

JURNAL SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *PERILAKU AGRESIF*
PADA REMAJA DI SMP NEGERI 1 MOJOANYAR MOJOKERTO**



**CICIK SUCI NUR INAYA
NIM. 1614201018**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MAJAPAHIT
MOJOKERTO
2020**

PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto:

Nama : Cicik Suci Nur Inaya

NIM : 1614201018

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Setuju/~~tidak setuju~~*) naskah jurnal ilmiah yang disusun oleh yang bersangkutan setelah mendapat arahan dari pembimbing, dipublikasikan dengan/~~tanpa~~*) mencantumkan nama tim pembimbing sebagai co-author.

Demikian harap maklum.

Mojokerto, 23 September 2020



Cicik Suci Nur Inaya
NIM: 1614201018

Pembimbing I



Ike Prafitasari, S.Kep., Ns., M.Kep
NIK. 220 250 134

Pembimbing II



Yudha Laga Hadi Kusuma, S.Psi., S.Kep.Ns., M.Kes
NIK. 229 250 080

LEMBAR PENGESAHAN**JURNAL SKRIPSI****HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *PERILAKU AGRESIF*
PADA REMAJA DI SMP NEGERI 1 MOJOANYAR MOJOKERTO**

CICIK SUCI NUR INAYA
NIM. 1614201018

Pembimbing I

Ike Prafita Sari, S.Kep., Ns., M.Kep
NIK. 220 250 134

Pembimbing II

Yudha Laga Hadi Kusuma, S.Psi., S.Kep.Ns., M.Kes
NIK. 229 250 080

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *PERILAKU AGRESIF* PADA REMAJA DI SMP NEGERI 1 MOJOANYAR MOJOKERTO

Cicik Suci Nur Inaya

Prodi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email: ciciknur0@gmail.com

Ike Prafitia Sari

Dosen Prodi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email: ikkeshary@gmail.com

Yudha Laga Hadi Kusuma

Dosen Prodi D3 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email: lagayudha@gmail.com

ABSTRAK

Tingkah laku agresif yang dilakukan anak usia sekolah akhir-akhir ini menjadi topik menarik untuk dibahas. Perkelahian antar pelajar saat ini bukan menjadi hal baru lagi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dewasa ini memiliki andil besar dalam mempengaruhi sikap agresif anak – anak usia sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. Desain penelitian ini adalah analitik korelasional dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP N 1 Mojoanyar kelas 8E sampai 8F sebanyak 62 siswa, dengan menggunakan teknik purposive sampling didapatkan 30 sampel. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner. Analisa data menggunakan Uji Chi Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang mengalami kecanduan *Game Online* yaitu 18 responden (60%), sebagian besar responden mengalami perilaku agresif yaitu 17 responden (56,7%). Hampir seluruh (91,7%) responden yang tidak kecanduan *Game Online* tidak memiliki perilaku agresif dan hampir seluruh (88,9%) responden yang kecanduan *Game Online* mengalami perilaku agresif. Hasil analisa data menunjukkan ada hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto yang dibuktikan dengan hasil Uji Chi Square dimana $p\text{ value} = 0,000$ atau $< \alpha (0,05)$ sehingga H_1 diterima. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah kecanduan game online dapat menyebabkan perilaku agresif pada remaja. Diharapkan remaja dapat mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan, lebih bijaksana dalam menggunakan gadget untuk kepentingan ilmu pengetahuan dan sedikit hiburan

