

**HUBUNGAN FREKUENSI, LAMA DAN TINGKAT KETERIKATAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 3 JAYAPURA**Blestina Maryorita<sup>1</sup>, Theresia Sirken<sup>2</sup>, Agussalim Agussalim<sup>3</sup><sup>1</sup>Program Studi D-IV Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Jayapura, Jayapura, theresiasirken40@gmail.com<sup>2</sup>Program Studi D-IV Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Jayapura, Jayapura, 081340998239bless@gmail.com<sup>3</sup>Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Makassar, Makassar, salim170878@gmail.com

Corresponding Author: Theresia Sirken, email: theresiasirken40@gmail.com

**Abstrak**

Kecanduan game online di kalangan remaja menjadi salah satu permasalahan yang dialami remaja. Perilaku agresif di kalangan remaja khususnya pelajar sekolah menengah atas dari tahun ke tahun semakin meningkat baik dari jumlahnya maupun bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan frekuensi, lama dan tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura dengan menggunakan teknik simple random sampling. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik dengan menggunakan rancangan *cross sectional*. Data diolah secara univariat dan bivariat menggunakan uji logistic. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 222 responden rata-rata frekuensi bermain game online 3 kali sehari, rata-rata lama bermain game online 7,34 jam sehari dan tingkat keterikatan game online tinggi 47,3% dan kategori sedang 52,7% serta yang berperilaku agresif sebanyak 68,5%. Korelasi antara frekuensi dengan perilaku agresif menunjukkan ada hubungan ( $p = 0,001 < 0,05$ ), lama bermain game online dengan perilaku agresif menunjukkan ada hubungan yang signifikan ( $p = 0,000 < 0,05$ ) ( $OR = 1,270$ ) dan tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresif menunjukkan hubungan yang signifikan ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Orang tua hendaknya mengontrol aktivitas anak agar tidak menghabiskan waktu pada kegiatan yang memberikan pengaruh yang kurang baik seperti bermain game online.

**Keyword:** Game online, perilaku agresif, ketertarikan, Jayapura**PENDAHULUAN**

Internet merupakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang memberikan peluang untuk mendapatkan akses informasi dengan cepat, tepat dan terjangkau. Survei Entertainment Software Association (ESA) pada tahun 2013 menemukan bahwa 32% dari pemain game adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10 % dari remaja berusia 10-18 tahun bermain game online rata-rata tiga kali dalam sehari dengan durasi 1 jam atau lebih perharinya. Riset Newzoo pada tahun 2016 juga menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer terbanyak yang bermain di perangkat smartphone. (Susanti, Widodo, & Safitri, 2018)

Data terbaru yang dirilis oleh *NPD Group* bertajuk *mobile gaming* pada tahun 2014 menunjukkan pemain *game mobile* yaitu mereka yang bermain pada *smartphone*, *ipod touch* atau *tablet* yang bermain lebih sering dan dalam waktu yang lebih lama dibanding 2 tahun yang lalu. Rata-rata waktu yang dihabiskan dalam bermain game meningkat menjadi 57% menjadi lebih dari 2 jam perhari pada tahun 2014 dibandingkan 1 jam dan 20 menit pada tahun 2012 yang lalu. Rata-rata jumlah waktu bermain di tingkat tertinggi ada pada rentang usia 6 – 44 tahun. Anak-anak usia 2 – 12 tahun menghabiskan proporsi waktu mereka untuk bermain game daripada kegiatan lainnya. Mereka menghabiskan waktu rata-rata 2 jam atau lebih untuk bermain game. Hasil survei tersebut tampak jelas bahwa anak-anak saat ini banyak yang sudah kecanduan bermain game online terutama melalui perangkat *smartphone* maupun *tablet* berbasis android (Susanti et al., 2018).

Permainan game online membuat para pemain menjadi kecanduan sehingga melakukan apa saja untuk dapat memainkannya. Misalnya saja seorang remaja asal Pekanbaru nekat menghabisi nyawa teman karena chip game online miliknya diminta korban untuk dijual karena pelaku membutuhkan uang (Syukur, 2016). Hal yang sama juga dilakukan oleh AD dan AZ dua pelajar dari salah satu sekolah menengah kejuruan (SMK) swasta di Pekanbaru sudah 6 kali menjambret akibat kecanduan bermain game online (Nurdiansyah, 2017). Dari kasus tersebut terlihat bahwa mereka sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi disekitar mereka. Mereka juga tidak bisa mengendalikan emosinya untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan (Nurazmi, Elita, & Dewi, 2018). Beberapa kasus terjadi di belahan dunia, *It is likely that this focus will not diminish in the near future, in part because of the enormous media attention garnered when mass killings (e.g., the Columbine High School slayings in 1999) are associated with youth who play violent video games (Ferguson, 2007)*. Selain itu kasus kekerasan siswa SD Tri Sula Perwari Bukit Tinggi diduga efek game dan film kekerasan (Wahyuningsih, 2018).

