

## HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SMP NEGERI 2 PANCUR BATU

**Salianto<sup>1</sup>, Alya Fadilla<sup>2</sup>, Fairuz Zahra<sup>3</sup>, Nadia Shalsabila<sup>4</sup>, Nadrah Na'imi<sup>5</sup>**  
[salianto\\_86@uinsu.ac.id](mailto:salianto_86@uinsu.ac.id)<sup>1</sup>, [alyafadilla2424@gmail.com](mailto:alyafadilla2424@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[fairuzzahra221@gmail.com](mailto:fairuzzahra221@gmail.com)<sup>3</sup>, [nadiashalsabilaaa@gmail.com](mailto:nadiashalsabilaaa@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[nadranaimi2909@gmail.com](mailto:nadranaimi2909@gmail.com)<sup>5</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari cara berinteraksi sosial, memperoleh informasi, hingga aktivitas dalam mengisi waktu luang. Di era digital ini, internet menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan, khususnya bagi generasi muda yang tumbuh dalam ekosistem digital. Salah satu bentuk teknologi yang banyak digemari oleh remaja adalah permainan digital berbasis internet, atau yang umum dikenal sebagai game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif analitik dengan desain cross sectional. Sampel terdiri dari 56 siswa kelas XII SMP Negeri 2 Pancur Batu tahun ajaran 2024/2025, yang dipilih secara acak. Hasil analisis data menunjukkan bahwa Hipotesis alternatif (H1) diterima, karena uji regresi sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada remaja. Berdasarkan hasil ini, diharapkan para remaja mampu mengendalikan penggunaan perangkat digital secara bijak dan mengarahkan teknologi ke hal-hal yang positif, seperti untuk keperluan pendidikan maupun hiburan yang bersifat produktif.

**Kata Kunci:** Kecanduan Game Online, Perilaku Kekerasan, Remaja.

### Abstract

*The advancement of digital technology has significantly impacted various aspects of human life, including social interaction, access to information, and leisure activities. In this digital era, the internet has become an integral part of daily life, especially for the younger generation who are growing up in a digital environment. One of the most popular digital activities among teenagers is online gaming. This study employed a quantitative analytic approach with a cross-sectional design. The sample consisted of 56 twelfth-grade students from SMP Negeri 2 Pancur Batu for the 2024/2025 academic year, selected randomly. The data analysis indicated that the alternative hypothesis (H1) was accepted, as the simple regression test yielded a significance value of 0.001, which is less than  $\alpha = 0.05$ . Therefore, it can be concluded that there is a relationship between online game addiction and aggressive behavior among adolescents. Based on these findings, it is expected that teenagers can manage their use of digital devices wisely and direct their use of technology toward positive activities, such as educational purposes or productive entertainment.*

**Keywords:** High School Adolescents, Online Game Addiction, Students.

## PENDAHULUAN

Agresivitas dapat dipahami sebagai suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan untuk menimbulkan luka atau kerugian pada orang lain, baik secara fisik maupun secara verbal, yang bisa dilakukan secara langsung atau tidak langsung (Rahmah & Putri, 2022). Dalam ranah psikologi perkembangan, perilaku agresif sering dikaitkan dengan ketidakmampuan individu dalam mengelola tekanan emosional serta rendahnya kapasitas untuk menyelesaikan konflik secara konstruktif. Masa remaja merupakan periode kritis di mana

individu mengalami pencarian identitas diri, terpapar oleh pengaruh sosial dari lingkungan sekitarnya, dan menghadapi beragam tekanan psikososial. Jika kontrol diri pada remaja masih lemah, mereka akan lebih mudah bertindak impulsif dan bereaksi emosional terhadap situasi tertentu (Nugraheni & Ardiansyah, 2023).

