



GUIDING WORLD JURNAL BIMBINGAN DAN
KONSELING
Volume 06, Nomor 02
November 2023
E-ISSN: 2614-3585

DOI: 1033627

Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Agresif Anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo

The Effect of Online Game Addiction on Children's Aggressive Behavior in Nagari Balai Sinayan Lumpo

Edwar Mizan¹, Mori Dianto², Wira Solina³

Universitas PGRI Sumatera Barat

Edwarmizan014@gmail.com, Moridianto@gmail.com, wirasolina.ws@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi karena anak bermain game online lebih dari 3 jam dalam sehari, anak sering menggunakan kata-kata kasar dan mudah marah dan anak menjadi jarang bersosialisasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: 1) Profil kecanduan game online anak. 2) Profil perilaku agresif anak. 3) Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif analisis regresi linear sederhana Populasi sebanyak 34 teknik pengambilan sampel total sampling, jumlah sampel 34. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Analisis data dalam penelitian ini adalah persentase dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa : 1) Profil kecanduan game online anak berada pada kategori rendah. 2) Profil perilaku agresif anak berada pada kategori rendah. 3) Terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak sebesar 20,7%.

Kata Kunci : Kecanduan, Game Online, Agresif

Abstract: The background of this research is because children play online games for more than 3 hours a day, children often use harsh words and get angry easily and children rarely socialize. The purpose of this study is to describe: 1) Profile of online game addiction in children. 2) Child's aggressive behavior profile. 3) The effect of online game addiction on children's aggressive behavior. This study used quantitative research methods simple linear regression analysis for a population of 34 total sampling techniques, the number of samples was 34. The instrument used in this study was a questionnaire. Data analysis in this research is percentage and simple linear regression. The results of this study reveal that: 1) The online game addiction profile of children is in the low category. 2) The child's aggressive behavior profile is in the low category. 3) There is an influence of online game addiction on children's

aggressive behavior of 20.7%. This study recommended that parents supervise the use of online games played by children so they can prevent online game addiction and aggressive behavior caused by online games.

Keywords: *Addicted, Online Game, Aggressive*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Masih ingat, tiga empat tahun yang lalu teknologi informasi dan komunikasi seperti, komputer dan telepon seluler berbasis web, masih terbilang barang yang mahal dan hanya dimiliki orang-orang tertentu saja. Tetapi pada hari ini, teknologi tersebut bukan lagi milik orang-orang tertentu melainkan milik semua bangsa, milik semua orang dari lapisan terendah sampai teratas. Bahkan banyak orang tidak dapat terlepas dari teknologi tersebut dalam kesehariannya, mulai pagi sampai petang dan sampai pagi lagi (Prawilaga, 2016: 15).

Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga rumit. Perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat, pertama telepon selular atau handphone dan kedua adalah komputer berjaringan internet yaitu komputer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan yang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu (Kasemin, 2015: 7).

Teknologi dan informasi di Indonesia semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di kota-kota besar, melainkan sekarang ini sudah berkembang di kota-kota kecil bahkan sudah merambah sampai di pedesaan. Dengan adanya internet dengan mudah kita berinteraksi dan berkomunikasi. Bentuk adanya internet yaitu dengan adanya berbagai macam jaringan media sosial seperti facebook, twiter, instagram, whatsapp, line, game online, dan lain-lain (Ismail 2016:16).

Seiring mewabahnya demam online, para vendor game mulai mengembangkan teknologi permainannya. Piranti game yang semula berbasis personal komputer dan televisi

yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain diseluruh penjuru dunia yang terhubung secara online (Hartoko, 2010: 12).

Pengguna smartphone di Indonesia telah mencapai kurang lebih 82 juta dan lebih dari 52 jutanya adalah pemain game online. Hal tersebut menempatkan Indonesia di peringkat ke-17 dunia sebagai pemain game online terbanyak dan tanpa disadari telah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp. 8,7 triliun sepanjang tahun 2019. Sedangkan menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers IDBYTE ESPORTS 2019, menyebutkan bahwa kurang lebih 40 juta orang Indonesia bermain game online. Diantara pengguna internet Indonesia, sebanyak 67% laki-laki dan 59% perempuan ternyata bermain game online. Hal ini menunjukkan seberapa besar tingkat pengguna game online di Indonesia, sehingga pada saat ini game online bukanlah hal yang baru atau asing lagi di Indonesia (Irawan & W, 2021:11).

Dibalik popularitas dan keuntungan dari game online, muncul keprihatinan serius anak-anak mengembangkan kecanduan terhadap game tersebut. Kecanduan game online telah menjadi isu kesehatan mental yang semakin penting dan membutuhkan perhatian serius dari para ahli, orang tua, dan masyarakat umum.

