

# The Relationship Between Online Game Addiction and Aggressive Behavior

Widya Khairunnisa<sup>1</sup>, Triyono<sup>2</sup>, Mori Dianto<sup>3</sup>

Universitas PGRI Sumatera Barat<sup>1,2,3</sup>

\*E-mail: [widyakhairunnisa123456@gmail.com](mailto:widyakhairunnisa123456@gmail.com)

## Abstract

This study was motivated by the rampant online game addiction in SMP Negeri 3 Lubuk Sikaping, where some students showed aggressive behaviour such as saying harsh words when disturbed by playing and hitting friends when losing the game. The purpose of this study is to describe: (1) the level of online game addiction, (2) the level of aggressive behaviour, and (3) the relationship between online game addiction and aggressive behaviour. The study used a quantitative approach with a correlational type. The population was 90 students, with a sample of 60 people selected through purposive sampling technique. The instrument was a questionnaire, and the data was analysed using percentage and correlation tests. The results showed that online game addiction and aggressive behaviour were in the very high category, and there was a fairly strong relationship between the two. These findings emphasise the need for learner awareness, parental supervision, and the active role of counselling teachers in developing appropriate service programmes. Online games are fun, but their effects should be watched out for.

**Keywords:** Online game addiction, Aggressive behavior



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

---

## Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada tahap ini, remaja atau peserta didik akan dipengaruhi oleh banyak faktor dari lingkungan, terutama saat masa pubertas. Ketidakmampuan remaja dalam menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut akan menimbulkan perilaku *maladaptive*, seperti perilaku agresif yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain (Santrock, 2007). Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Menurut Buss dan Perry, (Tasnim & Satwika, 2021:12) agresif merupakan suatu bentuk usaha atau perilaku yang sengaja dilakukan untuk melukai atau menghancurkan, secara fisik maupun psikologis pada diri orang lain, dengan cara menunjukkan perilaku negatifnya untuk mencapai tujuannya. Agresif mempunyai empat aspek yang menjadi indikator perilaku agresif antara lain yaitu: agresif fisik, verbal, kemarahan dan kebencian.

Fenomena perilaku agresif semakin mengkhawatirkan. Fatmawati (2017:20) menyatakan perilaku agresif di kalangan remaja, dari tahun ke tahun semakin meningkat, baik dari jumlahnya maupun variasi bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Amanda, (2016:291) menyatakan perilaku agresif menimbulkan dampak negatif seperti, hilangnya nyawa akibat emosi dari jalannya permainan. Seperti yang terjadi di Filipina, seorang remaja berusia 16 tahun membunuh temannya

yang berusia 11 tahun karena hilangnya item yang dia kumpulkan dari permainan *game online* yang telah dimainkannya. Pelaku mengira korban yang telah mengambilnya karena mereka telah bermain *game* tersebut secara bersamaan sebelumnya. Di Depok, Indonesia, dua remaja SMP berusia 14 tahun membunuh temannya karena saling mengejek saat bermain *game* di sebuah warnet.

Pada zaman sekarang ini, telah menjadi zaman yang serba teknologi terkhusus bagi remaja. Kemajuan teknologi seperti internet yang semakin pesat menghadirkan media hiburan baru yaitu *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat menjadi sarana hiburan yang menarik bagi para pemainnya, sifat dari *game* ini adalah sebagai alat penghibur. Novrialdy, (Wiyono & Ellisiya, 2024:118) menyatakan bahwa *game online* juga memiliki dampak negatif lainnya yaitu perubahan emosi dan perilaku seperti menjadi lebih sensitif dan mudah marah, terutama saat permainan kalah. Beberapa *game online* juga menghadirkan konten-konten berbau kekerasan dan konten berbahaya lainnya. Hal itu menyebabkan individu yang kecanduan *game online* bisa meniru isi di dalam konten tersebut sehingga mereka bisa lebih agresif. Dari uraian ini dapat dilihat bahwa salah satu faktor penyebab perilaku agresif adalah kecanduan *game online*.

