	2	4	4
83	3	2	2	1	3	1	2	1	1	3	2	2	2	1	3	3	1	1	1	3
84	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	1
85	3	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	3
86	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	1
87	4	2	3	1	3	1	4	4	2	2	2	4	1	3	3	4	4	3	2	1
88	3	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2	3	1	2	3	2	1	2	1	1
89	4	1	2	1	3	2	2	3	2	3	1	4	2	4	4	3	3	3	2	1
90	3	3	4	1	4	3	2	2	4	2	1	1	4	4	4	3	1	1	2	1
91	4	1	3	1	3	1	1	4	1	2	1	4	1	4	3	1	1	1	2	2
92	4	1	3	1	3	2	3	4	1	4	3	4	4	4	4	1	2	1	1	1
93	3	2	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1
94	3	2	1	3	2	2	4	4	3	4	4	2	2	4	4	1	1	4	2	4
95	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3
96	4	1	2	2	3	3	1	4	4	4	2	4	2	4	3	2	3	2	2	2
97	4	3	3	4	2	1	4	4	4	1	4	1	1	3	4	4	4	4	4	1
98	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2
99	3	2	4	1	3	2	1	4	3	4	3	4	2	4	4	4	2	3	3	4
100	2	2	2	2	1	1	2	3	2	3	3	1	1	1	2	2	2	2	2	3
101	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3
102	3	3	3	2	3	1	2	4	1	2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	1
103	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3
104	4	2	3	3	2	2	1	2	4	4	2	4	2	3	3	2	2	1	2	2
105	4	2	3	1	3	1	2	3	2	3	2	4	1	2	1	1	3	3	2	4
106	4	3	3	1	2	2	3	3	3	4	4	1	2	1	2	2	4	1	3	2
107	2	3	2	4	2	4	3	3	1	4	3	3	4	2	2	3	3	1	1	2
108	4	2	3	3	2	1	1	3	4	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2
109	4	2	4	3	4	3	2	2	2	4	3	3	2	4	4	3	2	2	2	4

110	4	2	3	4	2	1	2	1	4	4	4	3	1	1	4	4	4	4	2	3
111	3	2	2	4	2	3	2	3	2	2	3	1	1	1	4	2	3	1	1	2
112	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2
113	3	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1
114	3	1	2	2	2	1	2	2	2	4	2	3	1	3	3	3	1	1	1	2
115	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	1	2	2	2	1	1	1	1
116	1	1	3	1	2	1	3	2	2	1	1	2	1	1	1	4	3	1	2	3
117	1	3	2	2	4	1	1	3	2	3	2	3	3	2	3	1	1	1	1	3
118	2	1	2	2	3	2	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2
119	3	1	2	4	3	1	3	2	2	1	2	4	4	3	4	1	2	1	1	2
120	3	2	4	4	4	2	2	3	2	4	3	4	2	4	4	2	2	1	2	2
121	2	2	3	2	3	1	2	4	3	4	4	3	2	3	3	2	2	2	1	1
122	2	1	1	1	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
123	3	2	3	1	2	2	2	3	3	3	1	3	1	4	2	3	1	3	4	2
124	3	1	2	1	4	1	1	4	1	4	2	4	1	4	4	1	4	1	1	1
125	2	1	3	1	4	1	2	2	2	2	1	4	1	2	2	1	3	1	1	3
126	4	1	2	1	2	1	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
127	2	1	1	2	2	1	2	3	2	4	3	4	1	4	3	2	3	1	1	4
128	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4
129	3	2	3	4	1	2	3	2	2	1	4	3	3	2	3	1	1	3	3	2
130	3	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2
131	3	3	1	3	3	1	1	3	2	2	3	2	2	1	1	1	3	1	1	3
132	2	2	3	1	3	1	4	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1
133	4	2	1	2	4	3	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	1
134	2	3	1	3	4	1	1	4	2	4	4	4	2	3	2	3	4	3	1	3
135	1	2	3	2	3	1	3	3	2	3	1	4	1	1	2	1	2	1	2	3
136	1	1	4	2	3	1	1	2	2	2	1	3	1	1	3	3	2	2	2	3
137	2	1	2	1	3	1	2	2	1	3	2	2	1	1	1	3	2	2	1	2
138	1	1	4	1	4	1	4	1	3	2	1	2	2	1	3	3	4	2	2	3
139	4	1	3	1	4	1	2	4	1	2	2	2	1	4	4	2	4	1	1	1
140	1	1	3	1	2	1	2	3	1	3	2	4	1	4	4	4	3	1	2	2
141	1	1	1	1	3	1	1	1	4	3	1	3	1	1	2	2	4	1	1	3
142	3	2	4	4	3	2	4	3	4	2	3	2	4	2	3	4	2	4	3	2
143	2	2	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	3
144	4	1	3	1	2	2	3	4	2	3	1	3	2	3	1	1	2	3	2	1
145	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2
146	3	1	3	3	3	1	1	3	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
147	3	1	4	2	3	1	2	3	3	3	4	3	2	4	3	2	3	1	3	3
148	4	1	1	3	3	1	1	3	1	3	4	4	2	2	1	2	4	2	2	4
149	4	2	2	3	1	2	1	1	2	4	4	4	2	4	1	4	4	1	1	1
150	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	2	2
151	4	2	3	3	2	1	3	4	2	2	2	4	3	2	3	3	3	1	2	2
152	2	1	1	1	3	2	3	1	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	2
153	3	1	1	1	1	2	2	2	1	3	3	4	1	3	1	2	2	2	1	2
154	2	2	2	4	1	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	1	2	1
155	3	2	4	2	3	4	4	2	2	2	4	1	1	2	2	2	4	1	2	2
156	1	2	1	3	1	2	1	3	4	1	4	3	2	2	1	2	1	1	1	3
157	4	3	2	3	2	2	3	4	3	1	3	4	1	3	3	3	1	1	3	1

