Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman: 732 – 735

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja

Yanti Elfiani Lawolo[1], Fathra Annis Nauli[2], Jumaini[3]
Universitas Riau, Indonesia

yanti.elfiani0939@student.unri.ac.id[1]

Kata Kunci:
Game Online, Kecanduan, Perilaku Agresif.

Abstrak

Indonesia menempati urutan ke delapan sebagai pengguna *game online* terbanyak di dunia dengan mayoritas pengggunanya adalah remaja. Berlebihan saat bermain *game online* akan mengakibatkan kecanduan serta menimbulkan adanya sifat agresif. Perilaku agresif merupakan ekspresi dari luapan emosi seseorang yang ditampakkan melalui tindakan merusak terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang di ekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (non verbal). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMAN 9 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasi dan pendekatan *cross sectional.* Jumlah sampel sebanyak 293 responden remaja dengan metode pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling.* Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner, untuk kecanduan *game online* menggunakan kuesioner Kecanduan *Game Online* Lemmens dan untuk perilaku agresif menggunakan kuesioner Perilaku Agresif *Buss Perry Aggresion Questionnaire* (BPAQ). Analisis yang digunakan adalah analisis bivariat menggunakan uji *Chi Square.* Dari 293 responden, sebagian besar responden berada pada usia 16 tahun yaitu sebanyak 129 responden (44.0%), dengan mayoritas laki-laki sebanyak 209 responden (71.3%). Selain itu, 162 responden (55.3%) responden dilaporkan mengalami kecanduan *game online* dan 155 responden (52.9%) berperilaku agresif. Hasil uji statistik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dengan *p value* (0,00) > α (0,05). Semakin tinggi kecanduan terhadap *game online*, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja.

Key Word:
Game Online, Addiction, Aggressive Behavior

Abstract

Indonesia ranks as the eighth largest online game user in the world with the majority of users being adolescents. Excessive playing of online games will lead to addiction and aggressive behavior. Aggressive behavior is an expression of a person's emotional overflow that is manifested through destructive actions against people or objects with an element of intent that is expressed in words (verbal) and behavior (non-verbal). This study aims to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in adolescents at SMAN 9 Pekanbaru. This study used descriptive correlation design and cross sectional approach. The sample size was 293 teenage respondents with sampling method using cluster random sampling technique. The instruments in this study used the Lemmens Online Game Addiction Questionnaire and the Buss Perry Aggression Questionnaire (BPAQ). The analysis used is bivariate analysis using the Chi Square test. Of the 293 respondents, most of the respondents were at the age of 16, namely 129 respondents (44.0%), with the majority being male as many as 209 respondents (71.3%). In addition, 162 respondents (55.3%) reported online game addiction and 155 respondents (52.9%) had aggressive behavior. Statistical test results showed a significant relationship between online game addiction and aggressive behavior with p value (0.00) > α (0.05). The higher the addiction to online games, the higher the aggressive behavior in adolescents.

Copyright © 2025 Yanti Elfiani Lawolo, Fathra Annis Nauli, Jumaini
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi, khususnya internet, telah merevolusi berbagai aspek kehidupan manusia (Siagian, 2022). Internet juga memudahkan komunikasi menjadi lebih cepat meski terpisah jarak (Putri, Budiyono, & Kokotiasa, 2021). Salah satu bentuk hiburan yang tumbuh pesat karena internet adalah *game online* (Pratama, Widianti, & Hendrawati, 2020). Kemampuan untuk bermain bersama pengguna di negara lain turut memperluas daya tarik *game online* (Ferdianto, Hermawan, & Yunus, 2022). Remaja menjadi kelompok paling rentan mengalami kecanduan *game online* karena aspek emosi dan kontrol diri mereka masih berkembang (Komariah & Prastiwi, 2020). Berdasarkan data, sekitar 10,7 juta remaja Indonesia usia 12–24 tahun adalah pengguna aktif *game online* (Rahman, Ariani, & Ulfah, 2022). Survei di Indonesia juga menunjukkan bahwa 54,1% remaja usia 15 – 18 tahun mengalami kecanduan *game online*, dengan persentase lebih tinggi pada remaja laki-laki (77,5%) dibanding perempuan (22,5%) (Gurusinga, 2020). Kecanduan *game*

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

online dicirikan oleh durasi bermain berlebihan (2–10 jam per hari atau lebih dari 30 jam per minggu selama enam bulan berturut-turut), keinginan terus bermain, dan kesulitan berhenti meski menimbulkan masalah (Lemmens et al., 2009 dalam Sari, Trimawati, & Apriyatmoko, 2020).