Kata Kunci: kecanduan game online, perilaku agresif, remaja

ABSTRACT

Aggressive behavior by school-age children had recently become an interesting topic to discuss. Fighting between students today was not new anymore. The rapid development of technology today had a big role in influencing the aggressive attitude of school age children. This study aimed to determine the relationship of online game addiction with aggressive behavior in adolescents. The design of this research was correlational analytic with cross sectional approach. The population in this study were all students of SMP N 1 Mojoanyar grade 8E to 8F as many as 62 students, using purposive sampling techniques obtained 30 samples. The research instrument used a

questionnaire. Analysis of data used the Chi Square Test. The results suggested that the majority of respondents using addictive experience Online Game was 18 respondents (60%), the majority of respondents experienced aggressive behavior that was 17 respondents (56.7%). Almost all (91.7%) of respondents who were not addicted to Online Games did not have aggressive behavior and almost all (88.9%) of respondents who were addicted to Online Games experienced aggressive behavior. The results of data analysis showed that there was a relationship between Online Game addiction and aggressive behavior in adolescents in SMP Negeri 1 Mojoanyar, Mojokerto Regency, which was proven by the Chi Square Test results where $p \text{ value} = 0,000$ or $< \alpha (0.05)$ so that H_1 was accepted. The conclusion from the results of this study was that online game addiction could cause aggressive behavior in adolescents. It was expected that teenagers could reduce the excessive use of gadgets, wiser in using gadgets for the sake of science and a little entertainment.

Keywords: addiction to online games, aggressive behavior, adolescents

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang dapat menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan berperilaku maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain (Santrock, 2017).

Game Online dimasa sekarang begitu populer diberbagai kalangan, salah satunya dikalangan anak sekolah. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan model yang baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam suatu permainan, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negative dari bermain *game online*, antara lain sikap agresif (Putra, 2017).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh jansz bahwa pengguna *Game Online* kebanyakan adalah para remaja. Hal ini sejalan dengan bakker yang menyatakan bahwa para pecandu game rata-rata berusia 13-30 tahun dengan presentase 80% berusia 13-25 tahun. Didukung pula oleh survey yang dilakukan oleh *Media Analysis Laboratory* menyatakan bahwa pengguna *Game Online* terbanyak adalah remaja yang berusia 12-15 tahun atau remaja awal yang setara dengan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Permana, dikutip dalam Pitakasari dkk, 2017)

Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *Game Online* personal computer dan 65% diantara mereka adalah pemain *Game Online* personal computer yang menetap (Rahmayati, dikutip dalam Lestari 2018). Sedangkan di Indonesia peminat game terbanyak juga terjadi pada remaja, dengan rata-rata sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *Game Online* (kusumadewi, dikutip dalam Lestari 2018). Berdasarkan kasus yang terjadi di kota Bogor terjadi pembunuhan yang dilakukan oleh

penumpang ojek online FP (25 tahun) kepada supir ojek online AF (41 tahun), pembunuhan tersebut dipicu akibat pelaku kecanduan *Game Online* sejak masih kecil. Pelaku berniat nekat merampas harta milik supir ojek online tersebut untuk memperbaiki perangkat game di laptopnya. (Priatmojo, Dedy. AR, Muhammad. Vivanews, 2019). Pada penelitian (Lestari 2018) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di SMP Sawunggaling Jombang” menyebutkan bahwa terkait hasil populasi yang didapat berjumlah 50 siswa, terdapat 35 (70%) siswa laki-laki dan 15 (30%) siswa perempuan. Bahwa didapatkan siswa gemar bermain *Game Online* dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari, dan pada saat bermain game siswa sering memukul meja dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Tingkah laku agresif yang dilakukan anak usia sekolah akhir-akhir ini menjadi topik menarik untuk dibahas. Perkelahian antar pelajar saat ini bukan menjadi hal baru lagi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dewasa ini memiliki andil besar dalam mempengaruhi sikap agresif anak – anak usia sekolah. Faktor media online sangat berpengaruh pada individu untuk melakukan tindakan kekerasan karena dapat dengan mudah diakses. Salah satu media online yang saat ini sedang digemari remaja adalah *Game Online* (Permana, 2012 dikutip dalam pitakasari dkk, 2017). Dikalangan remaja *Game Online* sangat diminati, karena *Game Online* sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain *Game Online* kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). Remaja pada zaman sekarang tidak bisa lepas dari gadget. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, namun cenderung digunakan untuk kegiatan online, salah satunya *game online*. Lingkungan *Game Online* didasari dengan tindakan kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam *Game Online* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Henry, 2010 dikutip dalam lestari 2018).

