

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PELAJAR PADA SMA NEGERI 6 HALMAHERA UTARA

*The Relationship of Online Game Playing Addiction and Student Aggressive Behavior
In North Halmahera 6 Senior High School*

Esli Deny^{1*}, Yurensi Felni Tjingaisa²

¹ Mahasiswa Program Studi Keperawatan, Universitas Hein Namotemo - Tobelo

² Program Studi Keperawatan, Universitas Hein Namotemo - Tobelo

E-mail: eesi089@gmail.com

Diterima : 5 Oktober 2024

Disetujui : 22 Oktober 2024

Diterbitkan : 26 Oktober 2024

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih semakin mempermudah dalam melakukan segala aktivitas dan memberikan hiburan seperti *game online* yang dapat menimbulkan perilaku agresif yang bertujuan untuk mendominasi atau merusak benda atau pun secara fisik atau secara verbal. Agresif meliputi kekerasan yang dilakukan secara fisik, seperti memukul, mendorong, berkelahi dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, korelasi dengan pendekatan *cross sectional* dengan Teknik sampling *proportional stratified random sampling* dalam jumlah sampel 277 responden. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner *game online* dan kuesioner perilaku agresif. Hasil penelitian berdasarkan jenis kelamin responden di dominasi oleh Perempuan 185 (67%), berdasarkan usia responden berada dalam rentang usia 15-16 tahun 176 (64%), skor nilai kecanduan *game online* pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara berada pada kategori kecanduan berat dengan rentang skor >21 frekuensi 277 (100%), sedangkan perilaku agresif berada pada kategori tinggi dengan rentang skor $50 \leq$ frekuensi 198 (71,48%). Hasil analisis hubungan dengan menggunakan uji korelasi di dapatkan nilai p-value sebesar 0.000 (p-value < 0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresi pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara.

Kata kunci: kecanduan bermain game online, perilaku agresif, Halmahera Utara

Abstract

The development of increasingly sophisticated technology makes it easier to carry out all activities and provide entertainment such as online games which can lead to aggressive behavior that aims to dominate or damage objects or physically or verbally. Aggressive behavior includes violence that is done physically, such as hitting, pushing, fighting and so on. This study aims to determine the relation of addiction to playing online games with aggressive behavior in Student at senior high school 6 north Halmahera. The research method uses quantitative methods, correlation with a cross sectional approach with a sampling technique of *proportional stratified random sampling* in a sample size of 277 respondents. The instrument used is an online game questionnaire and an aggressive behavior questionnaire. The results of the study based on the gender of the respondents were dominated by women 185 (67%), based on the age of the respondents in the age range of 15-16 years 176 (64%), the score of online game addiction in Student at senior high school 6 North Halmahera was in the category of heavy addiction with a score range of > 21 frequency 277 (100%), while aggressive behavior was in the high category with a score range of $50 \leq$ frequency 198 (71.48%). From the results of the correlation analysis using the correlation test obtained a p-value of 0.000 (p-value < 0.05) so that it can be concluded that there is a relation between online game addiction and aggression behavior in Student at senior high school 6 north Halmahera.

Keywords: Addiction to playing online games, aggressive behavior, North Halmahera

PENDAHULUAN

Kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol *impulsive* dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut, (Abdi, Karneli, 2020). Menurut KOMNAS HAM Anak, pada tahun 2020 terdapat 4.234 anak memiliki perilaku agresif sehingga sering memicu timbulnya perilaku kenakalan pada remaja. Hasil survey di ketahui bahwa dari 10 orang siswa 7 orang siswa mengatakan bermain *game online* 1-8 jam sehari. laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022 (Dihni, 2022). Perilaku agresif menimbulkan dampak negatif seperti, hilangnya nyawa akibat emosi dari jalannya permainan, seperti pada peristiwa di Filipina seorang remaja usia 16 tahun membunuh rekannya yang berusia 11 tahun dikarenakan item pada salah satu permainan *game online* yang dia kumpulkan hilang. Sang pelaku menduga korban mengambilnya karena selama ini mereka seringkali bermain *game* tersebut bersama (Amanda, 2016). Hasil penelitian Pamor Oktali (2020) menyatakan bahwa kecanduan *game online* berat cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (80,6%) dibandingkan dengan responden yang mengalami kecanduan *game online*

ringan perilaku agresif nya rendah yaitu (57,4%). Pada penelitian ini berdasarkan survey pada saat penelitian dan pendahuluan yang di lakukan oleh peneliti saat wawancara 7 Orang siswa mengatakan bermain *game online* 1-8 jam sehari dan melihat teman-teman bermain saat jam mata Pelajaran, game yang sering di mainkan seperti seperti *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legends*. Mengatakan jika tim tidak *booyah*, *chicken* maka mereka akan saling menyalahkan dengan kata-kata kasar, makian.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif korelasi. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 6 Halmahera Utara pada Maret 2023. Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif korelasi dengan pendekatan *cross sectional* dengan teknik sampling *proportional stratified random sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi karakteristik responden

