

Korelasi *Internet Gaming Addiction* dan Agresivitas di Kalangan Siswa

Widiya Aris Radiani
UIN Antasari Banjarmasin
Widiyaris@uin-antasari.ac.id

Diba Sari Muslimah Tauhid
UIN Antasari Banjarmasin

Abstrak

Memasuki era globalisasi, kemajuan sebuah teknologi dapat dirasakan secara langsung maupun tidak langsung, yang ditandai dengan mudah diaksesnya jaringan internet oleh semua orang diseluruh dunia. Sisi negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut seperti fenomena game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Seberapa besar korelasi antara Internet Gaming Addiction dengan Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (field research) Kuantitatif. Hasil yang didapatkan dari 59 subyek pada penelitian ini, yaitu Tingkatan Internet Gaming Addiction pada siswa SMPN 14 Banjarmasin mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 42 siswa (71,2%). Sebanyak 9 siswa (15,3%) berada pada kategori tinggi, dan 8 siswa (13,6%) berada pada kategori rendah, Tingkat agresivitas siswa SMPN 14 Banjarmasin juga didominasi oleh kategori sedang, yaitu sebanyak 40 siswa (67,8%). Sementara itu, sebanyak 8 siswa (13,6%) berada pada kategori tinggi, dan 11 siswa (18,6%) berada pada kategori rendah, dan terdapat hubungan positif antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada siswa dengan nilai korelasi $r = 0,415$ dan nilai signifikansi $p = 0,001$ ($p < 0,01$).

Kata kunci: Game online, Internet gaming addiction, Agresivitas

PENDAHULUAN

Internet telah mengubah banyak hal pada peradaban umat manusia. Pekerjaan-pekerjaan yang sebelumnya mengandalkan kemampuan fisik, kini bisa dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Batasan jarak dan waktu tak lagi menjadi kendala besar. Hampir setiap aspek dalam kehidupan manusia tersentuh kemajuan yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi. Sebuah riset yang dilakukan oleh Zogby International di Amerika Serikat, diperoleh sebanyak 24% dari 1.950 responden mengaku internet memberikan dampak yang signifikan terhadap hidup mereka. Masih berdasarkan riset tersebut, masyarakat kini mengaku banyak yang tak bisa hidup tanpa internet dan membutuhkan konektivitas dengan kecepatan tinggi (Ngafifi, 2014).

Meski begitu, sebagaimana kemajuan lainnya, selalu saja ada dampak negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut. Dampak negatif tersebut salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan kemajuan secara tidak tepat. Salah satunya adalah fenomena *game online*. Menurut Poetoe, *game online* adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Awal kemunculan fenomena ini adalah 2000-an dan terus booming hingga hari ini. Mereka yang kecanduan *game online* tidak hanya dari kalangan anak-anak saja, tapi telah menyentuh banyak kalangan tak terkecuali orang dewasa (Jenab Ramadhani, 2015).

Fenomena sosial yang dialami beberapa siswa di SMPN 14 Banjarmasin menyebutkan

bahwa beberapa siswa dapat bermain bermain ponsel semalaman sehingga terlambat masuk kesekolah. Kasus seperti ini terus meningkat dan menjadi masalah serius bagi sekolah. Hal ini tidak saja berdampak pada keterlambatan belajar tetapi juga berdampak pada buruknya prestasi akademik serta perubahan perilaku pada siswa yang diduga kecanduan gadget.

Beberapa siswa mungkin menjadi mudah tersinggung sehingga gampang marah. Masalah ini memerlukan penanganan komprehensif yang melibatkan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan profesional kesehatan mental. Dengan mengidentifikasi pola perilaku dan penyebab kecanduan gadget, hal ini bertujuan untuk menemukan solusi efektif untuk membantu siswa menggunakan teknologi secara lebih bijak dan seimbang.

Pendapat lain dari siswa SMPN 14 Banjarmasin tentang kecanduan *game online* memberikan wawasan menarik. Beberapa dari mereka berlebihan dalam bermain *game*, terutama ketika permainan tersebut memiliki tantangan atau acara yang mendorong mereka untuk bermain dalam jangka waktu lama.

