

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF

Satria Eka Saputra¹, Satrio Budi Wibowo², Eko Susanto³

^{1,2,3}Jurusan Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Metro
E-mail: ksatria0402@gmail.com¹, satrio.budi.wibowo.ma@gmail.com², ekobkummetro@gmail.com³

ABSTRAK

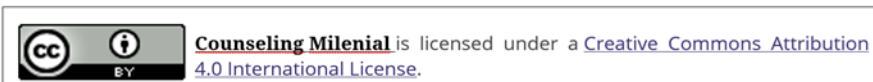
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* pada peserta didik SMK Negeri 2 Metro. Jenis penelitian ini kuantitatif korelasi, subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro. Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu korelasi dengan perhitungan statistik *pearson product moment*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket kecanduan bermain *game online* dan angket perilaku agresif. Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif.

Kata Kunci: Perilaku Agresif; Kecanduan; *Game Online*

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games in students of SMK Negeri 2 Metro. This type of research is quantitative correlation, the subjects in this study are students of class XI OTO SMK Negeri 2 Metro. The technique used in this study is correlation with pearson product moment statistical calculations. The instruments used in this study are a questionnaire of addiction to playing online games and a questionnaire of aggressive behavior. The results in this study indicate a very significant positive relationship between addiction to playing online games and aggressive behavior.

Keywords: Aggressive Behavior; Addiction; Online Games



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di Indonesia sangat tinggi hingga muncul berbagai teknologi yang diciptakan salah satunya adalah *game* yang berbasis *online* di dalam *smartphone* seperti contohnya yang marak sekali dimainkan dari kalangan apapun adalah *Mobile Legend*, *Clash of Clans*, *Player Unknowns Battle Ground Mobile (PUBGM)* dan *Free Fire*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Mencatat jumlah penggunaan internet untuk tahun 2021 hingga 2022 mencapai 196,7 juta atau 73,7%. Data ini meningkat sekitar 8,9% atau sekitar 25,5 juta pengguna internet dari total populasi 266



juta Penduduk di Indonesia (APJII, 2022) hal ini cukup potensial bagi perkembangan *game online* di Indonesia.

Terlihat dari penggunaan internet di Indonesia sangat tinggi hal ini dapat menimbulkan dampak yang bermacam-macam bagi para peserta didik. Ada dampak positif dari penggunaan internet dan juga ada dampak negatif dari kehadiran internet. Menurut (Vorderer dan Bryant, 2021) mengemukakan teori bahwa “bermain *game online* seharusnya memberikan pengalaman yang menyenangkan, memuaskan, dan menghibur bagi para pemainnya.”

Menurut pendapat ahli di atas *game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stres bisa dikurangi dengan bermain *game*. Tetapi yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan dipakai sebagai tempat untuk melarikan diri dari kehidupan nyata sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. Dampak negatif lain dari kecanduan bermain *game online* yaitu seorang pemain *game* cenderung bersikap agresif dengan menunjukkan rasa untuk menyerang dan melukai baik secara verbal maupun non verbal. Tanpa disadari sekarang ini banyak kasus siswa yang kecanduan bermain *game online*, dengan intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi menimbulkan siswa belajar berperilaku agresif. Keagresifan yang timbul pada siswa termasuk melakukan kekerasan secara verbal, non verbal, kemarahan dan permusuhan. Menurut Griffiths (dalam Setiawati dan Gunado, 2019), “Mereka menggunakan *Game online* sebagai bentuk koping terhadap permasalahan di dunia nyata, seperti kekerasan dan perilaku agresif verbal”.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada peserta didik SMK Negeri 2 Metro disana peneliti banyak menemukan peserta didik yang kecanduan bermain *game online* peserta didik tersebut lebih memilih untuk bermain *game online* dari pada memperhatikan guru yang ada di depan dan bahkan Peserta didik tersebut sering marah jika ditegur oleh guru ataupun teman sebayanya, hal ini menunjukkan peserta didik tersebut mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dan peserta didik yang bermain tersebut cenderung memiliki perilaku agresif yang berlebihan seperti agresif secara verbal maupun non verbal.

