

## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA SMA

Vika Akhda Elisya<sup>1</sup>, Betie Febriana<sup>2\*</sup>, Wahyu Endang Setyowati<sup>3</sup>

Ilmu Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang<sup>1,2,3</sup>

\*Corresponding Author : vikaaelisya@gmail.com

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada tahun 2023 telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi manusia, salah satunya adalah game online, yang menjadi kegiatan yang populer di kalangan remaja SMA. *Game online* dapat memberikan dampak positif, seperti pengembangan keterampilan sosial, namun juga dapat memberikan dampak negatif seperti perilaku kekerasan dan kecanduan pada remaja. Paparan terhadap konten kekerasan dalam game, dapat meningkatkan perilaku agresif pada remaja, dan semakin lama durasi bermain game online, semakin besar potensi kecanduan. Penggunaan *game online* oleh remaja SMA, juga menimbulkan kekhawatiran terkait dengan pengaruhnya terhadap aktivitas belajar dan kualitas tidur remaja. Penelitian ini kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Sampel yang digunakan adalah siswi SMA N 10 Semarang. Teknik yang digunakan adalah *simple random sampling* sebanyak 192 responden. Uji korelasi yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Gamma*. Hasil penelitian didapatkan nilai signifikan yaitu 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang artinya adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA adalah bermakna. Nilai *Correlation coefficient* sebesar 0,717 menunjukkan bahwa kekuatan korelasi kuat dan positif yang berarti semakin berat angka kecanduan *game online* maka semakin berat juga angka perilaku kekerasan. Kesimpulan yaitu terdapat keeratan hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA ( $p$  value 0,000).

**Kata kunci** : kecanduan *game online*, perilaku kekerasan, remaja SMA

### ABSTRACT

The rapid development of information technology in 2023 has provided many benefits and conveniences for humans, one of which is online games, which are a popular activity among high school teenagers. Online games can have positive impacts, such as developing social skills, but can also have negative impacts such as violent behavior and addiction in adolescents. Exposure to violent content in games can increase aggressive behavior in adolescents, and the longer the duration of playing online games, the greater the potential for addiction. The use of online games by high school teenagers also raises concerns regarding its impact on learning activities and sleep quality in adolescents. This research is quantitative using a cross-sectional approach. The sample used was female students of SMA N 10 Semarang. The technique used was simple random sampling of 192 respondents. The correlation test used in this study was the Gamma test. The results of the study obtained a significant value of 0.000 ( $p < 0.05$ ) which means that the relationship between online game addiction and violent behavior in high school adolescents is meaningful. The Correlation coefficient value of 0.717 indicates that the correlation strength is strong and positive, meaning that the heavier the online game addiction, the heavier the violent behavior. Conclusion yaitu there is a close relationship between online game addiction and violent behavior in high school adolescents ( $p$  value 0.000).

**Keywords** : high school adolescents, online game addiction, violent behavior

### PENDAHULUAN

Sekarang *game online* sangat memberikan pengaruh besar pada remaja. *Game online* telah menjadi suatu kegiatan yang paling populer pada kalangan remaja, terutama remaja SMA (Novrialdy, 2019). Fenomena tersebut dapat membawa dampak positif, diantaranya

pengembangan keterampilan dalam sosial individu seorang yang memainkannya. Terlepas dari dampak positif, *game online* juga dapat memberikan sebuah dampak negatif yang sangat mengkhawatirkan yaitu dapat terjadinya perilaku kekerasan pada remaja yang mungkin akan timbul (Imanuel, 2023). *Game online* diminati paling banyak usia remaja, berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *game online* personal computer dan 65% di antara mereka adalah pemain *game online* personal computer yang menetap (Lestari, 2019). Penyimpangan yang telah dilakukan oleh seseorang akibat dari *game online* yaitu perilaku kekerasan. Perilaku kekerasan pada seseorang dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *game*. Meningkatnya *game* adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja (Elwindra, 2021).