Menurut Neuman dan Morgenstern 6 (dalam, Jannah, dkk 2015) game yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan. Sedangkan menurut (Kim dkk, dalam Azalea dkk, 2019) *Game Online* adalah suatu permainan dimana banyak orang yang dapat bermain dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi internet (LAN atau Internet). *Game Online* merupakan suatu permainan yang sangat mengasikkan, menantang, bahkan menjadi suatu kebutuhan yang wajib terpenuhi sampai individu tersebut mencapai kepuasan (David, dalam Azalea dkk, 2019).didalam game pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan kondisi tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga permainan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif (Apriyanti,2015).

Game Online merupakan permainan game yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Adam & Rollings, 2010). *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *Game Online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Menjadi gamer tidak hanya menjadi penikmat *Game Online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *Game Online* (Pratiwi, 2012). Didalam *Game Online* pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berpikir mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku sehingga permainan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif (Fitriya, 2015). Permainan pada *Game Online* kebanyakan menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan. Contoh dari game tersebut seperti Point Blank, PUBG, Mobile Legend, Free Fire. Jika permainan tersebut digemari dan dinikmati secara berulang-ulang, secara tanpa sadar perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk. Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dihubungkan dengan dunia perilaku agresif di dunia nyata. (Pitakasari, dkk 2017)

Maka dari itu, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan dalam bermain *Game Online* pada remaja yaitu membuat jadwal kegiatan sehari-hari seperti mengikuti ekstra kulikular, mengaji, mengerjakan tugas, sholat, membantu orang tua, olahraga dan tidur.

Dengan melihat gejala-gejala dan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti “hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja”

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah analitik korelasional dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP N 1 Mojoanyar kelas 8E sampai 8F sebanyak 62 siswa, dengan menggunakan teknik purposive sampling didapatkan 30 sampel yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria Inklusi dalam penelitian ini adalah siswa usia 13 tahun sampai 15 tahun, dan responden yang tidak ditemui oleh peneliti, sedangkan kriteria eksklusi adalah responden yang tidak bisa dihubungi dikarenakan tidak ada jaringan di rumahnya. Dalam penelitian ini variabel independennya adalah kecanduan game online yang dibagi menjadi Kecanduan, jika skor $T < \text{mean } T$ dan Tidak kecanduan, jika skor $T \geq \text{mean } T$. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah perilaku agresif remaja. Yang dikriteriakan menjadi Agresif, jika skor $T < \text{mean } T$ dan Tidak agresif, jika skor $T \geq \text{mean } T$. Penelitian dilakukan dengan cara setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah SMP Negeri 1 Mojoanyar Mojokerto. Peneliti membuat Grup WhatsApp bagi siswa Smp Negeri 1 Mojoanyar kelas 9 untuk mendapatkan kontak dari masing

siswa. Peneliti memberikan penjelasan tentang maksud dan tujuan peneliti dan sifat keikutsertaan sampel dalam kegiatan penelitian dan membuat informed consent serta kuesioner dalam bentuk *google form* lalu megirimkan link *google form* melalui grup Whatsapp, peneliti memberikan waktu 3 hari untuk mengisi kuesioner lalu membuat rekap hasil jawaban *google form* dan melakukan pengolahan data. Analisa data menggunakan Uji Chi Square.

HASIL PENELITIAN

1. Data Umum

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto Tahun 2020

No.	Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
1	Umur		
	13	23	76,7
	14	7	23,3
2	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	16	53,3
	Perempuan	14	46,7
3	Kelas		
	8E	12	40,0
	8F	18	60,0
4	Game Yang Biasa Dimainkan		
	Game Peperangan	25	83,3
	Game Olahraga	3	10,0
	Game Test Fikiran	2	6,7
Total		30	100,0

Sumber: Data primer tahun 2020

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden berusia 13 tahun yaitu 23 responden (76,7%), sebagian besar responden adalah laki-laki, yaitu 15 orang (53,3%), sebagian besar responden dari kelas 8F, yaitu 18 responden (60%), dan hampir seluruh responden biasa memainkan game peperangan, yaitu 25 responden (83,3%).

