

Kecandungan Permainan Daring berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Pendidikan Menengah di Kota Sorong: Penelitian Observasional

Online Game Addiction is Associated with Aggressive Behavior in Secondary Education School Students in Sorong City: An Observational Research

Amalia, Anisa; Hardiyanti, Rina; Pratiwi, Elisabeth Heriska Aggy; De Fretes, Anggel Charla; Kemo, Rosalina Papuana Awak; Namudat, Jul Ijah

Anisa Amalia

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

Rina Hardiyanti rinahardiyanti92@gmail.com

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

Elisabeth Heriska Aggy Pratiwi

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

Anggel Charla De Fretes

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

Rosalina Papuana Awak Kemo

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

Jul Ijah Namudat

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

Health Information: Jurnal Penelitian

Poltekkes Kemenkes Kendari, Indonesia

ISSN: 2085-0840

ISSN-e: 2622-5905

Periodicity: Bianual

vol. 15, no. 3, 2023

jurnaldanhakcipta@poltekkes-kdi.ac.id

Received: 12 October 2023

Accepted: 24 December 2023

URL: <http://portal.amelica.org/amei/journal/504/5044703023/>

DOI: <https://doi.org/10.36990/hijp.v15i3.1184>

Ringkasan: Kecanduan permainan daring dikalangan remaja menjadi salah satu fenomena saat ini, dan individu telah kecandungan permainan daring berisiko melakukan perilaku agresif baik secara verbal maupun fisik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan permainan daring dengan perilaku agresif pada siswa SMA Papua Kota Sorong. Penelitian dilaksanakan dengan metode kuantitatif dengan desain cross sectional dan menggunakan uji analisis Spearman rank. Sampel pada penelitian ini berjumlah 45 responden. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling, sehingga semua populasi dijadikan menjadi responden. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang diadopsi penelitian sebelumnya, dan terdiri dari 6 pertanyaan sedangkan perilaku agresif terdiri dari 20 pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan dari 45 responden sebagian besar memiliki tingkat kecanduan permainan daring rendah sebanyak 24 (53.3%) dan sebagian besar responden dengan perilaku agresif sedang sebanyak 25 (55.6%). Terdapat hubungan kecanduan permainan daring dengan perilaku agresif pada siswa sekolah pendidikan menengah di Kota Sorong. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengetahui hubungan dari variabel lain yang berkaitan dengan perilaku kecanduan permainan daring.

Kata kunci: Kecanduan, Permainan daring, Remaja, Siswa sekolah pendidikan menengah.

Abstract: Addiction to online games among teenagers is a current phenomenon, and individuals who are addicted to online games are at risk of engaging in aggressive behavior both verbally and physically. This research aims to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in Papuan High School students in Sorong City. The research was carried out using quantitative methods with a cross sectional design

Funding

Funding source: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Contract number: 2383/E2/DT.01.00/2023

Corresponding author: rinahardiyanti92@gmail.com

Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgment of the works authorship and initial publication in this journal and able to enter into separate, additional contractual arrangements for the non-exclusive distribution of the journals published version of the work (e.g., post it to an institutional repository or publish it in a book).



This work is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

and using the Spearman rank analysis test. The sample in this study consisted of 45 respondents. The sampling technique used was total sampling, so that the entire population was used as respondents. The research instrument uses a questionnaire adopted by previous research, and consists of 6 questions, while aggressive behavior consists of 20 questions. The research results showed that of the 45 respondents, the majority had a low level of online game addiction, 24 (53.3%) and the majority of respondents had moderate aggressive behavior, 25 (55.6%). There is a relationship between online game addiction and aggressive behavior in secondary school students in Sorong City. Further research is needed to determine the relationship between other variables related to online gaming addiction behavior.

Keywords: Addiction, Online gaming, Teenagers, Secondary education school students.