Selain itu, sebagian pelajar memandang permainan daring sebagai cara untuk menghilangkan stres dan melepaskan diri dari tekanan pekerjaan sekolah. Namun, mereka mengakui bahwa kebiasaan ini sering membuat mereka begadang dan membuat mereka merasa lelah untuk mengikuti kelas keesokan harinya.

Beberapa siswa juga mengaku menunjukkan perilaku agresif saat bermain *game*. Mereka kerap merasa kesal ketika kalah atau ketika teman mereka lebih unggul dalam permainan. Dalam kondisi emosi yang memuncak, mereka tidak jarang melampiaskan kekesalan dengan melontarkan kata-kata kasar, berteriak, memukul meja bahkan menendang pintu. Fenomena ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik dan pencapaian akademik,

tetapi juga berpotensi memunculkan perilaku agresif berupa ledakan emosi yang negatif.

Penelitian lain yang dilakukan menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada siswa. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa siswa dengan tingkat kecanduan *game online* yang tinggi cenderung menunjukkan perilaku agresif yang lebih tinggi (80,6%), sementara siswa dengan kecanduan *game* yang ringan menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih rendah (57,4%) (Oktalia, 2020). Hasil ini menunjukkan bahwa kecanduan *game* tidak hanya membuang waktu, tetapi juga berdampak negatif terhadap kontrol emosi dan interaksi sosial siswa.

Sejalan dengan itu, para *gamer* akan mengorbankan waktu dan aktivitas lain untuk bermain *game*, seperti untuk melakukan hobi-hobi lain, waktu tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan keluarga. Anak-anak dan remaja dianggap lebih rentan terhadap memainkan *game online* dibandingkan orang dewasa. Penelitian yang dilakukan mereka ini secara menyeluruh difokuskan pada pentingnya mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memicu sikap adiktif anak terhadap *game online* (Griffiths, M. D., Wood, R., 2000).

Kekerasan yang timbul pada remaja, salah satunya disebabkan stimulus yang ditampilkan dalam *game* (Syifa Nisrina, Dhian Ririn Lestari, 2023). Seseorang yang sering melihat unsur kekerasan dalam *game*, berpotensi meningkatkan persepsi bahwa apa yang mereka mainkan, menjadi panutan berperilaku sehari-hari. Hal ini merupakan salah satu faktor timbulnya perilaku agresif pada diri remaja (Tanjung, 2015).

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).

Agresif itu merupakan sebuah kekecewaan, kemarahan, perasaan dendam, dan ancaman yang dapat memancing amarah serta dapat membangkitkan suatu perilaku kekerasan sebagai satu cara untuk melawan atau menghukum berupa tindakan menyerang. Tanda-tanda yang dapat diamati dari remaja yang agresivitas adalah bisa menyelesaikan konflik dengan cara kekerasan. Permasalahan ini didukung oleh beberapa penelitian, di antaranya seperti yang dilakukan oleh Anggreyani, dkk. yang menggali tentang *Game online* berhubungan dengan perilaku agresivitas remaja, hasil yang didapat $p\text{ value} = 0,042$ bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja (Rainatha Anggreyani, 20pi Nur Khasanah, 2021). Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Rondo, dkk menunjukkan hasil bahwa $p\text{-value}$ adalah 0,035 yang disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja (Amelia Andrita Alike, RondoHerlina I. S., 2019).

Selain itu, disebutkan juga bahwa populasi remaja berusia 13–18 tahun rentan mengalami perilaku agresif dengan jenis permainan versi kekerasan, pertarungan. Bentuk kekerasan yang paling ringan ditampilkan remaja adalah agresivitas verbal seperti berteriak keras dan berkata kasar (Rusminah, Siswanto, 2024).