Baron dan Bryne (dalam Wibisono dan Naryoso, 2019) mendefinisikan “perilaku agresif adalah sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, periaku negatif pada individu dimana dia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (non verbal) maupun secara lisan (verbal)”. Kekerasan dapat berbentuk



kekerasan fisik maupun kekerasan verbal. Hal ini bisa disebabkan karena berbagai hal seperti lingkungan, pergaulan, pengawasan orang tua hingga yang kini kerap menjadi penyebab terjadinya kekerasan ialah penggunaan media yang tidak bijak. Lebih mengkhawatirkan lagi, kekerasan juga dilakukan di usia remaja. Umpatan dan kata-kata kasar dengan tujuan mengungkapkan kekesalan juga merupakan bentuk agresivitas verbal.

Menurut Bushman (2020) “ditinjau dari agresivitas yang dilakukan secara fisik karena menonton media dan tanpa menonton media didapatkan hasil bahwa efek terbesar dari perilaku agresi adalah dari karena menonton media”. Hasil Penelitian dari Prasurvei yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Metro pada peserta didik kelas XI OTO 1 dimana 30 dari 35 peserta didik ditemukan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif.

Sehingga dalam kaitannya fenomena yang telah ditemukan perilaku agresif dengan Kecanduan *Game online* maka saya sebagai peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Peserta didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023/2024”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik SMK Negeri 2 Metro. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi.

Populasi menurut (Sugiyono, 2019) mengartikan bahwa “populasi adalah keseluruhan individu, objek, atau kejadian yang memiliki karakteristik atau sifat tertentu dan menjadi objek penelitian.”

Populasi pada penelitian ini berjumlah 50 peserta didik kelas XI OTO, dikarenakan jumlah populasi kurang dari 100 maka sampel yang digunakan adalah berjumlah 50 peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* pengambilan anggota sampel dari populasi diambil secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan kuisioner (angket). Skala merupakan suatu alat ukur yang stimulusnya



berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur, melainkan mengungkap indikator perilaku atribut yang bersangkutan menurut

Azwar (dalam Perdana, 2018). Teknik kuisioner (angket) yang digunakan pada penelitian ini dihitung menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu , Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai dan Sangat Tidak Sesuai.

Pada penelitian ini menggunakan 2 jenis angket yaitu angket tentang kecanduan bermain *game online* dan angket tentang Perilaku Agresif. Kedua angket tersebut dibagikan kepada responden lalu diisi sesuai dengan keadaan diri responden masing-masing. Berikut adalah kisi-kisi dari kedua angket tersebut.

Tabel 1.
Kisi-Kisi Angket Kecanduan Bermain Game Online

Definisi Operasional Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Item		Σ
				(+)	(-)	
Kecanduan bermain <i>game online</i> adalah perilaku dimana individu tidak dapat mengontrol perilaku atau kegiatan bermain <i>game online</i> secara terus menerus tanpa mempunyai kemampuan untuk menghentikan kegiatan bermain <i>game online</i> tersebut.	1	<i>Saliency</i>	1) Selalu memikirkan tentang <i>game online</i>	1,2,3	4	4
			2) Lebih mementingkan <i>game online</i>	5,6,7	8,9	5
	2	<i>Tolerance</i>	1) Bermain lebih dari 4 jam	10,11,12,13		4
			2) Begadang	14,15,16		3
	3	<i>Mood Modification</i>	1) Penenangan diri	17	18	2
			2) Mencari suasana baru	19	20	2
	4	<i>Withdrawal</i>	1) Gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>	21,22	23	3
			2) Kesulitan untuk berhenti	24,25	26	3
	5	<i>Relapse</i>	1) Rasa ingin bermain <i>game</i> kambuh	27,28	29	3
			2) Mencari <i>game</i> pengganti	30		1
	6	<i>Conflict</i>	1) Mudah marah	31,32	33	3
			2) Dimarahi orang tua	34,35,36	37	4
	7	<i>Problems</i>	1) Bolos sekolah	38,39,40,41		4
			2) Tidak mengerjakan tugas	42,43,44,45	46	5
Total				35	11	46

