INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERUNSUR KEKERASAN DAN PERILAKU AGRESIF SISWA

Maria Terok, Tinneke Tololiu, Nanda Rompis

Politeknik Kesehatan Kemenkes Manado

Email : mariaterok47@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang *Gameonline* dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja dan kapan saja menggunakan laptop, komputer atau *smartphone* yang didukung oleh koneksi internet. Terlalu sering bermain *game online* berpengaruh pada kepribadian karena cenderung akan menyerap dan meniru segala sesuatu yang dilihat sehingga memicu perilaku agresif yang tanpa disadari dapat membunuh karakter orang lain, karena makian, kata-kata kasar, hinaan dan ejekan membuat seseorang menjadi sangat terlukai dan akibatnya akan menyakitkan dan menetap diingatan seseorang. **Tujuan** penelitian tatement ini bisaini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa. Desain penelitian menggunakan analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional* pada 32 responden yang ditentukan dengan *purposivesampling*. Pengumpulan data kuesioner perilaku agresif dan intensitas bermain *game online*. Uji yang digunakan statistik *Chi-S.square* (χ^2). **Hasil** penelitian didapatkan intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan terbanyak pada tingkat sedang yaitu 18 siswa (56,3 %), dengan perilaku agresif sedang 20 siswa (62,5%). **Kesimpulan** penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Tumpaan yaitu ada hubungan yang sangat bermakna pada intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa dengan hasil uji statistik *p-value* = 0,002 yang lebih kecil dari α = 0,05. **Saran** agar siswa menggunakan waktu luang dengan melakukan hal yang lebih berguna agar terhindar dari perilaku agresif dan gangguan kesehatan yang disebabkan oleh bermain *game online* berunsur kekerasan dengan intensitas waktu yang lama.

Kata Kunci : Intensitas; *Game Online* Kekerasan; Perilaku Agresif

THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE VIOLENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR STUDENTS

Maria Terok, Tinneke Tololiu, Nanda Rompis

Politeknik Kesehatan Kemenkes Manado

Email : mariaterok47@gmail.com

ABSTRACT

Background: *Gameonline* is played by more than one player (*multiplayer*) simultaneously, anywhere and anytime using a laptop, computer or *smartphone* that is supported by an internet connection. Too often playing online games has an effect on personality because it tends to absorb and mimic everything that is seen so that it triggers aggressive behavior that can unwittingly kill the character of others, because swearing, harsh words, insults and ridicule makes someone very hurt and the consequences will painful and settled in someone's memory. **Aims:** of this research study is to find out whether there is a relationship between the intensity of playing violent online games and the aggressive

behavior of students. **Methods and Result** : The study design used correlation analytic with cross sectional approach on 32 respondents who were determined by purposive sampling. Data collection questionnaire aggressive behavior and intensity of playing online games. The test used Chi-Square (χ^2) statistics. The results showed the intensity of playing online games with the most violence at a moderate level, namely 18 students (56.3%), with moderate aggressive behavior of 20 students (62.5%). **Conclusion** of the research conducted at class X students of SMK Negeri 1 Tumpaan is that there is a very significant relationship on the intensity of playing violent online games with aggressive behavior of students with the statistical test results $p\text{-value} = 0.002$ which is smaller than $\alpha = 0.05$. **Suggestions** that students use free time by doing more useful things to avoid aggressive behavior and health problems caused by playing violent online games with a long time intensity.

Keywords: Intensity; Violence Online Game; Aggressive Behavior

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan internet yang semakin pesat di era revolusi industri 4.0 membuat internet semakin marak diakses oleh masyarakat, sehingga Perserikatan Bangsa-bangsa melalui Komisi Telekomunikasi Internasional mencatat bahwa 3,9 miliar (51,2%) orang atau lebih dari setengah populasi dunia telah menggunakan internet (CNN Indonesia, 2018). Hasil survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet, jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari 262 juta orang. Pengguna internet tertinggi berdasarkan usia adalah 13-18 tahun sebesar 75,50%.

Untuk mengakses internet perangkat yang digunakan adalah *smartphone* atau *tablet* pribadi dengan jumlah pengguna tertinggi 44,16% dan pengguna yang memanfaatkan internet untuk bermain *game* 54,13% (APJII,

2017). Data dari *Newzoo (Global Games Market Report)* (2017), di Indonesia terdapat 43,7 juta pemain *game online*.

Permainan *online* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan *laptop*, komputer atau *smartphone* yang didukung oleh koneksi internet (Fabrina L.C, 2014). *Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment* menemukan waktu ideal dalam bermain *game online* yakni, satu jam per hari. Ternyata main *game online* selama satu jam setiap hari merasa lebih puas dibandingkan tidak main *game* (Przybylski, 2014).