Secara keseluruhan berdasarkan hasil pemaparan sebelumnya, maka dari itu peneliti tertarik untuk membahas terkait adiktif *game*

online dengan judul *Korelasi Internet gaming addiction dan Agresivitas*. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui seberapa besar tingkat *Internet gaming addiction*, seberapa besar tingkat Agresivitas dan bagaimana korelasi antara *Internet gaming addiction* dengan Agresivitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*) dengan pengumpulan data langsung di SMPN 14 Banjarmasin untuk memperoleh data yang nyata. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, yaitu metode ilmiah yang bersifat objektif dengan data berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji teori atau hipotesis serta menjelaskan fenomena secara sistematis berdasarkan data dari populasi atau sampel yang diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 14 Banjarmasin yang berjumlah 629 orang dari kelas VII, VIII, dan IX, dengan fokus pada siswa yang bermain *game online* agar sesuai dengan tujuan penelitian.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa aktif tahun ajaran 2024/2025, telah bermain *game online* minimal satu tahun, dan memiliki durasi bermain minimal 3 jam per hari atau 20–25 jam per minggu. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel sebanyak 59 siswa yang dianggap mewakili populasi sesuai kebutuhan penelitian.

Proses pengumpulan data menggunakan teknik Kuesioner dengan skala likert. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian digali berdasarkan aspek pada setiap variabel, yaitu:

1. Skala Kecanduan *Game*

Kecanduan *Game* atau *Internet gaming addiction* menurut *American Psychiatric Association*, adalah sebuah perilaku kompulsif yang dapat mengesampingkan kepentingan lainnya seperti akademik dan pekerjaan, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online* (AULIA, 2022).

Internet gaming addiction (IGA) merupakan suatu kondisi di mana individu menunjukkan perilaku kompulsif dalam bermain *game* daring, yang berdampak pada kehidupan sosial, akademik, dan emosionalnya. Menurut Young, IGA memiliki karakteristik seperti *salience* (prioritas utama terhadap *game*), *mood modification* (menggunakan *game* untuk mengatur emosi), *tolerance* (peningkatan kebutuhan waktu bermain), *withdrawal* (gejala negatif saat tidak bermain), *conflict* (masalah dengan orang lain karena bermain *game*), *relapse* (kembali bermain setelah berhenti), dan dampak negatif lainnya seperti gangguan kesehatan atau prestasi akademik menurun (Young, 1998).

Skala kecanduan *game online* diukur berdasarkan aspek-aspek perilaku agresif menurut Lemmens dkk. (2009) yaitu *Salience*, *Tolerance*, *Mood Modification*, *Withdrawal*, *Relapse*, *Conflict*, dan *Problems*.

2. Skala Agresivitas

Agresi atau *aggression* merupakan sebuah perilaku yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk menyakiti seseorang tertentu, baik secara fisik maupun psikologis.

Agresi dalam kata lain adalah bentuk tindakan yang dilakukan untuk melukai individu yang tidak menginginkan kedatangan perilaku tersebut. Menurut Robert Baron, agresi merupakan perilaku seorang individu dalam melukai atau mencelakakan individu lain. Pengertian tersebut mencakup 4 faktor tingkah laku yang diantaranya adalah memiliki tujuan untuk melukai, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban, serta ketidakinan korban menerima perlakuan tersebut (AULIA, 2022).

Agresivitas juga dipahami sebagai sebuah sifat yang dimiliki seorang individu. Dalam kecenderungannya melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku tersebut didasari oleh faktor-faktor yang dapat menyebabkan munculnya agresivitas pada diri seseorang. Perilaku agresif dinyatakan dengan agresi. Faktor-faktor tersebut dapat terjadi dari eksternal ataupun internal diri orang tersebut, yaitu diantaranya seperti kondisi lingkungan sekitar, pengaruh kelompok, serta pengaruh kepribadian dan kondisi fisik yang dialami oleh seseorang (Sarwono, 2002).

Di sisi lain, agresivitas merupakan perilaku yang dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain secara fisik atau verbal, yang mencakup aspek-aspek seperti agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Menurut Buss dan Perry, agresivitas dapat muncul karena faktor emosional dan kognitif yang dipicu oleh frustrasi, stres, atau pengaruh lingkungan seperti media (Arnold H. Buss, 2020).

Dalam penelitian ini skala perilaku agresif diukur berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Buss dan Perry yaitu yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*.

Proses analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 agar lebih cepat dan akurat. Tahap awal analisis menggunakan statistik deskriptif yang

meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi untuk memberikan gambaran umum data penelitian.