Rondo, (Muhazir, 2023:3) menyatakan bahwa kecanduan *game online* dapat mengakibatkan perilaku agresif, akibat pengaruh aktivitas bermain *game* dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends*. Perilaku agresif yang sering terjadi antara lain kekerasan fisik yaitu sering memukul teman jika kesal. Selain agresif fisik, remaja juga menunjukkan agresif verbal seperti mengeluarkan atau melontarkan kata-kata kasar, kata-kata kotor, hinaan, cacian dan makian. Menurut Anderson, pakar psikologi (Latumahina, 2022:35) menunjukkan bahwa kekerasan yang terdapat dalam *game online* memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu.

Hasil observasi peneliti di SMP Negeri 3 Lubuk Sikaping pada Juli 2024 menemukan peserta didik yang melontarkan kata-kata kasar kepada teman, memukul temannya, membawa handphone ke sekolah untuk bermain *game online* saat jam pelajaran, mengantuk di kelas karena bermain *game online* hingga larut malam, bahkan menghabiskan uang untuk membeli item dalam *game*. Sedangkan hasil wawancara dengan guru BK mengungkapkan bahwa perilaku tersebut berdampak pada penurunan prestasi belajar dan menimbulkan masalah emosional seperti mudah marah, iri, hingga menarik diri ketika tidak bermain *game online*.

Penelitian ini penting untuk dilakukan, karena banyaknya remaja saat ini yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, selain itu banyak juga orang tua dan guru yang tidak mengetahui dampak dari *game online* tersebut. Jika tidak dikontrol, akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada mereka dalam mengelola dan mengawasi kebiasaan bermain *game* pada anak, jika terbukti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan dasar untuk program intervensi di atau program pencegahan yang tepat di sekolah, seperti: konseling kelompok, bimbingan kelompok, atau konseling individu bagi peserta didik yang kecanduan *game online* dan menunjukkan perilaku agresif.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Penelitian ini dilakukan di SMP N 3 Lubuk Sikaping pada bulan Mei tahun 2025 dengan jumlah populasi sebanyak 90 orang peserta didik, dan jumlah sampel sebanyak 60 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket yaitu angket kecanduan *game online* dan angket perilaku agresif. Untuk memastikan kualitas instrumen, dilakukan uji validitas menggunakan korelasi *product moment pearson* dan uji reliabilitas menggunakan koefisien *cronbach's alpha*. Prosedur penelitian antara lain yaitu

menyusun instrumen penelitian, menyebar angket, menghitung skor total dan melakukan analisis persentase untuk mengetahui kategori variabel, serta uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara variabel. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistik dengan program SPSS. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan analisis persentase untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* dan perilaku agresif peserta didik, serta uji korelasi *pearson product moment* (Riduwan, 2010:138) untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik SMP Negeri 3 Lubuk Sikaping sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi peserta didik SMP. Selain itu, data diperoleh melalui angket yang bersifat self-report sehingga memungkinkan adanya bias jawaban dari responden.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

#### a. Kecanduan *Game Online*

Dalam data hasil penelitian ini mendeskripsikan data tentang kecanduan *game online*. Menggunakan item sebanyak 42 item dengan 7 indikator. Setiap item jawaban responden diberikan skor 5 sampai 1 untuk pernyataan positif (+) dan 1 sampai 5 untuk pernyataan negatif (-). Berdasarkan jawaban responden maka deskripsi kecanduan *game online* peserta didik dapat dilihat dari tabel 1 berikut.

Tabel 1.

Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan *Game Online*

Klasifikasi	Kategori	Frekuensi	Persentase
178-210	Sangat tinggi	55	91,67
144-177	tinggi	5	8,33
110-143	Cukup tinggi	0	0
76-109	Rendah	0	0
42-75	Sangat rendah	0	0
Jumlah		60	100

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP N 3 Lubuk Sikaping tentang kecanduan *game online*, secara umum dari 60 peserta didik terdapat 55 peserta didik dengan persentase 91,67% berada pada kategori sangat tinggi, 5 peserta didik dengan persentase 8,33% berada pada kategori tinggi, 0 peserta didik dengan persentase 0,00% berada pada kategori cukup tinggi, 0 peserta didik dengan persentase 0,00% berada pada kategori rendah, 0 peserta didik dengan persentase 0,00% berada pada kategori sangat rendah.