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan internet di Indonesia begitu pesat. Internet digunakan oleh anak-anak, dewasa, praktisi, pelajar dan masyarakat luas. Oleh para penggunanya, internet dijadikan sarana dalam mencari informasi dan pengetahuan, bisnis, komunikasi, jejaring sosial, dan hiburan seperti musik, film, dan permainan (Masya & Candra, 2016). Salah satu bentuk kecanduan yang ditimbulkan oleh penggunaan internet adalah internet permainan daring atau biasa dikenal juga dengan permainan daring, yaitu permainan yang dimainkan secara online melalui internet. Yanizon & Sesriani (2019) menemukan bahwa permainan daring adalah salah satu aktivitas paling candu dari para pengguna internet.

Sebuah studi yang meneliti penggunaan internet di kalangan remaja laki-laki mengemukakan bahwa bermain game menduduki urutan tertinggi yaitu sebesar 85% jauh jika dibandingkan dengan mengerjakan tugas sekolah yaitu sebesar 68% (Hardoni et al., 2019).

Permainan daring sebenarnya dapat memberikan efek positif jika digunakan dengan wajar. Permainan daring dapat menjadi alat pedagogik yang efektif. Para pemain mendapatkan keuntungan kognitif, atensi, ingatan, koordinasi tangan dan mata, ketajaman penglihatan, keterampilan spasial, dan bahkan inteligensi. Namun, jika digunakan secara berlebihan bahkan sampai pada titik candu, tentu akan mendatangkan efek yang buruk seperti perilaku agresif (Bararah, 2020).

Perilaku agresif adalah salah satu bentuk dari perilaku yang bertujuan melukai atau menyakiti orang lain secara fisik maupun verbal (Yanizon & Sesriani, 2019). Perilaku agresif merupakan perilaku yang bertujuan untuk mengancam suatu benda ataupun makhluk hidup lain, perilaku ini dilakukan secara verbal maupun fisik yang dapat membahayakan manusia maupun makhluk hidup lain sehingga mengalami kesulitan, kerusakan, atau rasa sakit (Hardoni et al., 2019).

Kecanduan permainan daring bisa membuat kehidupan seseorang menjadi berantakan, mulai dari kehidupan sosial dengan teman dan keluarga, sekolah, kesehatan, dan finansial (Adam & Rahman, 2023). Apalagi pada remaja yang seharusnya bisa memanfaatkan waktu mereka untuk kegiatan-kegiatan positif tanpa membuang-buang waktu percuma di depan layar komputer berjam-

jam (Novrialdy, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan permainan daring dengan perilaku agresif pada siswa-siswi di SMA Papua Kota Sorong.

METODE

Jenis penelitian ini adalah observasional *cross-sectional* yang dilakukan di sekolah pendidikan menengah di Distrik Sorong Timur, Kota Sorong pada bulan Juli-Oktober 2023. Populasi sejumlah 45 peserta didik dengan kriteria inklusi sampel adalah 1) bersedia menjadi responden, dan 2) gemar bermain permainan daring. Pengambilan sampel menggunakan metode sampel total sehingga sampel penelitian berjumlah 45 responden.

Pengumpulan, dan Analisis Data

Data penelitian dikumpulkan dengan kuesioner yang diadaptasi dari penelitian terdahulu (Lutfiwati, 2018). Alat ukur ini terdiri atas 6 pertanyaan dengan interpretasi, 1) kecanduan rendah jika skor 6-11, 2) kecanduan sedang jika skor 12-17, dan 3) kecanduan tinggi jika skor 18-24. Sedangkan perilaku agresif terdiri dari 20 pertanyaan, untuk perilaku 1) agresif rendah jika skor 20-39, 2) agresif sedang jika skor 40-59, dan 3) agresif tinggi jika skor 60-80. Uji statistik menggunakan metode uji *Spearman's rank correlation coefficient* dengan bantuan perangkat lunak komputer SPSS. Data disajikan dalam bentuk tabel silang antara variabel kecandungan permainan daring dan perilaku agresif.

Penelitian berkaitan langsung dengan manusia yang memiliki hak asasi sehingga penelitian dilaksanakan dengan asas persetujuan (*informed consent*), anonimitas, dan kerahasiaan.