Sebelum digunakan, kuesioner diuji melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan ketepatan dan konsistensi instrumen. Uji validitas dilakukan dengan korelasi Pearson, dengan kriteria ritung $> 0,30$. Hasilnya, pada variabel kecanduan game (X) terdapat 39 item valid dari 72 item, sedangkan pada variabel agresivitas (Y) terdapat 14 item valid dari 40.

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa kedua instrumen reliabel. Skala kecanduan game memiliki nilai alpha 0,879 (sangat tinggi), dan skala agresivitas sebesar 0,728 (reliabel). Dengan demikian, kedua instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Tingkatan terkait Internet gaming addiction di SMPN 14 Banjarmasin

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa intensitas bermain *Game online* dari 59 responden di SMPN 14 Banjarmasin berada pada kategori tinggi sebanyak 9 orang dengan persentase 15,3%, kategori sedang 42 orang dengan persentase 71,2%, kategori rendah 8 orang dengan persentase 13,6%.

Tingkat Skala Internet gaming addiction Secara Umum

Tabel 1. Kategori Skala Internet gaming addiction

Kategori					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	8	13,6	13,6	13,6
	Sedang	42	71,2	71,2	84,7
	Tinggi	9	15,3	15,3	100,0
	Total	59	100,0	100,0	

Tabel 2. Frekuensi Hasil Internet Gaming Secara Umum

Interval	Kriteria	F	Persen
$X < 73,5$	Rendah	8	13,6%
$73,5 \leq X \leq 103,7$	Sedang	42	71,2%
$103,7 \leq X$	Tinggi	9	15,3%
Total		59	100%

Berdasarkan data distribusi frekuensi, dari total 59 responden, mayoritas siswa berada pada kategori tingkat sedang dalam hal yang diukur, yaitu sebanyak 42 siswa atau 71,2%. Sementara itu, siswa dengan tingkat rendah berjumlah 8 orang (13,6%) dan yang berada pada tingkat tinggi sebanyak 9 orang (15,3%). Kategori ini ditentukan berdasarkan interval nilai, yaitu skor kurang dari 73,5 termasuk dalam kategori rendah, skor antara 73,5 hingga 103,7 termasuk kategori sedang, dan skor di atas 103,7 termasuk kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam rentang sedang sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan.

Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui teori Penguatan Operan (Operant Conditioning) dari B.F. Skinner, yang menyatakan bahwa perilaku yang diikuti oleh konsekuensi menyenangkan (misalnya perasaan senang saat menang dalam *game* atau mendapatkan penghargaan digital) cenderung diulang (Skinner, 1953). Intensitas sedang yang muncul pada sebagian besar siswa dapat

mencerminkan bahwa aktivitas bermain *game* memberi cukup penguatan untuk tetap dilakukan secara konsisten, namun belum mencapai taraf kompulsif.

Selain itu teori *Uses and Gratifications* juga relevan untuk menjelaskan fenomena ini. Teori ini menyatakan bahwa individu menggunakan media, termasuk *game online*, untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, pelarian dari kenyataan, atau interaksi sosial (E. Katz, J. Blumler, 1973). Hal ini menjelaskan mengapa sebagian besar siswa berada pada tingkat penggunaan sedang, karena *game* menjadi sarana pemenuhan kebutuhan tersebut, namun belum sampai menyebabkan kecanduan berat.

Tingkat Skala Agresivitas Secara Umum

Tabel 3. Kategori Skala Agresivitas

Kategori					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	11	18,6	18,6	18,6
	Sedang	40	67,8	67,8	86,4
	Tinggi	8	13,6	13,6	100,0
	Total	59	100,0	100,0	

Tabel 4. Frekuensi Hasil Agresivitas

Interval	Kriteria	F	Persen
$X < 26,04$	Rendah	11	18,6%
$26,04 \leq X \leq 37,58$	Sedang	40	67,8%
$37,58 \leq X$	Tinggi	8	13,6%
Total		59	100%

Berdasarkan hasil kategorisasi data tingkat agresivitas siswa SMPN 14 Banjarmasin menggunakan tiga interval, diketahui bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang dengan skor antara 26,04 hingga 37,58 sebanyak 40 siswa (67,8%). Sementara itu,

sebanyak 11 siswa (18,6%) termasuk dalam kategori rendah dengan skor di bawah 26,04, dan 8 siswa (13,6%) masuk kategori tinggi dengan skor di atas 37,58. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat agresivitas yang berada dalam batas sedang, dengan proporsi yang lebih kecil pada kategori ekstrem (rendah dan tinggi).