Tabel 2.
Kisi-kisi Angket Perilaku Agresif

Definisi Operasioal Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Aitem		Σ
				Favora ble	Unvafor able	
Perilaku agresif merupakan tindakan yang berupa kekerasan, dimana dalam perilaku agresif tersebut memiliki maksud untuk membahayakan atau menyakiti orang lain, dan diindikasikan untuk merusak, menyakiti, baik secara	1	<i>Physical Aggression</i>	1) Memukul	1		1
			2) Merusak		2,3	2
	2	<i>Verbal Aggression</i>	1) Mengejek	4,5	6,7	4
			2) Berkata kasar	8,9	10,11	4
	3	<i>Anger</i>	1) Marah	12,13	14,15	4
			2) Berteriak	16	17	2
	4	<i>Hostility</i>	1) Rasa benci	18,19	20	3

COUNSELING MILENIAL (CM)

ISSN (Online): 2716-4772, ISSN (Print): 2716-4144

Volume 7, Nomor 2 June 2026



Definisi Operasioal Variabel	No	Aspek	Sub Aspek	Nomor Aitem		Σ
				Favora ble	Unvafor able	
fisik, psikis, maupun sosial.						



	2) Rasa iri	21	22	2
Total		11	11	22

Untuk pengujian reliabilitas instrumen menggunakan uji reliabilitas *Internal Consistency* dengan teknik *Alpha Cronbach* dengan menggunakan aplikasi *Jamovi V.2.3.28*

Tabel 3.

Hasil Uji reliabilitas Angket Kecanduan Bermain *Game Online*

Scale Reliability Statistics			
	Mean	SD	Cronbach's α
scale	2.09	0.303	0.918

Setelah dilakukan uji reliabilitas pada tabel 3 diperoleh nilai 0,918 berdasarkan pendapat Azwar (dalam Firdaus 2021) menyatakan bahwa “reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0 sampai 1.00.” maka karena 0,918 mendekati 1,00 maka dapat di nyatakan bahwa angket kecanduan bermain *game online* memiliki reliabilitas yang tinggi.

Tabel 4.

Hasil Uji reliabilitas Angket Perilaku Agresif

Scale Reliability Statistics			
	Mean	SD	Cronbach's α
scale	2.18	0.354	0.848

Setelah dilakukan uji reliabilitas pada tabel 4 diperoleh nilai 0,848 berdasarkan pendapat Azwar di atas karena 0,848 cenderung mendekati 1,00 maka dapat di nyatakan bahwa angket perilaku agresif memiliki reliabilitas yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan pembagian kedua angket kecanduan bermain *game online* dan angket perilaku agresif terhadap 50 sampel diperoleh data penelitian sebagai berikut :

Tabel 5.

Hasil Analisis Data Kecanduan Bermain *Game Online*

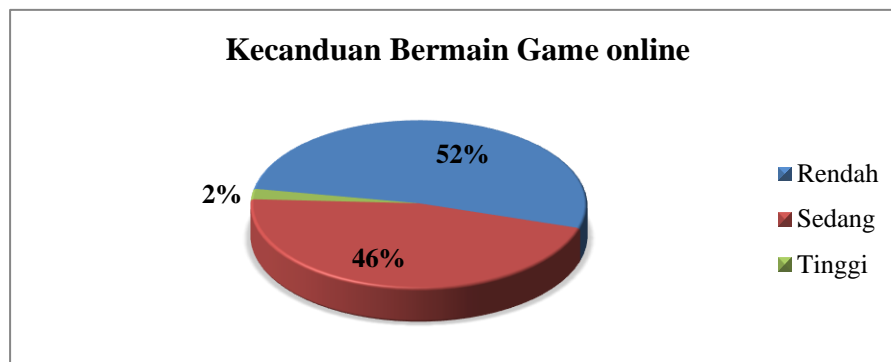
Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	
N	50
Missing	0
Mean	115
Standard deviation	23
Minimum	46
Maximum	184

Pada tabel 5 di atas hasil dari perhitungan menunjukkan bahwa dengan jumlah responden (N) sebanyak 50 nilai minimum dari kecanduan bermain *game online* adalah 46, sedangkan nilai maximumnya adalah 184. Lalu nilai rata-rata (mean) yang didapat pada kecanduan bermain *game online* yaitu 115 dan standar deviasi sebanyak 23. Setelah didapatkan nilai standar di atas maka dapat langsung mengkategorikan data – data dari kecanduan bermain *game online* sebagai berikut.

