

### Pengaruh Efek *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah

Liza Ulmi Widi Arnaz<sup>1</sup>, Alfi Rahmi<sup>2</sup>, Linda Yarni<sup>3</sup>, Dodi Pasila Putra<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: [lizaulmi2008@gmail.com](mailto:lizaulmi2008@gmail.com)<sup>1</sup>, [alfi.rahmi79@gmail.com](mailto:alfi.rahmi79@gmail.com)<sup>2</sup>, [lindayarni1978@gmail.com](mailto:lindayarni1978@gmail.com)<sup>3</sup>  
[dodippiainbukittinggi@gmail.com](mailto:dodippiainbukittinggi@gmail.com)<sup>4</sup>

#### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi maraknya permainan game online terutama game online yang bergenre kekerasan berakibat pada perilaku agresif pada anak-anak baik pada anak laki-laki maupun anak perempuan seperti berkata-kata kasar dan kotor, peneliti ingin mengkaji permasalahan yang berkenaan dengan efek game online yang berakibat pada perilaku agresif. Sehingga tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh efek game online terhadap perilaku agresif anak berdasarkan gender di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak yang bermain game online di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah yang berjumlah 38 anak yaitu 26 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Adapun sampelnya dengan menggunakan metode purposive sampling sebanyak 34 anak yaitu 25 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner game online dan perilaku agresif. Hasil penelitian dari uji korelasi Pearson Product Moment untuk laki-laki diperoleh  $t_{hitung} (0,665) > r_{tabel} (0,3961)$  serta nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  (signifikan), adapun nilai pearson correlationnya adalah 0,656 berada pada rentang interval koefisien korelasi ( $r$ ) 0,60-0,799 yaitu kuat. Sedangkan hasil uji korelasi Pearson Product Moment untuk perempuan diperoleh  $t_{hitung} (0,943) > r_{tabel} (0,6664)$  serta nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  (signifikan), adapun nilai pearson correlationnya adalah 0,943 berada pada rentang interval koefisien korelasi ( $r$ ) 0,80-1,000 yaitu sangat kuat. Adapun besaran nilai variabel dependen ( $Y$ ) terhadap variabel independen ( $X$ ) adalah  $Y = 9.261 + 1.281X$  serta variabel independen ( $Y$ ) yang dimasukkan dalam model memiliki pengaruh secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel dependen ( $X$ ) yaitu memiliki nilai  $F_{hitung} (41.812) > F_{tabel} (4,15)$ . Hal ini memberikan arti bahwa efek game online berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku agresif anak berdasarkan gender di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah.

**Kata Kunci:** *Efek Game Online, Perilaku Agresif, Gender*

#### Abstract

This research is motivated by the rise of online games, especially violent online games which result in aggressive behavior in children, both boys and girls, such as using harsh and dirty words. Researchers want to examine problems relating to the effects of online games which have an impact on aggressive behavior. So the aim of this research is to determine the effect of online games on children's aggressive behavior based on gender at Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah. The population in this study were children who played online games at Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah, totaling 38 children, namely 26 boys and 12 girls. The sample using the purposive sampling method was 34 children, namely 25 boys and 9 girls. Data collection in this study used online game questionnaires and aggressive behavior. The research results from the Pearson Product Moment correlation test for men obtained  $t_{count} (0.665) > r_{table} (0.3961)$  and a significance value of  $0.000 < 0.05$  (significant), while the Pearson correlation value was 0.656 which is in the interval range of the correlation coefficient ( $r$ ) 0.60-0.799, namely strong. Meanwhile, the results of the Pearson Product Moment correlation test for women obtained  $t_{count} (0.943) > r_{table} (0.6664)$  and a significance value of  $0.000 < 0.05$  (significant), while the Pearson correlation value was 0.943 which is in the interval range of the correlation coefficient ( $r$ ) 0.80-1,000 which is very strong. So the value of the dependent variable ( $Y$ ) on the independent variable ( $X$ ) is  $Y = 9,261 + 1,281 (41.812) > F_{table}$

(4.15). This means that the effect of online games is influential and significant on children's aggressive behavior based on gender at Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah.