Temuan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori agresivitas sedang (67,8%) juga sejalan oleh penelitian Nurmalasari (2019) yang mengungkapkan bahwa siswa SMP dengan paparan *game online* cenderung menunjukkan perilaku agresif sedang, terutama dalam bentuk ekspresi verbal seperti membentak atau berkata kasar, dibandingkan dengan agresivitas fisik (Nurmalasari, 2019).

Sementara itu, penelitian lain menegaskan bahwa remaja sering kali mengekspresikan agresi melalui cara-cara non-fisik, seperti kekesalan verbal atau sikap tidak kooperatif, yang dapat dikategorikan sebagai agresivitas sedang (Sari, L. D., Kurniawan, 2021). Ini mendukung interpretasi bahwa sebagian besar siswa SMP, termasuk di SMPN 14 Banjarmasin, belum menunjukkan perilaku agresif yang ekstrem meskipun terpapar *game online*.

Temuan bahwa mayoritas siswa menunjukkan agresivitas dalam kategori sedang dapat dijelaskan melalui Teori Frustrasi-Agresi. Teori ini menyatakan bahwa agresi merupakan hasil dari frustrasi, yaitu ketika individu mengalami hambatan dalam mencapai tujuan tertentu, termasuk saat tidak bisa menang dalam permainan atau terganggu saat bermain (Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, 1939). Dalam konteks siswa, frustrasi saat bermain *game* atau saat tidak diperbolehkan bermain dapat mendorong ekspresi agresif, baik verbal maupun non-verbal, yang tidak selalu muncul dalam bentuk agresivitas tinggi.

Korelasi antara Internet gaming addiction dan Agresivitas

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,200. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini terdistribusi secara normal. Artinya, tidak terdapat penyimpangan signifikan dari distribusi normal, dan data memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan dalam analisis statistik parametrik seperti uji korelasi atau regresi. Dengan demikian, data yang digunakan dalam penelitian ini layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan metode statistik yang mengasumsikan distribusi normal.

Selain itu, hubungan antara variabel X (*Internet gaming addiction*) dan variabel Y (Agresivitas) bersifat linear. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada bagian Linearity yang sebesar 0.002, yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa hubungan tersebut tidak signifikan dan linear. Namun, bagian Deviation from Linearity memiliki nilai signifikansi 0.455, yang menunjukkan bahwa tidak ada penyimpangan yang signifikan dari linearitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X dan Y adalah linear.

Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Internet gaming addiction* (X) dengan Agresivitas (Y), dilakukan uji korelasi Pearson (Product Moment). Uji korelasi ini digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara kedua variabel kuantitatif yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, uji korelasi bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat *Internet gaming addiction* dengan tingkat Agresivitas responden. Nilai korelasi yang positif (antara 0 hingga +1) menunjukkan adanya hubungan langsung, artinya semakin tinggi tingkat

Internet gaming addiction, maka tingkat Agresivitas juga cenderung meningkat. Sebaliknya, nilai korelasi negatif (antara 0 hingga -1) menunjukkan hubungan terbalik, di mana semakin tinggi tingkat *Internet gaming addiction*, semakin rendah tingkat agresivitas. Jika nilai korelasi mendekati 0, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Adapun hasil uji korelasi product menunjukkan Nilai Pearson Correlation sebesar 0.415 pada kedua variabel. Hal ini berarti terdapat kekuatan hubungan yang moderat, dengan arah hubungan positif. Artinya, semakin tinggi tingkat *Internet gaming addiction*, semakin tinggi pula tingkat Agresivitas yang ditunjukkan oleh responden.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Product Moment
jenis triangulasi tersebut bertujuan untuk

Correlations			
		Y	X
<i>Internet gaming addiction</i>	Pearson Correlation	1	.415**
	Sig. (2-tailed)		0.001
	N	59	59
Agresivitas	Pearson Correlation	.415**	1
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	59	59
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.001 yang diperoleh dari uji korelasi ini lebih kecil dari 0.01, yang berarti bahwa hubungan yang ditemukan antara *Internet gaming addiction* dan Agresivitas adalah signifikan pada tingkat signifikansi 0.01. Hasil uji korelasi Pearson antara *Internet gaming addiction* dan Agresivitas menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kedua variabel tersebut.