Organisasi Kesehatan Dunia telah mengklasifikasikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental dalam ICD-11 (Mais, Rompas, & Gannika, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif (Aran & Elwindra, 2021). Paparan isyarat kekerasan dalam *game* dapat memicu agresi di dunia nyata (Saputri, Widiastuti, & Pratama, 2019). Agresi merupakan tindakan yang merugikan orang lain atau diri sendiri, yang diekspresikan secara verbal maupun fisik (Yanizon & Sesriani, 2019). Dampaknya dapat mencakup gangguan tidur, depresi, dan peningkatan emosi negatif seperti kemarahan (Warburton, Parkes, & Sweller, 2022).

Fenomena perilaku agresif juga tercatat secara lokal. Di Pekanbaru, 33,3% remaja tercatat memiliki perilaku agresif tinggi (Andrian, 2019), dan penelitian lain menyebutkan angkanya bahkan mencapai 64,4% (Lestari & Susanto, 2019). Studi pendahuluan peneliti di SMA N 9 Pekanbaru menemukan perilaku agresif verbal dan fisik—misalnya makian dan memukul meja pada remaja yang intens bermain *game online* (Data lapangan peneliti, 2024). Temuan ini memperkuat urgensi menelaah hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan signifikan antara kedua variabel tersebut pada remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi dan metode *cross-sectional*. Populasi adalah siswa SMAN 9 Pekanbaru dengan sampel sebanyak 293 orang yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner, untuk kecanduan *game online* menggunakan kuesioner Kecanduan *Game Online* Lemmens dan untuk perilaku agresif menggunakan kuesioner Perilaku Agresif *Buss Perry Aggresion Questionnaire* (BPAQ). Analisis yang digunakan adalah analisis bivariat menggunakan uji *Chi Square.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Jumlah (n=293)	
	Frekuensi (n)	Persentase %
Usia (Tahun)		
a. 15-17 Tahun (Remaja Tengah)	250	85.3
b. 18 Tahun (Remaja Akhir)	43	14.7
Total	293	100
Jenis Kelamin		
a. Laki-laki	209	71.3
b. Perempuan	84	28.3
Total	293	100
Lama Waktu Bermain *Game online*		
a. 1-3 jam/ hari	159	54.3
b. 4-6 jam/ hari	103	35.2
c. 7-9 jam/ hari	24	8.2
d. > 9 jam/ hari	7	2.4
Total	293	100

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa dari 77 responden mayoritas berada pada rentang usia dewasa berjumlah 44 orang (57,1%), jenis kelamin mayoritas laki-laki berjumlah 59 orang (76,6%), pendidikan terakhir mayoritas SMA berjumlah 47 orang (61%), perkerjaan mayoritas wiraswasta berjumlah 43 orang (55,8%), status perkawinan mayoritas menikah berjumlah 72 orang (93,5%), lama menderita mayoritas >6 bulan berjumlah 65 orang (84,4%) dan stadium mayoritas stadium 3 berjumlah 25 orang (32,5%).

Tabel 2. Gambaran Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online*	Frekuensi (f)	Persentase (%)
a. Kecanduan	162	55.3
b. Tidak Kecanduan	131	44.7
Total	293	100

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa dari 293 responden yang diteliti, mayoritas responden mengalami kecanduan *game online* yaitu sebanyak 162 reponden (55.3%).

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Tabel 3. Gambaran Perilaku Agresif Remaja

Perilaku agresif remaja	Frekuensi (f)	Persentase (%)
a. Agresif	155	52.9
b. Tidak agresif	138	47.1
Total	293	100

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa dari 293 responden yang diteliti, mayoritas responden mempunyai perilaku agresif yakni sebanyak 155 reponden (52.9%).

Tabel 4. Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja

Variabel			Perilaku Agresif		Total	*P Value*
			Agresif	Tidak Agresif		
Kecanduan *game online*	kecanduan	N	141	21	162	0.00
		%	48.1	7.2	100	
	Tidak kecanduan	N	14	11.7	131	
		%	4.8	39.9	100	
Total		N	155	138	293	
		%	52.9	47.1	100	

Berdasarkan tabel 4. di atas mengindikasikan bahwa mayoritas responden yang mengalami kecanduan *game online* juga menunjukkan perilaku agresif, yaitu sebanyak 141 responden (48.1%) dan 117 responden (39.9%) yang tidak mengalami kecanduan *game online* serta tidak menunjukkan perilaku agresif. Sementara itu, terdapat 21 responden (7.21%) yang mengalami kecanduan *game online* namun tidak menunjukkan perilaku agresif, 14 responden (4.8%) yang tidak kecanduan *game online* tetapi menunjukkan perilaku agresif. Hasil uji statistik *chi-square* didapatkan p *value* = 0.00 (< α 0,05) yang berarti H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

