

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA
(Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)**

Merita Ayu Lestari*Inayatur Rosyidah** Iva Milia HR***

ABSTRAK

Pendahuluan : Kecanduan *game online* dikalangan remaja menjadi salah satu permasalahan yang dialami remaja. *Game online* sudah menjadi fenomena pada saat ini. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik secara fisik maupun verbal. **Tujuan penelitian** : Menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2. **Metode penelitian** : Desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi seluruh siswa kelas 2A dan 2B di SMP Sawunggaling Jombang sebanyak 50 siswa dan sampel sebagian siswa sebanyak 35 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Variabel *independen* kecanduan *game online* menggunakan alat ukur kuesioner dan variabel *dependen* perilaku agresif pada remaja menggunakan alat ukur kuesioner. Pengolahan data *editing, coding, scoring, dan tabulating*, analisa data dengan uji statistik *spearman rank*. **Hasil penelitian** : Menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar memiliki tingkat kecanduan *game online* sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan sebagian besar responden memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%). Nilai $p = 0,04 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima. **Kesimpulan** : dalam penelitian ini yaitu ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja.

Kata kunci : *game online*, perilaku agresi, remaja.

**RELATION OF ONLINE GAME ADDICTION ON AGGRESSIVE BEHAVIOR TO
ADOLESCENTS
(Study at SMP Sawunggaling Jombang Class 2)**

ABSTRACT

Preliminary : Addiction of online games among adolescent is one of the problems experienced by adolescent. Online games have become a phenomenon at this time. Aggressive behavior is an action taken by an individual intentionally with the aim of hurting or injuring individuals both physically and verbally. **Purpose** : The aim of the study to analyze the Relation Of Online Game Addiction On Aggressive Behavior To Adolescents in SMP Sawunggaling Jombang class 2. **Metode** : Quantitative research design with cross sectional approach. The population were all students in class 2A and 2B in SMP Sawunggaling Jombang a number of 50 students and the sample of some students were 35 students with purposive sampling technique. Independent variables was online game addiction using questionnaire. Independent variable was online game addiction and dependent variable was aggressive behavior in adolescents using questionnaire. Data processing were editing, coding, scoring, and tabulating, data analysis with spearman rank statistical test. **Results** : The results showed that out of 35 respondents most of them had moderate online game addiction levels a number of 18 students (51.4%) and most respondents had moderate aggressive behavior a number of 33 students (94.3%). P value = $0.04 < 0.05$ which meant H_1 was accepted. **Conclusion** : The conclusion in this study is that there is Relation Of Online Game Addiction On Aggressive Behavior To Adolescents

Keywords : Online Game, Aggressive Behavior, Adolescent

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Dikalangan remaja *game online* sangat diminati, karena *game online* sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain *game online* kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari *gadget*. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung untuk kegiatan online, salah satu nya *game online*. Lingkungan *game* didasari dengan plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Henry, 2010)

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruhi oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri (Santrock, 2017). Teknologi internet saat ini selain untuk mencari informasi, internet juga digunakan sebagai sarana hiburan yaitu *game online*. Menurut Rini (2011) *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis *game* yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet (Young, 2009). *Game online* muncul masalah aktivitas bermain yang berlebih yakni dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game*.

Game online diminati dari segala kalangan usia. Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *gameonline personal computer* dan 65% diantara mereka adalah pemain *game online personal computer* yang menetap (Rahmayati, 2012). Sedangkan di Indonesia peminat *game online* terbanyak juga terjadi pada remaja, dengan data-data remaja sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang baermain *game online* (Kusumadewi, 2014). Berasarkan studi pendahuluan pada tanggal 1 Maret 2018 didapatkan data siswa SMP Sawunggaling berjumlah 50 siswa, terdapat 35 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Setelah di wawancarai 6 siswa di dapatkan bahwa siswa gemar bermain *game online* dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari, dan pada saat bermain *game* siswa sering memukul meja dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar.