Sedangkan hasil penelitian jika dilihat dari indikator arti penting (*saliance*) terdapat 51 peserta didik dengan persentase 85,00% berada pada kategori sangat tinggi, indikator toleransi (*tolerance*) terdapat 44 peserta didik dengan persentase 73,33% berada pada kategori sangat tinggi, indikator modifikasi suasana hati (*mood modification*) terdapat 47 peserta didik dengan persentase 78,33% berada pada kategori sangat tinggi, indikator penarikan diri (*withdrawal*) terdapat 60 peserta didik dengan persentase 100,00% berada pada kategori sangat tinggi, indikator kambuh (*relapse*) terdapat 59 peserta didik dengan persentase 98,33% berada pada kategori sangat tinggi, indikator konflik (*conflict*) terdapat 40 peserta didik dengan persentase 66,67% berada pada kategori sangat tinggi, indikator masalah (*problem*) terdapat 39 peserta didik dengan persentase 65,00% berada pada kategori sangat tinggi.

#### b. Perilaku Agresif

Dalam data hasil penelitian ini mendeskripsikan data tentang perilaku agresif. Menggunakan item sebanyak 40 item dengan 4 indikator. Setiap item jawaban responden diberikan skor 5 sampai 1 untuk pernyataan positif (+) dan 1 sampai 5 untuk pernyataan

negatif (-). Berdasarkan jawaban responden maka deskripsi kecanduan *game online* peserta didik dapat dilihat dari tabel 2 berikut.

Tabel 2.  
Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Perilaku Agresif

Klasifikasi	Kategori	Frekuensi	Persentase
168-200	Sangat tinggi	59	98,33
136-167	tinggi	1	1,67
104-135	Cukup tinggi	0	0
72-103	Rendah	0	0
40-71	Sangat rendah	0	0
Jumlah		60	100

Pada tabel, dapat dilihat dari perilaku agresif peserta didik terdapat 59 peserta didik dengan persentase 98,33% pada kategori sangat tinggi, sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 1,67% berada pada kategori tinggi, sebanyak 0 peserta didik dengan persentase 0% berada pada kategori cukup tinggi, kemudian sebanyak 0 peserta didik dengan persentase 0% berada pada kategori rendah, dan sebanyak 0 peserta didik dengan persentase 0% yang berada pada kategori sangat rendah.

Sedangkan hasil penelitian jika dilihat dari indikator agresif fisik (*physical aggression*) terdapat 51 peserta didik dengan persentase 85,00% berada pada kategori sangat tinggi, indikator agresif verbal (*verbal aggression*) terdapat 48 peserta didik dengan persentase 80,00% berada pada kategori sangat tinggi, indikator kemarahan (*anger*) terdapat 55 peserta didik dengan persentase 92,00% berada pada kategori sangat tinggi, indikator kebencian (*hostility*) terdapat 53 peserta didik dengan persentase 88,00% berada pada kategori sangat tinggi.

### c. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif

Penelitian ini menemukan adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif peserta didik di SMP Negeri 3 Lubuk Sikaping. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin tinggi pula kecenderungan peserta didik menunjukkan perilaku agresif.

Tabel 3.  
Uji Korelasi

No.	Variabel	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
1	Kecanduan <i>Game Online</i>	,509**	,000	60
2	Perilaku Agresif	,509**	,000	60

Analisis korelasi menunjukkan nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,509 dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut bermakna secara statistik.

## 2. Diskusi

### a. Variabel Kecanduan *Game Online*

Adams (2010:3) *game* merupakan permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang

dihubungkan dengan internet, melalui komputer, laptop, handphone, dan tab. Kusumawardani, (Nursalma & Fadhillah, 2025:40) menyatakan *game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Suasana di dalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata.