Tabel 6.

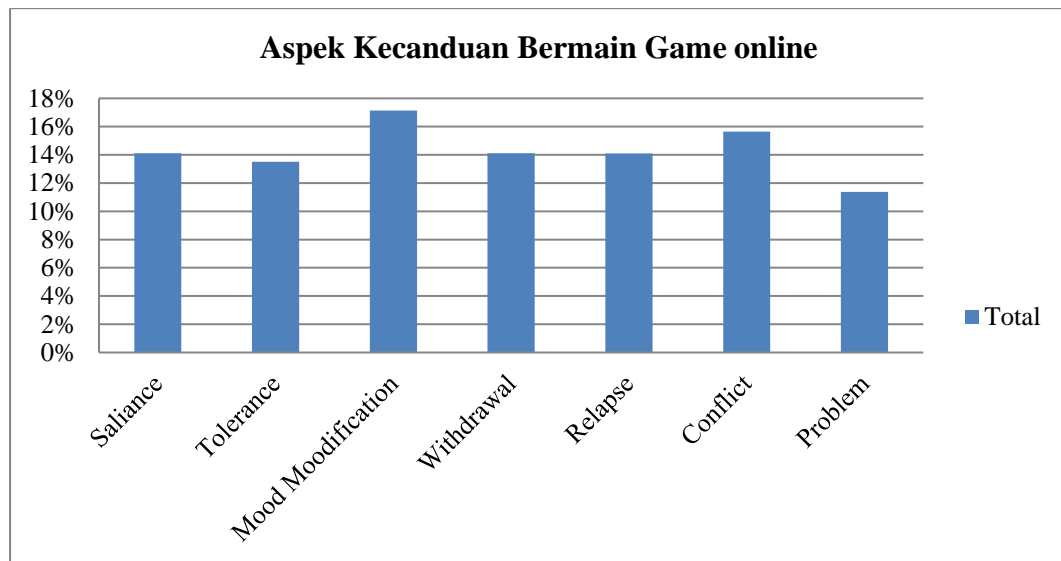
Klasifikasi Kecanduan Bermain *Game Online*

No	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X < 92$	26	52%	Rendah
2	$92 \leq X < 138$	23	46%	Sedang
3	$138 \leq X$	1	2%	Tinggi



Gambar 1. Diagram Klasifikasi Kecanduan Bermain *Game Online*

Tabel 6 dan Gambar 1 di atas mengenai klasifikasi kecanduan bermain *game online* menunjukkan bahwa terdapat 26 siswa dengan persentase 52% memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* yang rendah. Sedangkan sebanyak 23 siswa yang memiliki kategori kecanduan bermain *game online* yang sedang dengan persentase sebanyak 46% lalu sebanyak 1 siswa dengan persentase 2% berada pada kecanduan bermain *game online* yang tinggi. Dari pemaparan data tersebut dapat ditarik garis kesimpulan bahwa nilai rata-rata dari kecanduan bermain *game online* adalah 91 maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dalam kategori rendah.



Gambar 2. Persentase Analisis Aspek Kecanduan Bermain Game Online

Gambar 4 di atas merupakan hasil persentase dari analisis aspek-aspek dari kecanduan bermain *game online* kecanduan bermain *game online*. Berdasarkan diagram tersebut dimensi dengan persentase paling tinggi yaitu terdapat pada aspek *mood moodification*. Menurut data tersebut urutan aspek yang dominan dalam variabel kecanduan bermain *game online* yang pertama adalah aspek *mood moodification* dengan persentase 17,13%. Lalu disusul oleh aspek *conflict* dengan persentase 15,64% selanjutnya aspek *withdrawal* yang mendapatkan persentase 14,11%. Lalu aspek *saliance* dengan persentase 14,11% selanjutnya aspek *relapse* dengan presentase 14,11%. Kemudian aspek *tolerance* dengan persentase 13,52% dan aspek *problem* dengan persentase 11,38%. Aspek *mood modification* menjadi aspek dengan persentase paling tinggi sedangkan aspek *problem* menjadi aspek terendah dengan selisih keduanya yaitu 5,75%.