2. Data Khusus

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan *Game Online* di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto Tahun 2020

No.	Variabel	Frekuensi	Presentase (%)
1	Kecanduan <i>Game Online</i>		
	Tidak kecanduan	12	40,0
	Kecanduan	18	60,0
2	Perilaku Agresif		
	Tidak agresif	13	43,3
	Agresif	17	56,7
Total		30	100,0

Sumber: Data primer tahun 2020

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan mengalami kecanduan *Game Online* yaitu 18 responden (60%) dan sebagian besar responden mengalami perilaku agresif yaitu 17 responden (56,7%).

Tabel 2 Tabulasi Silang Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto Tahun 2020

No.	Kecanduan Game online	Perilaku Agresif				Total		pvalue
		Tidak Agresif		Agresif				
		F	%	F	%	f	%	
1	Tidak Kecanduan	11	91,7	1	8,3	12	100	0,000
2	Kecanduan	2	11,1	16	88,9	18	100	
Total		13	43,3	17	56,7	30	100	

Sumber: Data primer tahun 2020

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hampir seluruh (91,7%) responden yang tidak kecanduan *Game Online* tidak memiliki perilaku agresif dan hampir seluruh (88,9%) responden yang kecanduan *Game Online* mengalami perilaku agresif. Hasil uji Chi Square menunjukkan bahwa pvalue=0,000 atau kurang dari α (0,05) yang artinya ada hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto.

PEMBAHASAN

1. Kecanduan *Game Online* pada Remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan mengalami kecanduan *Game Online* yaitu 18 responden (60%).

Hasil penelitian didapatkan sebagian besar siswa di SMP Negeri 1 Mojoanyar kelas 2 berusia 13 tahun sebanyak 23 siswa (76,7%). Menurut peneliti usia remaja awal sudah memiliki gadget dan sebagian besar remaja tertarik untuk mengisi aplikasi gadgetnya dengan game online. Pada usia remaja awal remaja mulai memiliki keinginan untuk suatu pemikiran-pemikiran baru serta pengalaman baru. Remaja juga cenderung memiliki sifat meniru pada suatu objek yang sering dilihat.

Menurut *The American of Pediatrics* (2013) dan *Canadian Paediatric Society* (2010) lama penggunaan gadget pada responden usia 5 tahun keatas sebaiknya menggunakan gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari untuk rekreasional (diluar kebutuhan belajar) (Wulansari, 2017). Beberapa alasan yang membuat seorang responden menjadi kecanduan gadget antara lain lebih menarik secara visual dan audio, tidak perlu melibatkan banyak orang, tidak terlalu

menimbulkan resiko, menghindari konflik dengan teman, pemakaiannya lebih mudah, dan dapat digunakan dimana saja (Iswidharmanjaya, 2014).

Responden yang kecanduan *Game Online* karena responden sudah kecanduan gadget. Saat ini berkembang *Game Online* online yang sifatnya adiktif atau membuat responden kecanduan sehingga ingin memainkan permainan tersebut secara terus menerus. Orang tua yang berpendidikan rendah cenderung kurang memahami bahaya penggunaan gadget yang terlalu lama, sehingga membiarkan saja anaknya bermain gadget asalkan lebih banyak diam di rumah dan tidak keluar rumah atau merepotkan orang tua, hal ini juga banyak terjadi pada orang tua yang bekerja dimana mereka memiliki lebih sedikit waktu berkomunikasi dengan responden sehingga tidak dapat mengawasi penggunaan gadget responden secara intens. Berdasarkan jawaban responden yang membuat nilai rendah sehingga anak dikatakan kecanduan *game online* adalah karena anak sering main game 2x dalam sehari lebih dari 1 jam dan bahkan bermain game 3x dalam sehari lebih dari 3 jam, hal ini dapat disebabkan karena saat ini sedang masa pandemik Covid 19 dimana anak sekolah diwajibkan untuk di rumah saja, sehingga remaja lebih menyukai menghabiskan waktu untuk bermain *game online* karena masih bisa terhubung dengan teman-temannya melalui *game online*. Penggunaan gadget yang melebihi batas yang diperbolehkan oleh para ahli kesehatan responden dapat disebabkan karena kurangnya kontrol orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak, orang tua yang terlalu memberikan kebebasan pada responden dalam menggunakan gadget akan membuat responden semakin tenggelam dengan kebiasaannya bermain gadget. Pengawasan orang tua merupakan faktor penting dalam penggunaan gadget pada responden agar gadget yang digunakan memberikan dampak positif bagi responden karena kemajuan zaman tidak dapat dielakkan, akan tetapi dengan penggunaan yang baik, maka penggunaan gadget dapat memberikan manfaat bagi anak.