Game online merupakan permainan *game* yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Adam&Rollings, 2010). *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Menjadi *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012). Di dalam *game*, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga permainan *game online* yang mengandung unsure kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif (Fitriya, 2015). Bermain *game* dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari *game online* yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang

dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial (Fitriya, 2015).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja yaitu membuat jadwal kegiatan sehari-hari dengan jelas, mulai dari bangun tidur, sekolah, solat, mengerjakan tugas sekolah.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *cross sectional*. Populasi seluruh siswa SMP Sawunggaling kelas 2A dan 2B sebanyak 50 siswa. Sampel 35 siswa. Teknik sampling *purposive sampling*. Variabel penelitian berupa variabel independen yaitu kecanduan bermain *game online* dan variabel dependent yakni perilaku agresif. Instrumen penelitian berupa kuesioner. Pengolahan data mulai dari *editing, coding, scoring dan tabulating*, sedangkan analisa data menggunakan uji spearman rank.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

No	Umur	Frekuensi	Presentase (%)
1	13 tahun	8	22,9
2	14 tahun	17	48,6
3	15 tahun	10	28,6
Total		35	100

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berumur 14 tahun sebanyak 17 siswa (48,6%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Laki-laki	35	100
2.	Perempuan	0	0
Total		35	100

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki laki sebanyak 35 siswa (100%).

Tabel 3 Distribusi frekuensi berdasarkan tingkat kecanduan game online pada siswa SMP Sawunggaling kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018.

No	Kecanduan game online	Frekuensi	Presentase (%)
1	Tinggi	16	45,7
2	Sedang	18	51,4
3	Rendah	1	2,9
Total		35	100

Sumber : Data primer, 2018

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden kecanduan game online dengan tingkat sedang sebanyak 18 siswa (51,4%).

Tabel 4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018

No	Perilaku agresif	Frekuensi	Presentase (%)
1	Tinggi	2	5,7
2	Sedang	33	94,3
3	Rendah	0	0
Total		35	100

Sumber : Data primer, 2018

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berperilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%).
Tabel 5 Tabulasi silang kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B pada bulan Mei 2018

Game online	Perilaku agresif					
	Tinggi		Sedang		Total	
	f	%	f	%	f	%
Tinggi	1	2,9	15	42,9	16	45,7
Sedang	1	2,9	17	48,6	18	51,4
Rendah	0	0	1	2,9	1	2,9
Jumlah	2	5,7	33	94,3	35	100

Uji Spearman Rank p value = 0,04

Sumber : Data primer, 2018

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan game online sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%).

Analisa data dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan *spearman rank* antara variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2, didapatkan nilai $p\text{ value} = 0,04$ dimana $p\text{ value} < 0,005$. Maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.

PEMBAHASAN

Kecanduan game online di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa intensitas kecanduan game online dari 35 responden di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B berada pada kategori sedang 18 siswa (51,4%).

Menurut peneliti kecanduan game online pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 pada tingkat sedang, dikatakan sedang karena di lihat dari frekuensi bermain kategori sedang. Hal tersebut dipengaruhi keinginan yang kuat dari diri remaja, permainan nya menarik dan untuk menghilangkan rasa bosan. Adam & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* merupakan permainan yang dapat di akses oleh banyak orang, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling jombang kelas 2 berusia 14 tahun sebanyak 17 siswa (48,6%). Menurut peneliti usia remaja awal rata-rata sudah memiliki *gadget* dan sebagian besar remaja tertarik untuk mengisi aplikasi *gadget* nya dengan game online. Pada usia remaja awal ini remaja mulai memiliki keinginan untuk suatu pemikiran-pemikiran baru serta pengalaman baru. Remaja juga memiliki sifat meniru pada suatu objek yang sering dilihat.

Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa

yang ditandai dengan perubahan pada dirinya baik secara fisik, psikis maupun secara emosional (Sarwono, 2011). Menurut Harlock, (2009) umur merupakan salah satu aspek yang berperan dalam pembentukan kedewasaan seseorang, semakin bertambah umur maka tingkat kedewasaan dan cara berpikir semakin meningkat, hal ini mempengaruhi dalam pola berpikir dan wawasan semakin luas.

Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa. Menurut peneliti jenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain game online, karena remaja laki-laki lebih suka menghabiskan waktu nya untuk bermain game online yang cukup lama sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu. Menurut jiang (2014) bahwa laki-laki menunjukkan tingkat kecanduan internet dan penggunaan game online yang lebih tinggi dari pada perempuan.

Perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa perilaku agresif remaja dari 35 responden di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B berada pada kategori sedang 33 siswa (94,3%).