Game online memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media game (Ramadhani, 2013). Perilaku agresif di kalangan remaja, khususnya pelajar sekolah menengah atas dari tahun ke tahun semakin meningkat, baik dari jumlahnya maupun bentuk perilaku agresif yang dimunculkan. Badan pusat statistic (BPS) pada tahun 2015 mencatatkan bahwa jumlah perkelahian massal antar pelajar yang terjadi di Indonesia meningkat dari tahun 2008 sebanyak 108 kasus, tahun 2011 sebanyak 210 kasus, dan 327 kasus pada tahun 2014.

SMK Negeri 3 Jayapura adalah salah satu sekolah yang ada di Jayapura dan mengikuti perkembangan teknologi. Pada saat survei awal oleh peneliti ke SMK Negeri 3 Jayapura, didapatkan bahwa sekolah tidak memiliki aturan yang melarang siswa membawa HP ke sekolah. Hal ini dikarenakan berbagai faktor, seperti yang disampaikan oleh bagian kesiswaan antara lain karena banyak mata pelajaran yang membutuhkan praktek dimana praktek yang dilakukan biasanya sampai sore sehingga orang tua bisa menghubungi anak tersebut dan juga alasan lain yaitu kota Jayapura yang memang biasanya terjadi demo ataupun kejadian yang serupa sehingga membuat orang tua khawatir dan susah dihubungi kalau anaknya tidak membawa HP.

SMK Negeri 3 Jayapura juga pada setiap bengkelnya menyediakan fasilitas Wi-Fi. Tujuannya agar siswa mampu mengakses internet dan mencari hal-hal yang berhubungan dengan mata pelajaran. Tetapi kenyataannya, banyak siswa yang menggunakan fasilitas tersebut untuk mengakses hal-hal lain, salah satunya bermain game online. Hal ini dibuktikan saat survei awal pada saat istirahat, sepanjang jalan siswa-siswi duduk dengan HP masing-masing dan bermain game online, facebook, instagram, youtube, dan lain-lain. Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa game online sangat populer bagi kalangan remaja saat ini. Maraknya game online akhirnya membuat para remaja ingin terus menerus memainkannya. Jika permainan game onlines dimainkan secara terus menerus maka remaja akan mengalami kecanduan game online dan berperilaku agresif (Dani dan Ngesti, 2014). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan frekuensi, lama dan tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis analitik dengan menggunakan metode pendekatan cross sectional. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Jayapura pada bulan April 2019. Populasi pada penelitian berjumlah 527 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah probability sampling dengan cara simple random sampling. Penentuan besar sampel menggunakan rumus Lemeshow, Jr, Klar, and Lwanga (1990) dengan tingkat kepercayaan 95% dan berjumlah 222 sampel. Kriteria sampel penelitian adalah: 1) merupakan siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura, 2) pemain game online, dan 3) bersedia menjadi responden. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner yang terdiri dari 42 pertanyaan dengan kriteria penilaian berdasarkan frekuensi dan lama bermain game online setiap hari serta dengan pilihan 1 sangat setuju (SS), 2 setuju (S), 3 tidak setuju (TS) dan 4 sangat tidak setuju (STS). Sebelum diberikan kuisisioner, peneliti memberikan informed consent yang berisi masalah dan tujuan penelitian serta persetujuan menjadi responden. Untuk menjamin kualitas data, maka dilakukan cleaning untuk mengecek kelengkapan data. Data dimasukan terlebih dahulu ke master tabel Microsoft Excel, dan selanjutnya dilakukan analisis menggunakan SPSS versi 20. Uji regresi logistic bertujuan untuk melihat hubungan antara frekuensi, lama dan tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura.