Tabel 7.
Hasil Analisis Data Perilaku Agresif

Perilaku Agresif	
N	50
Missing	0
Mean	55
Standard deviation	11
Minimum	22
Maximum	88

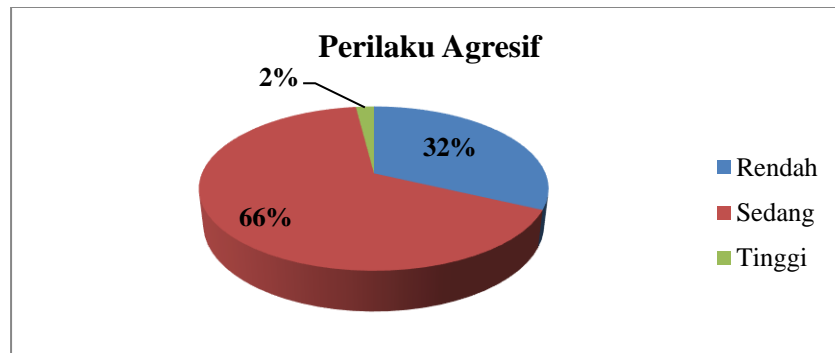
Pada tabel 7 hasil dari analisis deskriptif menunjukkan bahwa dengan jumlah responden (N) sebanyak 50 nilai minimum dari perilaku agresif adalah 22, sedangkan nilai maximumnya adalah 88. Lalu nilai rata-rata (mean) yang didapat pada perilaku agresif

yaitu 55 dan standar deviasi sebanyak 11 Setelah didapatkan nilai standar di atas maka dapat langsung mengkategorikan data – data dari perilaku agresif sebagai berikut.

Tabel 8.

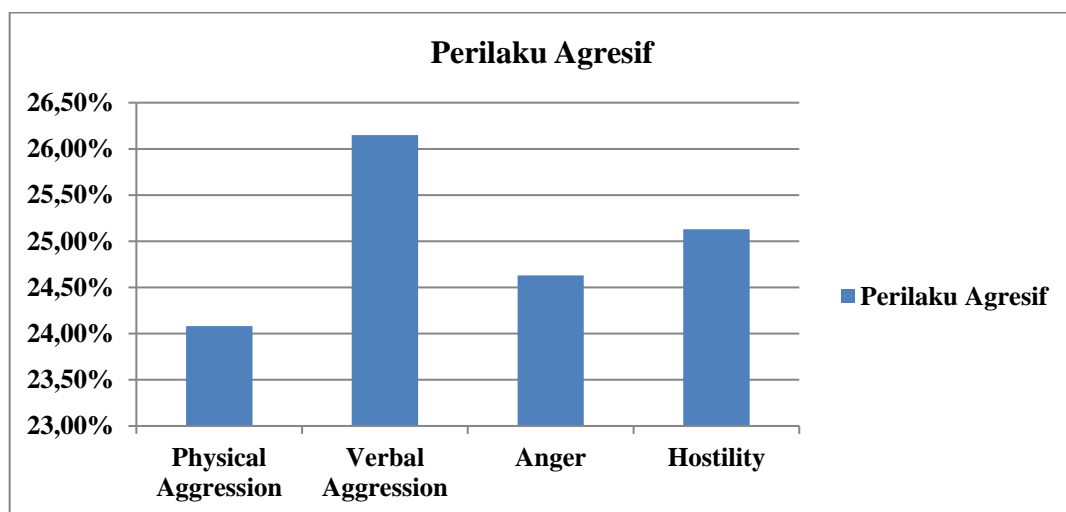
Klasifikasi Perilaku Agresif

No	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X < 44$	16	32%	Rendah
2	$44 \leq X < 66$	33	66%	Sedang
3	$66 \leq X$	1	2%	Tinggi



Gambar 3. Diagram Klasifikasi Perilaku Agresif

Tabel 8 dan Gambar 3 di atas mengenai klasifikasi perilaku agresif menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa dengan persentase 32% memiliki tingkat perilaku agresif yang rendah. Sedangkan sebanyak 33 siswa yang memiliki kategori perilaku agresif yang sedang dengan persentase sebanyak 66% lalu sebanyak 1 siswa dengan persentase 2% berada pada perilaku agresif yang tinggi. Dari pemaparan data tersebut dapat ditarik garis kesimpulan bahwa nilai rata-rata perilaku agresif peserta didik adalah 47,16 yang artinya berada pada kategori sedang.