**Keywords:** *Effects of Online Games, Aggressive Behavior, Gender*

## PENDAHULUAN

Teknologi dari dulu hingga sekarang merupakan suatu hal yang bersifat pokok dan melekat dalam kehidupan manusia. Zaman yang semakin modern saat ini, membuat perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat dan memiliki pengaruh baik di bidang ekonomi., pendidikan, politik, hiburan dan sebagainya. Game online yang dianggap seru ternyata juga mempunyai dampak-dampak diantaranya sebagai berikut: game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial, terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial, prestasi akademik menurun, dan berdampak pada kesehatan pemainnya (Andri & Andy, 2022:6).

Menurut (Tridhonanto, 2011:40-43) ada beberapa gejala awal yang terjadi pada anak akibat penggunaan game online antara lain:

1. Perilaku agresif

Anak mulai meniru karakter tokoh yang digambarkan dalam video game, akibatnya ia sering melakukan tindakan kekerasan terhadap teman sebayanya bahkan saudara. Kasus ini rentan terjadi pada anak-anak yang masih berusia 4 hingga 13 tahun.

2. Kurang menghormati atau menghargai orang lain.

Anak kurang menghormati dan menghargai orang lain karena tindakan agresif yang tidak terkontrol. Pikiran anak akan mulai terpengaruh karena sering memainkan game genre kekerasan berulang-ulang. Bahkan kondisi yang terparah jika anak mulai merendahkan orang yang di sekitarnya.

3. Penganiayaan dengan cara mengancam melalui mengirimkan pesan secara online.

4. Kecanduan dengan game.

Menurut Nashori dalam Haqq, Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif anak adalah: penggunaan game online. Bermain dengan intensitas sedemikian rupa sehingga Anda sering bermain game online dan terus menerus tanpa istirahat dapat menyebabkan masalah yang serius. Masalah yang terjadi akhir-akhir ini adalah perilaku agresif yang muncul dari anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game online.

Durasi waktu bermain game online dapat digunakan sebagai ukuran tambahan dari penggunaan game online yang bermasalah. Pandangan ini telah berkembang sejak studi pertama pada 1980-an dan 1990-an, dimana game "berlebih" didefinisikan sebagai bermain lebih dari tujuh kali dalam seminggu dan lebih dari 4 jam. Dalam banyak kasus, penggunaan Internet yang berkepanjangan dan berulang untuk berjudi dengan penjudi lain mengakibatkan gangguan dan kesusahan yang signifikan secara klinis disebut Gangguan Permainan Internet (Internet Gaming Disorder/ IGD). Berdasarkan namanya, IGD merujuk untuk game online dan konsisten dengan pengamatan klinis bahwa sebagian besar kasus melibatkan game online, tetapi IGD juga mencakup perilaku game offline juga. IGD ditunjukkan dengan memenuhi lima atau lebih kriteria berikut dalam periode 12 bulan:

1. Pre-okupasi, memikirkan Apakah mengandalkan aktivitas game sebelumnya atau menunggu game berikutnya, perjudian internet menjadi aktivitas utama dalam kehidupan kita sehari-hari.
2. Penarikan, Gejala biasanya meliputi lekas marah, cemas, dan sedih saat bermain game internet, tetapi tidak ada tanda fisik penarikan zat.
3. Toleransi, kebutuhan untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain game internet. Kehilangan kendali, upaya yang gagal untuk mengontrol partisipasi dalam permainan internet.
4. Kehilangan minat, kehilangan minat pada hobi atau hiburan sebelumnya karena game internet.
5. Bermain game meski berbahaya, terus bermain game internet secara berlebihan meski diketahui ada masalah psikososial.
6. Menipu orang lain sehubungan dengan perjudian atau menipu anggota keluarga atau orang lain sehubungan dengan permainan internet.
7. Menggunakan game untuk melarikan diri atau mengurangi mood negatif (seperti perasaan tidak berdaya,

rasa bersalah, dll.), atau menggunakan game Internet untuk melarikan diri atau mengurangi mood negatif.

8. Konflik, hubungan penting, pekerjaan, pendidikan, atau peluang karier terancam atau hilang akibat berpartisipasi dalam permainan Internet; (King & Delfabbro, 2019).

Dilihat dari paparan dampak dan gejala pengaruh bermain game online diatas, perilaku agresif merupakan suatu hal yang berbahaya apabila sudah terjadi pada anak-anak yang bermain game online. Perilaku agresif menurut Aronson, Wilson, dan Ackert adalah perilaku yang dilakukan individu dengan maksud untuk menyakiti atau menyakiti individu lain, dengan atau tanpa tujuan tertentu. Menurut Goldstein, agresi sekarang mencakup semua motivasi orang untuk menyerang, menyakiti, dan bahkan membunuh satu sama lain. Beberapa orang menjadi agresif secara verbal untuk merusak atau menghancurkan reputasi orang lain (Alex, 2003:432).