## HASIL

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Karakteristik	n	%
1.	Umur (tahun)		
	15	10	4,5
	16	76	34,2
	17	97	43,7
	18	39	17,6
2.	Jenis kelamin		
	Laki –laki	194	87,4
	Perempuan	28	12,6

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 222 responden, yang berumur 15 tahun 10 orang (4.5%), yang berumur 16 tahun 76 orang (34.2%), yang berumur 17 tahun 97 orang (43.7%) dan yang berumur 18 tahun sebanyak 39 orang (17.6%). Dari tabel 1 juga menunjukkan bahwa dari 222 responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 194 orang (87.4%) dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 28 orang (12.6%).

Tabel 2. Frekuensi Bermain Game Online

Frekuensi bermain game online	Nilai	95% C.I.for EXP (B)		Nilai P
		Lower	Upper	
Mean	3,77			
Median	3,00			
Mode	2	0,642	0,884	0,871
Std. deviation	3,223			
Sum	836			

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 222 responden rata-rata frekuensi bermain game online dalam sehari yaitu sebanyak 3,77 kali. Nilai tengah frekuensi bermain game online yaitu 3, frekuensi yang paling banyak adalah 2 dan standar deviation adalah 3,223 serta total atau jumlah frekuensi bermain game online dalam sehari yaitu 836 kali. Nilai Lower 0,642 dan Upper 0,884 dan tidak memuat nilai 1. Nilai probability ialah 0,871 ( $0,871 > 0,05$ ).

Tabel 3. Lama Bermain Game Online

Lama bermain game online	Nilai	95% C.I.for EXP (B)		Nilai P
		Lower	Upper	
Mean	7,34			
Median	6,00			
Mode	2	1,126	1,434	0,00
Std. deviation	6,045			
Sum	1630			

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 222 responden, rata – rata lama bermain game online dalam sehari yaitu 7,34 jam. Nilai tengah lama bermain game online yaitu 6, lama bermain game online yang paling banyak adalah 2 dan standar deviation adalah 6,045 serta jumlah lama bermain game online dalam sehari yaitu 1630 jam. Nilai Lower 1,126 dan Upper 1,434 dan lebih besar dari 1. Nilai probablilty ialah 0,00 ( $0,00 < 0,05$ ).

Tabel 4. Hubungan Tingkat Keterikatan Game Online dengan Perilaku Agresif

Tingkat keterikatan game online	Perilaku Agresif				Total		Nilai p	95% C.I for EXP (B)	
	Tidak agresif		Agresif		n	%		Lower	Upper
	n	%	n	%					
Sedang	60	51.30	57	48.70	117	100	0,00	0,095	0,532
Tinggi	10	9.50	95	90.50	105	100			

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 117 orang yang tingkat keterikatan dengan game online dalam kategori sedang, yang berperilaku tidak agresif sebanyak 60 orang (51,30%) dan yang berperilaku agresif sebanyak 57 orang (48,70%), dari 105 orang yang tingkat keterikatan dengan game online dalam kategori tinggi, yang berperilaku tidak agresif sebanyak 10 orang (9,50%) dan yang berperilaku agresif sebanyak 95 orang (90,50%). Nilai probability dari variabel ini yaitu 0,000. Nilai Lower 0,095 dan Upper 0,532 dan tidak mengandung nilai 1.

## PEMBAHASAN

Rerata frekuensi bermain game online ini adalah 3,77 kali dalam sehari dan jumlah keseluruhan frekuensi bermain game online dari 222 responden 836 kali dalam sehari. Hal ini karena permainan game online yang sudah merajalela dan diketahui oleh semua jenis kalangan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu, tersedianya fasilitas internet di rumah, maupun tersedianya warung internet yang banyak menyediakan waktu 24 jam dalam bermain game remaja cenderung selalu bermain game online.

Rerata lama bermain game online adalah 7,34 jam setiap harinya dan jumlah keseluruhan lama bermain game online dari 222 responden ini adalah 1630 jam setiap harinya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang lama bermain game online adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat dan kurangnya kegiatan yang kadang membuat game online menjadi pengalihan perhatian. Faktor lain yang membuat seseorang lama bermain game online yaitu karena stress. Ini sesuai dengan pendapat Piyeke, Bidjuni, and Wowiling (2014) yang mengatakan bahwa ada hubungan yang kuat antara stress dengan durasi bermain game online, yaitu yaitu semakin tinggi tingkat stres semakin banyak durasi waktu bermain game online.