Berbagai data menunjukkan bahwa tingkat agresivitas di kalangan remaja semakin meningkat dan menimbulkan kekhawatiran. Ramadhani dan Santoso (2022) mencatat bahwa lebih dari setengah populasi siswa SMP menunjukkan kecenderungan perilaku agresif dalam bentuk fisik, verbal, maupun emosional. Peningkatan perilaku ini salah satunya didorong oleh tingginya keterikatan remaja dengan gaya hidup digital yang menjadi bagian dari keseharian mereka. Dalam penelitian lain, Nurfadilah dan Herlina (2022) menyampaikan bahwa remaja yang menghabiskan waktu lebih dari empat jam per hari dengan perangkat digital, terutama untuk bermain game online, menunjukkan emosi negatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang jarang mengakses gawai.

Game online sendiri merupakan permainan digital berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dalam waktu nyata, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Permainan jenis ini biasanya dirancang dengan elemen kompetitif, tantangan yang menarik, serta sistem hadiah, yang mampu menciptakan keterlibatan emosional yang cukup dalam pada para pemainnya (Mochamad et al., 2024). Di kalangan remaja, game online bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan dalam pembentukan identitas sosial digital. Namun demikian, tidak semua pengaruh dari game ini bersifat positif. Banyak game memuat unsur kekerasan, persaingan intensif, serta tekanan emosional yang tinggi. Jika game semacam ini dikonsumsi secara berlebihan, dapat menimbulkan dampak psikologis, termasuk perilaku agresif.

Studi yang dilakukan oleh Pratama dan Rachmawati (2023) menunjukkan bahwa lebih dari separuh remaja di Indonesia (54,1%) mengalami gejala kecanduan game online. Sebagian besar dari mereka memperlihatkan perilaku agresif, seperti mudah tersinggung, menggunakan kata-kata kasar, bahkan sampai melakukan tindakan kekerasan, baik secara nyata maupun di dunia virtual. Widodo dan Zahra (2024) juga menemukan bahwa remaja yang gemar memainkan game yang bersifat kompetitif dan mengandung unsur kekerasan cenderung memiliki tingkat agresivitas yang lebih tinggi, terutama ketika mengalami kegagalan atau mendapat provokasi saat bermain. Selain itu, kurangnya keterlibatan orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak serta tidak adanya pengaturan waktu bermain yang sehat turut memperburuk kecenderungan tersebut (Fadilah & Sari, 2023).

Melihat kondisi tersebut, sangat penting untuk memahami secara komprehensif kaitan antara kebiasaan bermain game online dengan munculnya perilaku agresif pada remaja. Seiring dengan meningkatnya paparan terhadap teknologi digital dan rendahnya pemahaman remaja akan pengelolaan emosi, penelitian ini menjadi penting sebagai dasar dalam penyusunan strategi pencegahan dan intervensi terhadap dampak negatif yang mungkin timbul dari aktivitas bermain game online (Putri & Kurniawan, 2021; Hidayati & Maulana, 2024).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan pendekatan analitik observasional dan desain potong lintang (cross sectional), yang dilaksanakan pada bulan Mei 2025 di SMP Negeri 2 Pancur Batu. Populasi penelitian mencakup 65 siswa, dengan sampel sebanyak 56 siswa kelas XII tahun ajaran 2024/2025 yang dipilih secara acak menggunakan teknik random sampling berdasarkan rumus Slovin. Data yang dikumpulkan berupa data primer melalui kuesioner yang mengukur durasi bermain game online, dengan tujuan menilai hubungan antara lama waktu bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja.

Instrumen penelitian menggunakan dua kuesioner tertutup. Kuesioner pertama mengukur tingkat kecanduan game online berdasarkan aspek frekuensi, durasi, dan dampak psikososial,

sedangkan kuesioner kedua dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari teori Medinus dan Johnson (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2012), yang telah dimodifikasi oleh Merita Ayu Lestari berdasarkan penelitian terdahulu mengukur perilaku agresif berdasarkan dimensi agresivitas fisik, verbal, serangan terhadap objek, dan pelanggaran terhadap hak orang lain. Kedua instrumen menggunakan skala Likert 4 poin dengan rentang jawaban: selalu (4), sering (3), jarang (2), dan tidak pernah (1). Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji sebelumnya. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari instrumen yang telah disusun oleh Merita Ayu Lestari dalam penelitian sebelumnya.

