



**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU
AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 4 UNGARAN**

ARTIKEL

**Oleh:
PAMOR OKTALIA
010116A061**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
2020**

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMP NEGERI 4 UNGARAN

Pamor Oktalia*, Trimawati**, Abdul Wakhid**,

*Mahasiswa Prodi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo

**Dosen Prodi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo

e-mail: pamorokta123@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Perilaku agresif adalah reaksi berupa serangan yang dilakukan individu terhadap orang maupun benda – benda sekitarnya dengan sengaja yang bermaksud menyakiti dan merusaknya. Dan pada akhir – akhir ini perilaku agresif semakin meningkat, salah satu penyebabnya adalah kecanduan game online. *Game online* sangat disukai semua kalangan, termasuk remaja. Penggunaan media berbaur kekerasan seperti *game online* dalam jangka panjang dapat meningkatkan perilaku agresif dan menanamkan pola pikir mengenai tindakan kekerasan.

Tujuan : Mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 4 Ungaran

Metode : Desain penelitian ini adalah *deskriptif korelasional* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7 dan 8 di SMP Negeri 4 Ungaran dengan jumlah populasinya yaitu 513 siswa. Sampel yang digunakan yaitu 225 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* yaitu instrument *Game Addiction Scale* (GAS), kemudian peneliti menggunakan kuesioner Buss-Perry *Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ) untuk mengukur tingkat perilaku agresif. Analisis data yang digunakan dengan uji *chi-square*.

Hasil penelitian: Penelitian dengan menggunakan uji *chi square* diperoleh *p-value* sebesar $0,000 \leq \alpha$ (0,05), yang 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%) dibandingkan dengan responden yang mengalami kecanduan *game online* ringan perilaku agresifnya rendah yaitu (57,4%).

Saran : Remaja diharapkan membatasi penggunaan *game online* setiap harinya dengan menyusun jadwal kegiatan sederhana untuk menurunkan tingkat perilaku agresif.

Kata Kunci : Kecanduan *game online*, perilaku agresif, remaja

ABSTRACT

Background: Aggressive behavior is a reaction in the form of attacks carried out by individuals against people or objects around them intentionally that intend to hurt and damage it. And lately, aggressive behavior has increased, one of the causes is an addiction to online games. Online games are very popular among all people, including teenagers. The use of violent media such as online games, in the long term, can increase aggressive behavior and instill the mindset about acts of violence.

Objective: To find out the correlation between online games addiction and aggressive behavior of students in SMP Negeri 4 Ungaran

Method: The design of this study was descriptive correlational with cross-sectional approach. The population in this study was all students in the seventh and eighth grades at SMP Negeri 4 Ungaran with a total population of 513 students. The samples used were 225 students with purposive sampling technique. The measuring instrument used to measure the level of online games addiction was the Game Addiction Scale (GAS) instrument, then the researcher used the Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (BPAQ) questionnaire to measure the level of aggressive behavior. Analysis of the data used chi-square test.

The results of the study: The results using Chi Square test obtained a p-value of $0,000 \leq (\alpha = 0.005)$ there was a significant correlation between online games addiction and aggressive behavior of students in SMP Negeri 4 Ungaran. Respondents who experienced heavy online game addiction tended to have high aggressive behavior, as with as (80,6%), compared to respondents who experienced addiction to online games low aggressive behavior as with as (57,4%).

Suggestion: Teenagers are expected to limit the use of online games everyday by arranging a simple schedule of activities to reduce the level of aggressive behavior.

Keywords: Online Games Addiction, Aggressive Behavior, Teenagers

PENDAHULUAN

Pada dasarnya masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak – kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 11 atau 12 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun (Putro, 2017). Selama masa transisi atau peralihan dari masa kanak – kanak menuju masa dewasa pada diri remaja mengalami beberapa perubahan, yaitu perubahan fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial, yang dapat menyebabkan meningkatnya ketegangan emosi, suara hati yang menjadi berubah – ubah, mudah marah, kesal tidak menentu, menolak aturan yang ada serta menunjukkan sikap yang antagonis (Trisnawati, Nauli, & Agrina, 2014).