Menurut pendapat Oelfy, Basaria, dan Ananta dalam Pipit Indriyana Perilaku agresif (nonverbal) yang menyebabkan kerusakan fisik ini meliputi memukul, menggigit, menendang, mencubit, dan menendang. Mental (verbal), di sisi lain, termasuk bahasa yang menyinggung atau mengejek, umpatan, pelecehan, ejekan, ancaman, bentakan pada orang yang lebih tua, dan bahkan mengintimidasi orang lain di sekitarnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat kita pahami bahwa agresi adalah perilaku cenderung merugikan orang lain baik secara fisik maupun psikis. Menurut Baron dan Byrne, Bentuk-bentuk perilaku agresif dijelaskan sebagai berikut: Agresi

1. Agresif langsung-aktif-verbal: meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
2. Agresif langsung-aktif-non verbal: serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gestur yang menghina orang lain.
3. Agresif langsung-pasif-verbal: diam tidak menjawab panggilan telepon.
4. Agresif langsung-pasif-non verbal: keluar ruangan ketika target masuk dan tidak memberi kesempatan target untuk berkembang.
5. Agresif tidak langsung-aktif-verbal: menyebarkan rumor negatif dan menghinakan opini target pada orang lain.
6. Agresi tidak langsung-aktif-non verbal: mencuri atau merusak barang target dan menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
7. Agresif tidak langsung-pasif-verbal: membiarkan rumor mengenai target berkembang dan tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
8. Agresif tidak langsung-pasif non verbal: menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target dan tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah. (Rahman, 2018;207-208)

Penelitian observasional yang paling terkenal dari Bandura dan kolega-koleganya menyimpulkan bahwa agresif bisa itu dipelajari dan dibentuk di dalam individu hanya dengan meniru atau meniru perilaku agresif individu lain, atau bahkan hanya dari model yang diamati secara instan, tanpa penguatan. Temuan Bandura dan rekan-rekannya memiliki implikasi penting untuk memahami kehidupan sehari-hari dan efek agresif bahwa tontonan formasi agresif terjadi di kalangan pengamat dan penonton individu, terutama yang masih anak-anak dan remaja. (Alex, 2003:442).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah pada tanggal 4, 5, dan 6 Februari 2023, terlihat bahwa fenomena bermain game online memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku dan interaksi sosial anak-anak. Saat observasi, terlihat bahwa sebelum pembelajaran dimulai, sejumlah anak berkumpul untuk bermain game online, yang kemudian menjadi sumber konflik seperti ejekan dan kemarahan akibat hasil permainan. Selain itu, ditemukan bahwa beberapa anak bahkan memperagakan aksi kekerasan yang mereka dapatkan dari game online kepada teman-teman mereka.

Wawancara dengan orang tua pada tanggal 5 Februari mengungkapkan bahwa dampak bermain game online tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah, tetapi juga merasuki kehidupan sehari-hari anak. Orang tua mengalami kesulitan mengontrol waktu bermain anak, menyebabkan penolakan terhadap tugas dan tanggung jawab lainnya. Anak cenderung lebih memilih bermain game online daripada berinteraksi dengan teman-temannya di luar lingkungan digital.

Wawancara dengan seorang anak pada tanggal 6 Februari memberikan gambaran lebih lanjut tentang intensitas bermain game. Anak tersebut telah bermain game online selama 3 tahun dengan frekuensi yang tinggi, bahkan melebihi ketentuan normal. Alasan bermain adalah untuk menghilangkan rasa bosan, namun perilaku meniru tokoh dalam permainan, seperti jungkir balik, menunjukkan bahwa game online tidak hanya memengaruhi waktu tetapi juga memengaruhi perilaku dan imajinasi anak. Wawancara dengan seorang guru mengonfirmasi adanya perilaku agresif yang muncul di kelas terkait permainan game online. Anak-anak cenderung membawa cerita dan emosi dari game tersebut ke lingkungan sekolah, yang berujung pada konflik verbal dan bahkan tindakan fisik.

Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa bermain game online tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga membawa dampak signifikan terhadap perilaku, interaksi sosial, dan keseharian anak-anak di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil yang peneliti dapat dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan, bahwa dengan bermain game online diindikasikan dapat mempengaruhi perilaku agresif anak, sehingga dapat mencelakakan diri sendiri maupun orang lain. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merasa tertarik dan penting untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Efek Game online Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode regresi dan bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel atau lebih. Subjek penelitian terdiri dari anak-anak yang bermain game online di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah Bukik Batabuah, dengan jumlah 38 anak, 26 laki-laki dan 12 perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah target sampling. Pengumpulan data dengan kuesioner Internet Gaming Disorder dan kuesioner Perilaku agresif. Penelitian ini dilakukan dengan uji hipotesis diantaranya uji korelasi parametrik pearson product momen (mencari arah dan kekuatan hubungan), uji persamaan regresi linear sederhana untuk meramalkan atau memprediksi besaran nilai variabel dan uji F untuk melihat adanya pengaruh yang simultan secara bersama-sama atau tidak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1: Karakteristik Subjek Penelitian**

Karakteristik	Klasifikasi	
	Laki-laki	Perempuan
<b>Jenis kelamin</b>	25	9
<b>Usia</b>	7 tahun	0
	8 tahun	5
	9 tahun	2
	10 tahun	12
	11 tahun	6
<b>Jenis game online</b>	MOBA	13
	Battle Royale	12

Karakteristik	Klasifikasi	
	Laki-laki	Perempuan
<b>Jenis kelamin</b>	25	9
<b>Usia</b>	7 tahun	0
	8 tahun	5
	9 tahun	2
	10 tahun	12
	11 tahun	6
<b>Jenis game online</b>	MOBA	13
	Battle Royale	12

Berdasarkan tabel diatas, responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 25 anak dan berdasarkan usia mayoritas responden berusia 10 tahun, serta berdasarkan jenis game online mayoritas responden memainkan jenis game online MOBA.

**Tabel 2: Jenis Kelamin \* Kategori Game Online Crosstabulation**

Jenis Kelamin * Kategori Game Online Crosstabulation			Kategori Game Online					Total
			sangat rendah	rendah	sedang	tinggi	sangat tinggi	
Jenis Kelamin	laki-laki	Count	2	7	7	9	0	25
		% within Jenis Kelamin	8.0%	28.0%	28.0%	36.0%	0.0%	100.0%
	perempuan	Count	1	2	1	4	1	9
		% within Jenis Kelamin	11.1%	22.2%	11.1%	44.4%	11.1%	100.0%
Total		Count	3	9	8	13	1	34
		% within Jenis Kelamin	8.8%	26.5%	23.5%	38.2%	2.9%	100.0%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan efek game online pada anak laki-laki paling banyak berada pada kategori tinggi yaitu 9 anak (36%) dari jumlah total 25 anak laki-laki. Sedangkan efek game online pada anak perempuan paling banyak berada pada kategori tinggi yaitu 4 anak (44,4%) dari jumlah total 9 anak perempuan.

**Tabel 3: Jenis Kelamin \* Kategori Perilaku Agresif Crosstabulation**

Jenis Kelamin * Kategori Perilaku Agresif Crosstabulation			Kategori Perilaku Agresif					Total
			sangat rendah	rendah	sedang	tinggi	sangat tinggi	
Jenis Kelamin	laki-laki	Count	6	6	4	7	2	25
		% within Jenis Kelamin	24.0%	24.0%	16.0%	28.0%	8.0%	100.0%
	perempuan	Count	2	1	2	3	1	9
		% within Jenis Kelamin	22.2%	11.1%	22.2%	33.3%	11.1%	100.0%
Total		Count	8	7	6	10	3	34
		% within Jenis Kelamin	23.5%	20.6%	17.6%	29.4%	8.8%	100.0%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan perilaku agresif pada anak laki-laki paling banyak berada pada kategori tinggi yaitu 7 anak (28%) dari jumlah total 25 anak laki-laki. Sedangkan perilaku agresif pada anak perempuan paling banyak berada pada kategori tinggi yaitu 3 anak (33,3%) dari jumlah total 9 anak perempuan.