Tabel 6. Pedoman Derajat Hubungan

No	Nilai	Interval Koefisien	Keterangan
1	Pearson Correlation	0,00-0,20	Tidak ada hubungan
2	Pearson Correlation	0,21-0,40	Lemah
3	Pearson Correlation	0,41-0,60	Sedang
4	Pearson Correlation	0,61-0,80	Kuat
5	Pearson Correlation	0,80-1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel kategori korelasi, nilai 0.415 masuk dalam interval 0,41 - 0,60, yang mengindikasikan bahwa hubungan antara *Internet gaming addiction* dan Agresivitas adalah sedang. Hasil ini memberikan indikasi bahwa terdapat hubungan moderat (sedang) antara kecanduan permainan internet dan tingkat agresivitas pada sampel yang diteliti.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi tidak hanya berdampak pada waktu belajar, tetapi juga memengaruhi cara siswa merespons tekanan emosional. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sri Aulia yang menemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada remaja di Kota Medan (AULIA, 2022).

Penelitian lain oleh Dini dan Herdina juga menemukan bahwa kondisi psikologis seperti kesepian, yang sering menjadi salah satu pemicu individu untuk beralih ke *game online*, berkorelasi dengan meningkatnya perilaku agresif (Dini, Ferina Oktavia, Indrijati, 2014).

Penelitian lain oleh Pramitasari dan Wulandari (2020) juga menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara durasi bermain *game online* dengan tingkat agresivitas, namun sebagian besar siswa tetap menunjukkan agresivitas dalam kategori sedang (Pramitasari, D., Wulandari, 2020).

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa mayoritas siswa SMP yang bermain *game online* memiliki tingkat perilaku agresif sedang, dengan intensitas

bermain *game* yang juga berada pada kategori sedang (74,8%) (O. R. Setiawati, 2019). Demikian pula, pada penelitian lain ditemukan bahwa 64,58% responden dengan intensitas bermain *game* tinggi menunjukkan perilaku agresif verbal tinggi, mengindikasikan adanya korelasi antara frekuensi bermain *game* dengan kemunculan perilaku agresif (I. Isnaini, E. Malfasari, Y. Devita, 2021).

Penelitian lain oleh Budiawan, Sari, dan Sujiah menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan kecenderungan perilaku agresif pada siswa SMP ($p = 0,001$), yang menunjukkan bahwa perilaku tersebut perlu mendapatkan perhatian lebih dari pihak sekolah maupun orang tua (N. Budiawan, N. N. Sari, 2024).

Hubungan antara IGA dan agresivitas dijelaskan dalam *General Aggression Model* (GAM) oleh Anderson dan Bushman. Model ini menyatakan bahwa pengalaman bermain *game*, terutama yang intens dan berlebihan, dapat meningkatkan kecenderungan agresif melalui aktivasi emosi negatif, pembentukan skema agresif dalam kognisi, dan berkurangnya sensitivitas terhadap kekerasan (Anderson, Craig A., 2002)

PENUTUP

Simpulan

Ringkasan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMPN 14 Banjarmasin memiliki tingkat kecanduan *game online* dan agresivitas pada kategori sedang. *Internet gaming addiction* didominasi kategori sedang (71,2%), dengan sebagian kecil berada pada kategori tinggi (15,3%) dan rendah (13,6%). Demikian pula, tingkat agresivitas siswa mayoritas berada pada kategori sedang (67,8%), diikuti kategori rendah (18,6%) dan tinggi (13,6%).

Selain itu, ditemukan adanya hubungan positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif, dengan kekuatan

korelasi sedang ($r = 0,415$; $p < 0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online siswa, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresifnya, sehingga kecanduan game online menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap munculnya agresivitas pada siswa.