Data pengguna *game online* terbaru yang telah dikeluarkan oleh Newzoo (*Global Games Market Report*) pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di dunia saat ini sebanyak 2,3 miliar orang, kemudian untuk pengguna *game online* di kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau 50% dari total populasi orang pengguna *game online* di dunia. Di Indonesia, penggunaan *game online* oleh remaja SMA semakin meningkat seiring dengan perkembangan pada teknologi dan akses internet yang semakin mudah untuk dijangkau (Fraldy, 2020). Menurut data dari Asosiasi Game Indonesia, jumlah pengguna *game online* di Indonesia mencapai 43,7 juta orang pada tahun 2020, dengan mayoritas pengguna berada pada rentang usia 13-24 tahun atau pada tahap remaja. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya untuk memahami dampak *game online* terhadap remaja SMA di Indonesia (Sefti, 2022).

Permainan *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP dan SMA, maupun orang dewasa. Alasan utama siswa yang bermain *game online* untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan stres. Hal ini merupakan alasan terbanyak seseorang termotivasi untuk bermain *game* dari sekian banyak alasan lainnya (Ulfiyah, Ulya, 2020). Menurut seorang peneliti yaitu Rahmat mengatakan bahwa bermain *Game online* dapat membuat perasaan seseorang yang memainkannya sangatlah menyenangkan (Reza, 2020). Hal ini dikarenakan dari segi permainannya, pada *game online* memiliki fitur yang menarik, karena berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang menarik dan kemudian dapat mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game online*, selain itu beberapa *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (Rahmat, 2020).

Dari hasil pengamatan seorang peneliti, durasi dalam bermain *game online* seorang anak mencapai 2-4 jam bahkan bisa lebih, hal ini dikarenakan bermain *game online* memberikan efek pada pemainnya berkelanjutan, sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain secara terus menerus (Saputri & Rahmalia, 2023). Semakin lama durasi yang dihabiskan untuk bermain *game online*, semakin besar juga potensi pemainnya dapat mengalami ketergantungan dan kecanduan pada *game online*. Oleh karena itu, *game online* juga akan memberikan efek samping yang semakin besar pada seorang yang bersangkutan (Erida, 2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu kurang perhatian dari orang-orang terdekat yaitu seorang remaja pelajar yang berpikir bahwa mereka dianggap jika mereka mampu menguasai keadaan, depresi yaitu seorang remaja pelajar menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*, kurang kontrol yaitu orang tua yang suka memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan bisa terjadi pada anak, kurang kegiatan yaitu remaja pelajar ketika ada waktu yang kosongkan melakukan kegiatan yang tidak menyenangkan seperti bermain *game*, lingkungan, polah asuh. (Azizah, 2018).

Menurut Cambridge Dictionary dalam jurnal (Andrew, 2017:181) kecanduan adalah menyukai dan memiliki sesuatu dengan secara berlebihan sehingga melupakan hal lain. Oleh karena itu *game online* memberikan hiburan bagi siswa dan tantangan untuk memainkannya

sehingga menjadi salah satu hal yang sangat disukai oleh siswa dalam memainkan game online. Dalam jurnal Andrew menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan dikerjakan. Menurut *American Academy of Pediatrics* (2021), penampilan terhadap video atau gambar kekerasan yang ditampilkan dalam *game* dapat berpotensi meningkatkan perilaku kekerasan pada remaja yang memainkannya. Maka dari itu pentingnya kita untuk memahami hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA, sehingga langkah-langkah preventif dan interventif yang tepat dapat diambil (Adiva, 2023).

Kecanduan *game online* juga akan mengakibatkan masalah kesehatan jiwa seperti kecemasan dan perasaan jenuh akibat tidak bermain *game online* (Young 2009, dalam Kartini, 2016). Bulan Oktober 2019, dilaporkan ada dua remaja berusia 16 dan 17 tahun, harus menjalani rehabilitasi mental akibat kecanduan *game online* (Warsono, 2019). Lalu pada tahun 2020, ditemukan kasus seorang remaja dilarikan ke panti rehabilitasi, karena menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain *game online* dan melakukan kekerasan pada orang tua, karena tidak memiliki kuota internet, atau energi listrik dalam baterai gadget melemah (Surjaya, 2021). Kekerasan yang timbul pada remaja, salah satunya disebabkan stimulus yang ditampilkan dalam game (Lestari, 2019). Seseorang yang sering melihat unsur kekerasan dalam game, berpotensi meningkatkan persepsi bahwa apa yang mereka mainkan, menjadi panutan berperilaku sehari-hari. Inilah merupakan salah satu faktor timbulnya perilaku agresif pada diri remaja (Tanjung, 2016).