Faktor usia juga dapat mempengaruhi kebiasaan remaja untuk bermain game online. Remaja biasanya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online. Apalagi sifat game yang seru dan menghibur dapat membuat remaja menjadi ketagihan dan ingin memainkannya kembali. Oleh karena itu perlu ada pengawasan dari

orang tua sehingga remaja dapat terkontrol dalam menggunakan waktu dan fasilitas internet yang ada dengan baik. Adapun cara yang bisa dilakukan untuk mengurangi frekuensi remaja dalam bermain game online sehingga tidak menyebabkan anak kecanduan, seperti: mengajak atau meminta remaja untuk melakukan kegiatan positif yang tidak melibatkan remaja untuk bermain game online, mengajak remaja pergi ke tempat wisata atau taman kota dimana remaja akan menikmati alam dengan keluarga dan teman-teman, mengajak remaja melakukan aktivitas olahraga di halaman atau taman, mendorong remaja untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sekolah misalnya di bidang seni, olahraga dan ilmu pengetahuan lain yang dapat berbunyi sebagai penghalang untuk kegiatan bermain game online remaja.

Menurut Soebastian (2010) bermain game online dapat berdampak buruk baik secara sosial, psikis dan fisik. Secara sosial, hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi lebih berkurang dan membuat seseorang kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Selain itu juga membuat jadi tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Secara psikis, pikiran seseorang menjadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Perasaannya akan menjadi cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan. Secara fisik, akan mengganggu kesehatannya. Seseorang akan menjadi lupa makan ketika terlalu menikmati permainan game. Kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga dan menjadi mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik.

Seseorang yang memiliki tingkat keterikatan dengan game online akan memberi pengaruh atau efek yang negatif terhadap perilaku. Menurut Kurniawati (2010) seseorang yang terikat dengan game online akan menjadi cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan, perasaan bersalah pada saat bermain, terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi dan memiliki masalah dalam kehidupan sosial atau hubungan dengan orang lain dan dalam kehidupan finansial.

### **Hubungan frekuensi bermain game online dengan perilaku agresif**

Hasil uji Logistik didapatkan hasil tidak bermakna dimana nilai  $p$   $0,001 < 0,05$ , hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura. Nilai OR variabel frekuensi bermain game online yaitu nilai *Lower* 0.642 dan *Upper* 0,884. Penelitian ini sejalan dengan Tas'au, Yudiernawati, and Maemunah (2017) tentang hubungan frekuensi bermain game online dengan perilaku social anak usia sekolah (10-12 tahun) di SD Bandulan 4 Malang dengan nilai  $p = 0,001$  ( $0,001 < 0,05$ ). Hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain game online dengan perilaku sosial anak.

Adapun faktor yang mempengaruhi pada penelitian ini juga mendukung frekuensi bermain game online memiliki hubungan dengan perilaku agresif yaitu rerata frekuensi bermain game online tersebut. Nilai rata-rata frekuensi bermain game online pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 yaitu 3,77 kali atau bisa dikatakan 3 kali per hari. Hal ini masih dikatakan kategori berat, sehingga memiliki hubungan atau mempengaruhi perilaku agresif remaja ini. Faktor yang juga mempengaruhi sehingga pada penelitian ini menjadikan frekuensi bermain game online memiliki hubungan terhadap perilaku agresif remaja ialah karena rata-rata siswa yang bermain game online frekuensinya tinggi 3,77x/hari dan durasinya juga lama 7,34 jam/hari untuk 1 orang. Sehingga bisa dikatakan, seorang siswa menghabiskan seperempat harinya dengan bermain game online setiap harinya. Menurut Sarwono (2010), ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku agresif diantaranya, sosial (lingkungan), personal (pribadi individu tersebut), kebudayaan, situasional, media massa dan kekerasan dalam rumah tangga.

### **Hubungan lama bermain game online dengan perilaku agresif**

Hasil uji regresi logistik menunjukkan nilai  $p = 0,000 < 0,05$  yang berarti ada hubungan antara lama bermain game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura. Lama bermain game online dapat digunakan sebagai pemicu untuk memprediksi munculnya perilaku agresif remaja. Semakin tinggi lama bermain game online maka semakin tinggi pula perilaku agresif remaja, sebaliknya semakin rendah lama bermain game online maka semakin rendah pula perilaku agresif remaja. Hal ini karena rata-rata siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura lama bermain game online adalah 7,34 jam setiap harinya. Rentang waktu ini bila dihitung per minggu maka didapatkan hasil 51,38 jam per minggunya. Jika melihat tingkat kecanduan, maka remaja ini sudah termasuk kecanduan berat karena melebihi waktu yang sudah ditetapkan. Dikategorikan kecanduan berat jika lama bermain game online  $> 14$  jam per minggu.