158	4	2	3	4	2	3	2	3	2	4	1	2	2	3	3	3	3	1	1	2
159	4	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1
160	4	1	4	2	4	1	2	2	2	3	2	4	1	4	4	1	1	1	1	
161	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	4	2	1	1	1	1	
162	2	1	3	1	3	1	1	3	3	3	2	2	1	1	1	2	3	2	1	
163	1	1	1	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	3	3	3	3	2	2	
164	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	1	3	3	1	2	1	1	
165	2	1	3	1	2	2	1	4	2	1	4	2	3	1	4	2	3	2	4	
166	1	2	1	2	1	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	
167	3	2	1	1	2	1	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	
168	4	2	3	2	3	1	2	3	1	3	1	3	1	3	3	2	2	2	2	
169	3	2	2	2	3	1	2	3	1	3	2	4	1	1	1	1	2	1	1	
170	3	2	2	1	1	1	1	3	2	1	2	3	1	3	2	2	1	1	1	
171	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	4	1	4	4	1	1	1	1	
172	4	1	3	2	4	2	1	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3	
173	4	2	1	1	3	1	1	3	3	1	3	4	2	3	4	1	2	1	3	
174	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	1	2	2	1	3	2	3	
175	1	1	2	1	3	2	3	4	3	4	1	2	1	1	3	1	2	1	3	
176	3	1	4	1	3	1	1	4	2	3	2	2	1	3	3	2	3	2	3	
177	3	1	1	1	1	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	1	
178	3	2	2	2	3	1	3	3	2	4	1	2	1	4	2	3	3	2	2	
179	4	2	2	3	2	2	3	4	3	4	4	3	1	4	4	1	3	4	3	
180	3	2	1	2	3	2	2	3	2	1	3	2	3	1	1	2	1	1	1	
181	1	1	1	1	4	2	2	3	3	3	3	4	1	4	3	3	1	1	1	
182	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	
183	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	4	3	2	
184	1	1	1	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
185	1	1	1	1	2	1	1	3	2	4	3	1	1	4	4	1	4	2	4	
186	2	3	2	3	1	2	3	3	4	4	1	4	1	4	2	4	4	1	4	
187	1	1	1	1	3	1	2	1	2	3	1	3	1	4	2	3	1	2	1	
188	4	1	4	1	4	1	1	4	4	4	1	4	1	4	4	3	4	1	1	
189	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	
190	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
191	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	
192	1	2	1	1	3	2	1	1	1	2	2	1	2	3	3	1	1	1	3	
193	1	1	2	1	4	1	1	2	1	4	3	4	1	1	3	3	3	2	1	
194	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	1	1	1	
195	2	3	1	3	3	1	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	
196	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	1	3	1	1	2	
197	1	1	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	3	1	2	3	1	2	
198	1	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	1	2	2	2	4	
199	2	2	4	1	3	1	1	4	3	4	3	4	2	4	4	4	1	1	3	
200	1	2	2	1	3	2	2	3	2	4	2	4	1	4	4	1	4	2	4	
201	1	2	1	2	4	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	
202	3	2	3	1	4	2	3	4	2	3	3	1	2	2	3	3	1	2	1	
203	1	1	4	2	3	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	
204	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	
205	2	2	1	1	2	1	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1	1	1	3	

206	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3
207	3	2	3	3	2	1	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	1	1	2	3	
208	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
209	1	3	1	1	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	
210	2	3	1	3	1	2	4	4	1	1	3	3	1	1	1	2	1	3	4	3	
211	4	1	3	1	3	1	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	1	
212	4	2	3	1	4	1	1	4	1	3	1	4	1	4	4	4	4	2	3	1	
213	4	2	4	3	3	2	2	3	2	4	2	3	2	2	2	1	1	2	1	3	
214	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	1	2	
215	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	4	2	3	2	2	4	2	2	4	
216	2	1	3	1	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
217	1	2	3	3	4	1	3	4	2	4	4	1	2	3	2	3	4	2	2	4	
218	3	2	3	3	4	1	3	1	3	1	1	1	2	1	1	4	4	1	2	1	
219	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	
220	2	2	3	1	3	1	1	4	1	1	1	2	1	2	3	2	2	1	1	1	
221	1	1	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
222	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	
223	4	1	4	1	4	1	1	2	1	1	2	3	1	1	4	4	1	1	4	2	
224	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	
225	4	2	3	1	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	1	1	2	
226	1	2	2	2	3	3	2	3	4	2	1	1	2	3	3	1	4	2	2	2	
227	1	4	2	1	4	1	4	3	1	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	4	
228	4	2	2	1	3	1	1	2	2	1	2	1	1	4	2	1	1	2	1	1	
229	4	1	3	2	3	1	4	2	3	2	3	1	4	1	2	2	3	2	3	2	
230	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	