Responden yang tidak kecanduan *Game Online* disebabkan karena orang tua yang mengawasi anaknya dengan ketat dan mampu mengarahkan anaknya untuk memanfaatkan gadget secara bijak dan tidak berlebihan. Berdasarkan jawaban responden pada kuesioner, terdapat skor tinggi pada pernyataan nomor 1 dan 6 yang artinya remaja jarang memainkan *game online* ≥ 3 jam atau lebih dari 4 kali dalam sehari, hal ini disebabkan karena bermain *game online* sangat melelahkan mata dan tidak semua remaja mempunyai ketahanan yang sama, ada remaja yang mudah lelah melihat layar HP, ada juga yang sangat tahan terhadap layar HP, apalagi jika orang memberikan pengawasan pada penggunaan HP anak, maka kecanduan *game online* tidak akan terjadi.

2. Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami perilaku agresif yaitu 17 responden (56,7%). Perilaku agresif remaja dipengaruhi oleh faktor internal yaitu frustrasi, gangguan pengamatan dan tanggapan kerja, gangguan berfikir, dan faktor eksternal yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan (Kartono, 2012).

Responden yang mengalami perilaku agresif dapat disebabkan karena banyak faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Remaja laki-laki cenderung lebih agresif dibandingkan dengan perempuan karena saat usia remaja, anak mulai menunjukkan jati dirinya, ingin menjadi yang terkuat dan paling berkuasa dibandingkan yang lain, dimana pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan teman-teman dalam segala hal, sehingga menunjukkan perilaku yang berbeda dari orang lain agar dapat menunjukkan siapa dirinya. Bentuk perilaku agresif yang memberikan skor rendah sehingga remaja dikatakan berperilaku agresif adalah karena remaja sering membanting dan melempar benda disekitar jika marah, tidak dapat berbicara sopan jika ada orang yang berkata kasar kepadanya, dan tidak bisa berdiam diri jika marah.

Responden yang tidak mengalami perilaku agresif dapat disebabkan karena orang tua dapat mengarahkan anak dengan baik sehingga remaja dapat lebih mengendalikan perilakunya agar tidak menyakiti orang lain atau merusak segala sesuatu yang ada di sekitarnya.

Bentuk perilaku agresif yang disebut dalam kuesioner yang memberikan skor rendah sehingga anak dikatakan tidak mengalami perilaku agresif adalah tetap bersikap baik pada teman yang telah menjahili, remaja juga tidak akan mengambil barang yang bukan miliknya, diam saja meskipun teman-teman mengejek, tidak akan langsung membalas tindakan teman yang kasar, hal ini disebabkan karena pada usia remaja, peran teman sebaya lebih penting daripada keluarga, sehingga bila saling menjahili, saling ejek, saling bertindak kasar antar teman mereka seringkali menganggapnya sebagai candaan sehingga tidak akan marah.

3. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh (91,7%) responden yang tidak kecanduan *Game Online* tidak memiliki perilaku agresif dan hampir seluruh (88,9%) responden yang kecanduan *Game Online* mempunyai perilaku agresif. Hasil uji Chi Square menunjukkan bahwa $p\text{-value}=0,000$ atau kurang dari $\alpha (0,05)$ yang artinya ada hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto

Game Online dimasa sekarang begitu populer diberbagai kalangan, salah satunya dikalangan anak sekolah. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan model yang baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam suatu permainan, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negative dari bermain *game online*, antara lain sikap agresif (Putra, 2017).