Jenis perilaku agresif pada remaja akibat adiksi *game online* bukan hanya kekerasan secara fisik tetapi juga verbal. Komisi Perlindungan Anak menyatakan, telah terjadi pergeseran perilaku kekerasan pada remaja di Bekasi. Pergeseran perilaku kekerasan berubah dari kekerasan seksual menjadi tindak kekerasan fisik. Hal ini dipicu karena peningkatan tren remaja bermain game online. Bermain *game online* yang menonjolkan unsur kekerasan dan dilakukan dengan frekuensi yang tinggi, akan memicu keinginan meniru dan mempraktikkan apa yang ada. Hal ini yang menyebabkan perilaku tawuran antar pelajar dapat terjadi (Yusnilaningsih, 2019). Perlu sebuah penanganan khusus dalam menekan kecanduan bermain *game online* pada anak-anak tersebut. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan game online, seperti memberikan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu pengalaman melalui pembentukan kelompok yang khas untuk keperluan pelayanan bimbingan. Ini berarti bahwa 4 bimbingan kelompok merupakan suatu wadah dalam menyampaikan pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi, sehingga dapat mengambil kesimpulan terhadap masalah tersebut (Muhammad Fikri Faruza, 2018)

Dalam keperawatan, penelitian mengenai hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya perlindungan serta pembinaan remaja di era digital sekarang ini (Henry, 2024). Perawat sebagai bagian dari tim tenaga kesehatan dapat memberikan perannya dalam mengedukasi dan bimbingan konseling kepada remaja SMA mengenai dampak dari bermain *game online* terhadap perilaku dan kesehatan tubuh mereka. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak *game online* terhadap perilaku remaja, khususnya terkait dengan perilaku kekerasan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah dasar dalam pengembangan kebijakan yang lebih efektif untuk mengelola penggunaan *game online* di kalangan remaja.

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hubungan antara *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMAN 10 Semarang.

## METODE

Jenis penelitian kuantitatif dengan desain korelatif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2024. Populasi atau keseluruhan objek yang diteliti berjumlah 370 dan di dapat sampel yang digunakan adalah 190 siswi SMA N 10 Semarang. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan pengolahan data yang digunakan adalah SPSS.

## HASIL

**Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (n = 192)**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	77	40,1%
Perempuan	115	59,9%
<b>Total</b>	<b>192</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel penelitian, menunjukan bahwa responden dengan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 77 orang atau 40,1% sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 115 orang atau 59,9%. Terlihat bahwa karakteristik jenis kelamin perempuan lebih banyak dibandingkan responden berjenis kelamin laki-laki.

**Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur (n = 192)**

Umur	Frekuensi	Persentase (%)
15	16	8,3
16	103	53,6
17	73	38
<b>Total</b>	<b>192</b>	<b>100%</b>

Hasil dari penelitian menunjukkan dari 192 responden lebih dari sebagian responden adalah berumur 16 tahun dengan jumlah responden 103 orang (53,6%), kemudian untuk umur 17 tahun sebanyak 73 responden (38%), dan untuk kelompok umur 15 tahun ada 16 orang responden (8,3%).

**Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain Game (n = 192)**

Durasi Bermain	Frekuensi	Persentase (%)
1	28	14.6
2	74	38.5
3	46	24.0
4	37	19.3
5	7	3.6
<b>Total</b>	<b>192</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan dari hasil data kuesioner kecanduan *game online* di dapatkan siswa di SMAN 10 Semarang yang mengalami kecanduan *game online* kebanyakan dari mereka sering bermain *game online* lebih dari 2 jam, mereka sulit mengendalikan dorongan untuk bermain *game online*, dan lebih memilih bermain *game online* daripada melakukan aktifitas lain.

Berdasarkan tabel 4, didapatkan hasil data yang diperoleh tingkat kecanduan *game online* pada siswa-siswi SMA N 10 Semarang, sebagian besar mengalami kecanduan *game* pada kategori berat sebanyak 88 responden (45,8%), kemudian responden yang mengalami kecanduan *game* pada ketegori sangat berat sebanyak 59 responden (30,7%), dan untuk kategori sedang sebanyak 45 responden ( 23,4%). Dalam penelitian ini di dapatkan hasil

*kecanduan game online* berat 88(37.0%) mengalami kecanduan berat. Dapat dilihat dari hasil kuesioner bahwa siswa bermain *game online* >2 jam sehari.

