

HUBUNGAN ANTARA *GAME ADDICTION* DAN AGRESIVITAS PADA SISWA SMP

Zahra Rusyda Ghassani Putri¹, Novi Qonitatin¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275

zahrarusyda@students.undip.ac.id

ABSTRAK

Bermain *game* merupakan aktivitas yang umum dilakukan remaja, namun intensitas bermain yang tinggi, dapat berdampak pada kondisi psikologis seperti kecenderungan agresivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *game addiction* dengan kecenderungan agresivitas pada siswa SMP. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Jatisrono yang rutin memainkan *game online* minimal 3 jam per hari. Pemilihan sampel dilakukan melalui *cluster random sampling*, dengan total responden sebanyak 100 siswa. Instrumen yang digunakan terdiri dari Skala *Game Addiction* 37 item dengan reliabilitas sebesar 0,937 dan Skala Agresivitas 18 item dengan hasil reliabilitas sebesar 0,858. Analisis data menggunakan uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel ($r = 0,419$; $p < 0,000$). Artinya, semakin tinggi tingkat *game addiction*, semakin tinggi pula kecenderungan agresivitas siswa. Sebaliknya, semakin rendah *game addiction*, semakin rendah pula kecenderungan agresivitas.

Kata kunci: *game addiction, agresivitas, remaja, siswa SMP, game online*

THE RELATIONSHIP BETWEEN GAME ADDICTION AND AGGRESSIVENESS AMONG JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Zahra Rusyda Ghassani Putri¹, Novi Qonitatin¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50275

zahrarusyda@students.undip.ac.id

ABSTRACT

Playing games is a common activity among adolescents; however, excessive gaming intensity may have an impact on psychological conditions, such as a tendency toward aggressiveness. This study aims to examine the relationship between game addiction and aggressiveness tendencies among junior high school students. The sample of this study consisted of eighth-grade students at SMP Negeri 3 Jatisrono who regularly played online games for at least three hours per day. The sampling technique used was cluster random sampling, with a total of 100 respondents. The instruments used in this study were the Game Addiction Scale consisting of 37 items with a reliability coefficient of 0.937, and the Aggressiveness Scale consisting of 18 items with a reliability coefficient of 0.858. Data analysis using the Pearson correlation test indicated a significant positive relationship between the two variables ($r = 0.419$; $p < 0.000$). This means that the higher the level of game addiction, the higher the tendency toward aggressiveness among students. Conversely, lower levels of game addiction are associated with lower levels of aggressiveness.

Keywords: game addiction, aggressiveness, adolescents, junior high school students, online games

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja awal, termasuk usia siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), merupakan periode transisi dari kanak-kanak menuju remaja yang ditandai oleh perubahan fisik, kognitif, dan emosional yang sangat cepat. Menurut Moreno dkk. (2022), penggunaan teknologi digital dan media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja; mereka bahkan kerap disebut sebagai digital natives karena sejak kecil telah terekspos perangkat digital dan media secara intens sehingga cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi banyak dipengaruhi oleh paparan media elektronik.

Di Indonesia, data yang dikutip oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dan *United Nations Children's Fund* dalam penelitian Arianti dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan internet pada remaja terus meningkat dari tahun ke tahun, dengan mayoritas remaja memanfaatkan internet untuk bermain dan hiburan, termasuk game. Perkembangan teknologi menjadikan game sebagai salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja.

Di sisi lain, Budiawan dkk. (2024) mengemukakan bahwa remaja sekarang banyak terpapar konten kekerasan dalam film dan video game, sehingga berpotensi menginternalisasi pola perilaku agresif dalam interaksi sehari-hari. (Teng dkk., 2024) menegaskan bahwa game digital tidak lagi sekadar sarana rekreasi, tetapi juga dapat memengaruhi cara individu mengambil keputusan dan merespon situasi

sosial, terutama ketika permainan yang dimainkan bersifat kompetitif dan sarat konten kekerasan.

Dalam hal ini muncul fenomena *game addiction* atau kecanduan game. Kecanduan game didefinisikan sebagai penggunaan game yang berulang dan berlebihan, disertai kesulitan mengontrol keinginan bermain, sehingga menimbulkan gangguan pada fungsi kehidupan sehari-hari. Menurut Pan dkk. (2024), kecanduan game ditandai oleh dorongan kompulsif untuk terus bermain, penggunaan game sebagai pelarian dari masalah, serta munculnya perasaan tidak nyaman ketika tidak dapat bermain.

Sejalan dengan penelitian Crucianu dkk. (2024), menambahkan bahwa remaja yang menunjukkan penggunaan game secara adiktif cenderung mengalami obsesi terhadap permainan, berbohong mengenai durasi bermain, dan menunjukkan reaksi marah ketika aktivitas bermain dihentikan atau ketika mengalami kekalahan. Kondisi tersebut berimplikasi pada penurunan fungsi akademik, gangguan relasi sosial, dan meningkatnya masalah emosional pada remaja.

Di sisi lain, agresivitas juga merupakan salah satu masalah perilaku yang sering muncul pada remaja. Agresivitas dapat berupa perilaku fisik (memukul, menendang, mendorong), agresi verbal (memaki, mengejek, mengancam), maupun agresi relasional seperti mengucilkan teman sebaya atau menyebarkan gosip. Menurut Borrego-Ruiz & Borrego. (2025), agresivitas pada remaja mencakup dimensi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan, dan apabila tidak dikelola dengan baik dapat berkembang menjadi perilaku antisosial.