Saran

Ringkasan saran dari penelitian ini menekankan pentingnya peran berbagai pihak dalam mengatasi kecanduan game online dan perilaku agresif siswa. Pihak sekolah diharapkan lebih aktif melakukan pengawasan dan pembinaan melalui layanan bimbingan konseling serta menyediakan kegiatan positif, dengan dukungan kerja sama dari orang tua. Orang tua juga perlu membatasi penggunaan gadget, menetapkan aturan bermain, serta membangun komunikasi yang baik agar anak terhindar dari kecanduan.

Sementara itu, siswa diharapkan mampu mengontrol diri dalam bermain game dan mengembangkan aktivitas yang lebih bermanfaat. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas jumlah sampel, lokasi penelitian, serta menambahkan variabel lain agar lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Andrita Alika, Rondoherlina I. S., W. O. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *E-Journal Keperawatan (E-Kp)*, 7(1).
- Anderson, Craig A., B. J. B. (2002). Human Aggression. *Annual Review Of Psychology*, 53(1).
- Arnold H. Buss, M. P. (2020). *The Aggression Questionnaire*.
<https://www.scribd.com/document/457793685/10-1-1-455-5915-1-Pdf>
- AULIA, S. (2022). *HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI MABAR HILIR KOTA MEDAN*.
- Dini, Ferina Oktavia, Indrijati, H. (2014). Hubungan Antara Kesepian Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Didik Di Lembaga Pemasyarakatan Anak Blitar. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 3(3).
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). *Frustration And Aggression*. Yale University Press.
- E. Katz, J. Blumler, M. G. (1973). Uses And Gratifications Research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4).
- Griffiths, M. D., Wood, R. (2000). Risk Factor In Adolescence: The Case Of Gambling, Videogame Playing, And The Internet. *Journal Of Gambling Studies*, 16, 199–225.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/14634313/>
- I. Isnaini, E. Malfasari, Y. Devita, . R. Herniyanti. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1).
- Jenab Ramadhani, A. H. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi. *Research And Development Journal Of Education*, 2(1).
- N. Budiawan, N. N. Sari, S. S. (2024). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Agregat Remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5(2).
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
- Nurmalasari, S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri Di Kota Bandung. *Jurnal Psikologi Remaja*, 7(2).
- O. R. Setiawati, A. G. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online.”. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1).
- Oktalia, P. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran*.
- Pramitasari, D., Wulandari, A. (2020). Hubungan Antara Lama Bermain Game Online Dengan Tingkat Agresivitas Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 8(1).
- Rainatha Anggreyani, Zopi Nur Khasanah, Herry S. (2021). GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS PADA REMAJA: SEBUAH STUDI DI GAME CENTER SEMARANG. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 14(1).
- Rusminah, Siswanto, A. F. (2024). KECANDUANGAMEONLINETERHADAPP

- ERILAKUAGRESIF PADA REMAJA. *Jurnal Keperawatan Karya Bhakti*, 10(1).
- Sari, L. D., Kurniawan, T. (2021). Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Akibat Intensitas Bermain Game. *Jurnal Psikologi Sosial Dan Pendidikan*, 6(3).
- Sarwono, S. . (2002). *Psikologi Sosial Individu Dan Teori-Teori Psikologi Sosial*. Balai Pustaka.
- Skinner, B. F. (1953). *Science And Human Behavior*. Macmillan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta CV.
- Syifa Nisrina, Dhian Ririn Lestari, K. R. (2023). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SMP NEGERI “X” BANJARBARU. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 11(2).
- Tanjung, V. P. (2015). GAME ONLINE DAN AGRESIVITAS ANAK USIA SMP DI SIDOARJO. *KANAL (Jurnal Ilmu Komunikasi)*, 4(1).
- Young, K. S. (1998). INTERNET ADDICTION: THE EMERGENCE OF A NEW CLINICAL DISORDER. *Cyberpsychology And Behavior*, 1(3).
- Yusnilaningsih, R. (2019). *Online Game Picu Kasus Kekerasan Anak Di Bekasi*. Pikiran Rakyat. <https://www.pikiran-rakyat.com/Jawa-Barat/Pr-01309812/Online-Game-Picukasus-Kekerasan-Anak-Di-Bekasi>