**Tabel 4. Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Siswa Siswi SMA N 10 Semarang (n = 192)**

<i>Game Online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	0	0
Ringan	0	0
Sedang	45	23,4%
Berat	88	45,8%
Sangat Berat	59	30,7%
<b>Total</b>	<b>192</b>	<b>100%</b>

**Tabel 5. Tingkat Perilaku Kekerasan pada Siswa Siswi SMAN 10 Semarang (n = 192)**

Perilaku Kekerasan	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	0	0
Ringan	70	36,5%
Sedang	52	27,1%
Berat	48	25%
Sangat Berat	22	11,5%
<b>Total</b>	<b>192</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 5, didapatkan hasil data yang diperoleh tingkat kecanduan *game online* pada siswa-siswi SMA N 10 Semarang, sebagian besar menunjukkan sikap yang mengarah pada perilaku kekerasan pada kategori ringan sebanyak 70 responden (36,5%), kemudian responden yang menunjukkan sikap yang mengarah pada perilaku kekerasan pada kategori sangat berat sebanyak 22 responden (32,8%), dan untuk kategori sedang sebanyak 43 responden (22,4%). Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil perilaku kekerasan berat dengan jumlah 86 responden (44,8%) jadi sebagian besar melakukan perilaku kekerasan seperti berkata kasar, menggebrak meja, dan ada juga yang sampai membanting barang.

**Tabel 6. Hasil Uji Gamma Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Kekerasan (n = 192)**

Variabel	Normal	Perilaku Kekerasan					Total	r	p
		Ringan	Sedang	Berat	Sangat Berat	Berat			
<b>Kecanduan <i>Game Online</i></b>	Normal	0	0	0	0	0	0	0.717	0.000
	Ringan	0	0	0	0	0	0		
	Sedang	0	33	10	2	0	45		
	Berat	0	33	25	29	1	88		
	Sangat Berat	0	4	17	21	59	59		
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>66</b>	<b>52</b>	<b>42</b>	<b>60</b>	<b>192</b>		

Berdasarkan data yang didapatkan dari uji *gamma* didapatkan hasil probabilitas atau nilai  $p$  value = 0.000 lebih  $\leq$   $p$  value 0.05 dan nilai  $r$  0,717. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikan kurang dari .maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

#### Jenis Kelamin

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa responden dengan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 77 orang atau 40,1% sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak

115 orang atau 59,9%. Terlihat bahwa karakteristik jenis kelamin perempuan lebih banyak dibandingkan responden berjenis kelamin laki-laki. Hal tersebut dikarenakan jumlah siswa perempuan yang terlibat dalam bermain *game* tetap signifikan dan menunjukkan minat yang kuat terhadap aktivitas ini. Penelitian lain menunjukkan bahwa banyak perempuan bermain *game online* untuk menyalurkan hobi dan mengikuti tren, menunjukkan bahwa motivasi mereka untuk bermain *game* tidak hanya terbatas pada hiburan tetapi juga untuk aspek sosial dan identitas (Heri Ardianto,2022).

### Umur

Hasil dari penelitian menunjukkan dari 192 responden lebih dari sebagian responden adalah berumur 16 tahun dengan jumlah responden 103 orang (53,6%), kemudian untuk umur 17 tahun sebanyak 73 responden (38%), dan untuk kelompok umur 15 tahun ada 16 orang responden (8,3%). Dari hasil penelitian di SMA Negeri 13 Bone (2022) menunjukkan bahwa siswa SMA cenderung memilih bermain *game online* sebagai aktivitas utama mereka, terutama saat merasa bosan atau tidak ada kegiatan lain. Ini mengindikasikan tingginya tingkat partisipasi dalam permainan di kalangan remaja. Pada studi oleh Rangkuti (2021), penelitian ini, ditemukan bahwa remaja berusia 10-19 tahun lebih rentan terhadap kecanduan *game online*, dengan 60% dari responden melaporkan bermain *game* lebih dari 3 jam sehari. Ini menunjukkan prevalensi tinggi dari kebiasaan bermain *game* di kalangan remaja, termasuk mereka yang berusia 16 tahun.