Sebelum dilakukan analisis regresi, data diuji terlebih dahulu melalui uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan distribusi data normal serta adanya hubungan linier antar variabel. Analisis bivariat menggunakan regresi linier sederhana dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh durasi bermain game online terhadap perilaku agresif.

## PEMBAHASAN

### Data Umum

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	48	85,7
Perempuan	8	14,3
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1, sebagian besar responden merupakan siswa laki-laki sebanyak 48 orang (85%), sementara responden perempuan berjumlah 8 orang (14,3%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
14 tahun	13	23,2
15 tahun	42	75
16 tahun	1	1,8
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2, mayoritas responden berusia 15 tahun, yaitu 42 siswa (75%), diikuti 13 siswa (23,2%) berumur 14 tahun, dan 1 siswa (1,8%) berusia 16 tahun.

### Uji Persyaratan Analisis

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
<b>Game Online</b>	0,102	56	,200*
<b>Agresif</b>	0,054	56	,200*

Berdasarkan tabel 3, hasil pengujian menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, yang ditandai dengan nilai P-Value yang melebihi batas signifikansi  $\alpha$  (0,05). Dengan demikian, data dalam penelitian ini memenuhi syarat untuk digunakan dalam analisis statistik lanjutan.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas

Agresif - Game Online	Deviation from Linearity	Sig.
		0,639

Berdasarkan tabel 4, hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi deviation from linearity sebesar 0,639. Karena nilai P-Value lebih besar dari  $\alpha$  (0,05), maka H1 diterima. Ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 2 Pancur Batu.

### Uji Bivariat

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Kecanduan Game Online

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	9	16
Sedang	29	52

Rendah	18	32
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 5, mayoritas responden mengalami kecanduan game online pada tingkat sedang, yakni sebanyak 29 siswa (52 %). Sementara itu, sebanyak 9 siswa (16 %) berada pada kategori kecanduan tinggi, dan 18 siswa (32 %) tergolong dalam tingkat kecanduan rendah.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Agresif Remaja

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	5	9
Sedang	26	46
Rendah	25	45
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 6, sebagian responden menunjukkan tingkat agresivitas sedang, sebanyak 26 siswa (46 %). Adapun responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi berjumlah 5 siswa (9 %), sedangkan yang tergolong rendah mencapai 25 siswa (45 %).

Tabel 7. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Tingkat Kecanduan Game Online di SMP Negeri 2 Pancur Batu

Variabel	r	R <sup>2</sup>	Persamaan Garis	P-Value
Perilaku Agresif	0,427	0,182	Agresif = 26,879 + 1,315*Game Online	0,001

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara penggunaan game online dan perilaku agresif, dengan koefisien korelasi sebesar  $r = 0,427$  yang menunjukkan arah hubungan positif. Persamaan regresi menunjukkan nilai  $b = 1,315$ , yang berarti setiap tambahan satu jam bermain game online dapat meningkatkan tingkat perilaku agresif sebesar 1,315. Selain itu, nilai P-Value sebesar 0,001 mengindikasikan adanya hubungan linear yang signifikan antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 2 Pancur Batu.

## Pembahasan

### Kecanduan Game Online di SMP Negeri 2 Pancur Batu

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa dari 56 responden siswa kelas XII di SMP Negeri 2 Pancur Batu, mayoritas memiliki tingkat kecanduan game online pada kategori sedang, yaitu sebanyak 29 siswa (52%). Menurut analisis peneliti, kategori sedang ini ditunjukkan melalui frekuensi bermain yang tergolong sedang, yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti dorongan internal remaja, daya tarik permainan itu sendiri, serta sebagai sarana untuk mengatasi rasa bosan. Intensitas bermain game yang tinggi menyebabkan siswa menghabiskan banyak waktu tanpa disertai aktivitas lain yang lebih produktif, sehingga berdampak pada terbatasnya kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan sosial. Kondisi ini juga mengindikasikan adanya persepsi bahwa game online menjadi lebih penting dibandingkan dengan kegiatan lainnya.