Adapun penelitian menurut Budiawan dkk. (2024) menjelaskan bahwa faktor internal (misalnya regulasi emosi dan kontrol diri) serta faktor eksternal (lingkungan teman sebaya, keluarga, dan media) berperan penting dalam pembentukan perilaku agresif pada remaja. Hal ini menunjukkan bahwa agresivitas remaja merupakan fenomena multifaktor yang dapat dipicu, diperkuat, atau dipelihara oleh berbagai kondisi, termasuk pola penggunaan game yang berlebihan.

Dalam empat tahun terakhir beberapa penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game berhubungan dengan peningkatan kecenderungan agresivitas pada remaja. Li dkk. (2023) melalui meta-analisis menemukan bahwa *Internet Gaming Disorder* berhubungan positif dengan perilaku agresif pada remaja dan dewasa muda, dengan korelasi yang cenderung lebih tinggi pada sampel-sampel di Asia. Sejalan dengan penelitian oleh Pan dkk. (2024), menemukan bahwa kecanduan game berhubungan positif dengan perilaku agresif pada remaja, di mana rendahnya kontrol diri dan kecenderungan narsistik memediasi hubungan tersebut.

Adapun juga penelitian oleh Amoroso dkk. (2024) pada pelajar di Filipina juga menunjukkan bahwa paparan game yang mengandung kekerasan berkorelasi dengan tingkat agresivitas yang lebih tinggi dan rendahnya pengendalian diri. Berdasarkan penelitian penelitian sebelumnya ini dapat memperkuat pandangan bahwa paparan game yang intens, terutama yang mengandung unsur kekerasan, merupakan salah satu faktor media yang dapat meningkatkan risiko perilaku agresif di kalangan remaja.

Menurut Budiawan dkk. (2024) yang meneliti remaja di SMP Negeri 1 Rumbia juga menemukan hubungan signifikan antara intensitas *game addiction* dan

kecenderungan perilaku agresif didapatkan hasil pada kategori intensitas *game addiction* dan agresivitas tingkat sedang. Pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi menurut Lawolo dkk. (2025) mendapati bahwasannya ada korelasi yang kuat antara *game addiction* dan agresivitas pada pelajar SMA di Pekanbaru, sehingga fenomena ini tampak meluas pada berbagai jenjang pendidikan.

Namun demikian, tidak semua penelitian menunjukkan hasil yang searah salah satunya adalah penelitian menurut Nisrina dkk. (2023) menyatakan bahwa pada salah satu SMP negeri di Banjarbaru tidak ditemukan hubungan signifikan antara *game addiction* dan agresivitas remaja, meskipun intensitas bermain game cukup tinggi. Maka dari itu bahwa hubungan antara *game addiction* dan agresivitas pada remaja mengindikasikan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual. Sejalan dengan penelitian oleh Koanda dkk. (2024), dalam tinjauan mengenai agresivitas remaja awal yang bermain game kekerasan, menegaskan bahwa pengaruh game terhadap agresivitas tidak bersifat tunggal, tetapi berinteraksi dengan faktor lingkungan sosial dan psikologis.

Berkaitan dengan konteks tersebut, studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 3 Jatisrono menunjukkan indikasi awal adanya masalah yang relevan dengan *game addiction* dan agresivitas. Guru Bimbingan dan Konseling mengamati adanya perilaku siswa yang mudah tersulut emosi, menggunakan kata-kata kasar kepada teman sebaya, serta terlibat dalam perselisihan yang berawal dari ejekan terkait permainan game.

Berkaitan dengan hasil pengisian instrumen singkat yang dilakukan pada beberapa siswa juga menunjukkan bahwa terdapat kelompok siswa dengan

kecenderungan penggunaan game yang sulit dikendalikan dan pengalaman marah, kesal, serta keinginan membalas ketika mengalami kekalahan dalam permainan (studi pendahuluan peneliti, 2025). Dalam hal ini, mengisyaratkan bahwa fenomena *game addiction* dan kecenderungan agresivitas tidak hanya muncul secara umum pada remaja, tetapi juga hadir secara nyata di lingkungan SMP Negeri 3 Jatisrono.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan penelitian lebih lanjut yang bersifat empiris dan terarah. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara *game addiction* dengan kecenderungan agresivitas pada siswa SMP guna memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan kedua variabel tersebut pada konteks siswa SMP di SMP Negeri 3 Jatisrono dan dapat menjadi dasar bagi upaya pencegahan maupun intervensi di lingkungan sekolah.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara *game addiction* dengan kecenderungan agresivitas pada siswa SMP Negeri 3 Jatisrono?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara *game addiction* dengan agresivitas pada siswa SMP.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi kepada pengembangan ilmu psikologi klinis, psikologi pendidikan dan psikologi

sosial, khususnya yang berkaitan dengan hubungan adiksi pada *game addiction* terhadap kecenderungan agresivitas pada remaja, khususnya siswa SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi subjek penelitian untuk menambah wawasan terkait hubungan antara tingkat *game addiction* dengan agresivitas, sehingga mereka dapat lebih sadar dalam mengelola waktu bermain game secara bijak.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak sekolah dalam memahami potensi hubungan antara tingkat *game addiction* dengan agresivitas, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan pendidikan atau program bimbingan.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi pendukung bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas topik serupa, terutama yang berkaitan dengan adiksi game, perilaku agresivitas, dan perkembangan psikologis remaja.