Para remaja ini tidak menyadari rasa senang yang dirasakan ketika bermain game online dapat menimbulkan dampak negatif berupa kecanduan (Mais, 2020). kecanduan game online sendiri merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain game online dimana penggunaannya akan terus menerus bermain game online dan sulit untuk berhenti (Nurdilla, 2018). Menurut Yee, (Trisnani & Wardani, 2018:13) kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan individu yang bersangkutan tidak dapat mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Rizai, (2021:105) terdapat beberapa tanda kecanduan game online antara lain yaitu bermain game online lebih dari 3 jam setiap harinya, rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game tersebut, memiliki teman atau komunitas sesama pencinta game, merasa kesal dan marah ketika dilarang bermain game, lebih memilih bermain game online dibandingkan melakukan aktivitas yang lain dan sangat antusias jika ditanya mengenai game tersebut. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu secara terus menerus sehingga individu tersebut tidak dapat mengontrol atau mengendalikannya, seseorang dapat dikatakan kecanduan jika bermain game lebih dari 3 jam dalam sehari.

Berikut ini merupakan pembahasan kecanduan game online berdasarkan indikator dari kecanduan game online:

### 1) Arti Penting (*Saliance*)

Menurut Lemmens dkk, (Trisnani & Wardani, 2018:14-15) arti penting (*Saliance*), merupakan keadaan dimana bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah lakunya, serta selalu merasa ingin melakukannya dimanapun dan kapanpun. Menurut Imanuel, (Yunas, 2023:1) Kecanduan terhadap game online akan mempengaruhi hidup pemainnya. Hidup pemain game online yang mengalami kecanduan akan menjadi dark (gelap) dan boring (membosankan) jika mereka tidak memainkan game online. Hidup pemain juga tidak banyak berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada game online.

Indikator arti penting (*saliance*) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi dikarenakan, sebagian besar peserta didik menempatkan game online sebagai bagian penting dari kehidupan mereka sehari-hari, yang telah mendominasi pikiran dan perhatian peserta didik baik secara sadar maupun tidak sadar. Peserta didik menjadikan game online sebagai prioritas utama, bahkan seringkali mengabaikan tanggung jawab lain seperti tugas sekolah, waktu makan maupun waktu istirahat demi bermain game online.

### 2) Toleransi (*Tolerance*)

Toleransi (*tolerance*) diartikan sebagai sikap menerima diri, ketika melakukan sesuatu hal. Seperti bermain game online (Chen & Chang, 2008). Durasi dalam bermain game online seorang anak mencapai 2-4 jam bahkan bisa lebih, hal ini dikarenakan bermain game online memberikan efek pada pemainnya berkelanjutan, sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain secara terus menerus (Saputri & Rahmalia, 2023). Senada dengan pendapat Lemmens dkk, (Trisnani & Wardani, 2018:14-15) yang menyatakan toleransi (*tolerance*) merupakan sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga

secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya dan melupakan aktivitas yang lainnya.

Indikator toleransi (tolerance) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi dikarenakan, peserta didik mengalami dorongan untuk bermain lebih lama. Hal ini menunjukkan adanya adaptasi psikologis terhadap stimulasi dari game, sehingga durasi bermain yang sebelumnya dirasa cukup, kini tidak lagi memuaskan. Peserta didik yang kecanduan game online akan mengalami pelebaran batas toleransi bermain game dari hari ke hari yang menyebabkan durasi bermain game online semakin meningkat setiap harinya.

### **3) Modifikasi Suasana Hati (Mood Modification)**

Lemmens dkk, (Trisnani & Wardani, 2018:14-15) menyatakan modifikasi suasana hati (mood modification), mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri (tranquillizing) atau relaksasi terkait pelarian diri (escapism). Game pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengatasi stress namun sekarang game dapat membuat pemainnya mengalami ketergantungan (Sari & Nurjanah, 2020). Bahkan untuk memperbaiki suasana hati, individu melakukan pelarian ke game online.

Indikator modifikasi suasana hati (mood modification) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi dikarenakan, peserta didik menggunakan aktivitas bermain game online menjadi cara untuk mengubah atau mengatur suasana hatinya. Banyak dari peserta didik bermain game online untuk melarikan diri dari rasa bosan, stres, sedih, bahkan untuk melupakan masalah pribadinya.