Tabel 1 di bawah ini menunjukkan data tentang jenis kelamin dan usia dari dari sampel yang berjumlah 277. Bagian pertama tabel menunjukkan jumlah individu berdasarkan jenis kelamin. Terdapat 92 orang (33%) yang tergolong sebagai laki-laki dan 185 orang (67%) sebagai perempuan. Bagian kedua tabel menunjukkan jumlah individu berdasarkan usia. Sebanyak 176 orang (64%) berusia antara 15-16 tahun dan 101 orang (36%) berusia antara 17-18 tahun.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki Laki	92	33%
Perempuan	185	67%
Total	277	100%
Usia		
15-16	176	64%
17-18	101	36%
Total	277	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Dari tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas individu dalam kelompok tersebut adalah perempuan dan berusia antara 15-16

tahun. Jumlah laki-laki lebih sedikit dibandingkan perempuan.

2. Variable kecanduan *game online*

Tabel 2. Kategorisasi Kecanduan *Game Online* Pada Pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Kecanduan Ringan	14-21	0	0%
Kecanduan Berat	>21	277	100%
Total		277	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini berada pada kategori kecanduan berat

dengan rentang skor >21 dengan frekuensi 277 pelajar (100%).

Tabel 3. Kategorisasi Kecanduan *Game Online* Pada Pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara Berdasarkan Kelas

Kategori	Rentang Skor	Kelas			Frekuensi	Persentase
		10	11	12		
Kecanduan Ringan	14 – 21	0	0	0	0	0%
Kecanduan Berat	>21	89	105	83	277	100%
Total		89	105	83	277	
Persentase		32%	38%	30%	100%	

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan kecanduan *game online* berat dengan rentang >21 berada pada kelas 10

dengan 89 pelajar (32%), kelas 11 dengan jumlah 105 pelajar (38%) dan kelas 12 dengan jumlah 83 pelajar (30%).

3. Variable perilaku agresif

Tabel 4. Kategorisasi Perilaku Agresif Pada Pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara

Kategori	Rentang Skor	Kelas			Frekuensi	Persentasi
		10	11	12		
Rendah	$X < 40$	1	0	0	1	0,36%
Sedang	$40 \leq X < 50$	26	17	35	78	28,16%
Tinggi	$50 \leq$	62	88	48	198	71,48%
Total		89	105	83	277	100%

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini mayoritas berada pada perilaku

kategori tinggi dengan rentang skor $50 \leq$ dengan frekuensi 198 pelajar (71,48%).

Tabel 5. Kategorisasi Perilaku Agresif pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara Berdasarkan kelas

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentasi
Rendah	$X < 40$	1	0,36%
Sedang	$40 \leq X < 50$	78	28,16%
Tinggi	$50 \leq$	198	71,48%
		277	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan mayoritas Perilaku agresif berada pada kategori tinggi dengan skor $50 \leq$ berada pada kelas 10 dengan jumlah 62 pelajar, kelas 11 dengan jumlah 88 pelajar dan kelas 12 dengan jumlah 48 pelajar.

Hasil Uji Statistik

Hasil uji normalitas pada penelitian ini menunjukkan nilai signifikan 0.000 yang berarti data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji linearitas pada variable kecanduan *game online* dan

perilaku agresif, didapatkan nilai signifikan 0.297 maka dapat di simpulkan bahwa ada linearitas antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada pelajar di

SM A Negeri 6 Halmahera Utara

		Correlations	
		Kecanduan Game Online	Prilaku Agresif
Kecanduan Game Online	Pearson Correlation	1	.908
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	277	277
Prilaku Agresif	Pearson Correlation	.908	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	277	277

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

Tabel 6. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif

Sumber : Hasil penelitian dari 277 responden berada pada kategori kecanduan *game online* berat (100%). Menurut peneliti kecanduan *game online* pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara pada tingkat berat, dikatakan berat hal tersebut di pengaruhi oleh keinginan yang kuat dari pelajar, permainan yang menarik dan untuk menghilangkan rasa bosan. Kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol *impulsive* dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan

Uji Statistik : Hasil Uji Statistik sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut, (Abdi dan Karneli, 2020).