HASIL

Tabel 1
Distribusi Karakteristik Responden

Variabel	Frekuensi (N=45)	Persentase (100%)
Umur (tahun)		
15	5	11,1
16	12	26,7
17	18	40,0
18	8	17,8
19	2	4,4
Jenis kelamin		
Perempuan	18	40,0
Laki-laki	27	60,0
Kecanduan permainan daring		
Rendah	24	53,3
Sedang	17	37,8
Tinggi	4	8,9
Perilaku agresif		
Rendah	17	37,8
Sedang	25	55,6
Tinggi	3	6,7

DOI: <https://doi.org/10.36990/hijp.v15i3.1184.g1485>

Tabel 1 mayoritas berusia 17 tahun dan pada tingkatan kelas XI dan XII dengan jenis kelamin terbanyak laki-laki. Kategori kecanduan game rendah, dan sedang, sedangkan perilaku agresif mayoritas perilaku agresif verbal dan fisik.

Tabel 2
Hasil Uji Statistik Hubungan Kecanduan Permainan Daring dan Perilaku Agresif

			Kecanduan permainan daring	Perilaku agresif
Spearman's rho	Kecanduan permainan daring	Correlation Coefficient	1	.508**
		Sig. (2-tailed)	.	0
		N	45	45
	Perilaku agresif	Correlation Coefficient	.508**	1
		Sig. (2-tailed)	0	.
		N	45	45

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

DOI: <https://doi.org/10.36990/hijp.v15i3.1184.g1486>

Tabel 2 hasil uji statistik menunjukkan uji *Spearman rank correlation coefficient* mendapatkan hasil nilai $p < 0.000$ (< 0.05) dengan tingkat hubungan antara kedua variabel dengan hasil nilai *correlation coefficient* (r) 0.508 yaitu korelasi kedua variabelnya sedang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecandungan permainan daring berhubungan dengan dengan perilaku agresif dan tingkat korelasinya sedang. Permainan daring merupakan permainan yang memberikan tantangan bagi pemainnya untuk menjalankan tugas atau misi dengan hasil penghargaan dengan peningkatan level (Surbakti et al., 2022). Permainan daring memberikan konsekuensi pada lini kehidupan pengguna, baik kesehatan, sosial, dan keuangannya (Novrialdy, 2019). Aktivitas permainan daring dapat menggunakan koneksi internet dan tanpa koneksi internet, dan bagi siswa, dapat mempengaruhi motivasinya untuk fokus dalam belajar .

Kecanduan permainan daring sendiri adalah gangguan mental yang dimana individu merasa terikat atau tidak bisa memisahkan waktunya untuk berhenti bermain permainan daring daripada melakukan aktivitas yang lain (Rondo et al., 2019). Hal ini dapat ditandai dengan adanya gangguan kontrol atas memainkan game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan kepada game lebih dari aktivitas lain. Perilaku tersebut terus dilakukan walaupun memberi konsekuensi yang kurang bermanfaat atau bahkan tidak bermanfaat untuk dirinya. Bahkan sesuai dengan penelitian sebelumnya didapatkan apabila remaja kecanduan permainan daring dapat melakukan perilaku agresif kepada orang lain seperti beberapa siswa saat kalah dalam bermain game siswa dapat berkata kasar dan kotor (Novrialdy, 2019).

Perilaku agresif adalah suatu perbuatan baik yang disengaja atau tidak disengaja yang ditujukan untuk menyerang pihak lain, baik secara fisik maupun secara verbal. Bentuk perilaku agresif secara fisik, misalnya memukul, menendang, mencubit, menampar, menggigit, dan lainnya yang berhubungan dengan aktivitas fisik. Kemudian, bentuk perilaku agresif secara verbal, misalnya berupa hinaan, omelan, makian, cercaan, ejekan, dan lainnya yang tergolong aktivitas verbal (Hardoni et al., 2019).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rondo et al. (2019) tentang hubungan pengaruh kecanduan permainan daring dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan, dengan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian yang bersifat analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Pengambilan sampel dari penelitian ini dilakukan secara total sampling. Sampel pada penelitian ini didapatkan sebanyak 78 orang yang telah memenuhi kriteria. Hasil penelitian yang dilakukan terdapat hubungan atau pengaruh sebab akibat dimana kecanduan permainan daring dapat menyebabkan perilaku agresif pada siswa di SMA N 2 Ratahan.