Dictionary (Andrew, 2017:181) Mengatakan kecanduan adalah menyukai dan memiliki sesuatu dengan secara berlebihan sehingga melupakan hal lain. Oleh karena itu game online memberikan hiburan bagi anak dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat disukai oleh siswa dalam memainkan game online. Andrew (2017:182) menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan memainkan game online dengan secara berlebihan sehingga menjadikan game online sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan di lingkungan Nagari Balai Sinayan Lumpo Kecamatan IV Jurai, Kabupaten Pesisir Selatan, pada bulan Mei, 2023. Peneliti mendapatkan anak usia sekolah dasar yang kecanduan bermain game online. Permasalahan yang ada pada saat ini yaitu perubahan perilaku, Perubahan tersebut adalah: Perilaku dan aktivitas anak-anak yang bermain game online lebih menghabiskan waktunya untuk bermain game online sampai 3 jam lebih dalam sehari, sering pulang larut malam. mengabaikan pekerjaan rumah dan belajar, dan jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, anak yang kecanduan game online sering menggunakan kata-kata kasar dan mudah

marah, anak juga mengabaikan kegiatan dunia nyata seperti mandi, makan, dan istirahat kehidupan anak tidak lagi terpolo dengan teratur, kemudian mengakibatkan, pemborosan dengan membeli poin untuk mendapatkan karakter tertentu dalam permainan dan membeli kuota internet

Hasil dari wawancara salah satu orang tua mengatakan bahwa perilaku anaknya sangat berubah semenjak mengenal game online, anaknya lebih sering pulang larut malam, berkata kasar dan marah jika tidak dibelikan kuota internet dan anaknya suka begadang dan suka bangun siang, anaknya suka marah-marahan apabila diganggu saat bermain game online, nilai sekolahnya juga menurun dan anaknya jadi pemalas. Sedangkan dari salah satu tetangga dengan anak yang kecanduan game online mengatakan bahwa anak-anak pada zaman sekarang ini sangat memiliki perilaku yang tidak baik, kurangnya sopan santun dan kurangnya tegur sapa baik itu dengan orang yang lebih tua maupun dengan teman sebayanya, bahkan mereka tidak lagi merasa beresalah ketika mereka berkata kasar seolah tidak menimbulkan apa-apa ketika mereka berkata kasar. Dan apabila mereka ditegur mereka hanya mengabaikan teguran tersebut sampai mengolok-mengolok dan menertawakan orang yang menegur mereka.

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi sederhana untuk melihat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Menurut Rukajat (2018:1) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan fenomena yang terjadi secara nyata, realitas, actual, nyata dan pada saat ini, karena penelitian ini untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menurut Darmawan (2013:38) mengatakan penelitian deskriptif adalah penelitian berupa mengumpulkan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. Darmawan (2013:37) mengatakan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa suatu gejala atau fenomena.

B. Populasi dan Sampel

Populasi

Menurut Sugiono (2013:119) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan, jadi populasi berhubungan dengan data, bukan faktor manusianya kalau setiap manusia memberikan suatu data maka banyaknya atau ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia, populasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keseluruhan, subjek yang akan menjadi titik perhatian dalam pelaksanaan penelitian yang nantinya akan diteliti sehingga dapat ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa populasi adalah seluruh objek/subjek penelitian yang menjadi perhatian, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak-anak yang ada di Nagari Balai Sinayan Lumpo yang bermain game online.

Tabel 1. Populasi

No	Anak	Jumlah
1.	Laki-Laki	21
2.	Perempuan	13
Total		34

Sumber: Wali Nagari Balai Sinayan

Sampel

Menurut Sugiono (2022:81) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Selanjutnya Taniredja dan dkk (2014:34) menyatakan bahwa “sampel dapat diartikan sebagai atau wakil populasi yang diteliti.

Menurut Sugiyono (2009: 80) “Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 131) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Apabila jumlah subjeknya besar dari 100 maka diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Sugiyono (2009:30) mengatakan bahwa *total sampling* adalah teknik pengambilan

sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil *total sampling* karena menurut Sugiyono (2009:33) jumlah populasi kurang dari 100, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Tabel 1. Sampel

No	Anak	Jumlah
1.	Laki-Laki	21
2.	Perempuan	13
Total		34

Sumber: Wali Nagari Balai Sinayan

Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengunpulkan data adalah angket. Menurut Riduwan (2013:71) mengatakan bahwa “Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna”. Menurut sugiyono (2013:142) ;kusioner (angket) adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan kepada responden untuk dijawabnya.” Tujuan penyebaran angket adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam daftar pertanyaan atau pernyataan.