**Tabel 4: Tabel Kategori Interpretasi Per-Indikator**

Interval	Keterangan
84%-100%	Sangat Tinggi
68%-83%	Tinggi
52%-67%	Sedang
36%-51%	Rendah
20%-35%	Sangat Rendah

Interval	Keterangan
84%-100%	Sangat Tinggi
68%-83%	Tinggi
52%-67%	Sedang
36%-51%	Rendah
20%-35%	Sangat Rendah

**Tabel 5: Penafsiran Persentase Indikator Game Online Pada Laki-laki (N=25)**

Indikator <i>game online</i>	%	Kategori
Pre-okupasi	68%	Tinggi
Penarikan	60%	Sedang
Toleransi	60%	Sedang
Kehilangan kendali	58%	Sedang
Kehilangan Minat	64%	Sedang
Masalah psikososial	64%	Sedang
Penipuan	63%	Sedang
Permainan untuk meredakan suasana hati	56%	Sedang
Konflik	58%	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa indikator efek game online pada laki-laki paling banyak berada pada kategori tinggi sebesar (68%) yaitu pre-okupasi.

**Tabel 6: Penafsiran Per-indikator Game Online Pada Perempuan (N=9)**

Indikator <i>game online</i>	%	Kategori
Pre-okupasi	59%	Sedang
Penarikan	54%	Sedang
Toleransi	66%	Sedang
Kehilangan kendali	63%	Sedang
Kehilangan Minat	64%	Sedang
Masalah psikososial	71%	Tinggi
Penipuan	66%	Sedang
Permainan untuk meredakan suasana hati	64%	Sedang
Konflik	67%	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa indikator efek game online pada perempuan paling banyak berada pada kategori tinggi sebesar (71%) yaitu masalah psikososial.

Indikator Perilaku Agresif	%	Kategori
Agresif langsung aktif verbal	61%	Sedang
Agresif langsung aktif non verbal	69%	Tinggi
Agresif langsung pasif verbal	50%	Rendah
Agresif langsung pasif non verbal	55%	Sedang
Agresif tidak langsung aktif verbal	50%	Rendah
Agresif tidak langsung aktif non verbal	55%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif verbal	58%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif non verbal	56%	Sedang

Indikator Perilaku Agresif	%	Kategori
Agresif langsung aktif verbal	61%	Sedang
Agresif langsung aktif non verbal	69%	Tinggi
Agresif langsung pasif verbal	50%	Rendah
Agresif langsung pasif non verbal	55%	Sedang
Agresif tidak langsung aktif verbal	50%	Rendah
Agresif tidak langsung aktif non verbal	55%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif verbal	58%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif non verbal	56%	Sedang

**Tabel 7: Penafsiran Persentase Indikator Perilaku Agresif Pada Laki-laki (N=25)**

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa indikator perilaku agresif pada laki-laki paling banyak berada pada kategori tinggi sebesar (69%) yaitu agresif langsung aktif non verbal.

**Tabel 8: Penafsiran Persentase Indikator Perilaku Agresif Pada Perempuan (N=9)**

Indikator <i>game online</i>	%	Kategori
Agresif langsung aktif verbal	69%	Tinggi
Agresif langsung aktif non verbal	63%	Sedang
Agresif langsung pasif verbal	61%	Sedang
Agresif langsung pasif non verbal	62%	Sedang
Agresif tidak langsung aktif verbal	56%	Sedang
Agresif tidak langsung aktif non verbal	54%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif verbal	60%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif non verbal	61%	Sedang

Indikator <i>game online</i>	%	Kategori
Agresif langsung aktif verbal	69%	Tinggi
Agresif langsung aktif non verbal	63%	Sedang
Agresif langsung pasif verbal	61%	Sedang
Agresif langsung pasif non verbal	62%	Sedang
Agresif tidak langsung aktif verbal	56%	Sedang
Agresif tidak langsung aktif non verbal	54%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif verbal	60%	Sedang
Agresif tidak langsung pasif non verbal	61%	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa indikator perilaku agresif pada perempuan paling banyak berada pada kategori tinggi sebesar (69%) yaitu agresif langsung aktif verbal. Hasil uji statistik dengan menggunakan uji korelasi product moment diperoleh nilai signifikansinya  $0,000 < \text{dari } 0,05$  maka terdapat hubungan antara Game Online (X) terhadap Perilaku Agresif (Y) pada laki-laki dan nilai signifikansinya  $0,000 < \text{dari } 0,05$  maka terdapat hubungan antara Efek Game Online (X) terhadap Perilaku Agresif (Y) pada perempuan di Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima yaitu efek game online berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku agresif anak berdasarkan gender di Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah Bukik Batabuah.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan teori menurut (Tridhonanto, 2011, 40-43) salah satu gejala awal yang terjadi pada anak akibat penggunaan game online adalah perilaku agresif. Anak mulai meniru karakter tokoh yang digambarkan dalam video game, akibatnya ia sering melakukan tindakan kekerasan terhadap teman sebayanya bahkan saudara. Kasus ini rentan terjadi pada anak-anak yang masih berusia 4 hingga 13 tahun. Sedangkan bentuk perilaku Perilaku agresif yang mungkin dilakukan anak-anak adalah agresif, aktif langsung, dan verbal (seperti membentak). Perilaku agresif adalah aktif langsung, non-verbal. seperti mendorong, Perilaku agresif verbal pasif langsung seperti membungkam orang lain Perilaku agresif nonverbal pasif langsung (mis. meninggalkan ruangan saat subjek masuk) Perilaku agresif tidak langsung bersifat positif secara verbal (misalnya menyebarkan humor negatif tentang korban yang diserang). perilaku agresif tidak langsung adalah nonverbal, dll.. (Rahman,