Peneliti berasumsi bahwa durasi bermain permainan daring menjadikan seseorang menganggap permainan daring lebih penting dari pada hal-hal lainnya. Serta dapat memicu munculnya emosional pada permainan permainan daring seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus menerus bermain permainan daring. Selain itu kekalahan atau kemenangan yang diraihnya dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresif.

World Health Organization (2023) menjelaskan bahwa kecanduan permainan daring adalah gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Ini ditandai dengan adanya

gangguan kontrol atas memainkan game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan kepada game lebih dari aktivitas lain. Perilaku tersebut terus dilakukan walaupun memberi konsekuensi yang tidak baik kepada dirinya. Kecanduan permainan daring lebih sering terjadi pada remaja (Adam & Rahman, 2023; Novrialdy, 2019).

Bermain game online dapat berdampak positif seperti media hiburan dalam mengisi waktu luang dan dapat melatih otak karena di dalam permainan di butuhkan konsentrasi untuk mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports, namun dapat juga berdampak negatif dari bermain permainan daring seperti menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game). Para pemain kecenderungan menjadi kecanduan dan sulit untuk melepaskannya, dapat dilihat pada intensitas durasi bermain perhari selain itu juga dapat mempengaruhi psikis para pemain gamer mulai dari sikap mental yang suka memaki dan mengejek lawan pemain karena emosi para pemain yang tidak stabil (Ondang et al., 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan signifikan antara kecanduan permainan daring dengan perilaku agresif pada siswa sekolah pendidikan menengah di Kota Sorong dengan kategori perilaku agresif sedang dan rendah.

Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini masih terdapat kekurangan dalam proses penelitian dimana peneliti hanya mengukur satu variabel saja. Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat meneliti dengan variabel lain seperti dukungan keluarga yang berpengaruh dengan kecanduan permainan daring. Sehingga dapat memberikan wawasan kepada remaja tentang bahaya dari kecanduan internet terkhusus digunakan untuk bermain permainan daring.

Mengakui

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Belmawa Kemendikbudristek atas pendanaan penelitian ini, dan penghargaan kepada para siswa yang telah bersedia mengikuti penelitian hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Impact of online game for students. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 3(2), Article 2.
- Bararah, M. B. Q. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo* [Thesis, Fakultas Keperawatan]. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/104236>

- Hardoni, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.257-266>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI#: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), Article 2. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN SOSIOLOGI FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/29290>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMA N 2 RATAHAN. *JURNAL KEPERAWATAN*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2022). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- World Health Organization. (2023). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%253a%252f%252fid.who.int%252fid%252fentity%252f1448597234>
- Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). PENYEBAB MUNCULNYA PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.33373/kop.v6i1.1915>

Catatan kaki

Pernyataan Konflik Kepentingan: Para penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dengan pihak manapun.

Kontribusi Penulis: AA (Konseptualisasi, Metodologi, Visualisasi, Investigasi, Urusan Administrasi, Penyiapan naskah - draft); RH (Metodologi, Penyiapan naskah - draft, Penyiapan naskah - revidi & pengeditan); EHAP (Investigasi); ACDF (Investigasi); RPAK (Investigasi); JIN (Investigasi).

Berbagi Data: Tidak terdapat data yang relevan untuk dibagikan.

Catatan Penerbit: Poltekkes Kemenkes Kendari menyatakan tetap netral sehubungan dengan klaim atas perspektif atau buah pikiran yang diterbitkan.

Author notes

rinahardiyanti92@gmail.com