### **4) Penarikan Diri (Withdrawal)**

Lemmens dkk, (Trisnani & Wardani, 2018:14-15) menyatakan Withdrawal (penarikan diri), merupakan perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (moodiness) dan lekas marah (irritability).

Indikator penarikan diri (withdrawal) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi dikarenakan, peserta didik telah ketergantungan dengan game online. Ketika akses terhadap game online dibatasi atau dihentikan, individu tersebut merasa tidak nyaman, murung, dan mudah marah dikarenakan game online sudah menjadi kebutuhan yang sulit dilepaskan.

### **5) Kambuh (Relapse)**

Lemmens dkk, (Trisnani & Wardani, 2018:14-15) menyatakan kambuh (relapse), aktivitas bermain game online yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

Indikator kambuh (relapse) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi dikarenakan, peserta didik kesulitan dalam mengontrol dorongan untuk bermain game online. Kecanduan game online sangat mempengaruhi peserta didik untuk kembali terus bermain game online. Peserta didik akan kambuh (relapse) dan bermain game online kembali, ketika tidak dapat menahan dirinya karena sudah kecanduan. Bahkan peserta didik mengunduh kembali game online yang sudah dihapusnya, maka peserta didik tersebut dapat kembali pada pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk saat mencoba menjauhi atau berhenti bermain game online.

### **6) Konflik (Conflict)**

Lemmens dkk, (Trisnani & Wardani, 2018:14-15) menyatakan Conflict (konflik), merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya seperti teman dan orang tua. Game online adalah jenis permainan digital yang bisa dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung dengan internet sehingga memungkinkan para penggunanya bisa

bermain bersama-sama (Basha, 2021). Dikarenakan hal tersebut, sering muncul konflik antara teman satu tim atau lawan main, bisa karena membuat tim kalah atau lainnya.

Indikator konflik (*conflict*) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi dikarenakan, saat bermain game online sering muncul konflik baik dengan teman satu tim, tim lawan, bahkan dengan orang tuanya sendiri. Konflik ini muncul dalam bentuk ketegangan, pertengkaran, atau kerenggangan hubungan antara peserta didik dengan orang tua, teman, dan lainnya. Penyebabnya terjadi karena kalah saat bermain game online, atau sering mengabaikan interaksi sosial dengan orang disekitarnya.

#### **7) Masalah (*Problem*)**

Lemmens dkk, (Trisnani & Wardani, 2018:14-15) menyatakan *problem* (masalah), masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain game online secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, makan, dan bersosialisasi. Ondang dkk, (2020) menyatakan bahwa individu yang kecanduan game online sering mengalami permasalahan insomnia, sakit kepala, dan yang paling berbahaya adalah terganggunya mental para pencandu game online. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online (Sandy & Hidayat, 2019).

Indikator masalah (*problem*) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi dikarenakan, kecanduan game online menyebabkan peserta didik mengalami gangguan keseimbangan aktivitasnya sehari-hari, seperti makan, tidur, dan sekolah. Banyak peserta didik yang tidur larut malam akibat bermain game online, sehingga mengalami kelelahan dan tidak bersemangat saat di sekolah yang menyebabkan turunnya prestasi akademik peserta didik tersebut.

### **b. Variabel Perilaku Agresif**

Agresif adalah suatu perilaku yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Menurut Arif, (2019:299) perilaku agresif merupakan suatu perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain. Bush dan Perry (1992) menyatakan bahwa aspek agresif ada empat yaitu: aspek *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Perilaku agresif menurut Aronson, (Mulyadi, 2016:21) adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan atau tanpa tujuan tertentu.