2018:206-208).

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Pamor Oktalia dkk, 2019) dengan judul “Hubungan Kecanduan Judi Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 4 Ungaran”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dengan tingkat kecanduan game online tinggi cenderung memiliki tingkat perilaku agresif yang lebih tinggi dibandingkan responden dengan tingkat kecanduan game online ringan dan tingkat perilaku agresif rendah. Hal ini di dukung oleh data penelitiannya dimana tingkat perilaku agresif laki-laki sebesar (10,2%) lebih banyak daripada perempuan sebesar (6,2%).

Menurut penelitian yang dilakukan (Setiawati dan Gunando, 2019), perilaku agresif dikaitkan dengan unsur kekerasan yang hadir dalam tampilan game online yang relevan. Faktor ini didukung oleh Byrne yang menemukan bahwa salah satu sumber perilaku agresif adalah media yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca masyarakat, baik cetak maupun elektronik, termasuk game online..

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dikutip dalam (Maria,2018) bahwa Semakin banyak anak bermain game online yang mengandung unsur kekerasan, semakin mereka mengamati perilaku kekerasan yang digambarkan dalam game tersebut, semakin mereka sadar akan kekerasan tersebut dan semakin agresif perilaku anak.

Berdasarkan data dari hasil penelitian, pengaruh efek game online terhadap perilaku agresif anak laki-laki lebih banyak pada kategori tinggi yaitu efek game online sebanyak 9 anak (36%) dan perilaku agresif sebanyak 7 anak (28%) dengan jumlah keseluruhan anak laki-laki sebanyak 25 anak. sedangkan pengaruh efek game online terhadap perilaku agresif anak perempuan juga lebih banyak pada kategori tinggi yaitu efek game online sebanyak 4 anak (44,4%) dan perilaku agresif sebanyak 3 anak (33,3%) dengan jumlah keseluruhan anak perempuan sebanyak 9 anak. Dapat disimpulkan, penelitian pengaruh efek game online terhadap Perilaku agresif antara anak laki-laki dan perempuan adalah relatif sama yaitu keduanya berada pada kategori tinggi pada efek game online maupun perilaku agresif.

Adapun letak perbedaannya, yaitu pada tabel 5 dan tabel 6 pada variabel efek game online, anak laki-laki lebih dominan pada indikator pre-okupasi (memikirkan Apakah mengandalkan aktivitas game sebelumnya atau menunggu game berikutnya, perjudian internet menjadi aktivitas utama dalam kehidupan kita sehari-hari.) sedangkan anak perempuan dominan pada masalah psikososial, selanjutnya pada tabel 7 dan 8, pada variabel perilaku agresif, anak laki-laki lebih dominan pada perilaku agresif yang sifatnya non verbal (fisik), seperti memukul, mendorong, dan lainnya sedangkan anak perempuan dominan pada perilaku agresif yang sifatnya verbal seperti meneriaki, mengejek, dan lainnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyu, 2017) bahwa antara siswa laki-laki dan siswa perempuan berada pada kecenderungan perilaku agresif yang relatif sama. Dimana letak perbedaannya, siswa Anak laki-laki yang menunjukkan perilaku agresif lebih cenderung aktif dan pasif, sedangkan anak perempuan lebih proaktif dalam hal cinta.