Game online didefinisikan sebagai media permainan berbasis internet yang memungkinkan banyak pengguna berinteraksi secara simultan melalui jaringan komunikasi daring (Mochamad, 2024). Abdul (2024) menambahkan bahwa meskipun game online memberikan kesenangan, namun juga berpotensi menimbulkan masalah, seperti kecanduan, yang dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental, termasuk gangguan tidur (insomnia), sakit kepala, dan gangguan psikologis (Ondang et al., 2020).

Menurut Pratama et al. (2020), kecanduan game online diklasifikasikan dalam tiga tingkat, yaitu ringan, sedang, dan berat. Tingkat kecanduan ringan ditandai dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan menurunnya motivasi dalam aktivitas sehari-hari. Pada tingkat sedang, individu menunjukkan antusiasme berlebih terhadap game online, kesulitan berkonsentrasi, mudah mengantuk, dan lebih emosional. Sementara itu, tingkat kecanduan berat dapat menyebabkan perilaku meniru karakter dalam permainan, penurunan interaksi sosial, dan pengeluaran finansial hanya untuk bermain. Dewi dan Putra (2020) menambahkan bahwa kecanduan game online dapat

menyebabkan gangguan kejiwaan, rasa takut, dan rendahnya kepercayaan diri, karena pemain cenderung terlibat secara emosional dan kognitif dalam permainan.

Sebagian besar responden dalam penelitian ini berusia 15 tahun (75%). Usia ini termasuk dalam kategori remaja awal, yang umumnya telah memiliki perangkat gadget pribadi. Pada fase perkembangan ini, remaja menunjukkan ketertarikan terhadap pengalaman dan pemikiran baru, serta memiliki kecenderungan meniru objek atau aktivitas yang sering dilihat, termasuk game online. Remaja merupakan kelompok usia yang paling rentan mengalami kecanduan game online. Data nasional menunjukkan bahwa 54,1% remaja Indonesia usia 15–18 tahun mengalami kecanduan game online, dengan prevalensi lebih tinggi pada remaja laki-laki (77,5%) dibandingkan perempuan (22,5%) dan durasi bermain antara 2–10 jam per minggu (Pratama et al., 2020).

Dari segi jenis kelamin, mayoritas responden merupakan laki-laki (48 siswa). Hasil ini sejalan dengan temuan bahwa remaja laki-laki cenderung memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk bermain game online dalam durasi waktu yang lebih lama. Hal ini disebabkan oleh preferensi laki-laki terhadap permainan yang menantang, bervariasi, serta mengandung unsur kompetitif atau kekerasan, dan dapat dimainkan secara daring bersama teman sebaya di lokasi yang berbeda. Menurut Harlock (2009), penambahan usia berkontribusi terhadap perkembangan kedewasaan dan pola pikir seseorang, yang turut memengaruhi cara individu merespons penggunaan teknologi seperti game online.

### **Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri 2 Pancur Batu**

Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, diperoleh temuan bahwa sebagian besar siswa di SMP Negeri 2 Pancur Batu menunjukkan gejala perilaku agresif dalam kategori sedang hingga tinggi. Dari 56 responden, 26 siswa (46%) tergolong memiliki agresivitas sedang, 5 siswa (9%) berada pada kategori tinggi, dan sisanya 25 siswa (45%) menunjukkan tingkat agresivitas yang rendah. Fakta ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh peserta penelitian telah menunjukkan indikasi perilaku agresif yang cukup mengkhawatirkan, dan apabila tidak ditangani secara tepat, dapat berkembang menjadi bentuk kekerasan verbal, fisik, bahkan menjurus pada pola perilaku menyimpang yang lebih serius di masa mendatang.

Sejalan dengan pendapat Rahmah dan Putri (2022), perilaku agresif adalah reaksi emosional yang tidak konstruktif dan kerap ditampilkan oleh remaja sebagai bentuk pelarian dari tekanan psikologis yang tidak dapat mereka kelola secara sehat. Masa remaja merupakan tahap perkembangan psikologis yang kompleks, di mana kemampuan dalam mengatur emosi, kontrol diri, dan resolusi konflik belum berkembang secara optimal. Ketika individu dalam fase ini terlalu sering terpapar pada rangsangan dari luar seperti game online yang mengandung unsur kompetisi tinggi atau kekerasan, maka kemungkinan munculnya respons agresif pun meningkat secara signifikan.