Menurut Yunalia & Etika, (2020:38) Perilaku agresif adalah salah satu bentuk ekspresi emosi individu akibat adanya suatu ketidakberhasilan yang dialami. Perilaku ini dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan berupa merusak benda atau melakukan penyerangan kepada orang lain baik secara verbal ataupun non verbal yang dilakukan dengan unsur kesengajaan. Hal senada dijelaskan oleh Murray, (Arifin, 2015:262) agresif merupakan salah satu cara untuk melawan dengan sangat keras, berkelahi, melukai, menyerang atau menghukum seseorang. Kartono, (2011:37) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang menjadi penyebab terjadinya perilaku agresif pada remaja, yaitu faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar). Perilaku agresif salah satunya dipengaruhi oleh lingkungan sosial baik yang diterima secara langsung dan tidak langsung. Pengaruh lingkungan secara langsung misalnya pergaulan sehari-hari dengan keluarga, teman sebaya, teman yang lebih tua. Pergaulan tidak langsung dapat melalui radio, televisi, gadget, buku, majalah (Ngalim Purwanto, 2016)

Berikut ini merupakan pembahasan perilaku agresif berdasarkan indikator dari perilaku agresif:

#### **1) Agresif Fisik (*Physical Aggression*)**

Menurut Suharmini (Pangarsa, 2018: 209) Agresif fisik (*physical aggression*), merupakan perilaku atau tindakan yang sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain, adapun yang termasuk pada perilaku agresif jenis ini adalah menendang, mencubit, memukul, mendorong,

melakukan pengurasakan dan melakukan tindakan sadis lainnya. Indikator agresif fisik (*physical aggression*) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi. Hal itu dikarenakan agresif fisik menjadi bentuk nyata dari upaya peserta didik melampiaskan emosi dengan cara yang merugikan orang lain. Salah satunya yaitu dengan cara memukul atau mendorong temannya saat merasa kesal karena telah dikalahkan saat bermain game online.

### 2) Agresif Verbal (*Verbal Aggression*)

Menurut Rahman, (2015: 206) Agresif bukanlah perilaku yang sifatnya sederhana dan mudah diidentifikasi. Pada kenyataannya, agresif tampil dalam bentuk yang sangat beragam, dan berhimpitan dengan konsep-konsep lain seperti permusuhan, asertivitas, marah, *violence*, ataupun *bullying*. Menurut Buss dan Perry (Tasnim & Satwika, 2021:12) Agresif verbal (*verbal aggression*), perilaku atau tindakan yang sengaja dilakukan untuk melukai orang lain dengan perkataan seperti menghina, membentak, mengejek, berkata kasar dan kotor, mencaci, dan sebagainya. Indikator Agresif verbal (*verbal aggression*) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik sering mengekspresikan marah atau frustrasi melalui kata-kata yang menyakitkan seperti mengejek, berkata kasar, menghina dan lainnya.

### 3) Kemarahan (*Anger*)

Menurut Buss dan Perry (Tasnim & Satwika, 2021:12) kemarahan (*anger*), perilaku atau tindakan yang merugikan orang lain karena tidak memiliki tujuan dan alasan yang jelas atas perilakunya, seperti mudah marah dan mudah tersinggung. Indikator kemarahan (*anger*) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini dikarenakan peserta didik mengalami emosi marah yang sulit dikendalikan. Kemarahan merupakan satu pemicu utama munculnya perilaku agresif, karena individu yang marah terdorong untuk melakukan perilaku agresif lainnya baik itu agresif fisik maupun verbal.

### 4) Kebencian (*Hostility*)

Menurut Buss dan Perry (Tasnim & Satwika, 2021:12) kebencian (*hostility*), perasaan negatif individu yang ditujukan kepada orang lain karena penilaian yang tidak disukai oleh pelaku, seperti ketidaksukaan dan curiga yang dapat dialami oleh pelaku maupun korban. Indikator kebencian (*hostility*) pada peserta didik di SMPN 3 Lubuk Sikaping berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini dikarenakan adanya rasa tidak suka terhadap teman. Kebencian merupakan suatu bentuk emosi negatif yang dapat memperkuat kecenderungan perilaku agresif, karena individu yang membenci seseorang cenderung memiliki dorongan untuk melukai atau merugikan orang tersebut.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada peserta didik di SMP N 3 Lubuk Sikaping, berada pada kategori sangat tinggi, dan terdapat hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel tersebut yang berada pada kategori cukup kuat. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, maka semakin tinggi juga kecenderungan perilaku agresif yang ditunjukkan. Bukti ini layak dicatat dan digunakan oleh komunitas ilmiah karena memberikan data empiris yang mendukung teori-teori sebelumnya tentang pengaruh media interaktif terhadap regulasi emosi dan perilaku sosial remaja. Temuan ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan serta penyusunan kebijakan pendidikan dan program bimbingan yang lebih efektif untuk menangani masalah kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap perilaku agresif di lingkungan sekolah. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami apa dampak dari kecanduan *game online* dan perilaku agresif sehingga peserta didik dapat mengontrol diri sendiri agar tidak merugikan dirinya dan orang lain.