Sejalan dengan perubahan yang terjadi pada diri remaja, remaja juga dihadapkan pada tugas perkembangan yang harus dipenuhinya. Di era globalisasi ini, perkembangan remaja banyak yang tidak sesuai dengan tugas perkembangannya. Ini disebabkan banyak faktor, salah satunya adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat adalah internet (Sari, Ilyas, & Ifdil, 2018).

Penggunaan internet di Indonesia semakin berkembang dari tahun ke tahun. Ada peningkatan sekitar 8 persen di tahun 2017. Ini setara 54,68 persen dari populasi yang 262 juta orang. Untuk penggunaan internet di Indonesia, Pulau Jawa mendominasi dengan 58,08 persen.

Sementara Pulau Sumatra 19,09 persen, Kalimantan 7,98 persen, Sulawesi 6,73 persen, Bali – Nusa 5,63 persen, dan Maluku – Papua 2,49 persen (Tim APJII, 2019).

Survei membuktikan penggunaan internet rentang usia 13-18 tahun sebesar 16,68 persen. Berdasarkan survei penggunaan internet untuk bermain *game* menduduki peringkat enam dengan presentase 54,13 persen, dan peringkat pertama yaitu penggunaan sosial media dengan presentase sebesar 87,13 persen, 71,23 persen digunakan untuk mendownload musik, 70,23 persen untuk mendownload atau menonton film, 58,01 persen untuk melihat berita entertainment / hobi, 57,13 persen untuk membaca berita dan 50,48 persen untuk mencari berita olahraga (Tim APJII, 2017).

Dunia teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat. Salah satu perkembangan teknologi yaitu dalam bidang *game* (Fajri, 2012). Dan pada era globalisasi saat ini merupakan perkembangan zaman, yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Salah satu permainan era modern saat ini yaitu *game online*. *Game online* adalah permainan *game* yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Kurniawan, 2017).

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan (Lestari, Rosyidah, & HR, 2018). Bermain *game* yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan yang membuat pemainnya kehilangan kontrol dalam membatasi penggunaan. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang di sebabkan oleh internet atau yang lebih di kenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan,

salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*) (Ulfa, 2017).

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari – hari. Tetapi pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan (Febrina, 2014). Selain itu, kebiasaan dalam bermain *game online* dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap *gamers*, seperti berubahnya sikap menjadi lebih agresif. *Game online* bergenre *First Person Shooter* dan *Real – Time Strategy* memiliki misi yang mengharuskan menyakiti musuh guna memenangkan permainan. Adegan kekerasan yang menjadi tontonan tersebut dapat dijadikan sebagai panutan sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresif (Tanjung, 2015).

Perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang dilakukan seseorang dalam bentuk agresi yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain (Febrina, 2014). Hasil penelitian Hidayat (2013) mengemukakan bahwa tindakan agresif siswa dilihat dari menyakiti orang secara fisik dengan presentase 35,32%, sedangkan tindakan agresif yang dilakukan siswa dilihat dari menyakiti orang lain secara verbal sebanyak 41,30% dan tindakan agresif dilihat dari merusak dan menghancurkan harta benda dengan presentase 30,42%.

Bandura dalam Alhadi, Purwadi & Muyana (2017) mengemukakan terjadinya agresivitas pada individu terjadi karena adanya proses peniruan. Individu dalam hal ini remaja mengadopsi perilaku perilaku agresi dengan mengamati model yang agresif, dan dengan menilai keuntungan yang diperoleh perilaku agresif.

Hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan pada bulan Desember 2019 di