Gambar 4. Persentase Analisis Perilaku Agresif



Gambar 4 di atas merupakan hasil persentase dari analisis aspek-aspek dari Perilaku Agresif. Berdasarkan diagram tersebut dimensi dengan persentase paling tinggi yaitu terdapat pada aspek *verbal Aggression*. Menurut data tersebut urutan aspek yang dominan dalam variabel perilaku agresif yang pertama adalah aspek *verbal aggression* dengan persentase 26,15%. Lalu disusul oleh aspek *Hostility* dengan persentase 25,13% selanjutnya aspek *anger* yang mendapatkan persentase 24,63%. dan aspek *physical aggression* dengan persentase 24,08%. Aspek *verbal aggression* menjadi aspek dengan persentase paling tinggi sedangkan aspek *physical aggression* menjadi aspek terendah dengan selisih keduanya yaitu 2,07%.

Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro Wilk*, dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika $<0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Pada penelitian ini menguji normalitas dengan bantuan program Jamovi V.2.3.28.

Tabel 9.

Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk	P-value of Shapiro Wilk
X	0,982	0,626
Y	0,975	0,360

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas kecanduan bermain *game online* (X) mendapatkan nilai P-value 0,626 karena $0,626 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa kecanduan bermain *game online* berdistribusi normal dan perilaku agresif (Y) mendapatkan nilai P-value 0,360 karena $0,360 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa data perilaku agresif berdistribusi normal.

Uji Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan program Jamovi V.2.3.28. berikut adalah perhitungan dari uji hipotesis dalam penelitian ini :

Tabel 10.

Uji Hipotesis

Variabel	Pearson's r	p-value	Keterangan
X → Y	0.788	<.001	Sangat Signifikan

Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas diketahui nilai koefisien korelasi (r) antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif adalah sebesar 0,788 dan nilai p-value adalah $<.001$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara dua variabel tersebut .



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa diperoleh data-data mengenai skor kecanduan bermain *game online* dan perilaku agresif, yang akan peneliti bahas mengenai hal-hal berikut ini :

Berdasarkan hasil pengukuran tentang kecanduan bermain *game online* peserta didik SMK Negeri 2 Metro. Diperoleh hasil penelitian di lapangan berupa data-data kecanduan bermain *game online* peserta didik dengan menggunakan alat ukur berupa skala likert. Diperoleh data sebagai berikut klasifikasi kecanduan bermain *game online* menunjukkan bahwa terdapat 26 siswa dengan persentase 52% memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* yang rendah. Sedangkan sebanyak 23 siswa yang memiliki kategori kecanduan bermain *game online* yang sedang dengan persentase sebanyak 46% lalu sebanyak 1 siswa dengan persentase 2% berada pada kecanduan bermain *game online* yang tinggi. Dari pemaparan data tersebut dapat ditarik garis kesimpulan bahwa nilai rata-rata dari kecanduan bermain *game online* adalah 91 maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dalam kategori rendah.