Nugraheni dan Ardiansyah (2023) juga menyebutkan bahwa faktor lingkungan seperti paparan terhadap konten digital yang bersifat kompetitif berkontribusi besar terhadap pembentukan perilaku agresif, terutama pada remaja laki-laki. Secara biologis maupun sosial, laki-laki cenderung diberi ruang lebih untuk mengekspresikan agresi. Hal ini diperkuat dengan data penelitian ini yang menunjukkan bahwa 85,7% responden adalah laki-laki (48 siswa), dan hanya 14,3% perempuan (8 siswa). Fakta ini menunjukkan bahwa jenis kelamin merupakan variabel yang memengaruhi agresivitas, mengingat laki-laki lebih cenderung memilih aktivitas yang mengandung unsur tantangan dan kompetisi sebagai media penyaluran emosinya (Wicaksono & Amalia, 2021).

Di samping itu, rentang usia responden juga memperlihatkan aspek penting dalam perkembangan emosi. Sebanyak 42 responden (75%) berusia 15 tahun usia yang menurut Santika dan Dewantara (2022) merupakan periode penting dalam pencarian identitas, di mana pengaruh kelompok sebaya sangat dominan. Remaja pada usia ini sedang dalam proses membangun sistem nilai, cara berpikir, dan regulasi emosi. Tanpa adanya arahan atau dukungan dari lingkungan

seperti keluarga dan sekolah, ekspresi emosi negatif seperti marah, frustrasi, dan stres bisa saja diekspresikan secara impulsif, termasuk dalam bentuk agresivitas.

Salah satu aspek utama yang teridentifikasi sebagai pemicu agresivitas dalam penelitian ini adalah adiksi terhadap game online. Sebanyak 29 siswa (52%) termasuk dalam kategori kecanduan sedang, dan 9 siswa (16%) tergolong kecanduan berat. Game online, terutama yang mengandung unsur kekerasan, persaingan, dan interaksi langsung, cenderung memunculkan ketegangan emosional, khususnya saat pemain mengalami kekalahan, gagal mencapai tujuan permainan, atau mendapatkan tekanan dari pemain lain. Widodo dan Zahra (2024) mengungkapkan bahwa game jenis ini mampu memicu emosi negatif secara berulang, yang apabila tidak dikelola secara sehat akan tercermin dalam perilaku agresif di kehidupan nyata.

Selaras dengan itu, Rahmah dan Putri (2022) juga menegaskan bahwa remaja yang tidak memperoleh dukungan emosional dan sosial dari lingkungan keluarga maupun sekolah sering kali mencari kompensasi dalam dunia digital, seperti melalui game online. Ketika keseimbangan di dunia maya tersebut terganggu misalnya karena kalah dalam permainan atau konflik dengan pemain lain reaksi agresif dapat muncul secara langsung di dunia nyata. Oleh karena itu, perilaku agresif tidak dapat dilihat hanya sebagai masalah individu, tetapi juga sebagai hasil dari pola konsumsi media digital yang tidak sehat dan kurangnya pengawasan dari lingkungan sekitar.

Dengan demikian, perilaku agresif yang muncul pada siswa SMP Negeri 2 Pancur Batu tidak lepas dari berbagai faktor seperti adiksi game online, karakteristik usia remaja, dominasi responden laki-laki, dan minimnya dukungan sosial. Maka dari itu, pendekatan preventif dan intervensi yang komprehensif sangat diperlukan, mulai dari pembatasan durasi bermain, pemberdayaan remaja melalui aktivitas yang lebih positif, hingga pendidikan emosional yang berkelanjutan oleh guru dan orang tua.