SMP N 4 Ungaran terdiri dari 368 siswa laki – laki dan 384 siswa perempuan. Dari hasil wawancara dan pemberian kuesioner kepada 29 siswa, diperoleh 21 siswa yang menyukai *game online*. Dan dari 21 tersebut yang mengalami kecanduan yaitu 13 siswa. Yang mengalami kecanduan berat adalah 4 siswa, dari jumlah tersebut terdapat 1 siswa yang berperilaku agresif tinggi, 2 siswa berperilaku agresif sedang dan 1 siswa berperilaku agresif rendah. Yang mengalami kecanduan sedang 3 siswa berdasarkan hasil tersebut 2 siswa berperilaku agresif sedang, dan 1 siswa berperilaku agresif rendah. Yang mengalami kecanduan ringan adalah 6 siswa, dari hasil tersebut 3 siswa berperilaku agresif sedang dan 3 siswa berperilaku agresif rendah.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk menganalisis apakah ada Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri 4 Ungaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *deskriptif korelasional* dengan pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *cross sectional*. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan selama 9 hari dari tanggal 13-21 Februari 2020 di SMP Negeri 4 Ungaran. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 4 Ungaran kelas 7 dan 8 dengan jumlah populasinya yaitu 513 siswa. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 225 responden. Teknik sampling yang digunakan peneliti adalah *purposive sampling*. Alat pengumpulan data menggunakan kuisisioner *Game Addiction Scale* (GAS) dan Kuisisioner *Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ). Analisis univariat menggunakan tabel distribusi frekuensi sedangkan analisis bivariate menggunakan uji *Chi Square*.

HASIL PENELITIAN

1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dan usia

Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki - laki	148	65,8
Perempuan	77	34,2
Usia		
11-14	210	93,3
15-17	15	6,7

Tabel menunjukkan bahwa responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 148 responden (65,8%). Berdasarkan usia mayoritas responden berusia 11-14 tahun dengan jumlah sebanyak 210 responden (93,3%).

2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran

Kecanduan <i>game online</i>	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Ringan	47	20,9
Sedang	142	63,1
Berat	36	16,0
Total	225	100

Tabel menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 4 Ungaran yang menjadi responden mayoritas berada pada kategori sedang yang kecanduan *game online*, yaitu sebanyak 142 siswa (63,1%), kemudian yang berada pada kategori ringan sebanyak 47 siswa (20,9%), dan pada kategori berat sebanyak 36 siswa (16,0%).

3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran

Perilaku Agresif	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Rendah	98	43,6
Sedang	90	40,0
Tinggi	37	16,4
Total	225	100

Tabel menunjukkan bahwa Siswa SMP Negeri 4 Ungaran yang menjadi responden lebih banyak responden pada kategori perilaku agresif rendah yaitu 98

responden (43,6%), kemudian pada kategori sedang sebanyak 90 responden (40,0%), dan kategori tinggi sebanyak 37 responden (16,4%).

4. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 4 Ungaran

Kecanduan Game Online	Perilaku Agresif				Total		<i>p-value</i>	
	Rendah		Sedang		Tinggi			
	f	%	f	%	F	%	F	%
Ringan	27	57,4	18	38,3	2	4,3	47	100
Sedang	69	46,6	67	45,3	6	4,2	142	100
Berat	2	5,6	5	13,9	29	80,6	36	100
Jumlah	98	43,6	90	40,0	37	16,4	225	100

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok responden yang mengalami kecanduan *game online* berat lebih cenderung berperilaku agresif tinggi yaitu 29 responden (80,6%), dibandingkan dengan responden yang mengalami kecanduan *game online* ringan dengan perilaku agresif rendah yaitu 27 responden (57,4%), dan kelompok responden yang mengalami kecanduan *game online* sedang dengan perilaku agresif rendah yaitu 69 responden (46,6%).

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *chi square* diperoleh *p-value* sebesar $0,000 \leq \alpha$ (0,05), yang menunjukkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di SMP Negeri 4 Ungaran mengalami kecanduan *game online* sedang dengan 142 responden (63,1%). Sebagian besar siswa di SMP Negeri 4 Ungaran mengalami kecanduan *game online* sedang terlihat dari

jawaban responden pada kuisioner yaitu 27,6% siswa setuju berpikir untuk bermain *game online* sepanjang hari, sebanyak 19,6% siswa setuju menghabiskan banyak waktu luang untuk bermain *game online*, sebanyak 16,0% siswa mengatakan setuju bermain *game online* lebih lama dari waktu yang direncanakan, dan sebanyak 16,9% siswa mengatakan setuju bahwa mereka menjadi marah ketika tidak dapat bermain *game online*.

Hasil penelitian juga menunjukkan dari 225 responden sebanyak 36 responden (16,0%) mengalami kecanduan *game online* berat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Edrizal (2018), bahwa seseorang yang sudah menjadi pecandu berat akan menjadi lalai dengan kehidupan nyata mereka karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut.