Lama bermain game online memberikan cukup pengaruh dalam mengukur perilaku agresif remaja. Hal tersebut karena besarnya sumbangan efektif lama bermain game online terhadap perilaku agresif remaja dilihat  $r^2 = 0,222$  atau 22,2 % sehingga lama bermain game online dapat menunjukkan pengaruh dalam mengukur perilaku agresif remaja. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat 77,8% variabel lain yang mempengaruhi perilaku agresif remaja, diluar variabel lama bermain game online. Variabel tersebut misalnya faktor biologis, psikologis, amarah, situasional, lingkungan, sosial, peran model kekerasan, kesenjangan generasi dan proses pendisiplinan yang keliru. Nilai OR variabel lama bermain game online sebesar 1,270 lebih besar dari 1 jadi merupakan faktor risiko dan signifikan karena nilai *Lower* 1,126 dan *Upper* 1,434 tidak memuat nilai 1. Ini dapat diartikan bahwa orang yang lama bermain game online mempunyai resiko 1,126 kali untuk berperilaku agresif dibandingkan dengan orang yang bermain game online nya kurang atau cepat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tiani (2014) mengatakan ada hubungan positif yang sangat signifikan antara bermain game online dengan perilaku agresif. Sumbangan efektif antara variabel bermain game online dengan perilaku agresif anak sebesar 61%. Hasil penelitian ini juga sesuai

dengan pendapat yang dikemukakan oleh Tobing (2015) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan bermakna antara durasi dan frekuensi bermain game online dengan gejala emosional, masalah perilaku, hiperaktivitas, dan hubungan antar sesama pada remaja usia 13-15 tahun ( $p < 0,05$ ). Hasil penelitian ini ternyata mengandung hubungan yang positif antara lama bermain game online dengan perilaku agresif remaja yang memiliki lama bermain game online yang tinggi remaja akan cenderung berperilaku agresif. Hal ini dikarenakan remaja merupakan pengamat yang baik, sehingga remaja cenderung ingin melakukan aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata.

Menurut Antasari (2007) bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar social melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut dalam kurun waktu yang lama maka terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga memunculkan perilaku agresif. Lamanya bermain game online akan mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan game online. Hal ini sependapat dengan Oktavian, Nurhidayat, and Nasriati (2018), yang mengatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara durasi bermain game online terhadap adiksi game online pada remaja yang ditunjukkan dari hasil perhitungan data menggunakan uji Chi Square, dimana terlihat nilai P value (0,002) lebih kecil dari 0,05. Maka penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh antara durasi bermain terhadap adiksi game online.

Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya adiksi adalah durasi dalam bermain game online. Menurut Aqila (2010), salah satu kriteria adiksi adalah semakin meningkatnya frekuensi dan intensitas bermain game hingga lebih dari 14 jam per minggu. Permainan berbasis online, seringkali menyuguhkan konten-konten yang memacu adrenalin para pemainnya. Selain itu, terdapat tantangan disetiap level permainan. Hal ini menjadi daya tarik bagi para pecinta tantangan untuk menyelesaikan permainan tersebut tanpa menghiraukan waktu sehingga kondisi tersebut dapat menyebabkan seseorang mengalami adiksi game online. Hasil yang kurang maksimal dalam sebuah permainan menjadikan seseorang termotivasi untuk mendapatkan pencapaian yang lebih tinggi dari permainan sebelumnya, sehingga hal tersebut memicu meningkatnya durasi bermain game online. Motivasi tersebut yang membuat seseorang melakukan aktifitas online gaming akan terus meningkat. Bermain game online dapat memberikan sensasi menghanyutkan atau *flow experience* sehingga memunculkan rasa penasaran dan menantang yang tidak dapat terkontrol. Sensasi tersebut menyebabkan seseorang mengalami kecanduan dan pada akhirnya tidak dapat mengontrol aktifitas dalam bermain game online.