### **Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri 2 Pancur Batu**

Hasil analisis data yang dilakukan dengan SPSS menggunakan uji regresi linier sederhana, menunjukkan ada hubungan yang kuat ( $r=0,427$ ) dan positif antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 2 Pancur Batu. Ini berarti, semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif yang mungkin ditunjukkan remaja dan persamaan garis didapatkan nilai  $b=1,315$ , ini berarti, setiap kali ada penambahan 1 jam durasi bermain game online, perilaku agresif remaja bisa meningkat sebesar 1,315 poin. Koefisien determinasi yang kami temukan memiliki nilai P-Value sebesar 0,001, menegaskan bahwa memang ada hubungan linier yang nyata antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 2 Pancur Batu. Berdasarkan tabel 5 sebagian besar siswa, yaitu 29 orang (52%), memiliki tingkat kecanduan game online dalam kategori sedang. Begitu juga dengan perilaku agresif, di mana 26 siswa (46%) berada dalam kategori sedang.

Hasil ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa ketika siswa semakin kecanduan game online, kecenderungan perilaku agresif mereka juga ikut meningkat. Semakin tinggi tingkat kecanduan game online seorang siswa, semakin besar pula kemungkinan mereka menunjukkan perilaku agresif (Hidayati & Maulana, 2024).

Kecanduan game online bisa dilihat dari seberapa sering dan berapa lama seseorang bermain. Frekuensi atau keseringan bermain game ini bisa membuat seseorang menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain, sehingga mereka tidak lagi melakukan kegiatan atau aktivitas lain yang seharusnya. Durasi bermain game online yang panjang juga bisa membuat seseorang menganggap game online lebih penting dari hal-hal lain. Fokus penuh saat bermain game online bisa membuat seseorang enggan melakukan aktivitas lain yang mungkin lebih penting, dan juga bisa memicu emosi negatif seperti marah saat kalah, atau rasa senang yang berlebihan saat menang. Baik kekalahan maupun kemenangan ini pada akhirnya bisa memengaruhi munculnya perilaku agresif (Ahmad et al., 2021).

Dari penelitian yang dilakukan terhadap siswa SMP Negeri 2 Pancur Batu yang suka bermain game online, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik permainan, seberapa sering dan lama mereka bermain, serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain, semuanya memengaruhi timbulnya perilaku agresif pada remaja. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa remaja yang mengalami kecanduan game online sering menunjukkan perilaku agresif fisik, seperti memukul dan menendang, serta agresif verbal, seperti berkata kasar (Widyastuti & Setiawan, 2021). Selain itu, game online yang bersifat kompetitif dan dimainkan dalam waktu lama bisa memicu ledakan emosi pada remaja yang belum memiliki kontrol diri yang stabil (Lestari dan Putri., 2022)

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif, sebuah masalah yang perlu segera diatasi karena perilaku ini berpotensi berkembang menjadi agresivitas yang lebih tinggi seiring waktu.

## **SIMPULAN**

Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XII di SMP Negeri 2 Pancur Batu menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mengalami kecanduan game online pada tingkat sedang, dan hal serupa juga terlihat pada tingkat perilaku agresif yang dominan berada dalam kategori sedang. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan perilaku agresif, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan, maka semakin besar pula kecenderungan remaja untuk menunjukkan perilaku agresif.

## **Saran**

Orang tua diharapkan dapat membimbing anak melalui pengaturan jadwal harian dan pengawasan penggunaan gadget agar tidak berlebihan. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan kegiatan positif sebagai alternatif bermain game, serta mempertimbangkan kebijakan penitipan ponsel. Bagi remaja, disarankan untuk menyalurkan minat terhadap game ke arah yang lebih produktif, seperti membuat atau memodifikasi game yang bersifat edukatif dan kreatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul, A., & Nasir, N., (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*. 4(1), 29-38.
- Ahmad. A. N. S., Latipah. S., Wibisana. E., & Nisa. A. S. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA X. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*. 5(1). 29-44. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/jik/index>
- Andini, S. D., & Subroto, U. (2024). Hubungan kecenderungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja perempuan. *ARIMA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(3), 224–229. <https://doi.org/10.62017/arima.v1i3.850>
- Andini, S. D., & Subroto, U. (2024). Hubungan kecenderungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja perempuan. *ARIMA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1(3), 224–229. <https://doi.org/10.62017/arima.v1i3.850>
- 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. <https://doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328>
- Budiawan, N., Sari, N. N., & Sujiah. (2023). Intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja SMP Negeri 1 Rumbia. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5(2), 1098–1105. <https://doi.org/10.36590/kepo.v5i2.1098>
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Games online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315–320.
- Fadilah, N., & Sari, R. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengendalikan Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 55–62.
- Firmansyah, D., & Sulastri, D. (2021). Perbedaan perilaku agresif antara remaja laki-laki dan perempuan ditinjau dari kontrol diri. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 7(1), 45–52.