Sebagian siswa di SMP Negeri 4 Ungaran mengalami kecanduan *game online* berat. Hasil penelitian tersebut dibuktikan dari hasil jawaban responden pada kuisioner yaitu sebanyak 8,0% siswa mengatakan sangat setuju bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* semakin

meningkat, sebanyak 12,0% siswa mengatakan sangat setuju bahwa tidak dapat berhenti bermain *game online* setelah mulai bermain, sebanyak 11,6% siswa mengatakan sangat setuju bahwa mereka gagal ketika mencoba untuk mengurangi waktu bermain *game online*, dan sebanyak 20,0% siswa mengatakan sangat setuju bahwa mereka merasa tidak nyaman ketika tidak dapat bermain *game online*.

Berdasarkan jenis kelamin laki – laki mengalami tingkat kecanduan yaitu tingkat kecanduan berat 22 responden (9,8%), tingkat kecanduan sedang 98 responden (43,6%), tingkat kecanduan ringan 28 responden (12,4%), lebih banyak dibandingkan dengan perempuan yaitu untuk tingkat kecanduan berat 14 responden (6,2%), tingkat kecanduan sedang 44 responden (19,6%) dan untuk tingkat kecanduan ringan 19 responden (8,4%). Hal ini dikarenakan mayoritas laki – laki cenderung lebih tertarik untuk bermain *game online*. Didukung penelitian yang dilakukan Young & Abreu (2011) dalam Kusumawati, Aviani, & Molina (2017) bahwa (5,3%) anak laki – laki dan (4,7%) anak perempuan mengalami kecanduan *game online*.

Hasil penelitian ini menjelaskan tingkat kecanduan berdasarkan usia yaitu pada usia 11-14 tahun tingkat kecanduan ringan 38 responden (16,9%), tingkat kecanduan sedang 137 responden (60,9%), tingkat kecanduan 35 responden (15,6%), lebih banyak dibanding dengan usia 15-17 tahun yaitu tingkat kecanduan ringan 9 responden (4,0%), tingkat kecanduan sedang 5 responden (2,2%), dan tingkat kecanduan berat 1 responden (0,4%).

Menurut penelitian yang dilakukan Yudha (2011) dalam Purnama, Keloko, & Ashar (2013), hal ini dikarenakan pada usia remaja awal interaksi dalam keseharian lebih banyak diluangkan dengan teman sebaya, hal ini berhubungan dengan waktu

mereka untuk bermain *game online*, karena tidak ada yang mengontrol mereka dalam memainkan *game online* yang relatif panjang waktu diluangkan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMPN 4 Ungaran yang memiliki perilaku agresif kategori rendah yaitu sebanyak 98 responden (43,6%). Sebagian remaja di SMPN 4 Ungaran memiliki perilaku agresif rendah dibuktikan dari jawaban responden pada kuisioner yaitu sebanyak 32,0% siswa setuju jika kadang merasa iri dengan orang lain, sebanyak 34,7% siswa setuju jika sering bertanya pada diri sendiri alasan membenci sesuatu, sebanyak 29,8% siswa setuju curiga kepada orang asing yang terlalu ramah, sebanyak 18,7% siswa setuju curiga ketika seseorang berperilaku baik terhadapnya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMPN 4 Ungaran yang memiliki perilaku agresif kategori sedang 90 responden (40,0%). Menurut penelitian yang dilakukan Setiawati & Gunando (2019), perilaku agresif berhubungan dengan faktor kekerasan yang berada di tampilan *game online* terkait. Faktor tersebut di dukung Byrne (2005) dalam Setiawati & Gunando (2019), yang menyatakan penyebab munculnya perilaku agresif salah satunya adalah media baik cetak ataupun elektronik yang bisa dilihat, di dengar, maupun dibaca salah satunya seperti *game*.