Perilaku agresif berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa perilaku agresif pada pelajar berada pada kategori tinggi (71,48%). Menurut penelitian perilaku agresif pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara pada kategori tinggi. Perilaku agresif seperti menyalahkan orang lain, berkata kasar, menendang, memukul dan lain-lain, contoh saat bermain berkata kasar. Menurut Ferdiansa (2020), perilaku agresif bertujuan untuk mendominasi atau merusak benda atau pun secara fisik atau secara verbal. Agresif meliputi kekerasan yang dilakukan secara fisik, seperti

memukul, mendorong, berkelahi dan sebagainya.

Hasil uji korelasi menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* adalah 0,000 ($p < 0,05$). Nilai koefisien korelasi sebesar 0,908, yang berarti H_0 diterima, yang artinya terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara. Tingkat hubungan kedua variable berada pada kisaran $>0,90$ menggunakan tabel Interpretasi menurut *De Vaus* berarti pada penelitian ini memiliki hubungan mendekati sempurna (Yunus, 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Oktalia (2020), dengan judul penelitian Hubungan kecanduan *game online* agresif di SMP Negeri 4 Ungara. Sampel yang digunakan yaitu 225 siswa hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. Responden yang mengalami kecanduan *game online* berat cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (80,6%).

SIMPULAN

Kecanduan *game online* pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera utara berada pada kategori berat 100%, dan Perilaku

agresif pada pelajar di SMA Negeri 6 Halmahera Utara berada pada kategori tinggi dengan persentase 71,48%, dengan hasil uji korelasi menyatakan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif di SMA Negeri 6 Halmahera Utara.

SARAN

Bagi orang tua diharapkan berperan serta dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *gadget*, selain itu orang tua lebih peduli dan memberikan perhatian serta mencurahkan kasih sayang kepada anak sehingga mereka tidak mengalihkan dan mencari kesenangan dengan cara bermain *game online yang* berlebihan. Pihak sekolah juga perlu membuat kegiatan-kegiatan yang menyenangkan yang dapat mengalihkan perhatian pelajar pada kegiatan-kegiatan sekolah tersebut sehingga tidak merasa bosan dan beralih bermain *game online*. Bagi remaja diharapkan dapat membatasi waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, serta mengalokasikan waktu untuk aktivitas lain yang menyenangkan seperti olahraga, membaca, atau bersosialisasi dengan teman-teman secara langsung.

RUJUKAN

Abdi, Sofyan, dan Yeni Karneli. 2020. *Kecanduan Game Online : Penanganannya dalam Konseling Individu*. <https://uia.e-journal.id/guidance>.

Adia, Putma Nur Hayyi. 2022. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan*

Agresif Pada Siswa SMA AL-ISLAM 1 Surakarta.

Amanda, Rika Agustina. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*.

Dewi,S.K, dkk. 2015. *Children's Aggressive Behavior Tendency in Central Java Coastal Region: The Role of Parent-*

- Child Interaction, Father's Affection and Media Exposure. *Procedia Environmental Sciences* 23 (2015) 192 – 198.
- Dihni, Vika Azkiya. 2022. "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia." *databooks*.
<https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.
- Geandra Ferdiansa, Neviyarni. 2020. "Analisis Perilaku Agresif Siswa." *Jurnal Riset Tindakan Indonesia* 5(2): 8–12.
- Jap, dkk. 2013. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLOS ONE*. Volume 8, Issue 4.
- Kosanke, Robert M. 2019. "Metode Penelitian Etika Penelitian."
- Pamor Oktalia, Trimawati dan Abdul Wakhid. 2020. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran."
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Widia, Lidia. 2019. "Metode Pada Penelitian Ini Menggunakan Rancangan Analitik dengan Pendekatan Cross Sectional Yaitu Suatu Penelitian Untuk Mempelajari Hubungan Antara Variabel Independen Dengan Variabel Dependen dengan Pengukuran Sekali dan Dalam Waktu yang Manfaat Pemberi." 2(1): 40–46.
- Yusuf LN, Haji. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : Remaja Rosda karya.
- Sujarweni, V. W. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka baru Press.