Responden yang kecanduan *Game Online* yang mengandung paparan video kekerasan akan terpengaruh secara tidak langsung oleh tindakan kekerasan dalam game online, sehingga remaja akan meniru tokoh atau figur yang kuat dan dapat memenangkan game dan membawa perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari, meskipun perilaku tersebut akan merugikan orang lain. Oleh sebab itu, remaja yang kecanduan *Game Online* cenderung akan bersikap kasar dan destruktif bila diganggu atau ada orang yang melakukan sesuatu yang tidak disukainya. Responden yang tidak mengalami perilaku agresif karena responden tidak kecanduan game online, sehingga paparan kekerasan lebih sedikit dibandingkan remaja yang kecanduan game online.

Responden yang tidak kecanduan *Game Online* tetapi mengalami perilaku agresif disebabkan karena secara psikologis remaja sedang berada pada masa peralihan menuju masa dewasa sehingga ingin menonjolkan dirinya agar dikenal atau ditakuti dan disegani orang lain terutama teman sebaya dengan melakukan tindakan agresif. Remaja yang kecanduan *Game Online* tetapi tidak mengalami perilaku agresif dapat disebabkan karena orang tua dapat mendidik anaknya dengan baik akan mengajarkan bagaimana responden harus bersikap dan bertindak melakukan hak dan kewajibannya termasuk membantu orang tua, teman, menolong orang lain, sehingga kecanduan *Game Online* tidak akan merubah sifat responden yang tenang dan dapat mengendalikan diri.

KESIMPULAN

Sebagian besar remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto mengalami kecanduan game online, sebagian besar remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto mengalami perilaku agresif, ada hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Mojoanyar Kabupaten Mojokerto yang dibuktikan dengan hasil Uji Chi Square dimana $p \text{ value} = 0,000$ atau $< \alpha (0,05)$ sehingga H1 diterima.

Diharapkan anak usia sekolah untuk mengurangi penggunaan bermain game online yang berlebihan dan membatasi dalam memainkannya sesuai dengan anjuran para ahli kesehatan responden yaitu maksimal 2 jam sehari, lebih bijaksana dalam menggunakan waktu untuk bermain

game online untuk sedikit hiburan. Keluarga diharapkan untuk melakukan pengawasan yang ketat terhadap penggunaan game online pada remaja agar tidak mengganggu perkembangan anak, membatasi penggunaan waktu dalam memainkannya dan mengajarkan responden untuk lebih dapat bersosialisasi dengan orang lain dan lingkungan. Diharapkan kepada pihak sekolah supaya nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan bermain game online yang memberikan dampak negatif. Diharapkan agar peneliti selanjutnya melakukan penelitian tentang dampak dari game online pada sektor perkembangan responden yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. & Rollings, A. 2012. *Fundamental of Game Design*. Barkeley CA: New Riders
- Amanda, A.R. 2016. *jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*
- Apriyanti, M.F. 2010. *Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Study Kasus) Di Kelurahan Ngagelrejo Kecamatan Wonokromo Surabaya*
- Azalea, G.C, dkk. 2019. *Eksplorasi Game Online pada Smartphone Terhadap Agresifitas*. Prociding Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta
- Kartono, K. 2012. *Terjemahan Kamus Lengkap Psikologi*. J.P. Chaplin. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Lestari, M.A. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Pada Remaja SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2*. (Skripsi Ilmu Keperawatan ICME Jombang)
- Pitakasari, A.A, dkk. 2017. *Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja*. Jurnal Keperawqatan Jiwa
- Putra, N.K.W. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri*. Artikel Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Santrock, J.W 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (Edisi Keenam), Jakarta : Erlangga
- Santrock, J.W 2017. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa, Shinto B, Adelar; Sherly Saragih, Jakarta : Erlangga