Hasil penelitian siswa di SMPN 4 Ungaran juga menunjukkan bahwa perilaku agresif kategori tinggi 37 responden (16,4%). Berdasarkan teori dan beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa remaja kecenderungan mengalami perilaku agresif hal ini karena remaja berada di tahap sangat penting dalam daur kehidupan dimana terjadi perubahan fisik dan psikologis yang sangat mendasar, sehingga mengalami kesulitan mengelola emosi dan perilaku

yang dapat terjadi akibat belum memiliki pengalaman koping yang efektif (Hardono, Neherta, & Sarfia, 2019).

Berdasarkan jenis kelamin perempuan mengalami perilaku agresif rendah yaitu 55 responden (24,4%) lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki hanya 43 responden (19,1%) selanjutnya untuk tingkat perilaku agresif sedang lebih banyak pada jenis kelamin laki-laki yaitu 82 responden (36,4%) dari pada perempuan yaitu 8 responden (3,6%). Untuk tingkat perilaku agresif tinggi pada laki-laki yaitu 23 responden (10,2%) lebih banyak daripada perempuan yaitu 14 responden (6,2%). Didukung penelitian yang dilakukan Hutomo & Ariati (2016), bahwa laki-laki pada umumnya lebih agresif dibandingkan perempuan. Laki-laki lebih cepat berperilaku agresif apabila dibandingkan perempuan untuk mengekspresikan agresifitas mereka secara fisik.

Berdasarkan usia perilaku agresif banyak dialami oleh usia 11-14 tahun, untuk perilaku agresif rendah 86 responden (38,2%), perilaku agresif sedang 88 responden (39,1%) dan perilaku agresif tinggi 36 responden (16,0%) lebih banyak dibandingkan usia 15-17 tahun yaitu perilaku agresif rendah 12 responden (5,3%), perilaku agresif sedang 2 responden (0,9%) dan perilaku agresif tinggi 1 responden (0,4%).

Menurut penelitian yang dilakukan Ashidiq (2019), usia 11-14 tahun merupakan masa dimana masuk dalam tahap perkembangan remaja awal, Pada masa remaja awal ini merupakan masa dimana masa remaja sebagai periode peralihan. Pada rentang masa remaja, perilaku agresif akan sering muncul sebagai konsekuensi dari rasa penasaran individu terhadap sesuatu yang baru, termasuk yang berkaitan dengan tata norma, atau nilai yang berlaku di masyarakat.

Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa responden yang mengalami kecanduan *game online* berat cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (80,6%) dibandingkan dengan responden yang mengalami kecanduan *game online* sedang memiliki perilaku agresif rendah yaitu (46,6%), dan responden yang mengalami kecanduan *game online* ringan perilaku agresifnya rendah yaitu (57,4%). Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *chi square* didapatkan *p value* sebesar $0,000 \leq \alpha (0,05)$ yang menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMPN 4 Ungaran.

Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya (Novrialdy, 2019). Menurut Sari (2015) dalam Terok, Tololiu, & Rompis (2018), *game online* yang berunsur kekerasan menyebabkan pikiran mengenai kekerasan lebih mudah diterima karena *game* bersifat interaktif yang dimana individu berperan aktif dalam memainkan peran dalam game tersebut serta diberikan imbalan yaitu kemenangan atas tindakan kekerasan yang telah dilakukan dalam permainan.

Kecanduan *game online* juga termasuk dalam satu istilah yaitu narkolema. Narkolema (narkotika lewat mata) membuat seseorang kecanduan *game online*, seperti juga kecanduan pornografi. Mulai dari mata dan sering memainkan *game* ini maka akan berpengaruh di dalam otak (Liza, 2016). Salah satu zat yang sangat penting adalah dopamin. Dopamin berada di Prefrontal korteks berfungsi sebagai pergerakan dan koordinasi, emosional, penilaian. Menurut Golemann dalam bukunya kecerdasan sosial, dopamin adalah zat yang memberikan kesenangan kepada manusia. Ketika zat ini meningkat pesat, maka perlu dipuaskan dan

ketika itu terjadi dan berlebihan maka akan merusak otak yaitu prefrontal korteks (Suplig, 2017).