Menurut peneliti perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 pada tingkat sedang. Data dari hasil penelitian perilaku agresif remaja paling tinggi terdapat pada perilaku agresif verbal seperti, berkata kasar, mengancam, dan memaki. Contohnya, beberapa siswa saat kalah dalam bermain *game online* siswa berkata kasar dan kotor. Menurut Sadock & Sadock (2003), bahaya atau pencederaan yang dilakukan oleh perilaku agresif bisa berupa bahaya atau pencederaan fisik, namun bisa pula berupa bahaya atau pencederaan nonfisik, contohnya yang terjadi sebagai akibat agresif verbal (agresif lewat kata-kata tajam menyakitkan).

Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 berusia 14 tahun sebanyak 17 siswa (48,6%). Menurut peneliti usia remaja awal merupakan suatu keadaan emosional yang memuncak sebagai hasil dari perubahan fisik dan hormonal yang terjadi dalam diri remaja. Menurut Medinus dan Jhonson (1997) bahwa agresif adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai.

Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar siswa di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa. menurut peneliti bahwa remaja laki-laki lebih agresif dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih cepat berperilaku agresif untuk mengekspresikan agresivitas nya mereka meluapkan secara fisik. Pengaruh lingkungan juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Baik lingkungan sekolah, lingkungan rumah, maupun lingkungan masyarakat. Dalam keseharian, anak laki-laki cenderung ingin menunjukkan sikap maskulin nya, maka sering kita lihat remaja laki-laki menyelesaikan permasalahan yang mereka miliki dengan kekuatan fisik (agresif fisik).

Menurut Kim (2011) bahwa laki-laki lebih menunjukkan ekspresi dominan, merespon secara agresif dan memulai tingkah laku agresif serta menunjukkan perilaku agresif dalam bentuk fisik atau verbal. Gender merupakan sifat yang melekat pada kaum laki-laki dan perempuan yang dibentuk oleh faktor-faktor sosial dan budaya sehingga membentuk peran sosial dan budaya pada laki-laki dan perempuan.

Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.

Hasil analisa data dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan SPSS pada taraf kesalahan 5%. Berdasarkan hasil uji *spearman rank* antara variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2, didapatkan nilai *p value* = 0,04

dimana *p value* < 0,005. Maka H1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2. Untuk nilai tingkat hubungan didapatkan hasil $r = 0,342$ dimana nilai tingkat hubungan berada pada kisaran 0,21-0,40 yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan rendah (Arikunto, 2010). Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan game online dengan kategori sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan memiliki perilaku agresif dengan kategori sedang sebanyak 33 siswa (94,3%).

Menurut peneliti kecanduan game online dapat diukur melalui frekuensi dan durasi bermain game online. Frekuensi atau keseringan bermain game mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas lain. Durasi bermain game online menjadikan seseorang menganggap game online lebih penting dari pada hal-hal lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Kecanduan game online pada remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 sebagian besar sedang.
2. Perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 sebagian besar sedang.
3. Ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2.

Saran

1. Bagi orang tua

Diharapkan mampu membuat jadwal kegiatan harian, mulai dari bangun

tidur, jadwal solat, sekolah, dan jadwal kegiatan dirumah.

2. Bagi sekolah

Diharapkan membuat kegiatan yang positif di sekolah, dan memfasilitasi penitipan hp.

3. Bagi peneliti remaja

Bagi remaja yang suka bermain game online, bisa memodifikasi atau menciptakan game yang lebih kreatif dan positif.

Kekerasan Dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang.

Santrock, J.W (2017). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa, Shinto B, Adelar ; Sherly Saragih, Jakarta : Erlangga

Santrock, 2003, *Adolescence* : Perkembangan Remaja (edisi keenam). Jakarta : Erlangga

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. Diperoleh tanggal 29 September 2012.

KEPUSTAKAAN

Arikunto, S., 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ed rev., Rineka Pelajar., Yogyakarta

Adam, E & Rollings, A, 2007. *Game Design and Development. USA : New Reader Publishing*.

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

Apriyanti, Merry Fitria, 2015. *Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo kecamatan Wonokromo Surabaya)*.

Hurlock, E.B, 2006. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Jakarta : Erlangga

Pratiwi, P.C (2012). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja*. Diperoleh tanggal 25 September 2012 dari <http://Candrajiwa>. Psikologi. Fk.UNS.ac.id

Ribi, A. 2011. *Menanggulangi kecanduan Game on-line pada anak*. Jakarta : Pustaka Mina

Satria, Rivo Amanda, 2015. *Hubungan Kecanduan Bermain Video Game*