Andini dan Subroto, 2024 menyampaikan bahwa berlebihan saat bermain *game online* akan mengakibatkan kecanduan bagi para pemainnya, serta menimbulkan adanya sifat agresif pada remaja (Anggreyani *et al*., 2020). Pemain *game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap sekali berfantasi mengenai bermain *game online* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya (Firmansyah & Gumiandari, 2024). Hal ini didukung dengan temuan terdahulu oleh Sri Wahyuni Adiningtiyas dalam (Rondow *et al.,* 2019) yang mana ia menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat terjadi jika seseorang bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam), remaja cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja terhadap 293 responden di SMAN 9 Pekanbaru menghasilkan beberapa temuan penting. Mayoritas responden berusia 16 tahun yang merupakan kategori tahap remaja pertengahan, dengan sebagian besar berjenis kelamin laki-laki. Durasi waktu bermain *game online* yang paling sering dilaporkan adalah antara 1 hingga 3 jam per hari. Hasil uji statistik menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada remaja, yang dibuktikan dengan nilai p-*value* sebesar 0,00, yang lebih kecil dari α = 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Temuan lebih lanjut menunjukkan bahwa mayoritas responden yang mengalami kecanduan *game online* juga menunjukkan perilaku agresif, yaitu sebanyak 141 orang dan 117 responden yang tidak mengalami kecanduan *game online* serta tidak menunjukkan perilaku agresif. Sementara itu, terdapat 21 responden yang mengalami kecanduan *game online* namun tidak menunjukkan perilaku agresif, 14 responden yang tidak kecanduan *game online* tetapi menunjukkan perilaku agresif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan terhadap *game online*, semakin besar kemungkinan terjadinya perilaku agresif pada remaja.

DAFTAR REFERENSI

Andrian. (2019). *Perilaku agresif pada remaja di Pekanbaru*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 5(2), 45-53.

Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). *Game online* Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di *Game* Center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, *14*(1), 1–6. https://doi.org/10.36051/jiki.v14i1.96

Aran, S., & Elwindra, M. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 12-20.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Ferdianto, D., Hermawan, A., & Yunus, M. (2022). Pengaruh interaksi pemain internasional dalam game online terhadap motivasi bermain. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(3), 150-159.

Firmansyah, A & Gumiandari, S. (2024). Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Prestasi Belajar

Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *M*orfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya, *2*(1), 37–54. https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.285

Gurusinga, R. (2020). Survei kecanduan game online pada remaja usia 15-18 tahun di Indonesia. *Jurnal Psikologi Remaja*, 3(1), 25-32.

Komariah, N., & Prastiwi, E. (2020). Faktor emosi dan kontrol diri sebagai prediktor kecanduan game online pada remaja. *Jurnal Psikologi Klinis*, 7(2), 89-98.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. Dalam Sari, D. P., Trimawati, A., & Apriyatmoko, R. (2020). Studi kecanduan game online pada siswa SMA di Jakarta. *Jurnal Psikologi*, 11(2), 130-139.

Lestari, S., & Susanto, H. (2019). Prevalensi perilaku agresif pada remaja di Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(2), 60-67.

Mais, T., Rompas, A., & Gannika, N. (2020). Klasifikasi kecanduan game online dalam ICD-11 dan implikasinya. *Jurnal Kesehatan Mental*, 6(1), 10-16.

Putri, A. R., Budiyono, D., & Kokotiasa, A. (2021). Peranan internet dalam mempercepat komunikasi jarak jauh. *Jurnal Komunikasi dan Informasi*, 10(1), 22-30.

Pratama, R., Widianti, L., & Hendrawati, S. (2020). Perkembangan hiburan game online di era digital. *Jurnal Media dan Teknologi*, 7(3), 88-97.

Rahman, F., Ariani, S., & Ulfah, M. (2022). Penggunaan game online oleh remaja Indonesia usia 12-24 tahun. *Jurnal Statistik dan Kependudukan*, 8(1), 15-25.

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).

Saputri, R., Widiastuti, T., & Pratama, B. (2019). Dampak paparan kekerasan dalam game online terhadap perilaku agresif remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 6(2), 45-52.

Siagian, H. (2022). Revolusi teknologi informasi dan dampaknya terhadap kehidupan manusia. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 11(1), 5-14.

Sari, D. P., Trimawati, A., & Apriyatmoko, R. (2020). Studi kecanduan game online pada siswa SMA di Jakarta. *Jurnal Psikologi*, 11(2), 130-139.

Warburton, W., Parkes, A., & Sweller, N. (2022). Dampak kecanduan game online pada kesehatan mental remaja. *Journal of Adolescent Health*, 70(4), 567-573.

Yanizon, Y., & Sesriani, S. (2019). Definisi dan bentuk perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(1), 30-37.