Perilaku agresif menunjukkan suatu perbuatan baik disengaja maupun tidak disengaja yang ditujukan untuk menyerang pihak lain, baik secara fisik maupun verbal. Bentuk perilaku agresif secara fisik misalnya memukul, menendang, mencubit, menampar, menggigit, dan lainnya yang berhubungan dengan aktifitas fisik. Kemudian bentuk perilaku agresif secara verbal misalnya berupa hinaan, omelan, makian, cercaan, ejekan, dan lainnya yang tergolong aktivitas verbal (Wiyani, 2014 dalam Rahayu, 2018).

Keterbatasan Penelitian

Meskipun peneliti sudah berusaha maksimal, tetapi dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu tidak meneliti faktor lain penyebab perilaku agresif diantaranya faktor amarah, kesenjangan generasi, lingkungan, frustrasi, dan proses pendisiplinan yang keliru. Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti kecanduan *game online* sebagai faktor yang menyebabkan perilaku agresif pada remaja.

Kesimpulan

Hasil uji *Chi Square* diperoleh *p value* $0,000 \leq \alpha$ (0,05) yang menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMPN 4 Ungaran. Responden yang mengalami kecanduan *game online* berat cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (80,6%) dibandingkan dengan responden responden yang mengalami kecanduan *game online* ringan perilaku agresifnya rendah yaitu (57,4%).

Saran

1. Bagi Responden

Responden dianjurkan untuk melakukan hal yang positif seperti mengikuti organisasi di sekolah,

melakukan hobi baru yang lebih bermanfaat.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua agar dapat memberikan kontrol atau pengawasan bagi anak-anak agar tidak meniru perilaku kekerasan yang ditayangkan oleh *game online* dengan cara memberikan pengawasan pada anak dengan membatasi waktu untuk bermain *game online*.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan membuat kegiatan yang positif di sekolah, dan diharapkan juga lebih aktif menyelenggarakan penyuluhan perilaku agresif dengan instansi terkait.

4. Bagi Penelitian

Peneliti selanjutnya diharapkan meneliti faktor lain yang berhubungan dengan perilaku agresif seperti faktor amarah, kesenjangan generasi, lingkungan, frustrasi, dan proses pendisiplinan yang keliru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, S., Muyana, S., Dahlan, U. A., & Pendahuluan, A. (2017). *Memahami perilaku agresif siswa di sekolah*. 288–294.
- Ashidiq, K. (2019). Perilaku Agresif Siswa SMP : Studi Kasus Pada 2 Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pengadegan Purbalingga. *Studi Islam, Gender dan Anak*, 14(1), 135–153. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v14i1.2019.pp135-153>
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Ilmiah Visi P2 Tk Paudni, Vol. 9*, Hal. 28-35.
- Hardono, Y., Neherta, M., & Sarfia, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Keperawatan Jiwa*, 7(3), 257–266.

- Hidayat, H. (2013). Profil Siswa Agresif dan Peranan Guru BK. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1).
- Hutomo, M. R., & Ariati, J. (2016). Kecenderungan Agresivitas Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Siswa SMP Di Semarang. *Empati*, 5(4), 776–779.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku Prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Konseling*, 3(1), 97–103.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *RAP UNP*, 8(1), 88–99.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Purnama, A. E., Keloko, A. B., & Ashar, T. (2013). Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online Dengan Keluhan Mata Di Kelurahan Padang Bulan Medan. 0–7.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia*, 17, 25–32.
- Rahayu, L. P. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja SMP Negeri 27 Samarinda. *Psikoborneo*, 6(2), 317–329.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2018). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPI*, 3, 110–117.
- Setiawati, O. R., & Gunando, A. (2019). Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game Online. *Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jaffray*, 15(2), 177–200.
- Tanjung, V. P. (2015). Game Online dan Agresivitas Anak Usia SMP di Sidoarjo. *Kanal*, 4, Hal. 63-80.
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Siswa. *Juiperdo*, 6(2), 83–91.
- Tim APJII. (2017). *Penetrasi & perilaku pengguna internet indonesia*.
- Tim APJII. (2019). *Buletin APJII Edisi 33 Mengawali Integritas Era Digital 2019*. Dewan Pengawas APJII Achmad Nur Effendhi.
- Trisnawati, J., Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di smk negeri 2 pekanbaru. *Jom PSIK*, 1(2), 1–9.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabas Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.