Dari hasil pengukuran tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan bermain *game online* peserta didik SMK Negeri 2 Metro tersebut karena dipengaruhi oleh beberapa aspek yang menjadikan seseorang mengalami kecanduan bermain *game online*. Aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens dkk (dalam Immanuel, 2023): menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu :

- a. *Salience*
Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilakunya (melakukan secara berlebihan).
- b. *Tolerance*
Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.
- c. *Mood Modification*
Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterkaitan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquilizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).
- d. *Withdrawal*
Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritabilty*).



e. *Relapse*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali menglangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

f. *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantaranya pemain dan orang-orang disekitarnya.

g. *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

Berikut adalah analisis data kecanduan *bermain game online* berdasarkan ketujuh aspek di atas. Dimensi dengan persentase paling tinggi yaitu terdapat pada aspek *mood moodification*. Menurut data tersebut urutan aspek yang dominan dalam variabel kecanduan bermain *game online* yang pertama adalah aspek *mood moodification* dengan persentase 17,13%. Lalu disusul oleh aspek *conflict* dengan persentase 15,64% selanjutnya aspek *withdrawal* yang mendapatkan persentase 14,11%. Lalu aspek *saliance* dengan persentase 14,11% selanjutnya aspek *relapse* dengan presentase 14,11%. Kemudian aspek *tolerance* dengan persentase 13,52% dan aspek *problem* dengan persentase 11,38%. Aspek *mood modification* menjadi aspek dengan persentase paling tinggi sedangkan aspek *problem* menjadi aspek terendah dengan selisih keduanya yaitu 5,75%.

Hasil penelitian mengenai perilaku agresif yang menggunakan instrumen sebanyak 22 item diukur menggunakan skala likert 1 sampai 4. Nilai minimum yang diperoleh pada perilaku agresif adalah 22 sedangkan nilai maximumnya mencapai angka sebanyak 88, dengan mean (rata-rata) yang diperoleh yaitu 55 dan standar deviasi sebanyak 11. Untuk distribusi tingkat perilaku agresif menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa dengan persentase 32% memiliki tingkat perilaku agresif yang rendah. Sedangkan sebanyak 33 siswa yang memiliki kategori perilaku agresif yang sedang dengan persentase sebanyak 66% lalu sebanyak 1 siswa dengan persentase 2% berada pada perilaku agresif yang tinggi. Dari pemaparan data tersebut dapat ditarik garis kesimpulan bahwa nilai rata-rata perilaku agresif peserta didik adalah 47,16 yang artinya berada pada kategori sedang.

Hasil pengukuran tersebut menunjukkan bahwa tingkat perilaku agresif peserta didik SMK Negeri 2 Metro bermacam ragam, hal tersebut karena dipengaruhi oleh beberapa aspek yang menjadikan seseorang berperilaku agresif. Aspek-aspek tersebut



menurut Bus dan Perry (dalam Pusadan, 2021) terdapat empat dimensi agresif yang bisa dimanfaatkan untuk dapat melihat perilaku agresif secara umum yaitu :

- a. Agresif fisik, yaitu keinginan individu untuk menjalankan serangan secara fisik sebagai bentuk kemarahan.
- b. Agresif verbal, yaitu kecondongan yang dilakukan individu untuk menyerang orang lain untuk memberi stimulus yang menyusahkan dan melukai orang lain secara verbal yaitu melalui kata-kata atau melakukan penentangan.
- c. Kemarahan yaitu perwakilan emosi atau efektif berupa dorongan psikologis sebagai langkah persiapan agresif.
- d. Permusuhan, yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai perwakilan dari proses berpikir atau kognitif.

Berikut adalah analisis aspek perilaku agresif berdasarkan dari keempat aspek di atas. dimensi dengan persentase paling tinggi yaitu terdapat pada aspek *verbal Aggression*. Menurut data tersebut urutan aspek yang dominan dalam variabel perilaku agresif yang pertama adalah aspek *verbal aggression* dengan persentase 26,15%. Lalu disusul oleh aspek *Hostility* dengan persentase 25,13% selanjutnya aspek *anger* yang mendapatkan persentase 24,63%. dan aspek *physical aggression* dengan persentase 24,08%. Aspek *verbal aggression* menjadi aspek dengan persentase paling tinggi sedangkan aspek *physical aggression* menjadi aspek terendah dengan selisih keduanya yaitu 2,07%.