Angket tersebut disusun berdasarkan skala likert. Skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Sugiyono (2013:93) menggunakan skala likert, variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan dan pertanyaan. Jawaban setiap item yang menggunakan skala likert mempunyai gradas dari sangat positif sampai negatif.

C. Teknik Analisis Data

Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data.

Penggunaan uji normalitas pada analisis statistic parametikm asumsi yang harus

dimiliki oleh data tersebut terdistribusi secara normal. Data yang terdistribusi normal dimana data memuat pada nilai rata-rata dan median. Uji normalitas data penelitian diolah dengan menggunakan program uji statistik deskriptif data penelitian diolah dengan menggunakan *Statistical Program For Social Science* (SPSS).

b. Uji Linearitas

Idris (2006:91) Menyatakan bahwa “uji linearitas yaitu setiap persamaan korelasi linear, hubungan pengaruh antara variable independen dan dependen harus linear atau searah”. Tes linearitas akan menggunakan metode nilai deviation from linearitition yaitu $> 0,05$ maka data adalah linear, sebaliknya jika nilai sig deviation from lineariton $< 0,05$ maka data adalah tidak linear. Uji linearitas data penelitian diolah dengan menggunakan program statistic deskriptif data penelitian dengan menggunakan program *Statistical Program For Social Science* (SPSS).

Setelah ditentukan interval skor dicari pengkategorian dengan mean hipotetik (irianto, 2010:29). Mean hipotetik:

(Skor tinggi ideal - i)

(STi1 - i) = STi2 < STi1

(STi2 - i) = STi3 < STi2

(STi3 - i) = STi4 < STi3

(STi4 - i) = STi5

ST :Skor Tinggi

STi :1,2,3,4,5, (Interval Kategori)

Keterangan:

- a. STi-l : Skor tinggi ideal - interval skor, untuk skor tinggi interval (STi1).
- b. STi1-i : Skor tinggi interval 1 - interval skor, untuk skor tinggi interval 2 (STi2), dengan syarat skor tinggi interval 2 lebih kecil dai skor tinggi interval 1 (STi2<STi1).

- c. STi2-I : Skor Interval 2 - interval skor, untuk skor tinggi interval 3(STi3), dengan syarat skor tinggi interval 3 lebih kecil dari skor tinggi interval 2 (STi3<STi2).
- d. STi3 : Sko interval 3 - interval skor, untuk skor tinggi interval 4 (STi4), dengan syarat skor tinggi interval 4 lebih kecil dari skor tinggi interval 3 (STi4<STi3).
- e. STi5>STi4 : skor tinggi interval 5 > skor tinggi interval 4 untuk skor interval 5 dengan syarat skor tinggi interval 5 lebih kecil dari skor tinggi interval 4.

1) menghitung persentase masing-masing frekuensi yang di peroleh

Data yang terkumpul akan diolah dengan rumus-rumus persentase. Rumusan yang digunakan untuk menganalisis data tentang pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif, yaitu Sugiyono (2013:89) sebagai berikut.

$$\text{Keterangan : } P = \frac{f}{n} \times 100$$

f : Frekuensi

n : Jumlah Sampel

100 : Jumlah angka mutlak

2) menetapkan kriteria penilaian masing-masing data yang diperoleh yang mengacu kepada batasan, yaitu:

Tabel 2. Kriteria Kecanduan Game Online dan Perilaku Agresif

Kategori	Kriteria
Sangat Tinggi (ST)	STi1- i
Tinggi (T)	STi2- i
Cukup Tinggi (CT)	STi3- i
Rendah (SR)	STi4- i
Sangat Rendah (SR)	STi5- i

1. Regresi

Untuk dapat menjawab pertanyaan yaitu pengaruh antarl kecanduan game online terhadap perilaku agresif dapat menggunakan uji regresi, dimana analisis regresi linear dilakukan untuk mengetahui tinggi rendahnya pengaruh antar variabel yang dianalisis. Dalam mengolah data nantinya, peneliti menghitung

dengan teknik regresi linear sederhana. Menurut Riduwan (2010:147) “Regresi atau peramalan adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terkait (Y) apa bila variabel bebas (X) diketahui, dengan menggunakan rumus yaitu:

$$Y = \alpha + BX + \varepsilon$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen

X = Variabel independen

α = Intersep (titik potong) kurva terhadap sumbu Y

B = Kemiringan (slope) kurva linear

ε = Variabel pengganggu (residual).