### Durasi Game

Berdasarkan dari hasil data kuesioner kecanduan *game online* di dapatkan siswa di SMAN 10 Semarang yang mengalami kecanduan *game online* kebanyakan dari mereka sering bermain *game online* lebih dari 2 jam, mereka sulit mengendalikan dorongan untuk bermain *game online*, dan lebih memilih bermain *game online* daripada melakukan aktifitas lain. Studi oleh Pew Research Center (2018), dalam survei yang dilakukan, ditemukan bahwa sekitar 72% remaja melaporkan bermain *game online* selama lebih dari 2 jam per hari. Penelitian ini menyoroti bahwa durasi bermain *game* di kalangan remaja meningkat seiring dengan kemudahan akses ke perangkat digital. Dalam sebuah hasil penelitian oleh Rahman dan Ernawati (2022), ditemukan bahwa durasi bermain *game online* yang mencapai 3-4 jam per hari dapat menyebabkan kesulitan berkonsentrasi dan emosional. Kecanduan *game online* diidentifikasi sebagai masalah serius yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan sosial individu.

### Variabel Penelitian

#### Kecanduan Game Online

Dalam penelitian ini di dapatkan hasil *kecanduan game online* berat 88(37.0%) mengalami kecanduan berat. Dapat dilihat dari hasil kuesioner bahwa siswa bermain *game online* >2 jam sehari. Hal ini diperkuat pada penelitian lain dengan hasil kecanduan *game online* berat terjadi karena *game* dianggap sebagai hiburan untuk mengusir rasa jenuh pada tugas sekolah dan pembelajaran saat di sekolah (Baidawi,2019) Dalam penelitian Nuidilla(2018) menyatakan bahwa bermain *game online* setiap hari dalam waktu lebih dari 4 jam, maka biasanya akan terjadi masalah seperti gangguan psikolog, gangguan muskuloskeletal, gangguan penglihatan, aspek interaksi sosial, sulit berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar, menurunnya motivasi belajar, pemborosan uang jajan. Hal itu tentunya dapat mempengaruhi perubahan sikap pada seorang, yang kemudian dapat cenderung ke tindakan perilaku kekerasan.

Remaja dengan kecanduan *game* yang tinggi tidak dapat membagi waktu antara hiburan dengan kehidupan nyata. Hal ini membuat remaja abai dengan perannya di dunia nyata

(Novrialdy, 2019). Semakin tinggi durasi bermain *game online*, akan semakin tinggi pula adiksi yang ditimbulkan. Berdasarkan penelitian Teofanda (2020) terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif. Semakin tinggi intensitas seseorang bermain *game online* maka semakin tinggi kecenderungan perilaku agresif.

### Perilaku Kekerasan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil perilaku kekerasan berat dengan jumlah 86 responden (44,8%) jadi sebagian besar melakukan perilaku kekerasan seperti berkata kasar, menggebrak meja, dan ada juga yang sampai membanting barang. Hal ini sejalan dengan penelitian Khaerullah et al (2020) yang menyatakan bahwa, orang dikatakan mengalami kecanduan *game online* jika menghabiskan waktu bermain selama 2 - 10 jam/minggu. Lebih lanjut dikatakan bahwa, banyak pemain yang menghabiskan waktu selama 9 - 12 jam sehari untuk bermain *game online*. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa respon pemain ketika mengalami kekalahan diwujudkan dalam bentuk marah, berkata kasar dan sampai membanting dan memukul gadget.

Sari et al. (2020) menuturkan bahwa *game online* dengan unsur kekerasan dapat memunculkan stimulus melakukan kekerasan. Permainan yang interaktif, dengan memainkan peran kekerasan, dan diberikan imbalan berupa kemenangan atas perilaku kekerasan yang dilakukan dalam permainan tersebut. Terdapat faktor yang mempengaruhi terhadap hubungan *game online* dan perilaku kekerasan pada penelitian ini yaitu, paparan terhadap konten kekerasan dalam game dapat mempengaruhi cara berfikir dan perilaku pada remaja tersebut. Penelitian oleh Oktavian et al. (2019) menjelaskan bahwa remaja yang terlibat dalam permainan yang menantang dan penuh aksi sering kali mengalami peningkatan agresivitas karena mereka terbiasa dengan situasi kompetitif dan stres dalam permainan. Selain itu, lingkungan sosial dan pengalaman pribadi juga berperan penting dalam membentuk perilaku agresif.