### **Hubungan tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresif**

Hasil uji regresi logistik didapatkan hasil bermakna dimana nilai  $p = 0,00 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada hubungan antara tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara tingkat keterikatan game online dengan perilaku agresif remaja. Hal ini berarti variabel tingkat keterikatan game online dapat digunakan sebagai pemicu untuk memprediksi munculnya perilaku agresif remaja. Semakin tinggi tingkat keterikatannya maka semakin tinggi pula perilaku agresif remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat keterikatannya maka semakin rendah pula perilaku agresif remaja.

Tingkat keterikatan game online memberikan cukup pengaruh dalam mengukur perilaku agresif remaja. Hal tersebut karena besarnya sumbangan efektif tingkat keterikatan game online terhadap perilaku agresif remaja dilihat  $r^2 = 0,276$  atau 27,6% sehingga tingkat keterikatan game online dapat menunjukkan pengaruh dalam mengukur perilaku agresif remaja. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat 72,4% variabel lain yang mempengaruhi perilaku agresif remaja diluar variabel tingkat keterikatan game online. Variabel tersebut misalnya faktor biologis, psikologis, amarah, situasional, lingkungan, sosial, peran model kekerasan, kesenjangan generasi dan proses pendisiplinan yang keliru. Nilai OR variabel tingkat keterikatan dengan game online sebesar 0,224 lebih kecil dari 1 jadi merupakan faktor protektif dan signifikan karena nilai *Lower* 0,095 dan *Upper* 0,532 tidak memuat nilai 1. Faktor protektif (faktor pelindung) merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut faktor penyeimbang atau yang melindungi dari faktor risiko (faktor yang memunculkan risiko). Hal ini berarti tingkat keterikatan game online dapat bekerja atau dapat membantu bila seseorang sudah mendapat faktor risiko sehingga dapat mengurangi faktor risiko.

Hasil penelitian ini ternyata sesuai dengan hasil penelitian Rondo, Wungouw, and Onibala (2019) bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif. Hasil penelitian ini juga terkait dengan *social learning theory* oleh Albert Bandura yang menyatakan bahwa memainkan game online yang agresif, akan menstimulus perilaku agresif karena remaja akan meniru apa yang mereka lihat pada saat bermain game online. Hasil penelitian ini juga sependapat dengan Satria, Nurdin, and Bachtiar (2015) bahwa ada hubungan yang signifikan antara hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang.

### **KESIMPULAN**

Perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Jayapura dipengaruhi oleh lama dan tingkat keterikatan game online. Semakin tinggi lama bermain game online maka semakin tinggi pula perilaku agresif remaja, sebaliknya semakin rendah lama bermain game online maka semakin rendah pula perilaku agresif. Semakin tinggi tingkat keterikatannya maka semakin tinggi pula perilaku agresif remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat keterikatannya maka semakin rendah pula perilaku agresif remaja.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Jayapura yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian ini di Sekolah SMK Negeri 3 Jayapura. Terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan pegawai di SMK Negeri 3 Jayapura yang telah membantu kelancaran proses penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antasari. (2007). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak* Yogyakarta: Kanisius.
- Aqila, S. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta: A plus books.
- Kurniawati, Y. (2010). *Hubungan Bermain Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja*. PRODI PSIKOLOGI UNIKA SOEGIJAPRANATA.
- Lemeshow, S., Jr, D. W. H., Klar, J., & Lwanga, S. K. (1990). *Adequacy of Sample Size in Health Studies*. Chichester West Sussex England: John Wiley & Sons Ltd.
- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 5(2), 555-562.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2018). Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online pada Remaja Di Warung Internet XGC Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. *Health Sciences Journal*, 2(2), 72-82.
- Piyেকে, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain game online pada remaja di manado. *Jurnal keperawatan*, 2(2).
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). *Samarinda: e-journal Ilkom Universitas Mulawarman*.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal keperawatan*, 7(1).
- Sarwono, S. W. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtar, H. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- Soebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa*. PRODI PSIKOLOGI UNIKA SOEGIJAPRANATA.
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *THE SHINE CAHAYA DUNIA NERS*, 3(2).
- Tas'au, M., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di Sd Bandulan 4 Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keperawatan*, 2(3).
- Tiani, A. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tobing, I. D. L. (2015). Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja di SMP Negeri 1 Medan TA 2015/2016.
- Wahyuningsih, D. L. (2018). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Sdit Ibnu Abbas Kebumen*. (Tesis), Stikes Muhammadiyah Gombang, Gombang.