- Hidayati, F., & Manualana, R. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Siswa Menengah Pertama di Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Psikologi Edukasi*, 12(2), 88-102.
- Hurlock, E.B, 2006. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan* (edisi kelima). Jakarta : Erlangga
- Lestari, A. D., & Mahardika, N. (2021). Pengaruh game online terhadap perilaku agresif remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 9(2), 77–85.
- Lestari, P. R., & Putri, R. H. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Emosi dan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Kesehatan Mental*. 3(1), 45–54.
- Mochamad, F., dkk., (2024). Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal of Edcation Research*, 5(3), 3995 – 4001
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan game online dan identitas diri, interaksi sosial serta perilaku agresif remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2).
- Mutiarani, M. N., Keliat, B. A., & Susanti, H. (2023). Hubungan penggunaan game online terhadap perilaku agresif remaja pengguna game online. *Jurnal Keperawatan*, 15(3), 1099–1108. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i3.1099>
- Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2024). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa, (Unimus)*, 2024.
- Nugraha, R., Hartati, S., & Sari, D. P. (2021). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 10(2), 115–123.
- Nurfadilah, R., & Herlina, T. (2022). Kecanduan game online dan dampaknya terhadap perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Kesehatan Mental*, 4(1), 33–40.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Games online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Pratama, H. A., & Rachmawati, F. (2023). Kecanduan Game Online dan Dampaknya terhadap Perilaku Sosial Siswa SMP. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 5(1), 23–30.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Games online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2).
- Putri, D. A., & Kurniawan, T. (2021). Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental dan Perilaku Remaja. *Jurnal Psikologi Terapan*, 8(2), 76–84.
- Rahmat, M., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Ramadhani, L. P., & Santoso, B. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Tingkat Agresivitas Siswa SMP di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 34–42.
- Rufin, H. W., & Ellisiya, E. (2024). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 12(1), 117–124. <https://doi.org/10.26714/jkj.12.1.2024.117-124>
- Saputra, F., Khana, F. H., & Al-Fin, M. (2023). Hubungan kecanduan game online dan perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas, Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Kesehatan, Teknologi, dan Sains*, 2(2), 34–42.
- Saputra, F., Khana, F. H., & Al-Fin, M. (2023). Hubungan kecanduan game online dan perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas, Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Kesehatan, Teknologi, dan Sains*, 2(2), 34–42.
- Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua (sekumpulan penulis). (2024). Online game addiction is associated with aggressive behavior in secondary education school students in Sorong City: An observational study. *Health Information: Jurnal Penelitian*, 15(3), 118–125. <https://doi.org/10.36990/hijp.v15i3.1184>
- Suryani, M., & Handayani, R. (2022). Game Online dan Perubahan Perilaku Remaja: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 11(3), 198–205.
- Wahyuni, L., Fitri, S. S., Agusri, & Nurlis. (2024). Perilaku agresif remaja pemain game online di Kabupaten Aceh Besar. *Assyifa: Jurnal Ilmu Kesehatan Lhokseumawe*, 9(2), 108–116. <https://doi.org/10.54460/jifa.v9i2.108>
- Wahyuni, L., Fitri, S. S., Agusri, & Nurlis. (2024). Perilaku agresif remaja pemain game online. *Jurnal Assyifa: Ilmu Kesehatan Lhokseumawe*, 9(2), 59–66. <https://doi.org/10.54460/jifa.v9i2.108>
- Widyastuti, L., & Setiawan, A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Agresif

- Remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 9(2), 112–123.
- Wijaya, A. P., & Lestari, Y. R. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Emosi Negatif dan Agresivitas Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Indonesia*, 4(1), 44–53.
- Wiyono, H., & Ellisiya, E. (2024). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 12(1), 117–124.