### Analisa Bivariat

Hasil analisa hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan menggunakan uji statistik gamma. Hasil olah data pada tabel 4. Didapatkan bahwa nilai signifikan 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang artinya adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan. Nilai korelasi sebesar 0,999 menunjukkan bahwa kekuatan korelasi kuat dan positif yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin tinggi juga orang tersebut berpotensi melakukan tindakan perilaku kekerasan. Hasil penelitian dari 192 responden diperoleh hasil 88 responden yang termasuk dalam kategori kecanduan berat, dan tingkat perilaku kekerasan 63 responden dalam kategori sangat berat dan 86 dalam kategori berat. Hal ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa semakin berat kecanduannya maka semakin berat juga perilaku kekerasannya.

Dari hasil penelitian saya didapatkan bahwa pada semakin tinggi durasi *game online* dapat mengkaibatkan besarnya juga perilaku kekerasan pada kategori berat. Penelitian oleh Setiawan dan Gunando (2019) juga mendapati bahwa remaja yang menghabiskan lebih dari 3 jam sehari untuk bermain *game online* memiliki kemungkinan 4 kali lebih besar untuk menunjukkan perilaku kekerasan dibandingkan mereka yang bermain kurang dari 2 jam. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fajar, 2024) , yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* semakin meningkat di kalangan remaja dan berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik mereka, termasuk gangguan tidur dan prokrastinasi. Hasil penelitian juga mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan, seperti lingkungan dan kurangnya perhatian orang tua. Penelitian ini mencatat bahwa banyak remaja bermain *game* lebih dari 3 jam sehari. Berdasarkan dari hasil kuesioner yang telah saya teliti, banyak dari siswa yang mengisi setuju pada pernyataan bahwa, “jika saat marah, saya akan merusak

barang yang ada di sekitar kita”. Hal tersebut. Menurut Ratu (2023) pada penelitiannya, kecanduan *game online* dapat meningkatkan perilaku agresif di kalangan remaja, termasuk tindakan merusak barang. Penelitian menemukan bahwa ketika remaja kalah dalam permainan atau mengalami gangguan teknis, mereka cenderung meluapkan kemarahan dengan memukul atau membanting perangkat. Hasil penelitian Isnaini et al (2021) menyimpulkan bahwa agresif verbal dapat disebabkan oleh intensitas bermain *game online* yang tinggi. Perilaku agresif disebabkan kegagalan pemain untuk meraih kemenangan, karena setiap kenaikan level permainan akan diimbangi dengan tingginya kesulitan untuk meraih kemenangan. Tak jarang banyak pemain yang mengalami kekalahan melakukan perilaku agresif, seperti berkata kasar, mengumpat dan mengancam sebagai bentuk ungkapan kekesalan/kegagalan yang dialaminya.

Penelitian Oktalia (2019) menyimpulkan bahwa perilaku agresif pada seseorang disebabkan oleh proses peniruan atau model. Remaja membawa perilaku agresif ketika ia mengamati model yang juga berperilaku agresif. Ketika seseorang melihat model yang berperilaku agresif, maka lama kelamaan akan membawa perilaku agresif juga ke dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan penelitian Khaerullah et al (2020) yang menyatakan bahwa, orang dikatakan mengalami kecanduan *game online* jika menghabiskan waktu bermain selama 2 - 10 jam/minggu. Lebih lanjut dikatakan bahwa, banyak pemain yang menghabiskan waktu selama 9 - 12 jam sehari untuk bermain game online. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa respon pemain ketika mengalami kekalahan diwujudkan dalam bentuk marah, berkata kasar dan sampai membanting dan memukul gadget.

Remaja yang kecanduan *game online* cenderung melakukan perilaku kekerasan lebih tinggi dibandingkan dengan remaja yang tidak mengalami kecanduan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Oktalia (2019) menunjukkan bahwa, responden yang mengalami kecanduan *game online* tinggi cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu sebesar 80.6%. Hasil uji statistik dengan menggunakan uji chi-square didapatkan p-value sebesar  $0,000 < \alpha (0.05)$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa.