Adapun menurut (Taylor, 2009:78) Salah Salah satu faktor yang membedakan perilaku agresif pada anak laki-laki dan perempuan akhir masa kanak-kanak adalah bagaimana mereka menyelesaikan masalah sosial dan konflik yang muncul selama sosialisasi. Anak laki-laki cenderung menggunakan perilaku fisik yang lebih agresif untuk memecahkan masalah. Tetapi anak perempuan cenderung tidak mengambil strategi agresif. Anak perempuan cenderung terbuka tentang perasaan mereka dan masalah yang mereka hadapi.

Pengaruh lingkungan juga dapat mempengaruhi perilaku manusia. Baik dalam setting sekolah, setting rumah, maupun setting masyarakat luas. Dalam kehidupan sehari-hari, anak laki-laki cenderung menunjukkan sisi maskulinnya. Oleh karena itu, kita sering melihat anak laki-laki memecahkan masalah dengan kekuatan fisik. Anak perempuan memilih cara yang lebih canggih untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi karena hal ini berbeda dengan anak perempuan yang perlu menjadi feminis. (Taylor, 2009:80). Menurut (Santrock, 2003:90) Di akhir masa kanak-kanak, anak-anak belajar bagaimana meninggalkan dunia fantasi yang berlebihan dan memasuki dunia nyata dengan memenuhi tugas umum dan sosial secara bertanggung jawab. Saat anak-anak mulai belajar bagaimana memasuki dunia, mereka berdamai dengan orang-orang di sekitar mereka, dan perubahan (baik positif maupun negatif) terjadi di dalam diri mereka, yang juga dapat memengaruhi perilaku agresif.



Perkembangan teknologi kini berpengaruh kepada persamaan perilaku agresif antara pria dan wanita. Game online penuh dengan konten dan teknologi yang mengarah pada perilaku agresif serta dapat diakses dan dimainkan oleh semua kalangan, baik laki-laki maupun perempuan. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku agresif tergantung dari game online yang dimainkan (Christopher, 2008:50). Beberapa studi di atas menunjukkan bahwa perkembangan teknologi menjadi isu yang mempengaruhi anak laki-laki dan perempuan karena memberikan mereka kesempatan akses yang sama

## SIMPULAN

Pengujian statistik menggunakan uji korelasi product moment menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara efek game online pria (X) dengan perilaku agresif (Y) dengan nilai signifikansi  $0,000 < p < 0,05$ , dan terdapat hubungan antara efek game online (X) dengan perilaku agresif (Y) di Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah dengan nilai signifikansi  $0,000 < p < 0,05$ . Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima yaitu efek game online berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku agresif anak berdasarkan gender di Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah Nururrahman Bukik Batabuah.

## DAFTAR PUSTAKA

- AL. Tridhonanto dan Beranda Agency. (2011). *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Barlett, Christopher, Christopher D Rodeheffer, Ross Baldassaro, Michael P Hinkin, and Richard J Harris. (2008). 'The Effect of Advances in Video Game Technology and Content on Aggressive Cognitions, Hostility, and Heart Rate', *Media Psychology*, 11.4, 540–65
- King, P. H., & Delfabbro, P. (2019). *Internet Gaming Disorder: Theory, Treatment, and Prevention*. London: Academic Press.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widiya Bayu Utomo. (2011). *Efek dan Pencegahan Game Online Edisi 2 (Jawa Timur:Media Grafis AE*.
- Mohammad Ali. (1993). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Oktalia, Pamor, Trimawarti Trimawarti, and Abdul Wakhid. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 4 Ungaran. Universitas Nugido Waryo.
- Rahman, Agus Abdul. 2018. *Psikologi Sosial: Sintesis Pengetahuan Pewahyuan dan Pengetahuan Empiris*. Depok: Rajawali Press.
- Santrock. (2003) *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Wahyu Nanda Eka, Nadiyah Hanifah, and Dika Nur Widagdo. (2017). 'Perbedaan Tingkat Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta', *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2.4, 142–47
- Setiawati, Octa Reni, and Agin Gunado. (2019). 'Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online', *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1.1, 30–34
- Sobur, Alex, (2003). *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*, II. Bandung: Pustaka Setia.
- Taylor dan Peplau. (2009). *Psikologi Sosial Edisi 12*. Jakarta: Kenana Prenada Media Group.
- Terok, Maria, Tinneke Tololiu, and Nanda Rompis. (2018). Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Siswa', *Juiperdo*, 6.2, 83–91