Untuk dapat menggunakan analisis linear sederhana di atas harus memenuhi syarat sebagai berikut:

2. Koefisien Determinasi (R^2)

menurut Suksetiyono (2014:166) Koefisien determinasi (R^2) adalah sebuah kunci penting dalam analisis regresi. Nilai koefisien determinasi diinterpretasikan sebagai proporsi dari varian variabel dependen, bahwa variabel depende dapat dijelaskan oleh variabel independen sebesar nilai koefisien determinas tersebut. Rumus perhitungan koefisien determinasi didefenisikan sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinan

r^2 = Kuadrat dari koefisien korelas

Koefisien determinan (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat. Adanya R Square untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan Adjusted R^2 untuk melihat sejauh mana variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Uji statistik deskriptif data penelitian diolah dengan menggunakan program software IBM SPSS versi 23.

3. Uji T (t-test)

Uji beda t-test digunakan untuk menguji seberapa jauh pengaruh variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini secara individual dalam menerangkan variabel dependen secara parsial. Dasar pengambilan keputusan digunakan dalam uji t adalah sebagai berikut: a. Jika nilai probabilitas signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis ditolak. Hipotesis ditolak mempunyai arti bahwa variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Jika nilai probabilitas signifikansi $> 0,05$, maka hipotesis diterima. Hipotesis diterima mempunyai arti bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dikemukakan pembahasan berdasarkan analisis, penafsiran, temuan penelitian mengenai pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo.

Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online terdapat 1 orang anak berada pada kategori yang sangat tinggi dengan persentase 2,94%, lalu 2 orang anak yang memiliki kecanduan game online yang tinggi dengan persentase 5,88%, sebanyak 11 orang anak yang memiliki kecanduan game online yang cukup tinggi dengan persentase 32,35%, sebanyak 14 orang anak yang memiliki kecanduan game online yang rendah dengan persentase 41,18% dan sebanyak 6 orang anak yang memiliki kecanduan game online yang cukup tinggi dengan persentase 17,65%. Jadi, kecanduan game online Anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo berada pada kategori rendah dengan persentase 41,18%. Artinya sebagian besar orang memiliki kecanduan game online yang rendah.

Menurut Kurniasari (Ulya, Sucipto & Fathurohman, 2021:2) Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat game dari model sederhana seperti gamewatch sampai game canggih seperti game dalam smartphone atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak - anak zaman sekarang.

Menurut Adiningtyas (2017:29) game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game online via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para

pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. Game online tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata.

Ghuman & Griffiths (Novriyaldi, 2019:3) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena kecanduan game online ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu game online.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rohman (2018) dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dengan agresivitas dan jiwa sosial anak dapat diartikan bahwa semakin sering seseorang anak memainkan game online, maka semakin tinggi pula agresivitas seorang anak. Sebaliknya, anak-anak yang mengalami kecanduan game online akan memiliki jiwa sosial yang rendah

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari anak adalah game online. Semestinya game online dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi game online dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online

Perilaku Agresif

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online terdapat 12 orang anak yang memiliki perilaku agresif yang cukup tinggi dengan persentase 35,29%, 19 orang anak berada pada kategori yang rendah dengan persentase 55,88%, lalu 3 orang anak yang memiliki perilaku agresif yang sangat rendah dengan persentase 8,82%, dan tidak ada anak yang berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Perilaku agresif Anak Di Nagari Balai Sinayan Lumpo berada pada kategori rendah dengan persentase 55,88%. Artinya sebagian besar orang memiliki perilaku agresif yang rendah.

Menurut Setiawan (2010:89) perilaku agresif dilakukan anak/remaja, baik di rumah, sekolah, bahkan di lingkungan masyarakat luas. Perilaku agresif pada batas-batas yang

wajar pada anak/remaja masih dapat ditolerir atau diabaikan, namun apabila sudah menjurus dapat merugikan dirinya dan orang lain, maka perlu ditangani secara sungguh-sungguh, karena dapat berakibat lebih fatal.

Bandura (Setiawan, 2010:91) lainnya meyakinkan bahwa agresi sebenarnya hanya merupakan suatu anggapan sosial tentang berbagai tingkah laku, tidak terlepas dari pemahaman dalam mengartikan suatu bentuk perilaku yang dilakukan kepada kita. Kiranya, penafsiran kita tentang sikap tidak agresif atau agresif bergantung pada pribadi, dan situasi sosial, seperti kepercayaan kita sendiri tentang agresi itu sendiri, konteks di mana tanggapan itu terjadi, intensitas tanggapan, identitas dan reaksi orang terlibat terbatas.