## KESIMPULAN

Karakteristik responden data demografi (Usia dan jenis kelamin) berdasarkan usia mayoritas responden usia 15 – 17 tahun dan responden berjenis kelamin laki-laki dan perempuan sebanyak 192 responden. Sebagian besar responden kecanduan *game online* berada pada tingkat berat sebanyak 88 orang atau 45,8%. Sebagian besar responden melakukan perilaku kekerasan berada pada tingkat berat sebanyak 86 orang atau 44,8%. Hasil penelitian didapatkan nilai signifikan yaitu 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang artinya adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku kekerasan pada remaja SMA adalah bermakna. Nilai *Corelation coefficient* sebesar 0,717 menunjukkan bahwa kekuatan korelasi kuat dan positif yang berarti semakin berat angka kecanduan *game online* maka semakin berat juga angka perilaku kekerasan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan dan penyelesaian manuskrip ini. Pertama-tama, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada para dosen dan pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan wawasan berharga sepanjang proses penelitian ini. Tanpa arahan dari beliau, penulis tidak akan mampu mencapai hasil yang diharapkan. Penulis juga berterimakasih kepada responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi

dalam berlangsungnya penelitian ini, serta kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam dalam pengumpulan data. Tak lupa, penulis ucapkan terimakasih kepada keluarga kami yang telah memberi dukungan moral dan motivasi yang tiada henti selama penulisan manuskrip ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, Maurice. 2017. "Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". Jurnal Jaffray
- Aran, A., & Elwindra, E. (2021). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31), 1-11.
- Azizah Latifatul (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain *Game online* Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada kelas X Di SMK Dwija Bhakti 2 Jombang. Skripsi.Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang
- Fraldy Robert Mais, Sefti S. J. Rompas, Lenny Gannika, (2020), Kecanduan *Game online* dengan Insomnia pada Remaja,"Jurnal Keperawatan", vol.8, no.2, 2020, <https://unsrat.ac.id>
- Isnaini, I. et al. (2021) 'Intensitas Bermain *Game online* Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja', Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia, 9(1), pp. 235–242.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. Psikoborneo, 4(4), 482–489.
- Khaerullah, U., Widiyanti, E., & Sumarni, N. (2020). Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut Yang Mengalami Kecanduan Game Online. Iknow, 50(4), 8–10.
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & HR, I. M. (2019). Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang*.
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71-86.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oktalia, P. (2019). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran. Skripsi.
- Reza Indra Wiguna, H. M. 2020. Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. Jurnal Surya Muda. 2(1) 72-79.
- Surjaya, A. (2021). 2 Remaja Bekasi Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Bermain Game di Ponsel. Sindonews.Com. [https://megapolitan.okezone.com/read/2021/03/18/338/2379910/kecanduan-game-online-2-pelajar-smp-di-bekasi-dirawat-di-panti-rehabilitasi#amp\\_tf=Dari%251%24s&aoh=16559477732196&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com](https://megapolitan.okezone.com/read/2021/03/18/338/2379910/kecanduan-game-online-2-pelajar-smp-di-bekasi-dirawat-di-panti-rehabilitasi#amp_tf=Dari%251%24s&aoh=16559477732196&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com)
- Tanjung, V. P. (2016). *Game online* Dan Agresivitas Anak Usia Smp Di Sidoarjo. KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(1), 63. <https://doi.org/10.21070/kanal.v4i1.315>
- Ulfiyah, Ulya. (2020). Pengaruh Intensitas *Game Online* Di Rumah Terhadap Motivasi

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Kelas XI IPS di SMA Al-Islam Kecamatan Cibiru Kabupaten Bandung). Skripsi tidak dipublikasikan. UIN Sunan Gunung Djati

- Warsono, A. (2019). Di Bekasi, 2 Remaja Disebut Gangguan Jiwa Karena Kecanduan Ponsel. Metro.Tempo.Com. [https://metro.tempo.co/amp/1262240/di-bekasi-2-remaja-disebut-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-ponsel#amp\\_tf=Dari%251%24s&aoh=16559484022631&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com](https://metro.tempo.co/amp/1262240/di-bekasi-2-remaja-disebut-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-ponsel#amp_tf=Dari%251%24s&aoh=16559484022631&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com)
- Yusnilaningsih, R. (2019, April 8). No Title. PikiranRakyat.Com. <https://www.pikiran-rakyat.com/jawabarat/pr-01309812/online-game-picukusus-kekerasan-anak-di-bekasi>