## Daftar Rujukan

- Adams, E. 2010. *Fundamentals of Game Design* (2nded). New York: New Riders.
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk Perilaku Agresif pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 299–304.
- Arifin, B. (2015). *Buku Psikologi Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Basha, E. (2021). The Relationship between Game Addiction and Personality Traits. *Erciyes Journal of Education*, 5(2), 149-160.
- Buss, A. H. Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-259.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User Liking Of Design Features. *Asian Journal Of Health And Information Sciences*, 3(1-4 Taiwan).
- Fatmawati, (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba, *Journal Of Islamic Nursing*, 2(2), 20-27.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44.
- Kartono, K. (2011). *Psikologi Anak*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Latumahina, F. S., Khadijah, S., Klean, M., & Kabel, J. (2022). *Buku Jejak Pengabdian dari Negeri Tulehu Dusun Rupaitu*. Jakarta: Adab.
- Mais, F,R, Sefti S. J. & Rompas, L. G. (2020). Kecanduan *Game Online* dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan (Jkp)*, 8(2), 18–27.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan *Game Online* dan Identitas Diri, Interaksi Sosial serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629.
- Mulyadi, S., Rahardjo, W., Asmarany, I. A., & Pranandari, K. (2016). *Buku Psikologi Sosial*. Jakarta: Gunadarma.
- Ngalim Purwanto. (2016). *Psikologi pendidikan Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurdilla, N, Arneliwati., Elita, V. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau*, 5(2), 120-126.
- Nursalma, & Fadhilah, M. (2025). *Frekuensi Bemain Game Online dan Hubungannya dengan Perilaku Agresif Siswa*. 4(1), 37–46.
- Ondang, G. L., Mokal, 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*.
- Pangarsa, N. J. (2018). Identifikasi faktor penyebab perilaku agresif pada siswa kelas 8 smp negeri 4. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling, Vol 4, No(Perilaku Agresif)*, 203–213.
- Rahman, (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal pendidikan Indonesia*
- Riduwan, (2010). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok dengan Teknik Biblioterapi untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Anak: Sebuah Kajian Literatur. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2), 101–114.
- Sandy, T., A. & Hidayat, W., N. (2019). *Game Mobile Learning*. *Buku Elektronik: Ahli Media Book*.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan *Game Online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 3-9
- Tasnim, Z., & Satwika, Y. W. (2021). Hubungan antara Persepsi Agresi dengan Psychological Well Being pada Santri Putra Pondok Pesantren X. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(7), 11–22.

- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Buku Stop Kecanduan Game Online*. Jawa Timur: UNIPMA PRESS.
- Wiyono, H., & Ellisiya, E. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 12(1), 117–124.
- Yunalia, E.M., & Etika (2020). Analisis Perilaku Agresif pada Remaja di Sekolah Menengah Pertama. *JheS (Journal of Health Studies)*, 4(1).
- Yunas, A.M, Dianto, M, & Chandra Y, (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Ampek Nagari Kabupaten Agam. *Journal on Education*, 5(4).

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP N 3 Lubuk Sikaping terutama kepala sekolah dan guru BK yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian serta memberikan dukungan dalam melaksanakan penelitian ini. Ucapan terimakasih juga untuk dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, serta saran yang baik untuk peneliti agar dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih juga untuk responden karena telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi instrumen penelitian ini yang berupa angket kecanduan *game online* dan angket perilaku agresif.