Adapun bentuk-bentuk perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss & Perry (Ferdiansa & Neviyarni, 2020:9) mengelompokkan perilaku agresif kedalam empat bentuk agresif, yaitu: 1. Agresif fisik merupakan kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi kemarahan seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik, 2. Agresif verbal merupakan kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberi stimulus yang merugikan dan menyakitkan orang lain secara verbal seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbal, 3. Marah merupakan representasi emosi atau afektif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi, 4. Permusuhan merupakan perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif seperti perasaan benci dan curiga pada orang lain, merasa kehidupan yang dialami tidak adil dan iri hati.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ainiyah (2017) perilaku agresif merupakan salah satu bentuk perilaku anak yang mengalami hambatan emosi dan sosial. Perilaku agresif berbeda dengan perilaku kekerasan. Perilaku agresif bertentangan dengan norma-norma hukum yang berlaku dan harapan masyarakat sehingga dikategorikan perilaku anti-sosial. Dampak perilaku agresif sangat merugikan anak itu sendiri maupun lingkungan, sehingga perlu dibantu untuk mengatasinya. Upaya tersebut dapat dilakukan secara koordinatif antara orang tua dan guru di sekolah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas pada diri anak dapat diidentifikasi berdasarkan perilaku yang ditunjukkan ketika berinteraksi dengan individu lain, yaitu perilaku yang membahayakan dengan bermaksud melukai atau menyakiti individu lain baik itu secara fisik, verbal maupun psikis.

Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif

Berdasarkan hasil penelitian dengan melihat koefisien determinan (R^2) dan yang disesuaikan (*Adjusted R²*) *R Square* (R^2) bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh X terhadap Y dan melihat nilai regresi pada nilai t dan signifikansinya. Dalam penelitian ini *R Square* X terhadap Y 0,207, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online teridentifikasi mempunyai pengaruh yaitu $0,207 \times 100\%$ maka pengaruh X terhadap Y adalah sebesar 20,7% dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terlihat dan terdeteksi dalam penelitian ini.

Dilihat dari nilai t hitung sebesar 2,889 dan t Tabel sebesar 1,693 dengan (α) = 0,05. Ketentuan t Tabel diperoleh dari Tabel t. Maka dari data, dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi X terhadap Y dinyatakan signifikan karena t hitung > t Tabel ($2,889 > 1,693$) dengan kata lain hipotesis yang diterima berbunyi terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak.

Menurut Trismarindra (Amanda, 2016:4) Game online mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Soleman (Amanda, 2016:5) melihat bahwa sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain game online dapat berpengaruh buruk baik terhadap fisik maupun psikis, sehingga mengakibatkan banyak perubahan terhadap tingkah laku para pecandu game online.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Kecanduan game online anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo berada pada kategori rendah. Perilaku agresif anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo berada pada

kategori rendah. Adanya pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo dengan kata lain hipotesis diterima bahwa terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak sebesar 20,7%.

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>.
- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. . (2022). Dampak Kecanduan Game Online pada Mralitas Anak-Anak di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 301–307.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Arianto, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutin*, 147(March), 11–40.
- Breakwell, Glynis M. 1998. *Coping with Aggressive Behavior*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis Perilaku Agresif Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8–12.
- Firman. (2012). *Makalah Penanggulangan Tindakan Kekerasan dan Agresifitas Remaja di Kota Padang*. padang: FIP UNP.
- Hanurawan, F. 2010. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Irawan, S., & W, D. S. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. 7(1), 9–19.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PloS one*, 8(4), e61098.
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
- Kadir, A., Kamri, R., & Amri, S. R. (2020). Peran Orangtua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3), 256–259.
- Kustiawan, Arif Andri, Utomo, Bayu Widhiya Andy. (2019). Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan, Jawa Timur. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial CVAE Media Grafika*.12(1).123-127.
- Mulya, M., & Safari, G. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah Dasar. *Jurnal Prodi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung*, 8(2), 29–38.

- Mulyasanti Pande, N. P. A., & Marheni. Adijanti. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Prasetiawan, H., & Prasetiawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 28.
- Rikandi, M., Rahmi, A., & Jayati, T. (2022). Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Remaja dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Amana* 4(1), 11–19.
- Saputra, A. (2022). Studi Kasus Siswa yang Mengalami Kecanduan Game Online pada masa Pandemi Covid-19. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 17–26.
- Syahrar, R. (2015). Perilaku yang Ditimbulkan dari Kecanduan Game Online pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *p1(1)*, 84–92.
- Tarjo. (2019). Metode Penelitian Sistem 3x Baca. Yogyakarta: Budi Utama.
- Taylor, Shelly E, dkk. (2009) *Psikologi social (Edisi edua belas)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1112-1119.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.
- Widyastuti, Yeni. (2014). *Psikologi Social*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.