Hubungan antara kecanduan bermain *game online* (X) dengan perilaku agresif (Y). berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan program Jamovi V.2.3.28 tersebut. Diketahui nilai koefisien korelasi (r) antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif adalah sebesar 0,788 nilai p-value adalah <,001 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara dua variabel tersebut. Oleh karena itu hipotesis H_a yang diajukan yaitu ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif peserta didik SMK Negeri 2 Metro Tahun Ajaran 2023/2024, diterima dan H_0 ditolak.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Gambaran umum kecanduan bermain *game online* pada peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* dalam batas wajar. Berdasarkan analisis aspek kecanduan bermain *game online* dapat dilihat bahwa aspek



mood modification paling tinggi diantara yang lain artinya adalah peserta didik bermain *game online* hanya untuk menenangkan diri dan merelaksasi diri, walaupun begitu karena selisih nilai dari yang tertinggi sampai terendah hanya 5,75% ini artinya tidak ada yang begitu menonjol antara ketujuh aspek tersebut.

2. Gambaran umum perilaku agresif pada peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat perilaku agresif dalam batas wajar walaupun peserta didik sesekali berperilaku agresif baik secara verbal dan non verbal. Berdasarkan analisis aspek perilaku agresif dapat dilihat bahwa aspek *verbal aggression* memiliki persentase yang paling tinggi, hal ini berarti peserta didik SMK Negeri 2 metro cenderung berperilaku agresif secara verbal seperti mengejek dan mengeluarkan kata-kata yang tidak sopan. Walaupun jika dilihat jarak antara aspek yang tertinggi dan aspek yang terendah tidak begitu banyak hanya 2,07% saja hal ini berarti tidak ada aspek perilaku agresif yang begitu dominan di antara keempat aspek tersebut.
3. Hasil uji korelasi antara variabel kecanduan *game online* (X) dan perilaku agresif (Y) pada peserta didik sebesar 0,788 nilai p-value adalah $<,001$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara dua variabel tersebut. Maka artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.
4. Terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif dengan jumlah partisipan sebanyak 50 responden pada peserta didik kelas XI OTO SMK Negeri 2 Metro tahun ajaran 2023/2024. Dapat disimpulkan bahwa hubungan tersebut termasuk dalam hubungan yang berbanding terbalik, artinya semakin rendah kecanduan bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif, begitupun sebaliknya semakin tinggi kecanduan bermain *game online* maka semakin rendah perilaku agresif.

B. Saran

Bagi Sekolah, perilaku agresif dan kecanduan bermain *game online* yang terjadi di sekolah walaupun termasuk dalam kategori sedang bagi sekolah tetap perlu untuk diadakannya pencegahan agar berkurangnya tingkat perilaku agresif dan kecanduan bermain *game online* yang dialami peserta didik. Masih banyak peserta didik yang belum mengerti bagaimana cara untuk tidak terus menerus bermain *game online* dan tidak mementingkan tugas yang harus diprioritaskan dan masih banyak juga peserta



didik yang masih belum bisa mengelola emosinya dengan baik sehingga muncul perilaku-perilaku agresif dari individu tersebut.

Bagi Orang Tua, untuk melakukan pencegahan agar peserta didik tidak kecanduan bermain *game online* adalah dengan kontrol orang tua, orang tua berperan penting dalam hal ini agar mempersir bagaimana peserta didik terlalu sering bermain *game online* atau tidak saat di lingkungan keluarga.

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini masih perlu dilengkapi dengan penelitian-penelitian baru lainnya terlebih lagi jika membahas tentang kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Diperlukan klasifikasi yang lebih mendalam tentang kedua variabel tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII, B. (2022). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2020). *General Aggression Model. The International Encyclopedia Of Media Psychology*, 1-9.
- Firdaus. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Analisis Regresi Ibm Spss Statistics Version 26.0. Bengkalis: Dotplus.
- Immanuel, S. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Skripsi Oleh : Immanuel S Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26.
- Perdana, P. I., & Mujiasih, E. (2018). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Perilaku Konsumtif Membeli Pakaian Pada Mahasiswi Angkatan 2016 Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 6(4), 195-208.
- Pusadan, F. R. (2021). Peran *Self Control* Terhadap Perilaku Agresi Orang Tua Kepada Anak. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 229-239.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30-34.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta.
- Vorderer, P., & Klimmt, C. (2021). *The Oxford Handbook Of Entertainment Theory. Oxford University Press*.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187.