Pengamatan yang dilakukan oleh LBH (Lembaga Badan Hukum) Anak Aceh mengatakan bahwa terlalu sering bermain *game online* dapat mempengaruhi kepribadian anak itu sendiri, karena anak usia 8 sampai 14 tahun cenderung akan menyerap dan meniru segala sesuatu yang

dilihat sehingga dapat berpengaruh pada perkembangan kepribadian juga masalah sosialisasi, komunikasi dan empati si anak dengan orang lain disekitarnya. Kondisi ini memicu agresivitas anak dan terkikisnya hubungan sosial anak terhadap kondisi sekeliling (Acehnews.net, 2015).

Agresivitas dalam bentuk verbal bukan berarti tidak mampu melukai, bahkan sering kali *agresivitas* dapat membunuh karakter orang lain, karena makian, kata-kata kasar, hinaan dan ejekan membuat seseorang menjadi sangat terlukai dan akibatnya akan menyakitkan dan menetap lama dalam ingatan seseorang dari pada terkena pukulan atau lemparan batu (Fatmawati, 2017).

Hasil penelitian Hafisha Fasya (2017) didapatkan dari 160 responden yang bermain *game online* yang bertemakan kekerasan diperoleh 19 responden (11,8%) yang termasuk dalam kategori tinggi agresivitas, 120 responden (75%) yang termasuk kategori sedang, dan 21 responden (13,1%) yang termasuk kategori rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku *agresivitas* anak-anak dan remaja,

karena secara tidak langsung anak dan remaja berusaha meniru apa yang ada dalam *game online* yang dimainkannya, hal ini membuat anak menjadi keras kepala, susah mendengar orang tua, meremehkan orang lain, bahkan menjadi agresif dalam pergaulan.

Hasil survei pada tanggal 18 Januari 2019 dengan melakukan wawancara dengan guru SMK Negeri 1 Tumpaan menyatakan bahwa terdapat 161 siswa kelas X yang terdiri dari 83 laki-laki dan 78 perempuan yang berada di 7 jurusan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dari 35 siswa yang bermain *game online*, terdapat 12 siswa yang bermain *game online* dengan berbicara kasar, memaki dan marah pada objek yang tidak jelas dengan respon ekspresi wajah tegang, tidak menghiraukan orang disekitar, terlihat kesal, membanting barang dan saling mengejek ketika kalah dalam permainannya. Gambaran perilaku agresif ini kemungkinan berkaitan dengan kegemarannya bermain *game online*, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai "Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Berunsur Kekerasan dengan

Perilaku Agresif Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Tumpaan”.

METODE

Desain penelitian menggunakan analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 161 siswa. Pengambilan sampel menggunakan metode Purposive Sampling. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 32 orang.

Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang dibuat dalam bentuk link yang dapat diakses di google drive baik untuk mengukur variabel *game online* berunsur kekerasan dan variabel terikat yaitu perilaku agresif. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

Tahap pengumpulan data dimulai dengan membagi kuesioner menjadi 3 bagian yaitu kuesioner demografi untuk mendapat data identitas atau karakteristik responden, kedua kuesioner tentang intensitas bermain game online

berunsur kekerasan terdiri dari 14 pertanyaan dan ketiga kuesioner tentang perilaku agresif terdiri dari 29 pertanyaan.

Analisa bivariate dilakukan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa kelas X SMK Negeri 1 Tumpaan, menggunakan uji statistik chi square (χ^2) dengan tingkat kemaknaan 95 % ($=0,05$).

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game online* Berunsur Kekerasan Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tumpaan

Variabel Game online berunsur kekerasan	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	14	47.7
Sedang	18	56.3
Total	32	100

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tumpaan

Perilaku agresif	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	15	47
Sedang	17	53
Total	32	100

Tabel 3. Intensitas Bermain *Game online* Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tumpa

Intensitas Bermain <i>Game online</i> Berunsur Kekerasan	Perilaku Agresif		Total	%	P-Value
Rendah	11	3	14	43,7	0,002
Sedang	4	14	18	56,3	
Total	15	17	32	100	

Tabel 3 menunjukkan Hasil uji Chi-square didapat nilai $\chi^2 = 22,785$ dengan p (asmp.sig) = 0,002 < 0,05 berarti bermakna, Jadi H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa kelas X SMK Negeri 1 Tumpa.

PEMBAHASAN

Remaja adalah masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis dan psikososial. Para ahli cenderung mengadakan pembagian remaja akhir yang mempunyai rentang usia 14-16 tahun sampai 18-20 tahun Nurihsan dan Agustin dalam Siregar, N.I (2017). Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia, P (2017) bahwa responden laki-laki memilih bermain *game online* berunsur kekerasan karena tertarik

dengan model laki-laki yang diperankan pada *game online* tersebut. Menurut peneliti hal ini terjadi karena laki-laki yang bermain *game online* berunsur kekerasan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada dalam *game* untuk mendapatkan penghargaan, kenaikan level yang lebih tinggi dan ajang untuk seru-seruan ketika berkumpul dengan teman-teman.

Kewajiban seorang pelajar mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, siswa lebih menomorduakan belajar dari pada bermain *game online*, di dalam kesehariannya para siswa lebih cepat terpengaruh dengan rasa penasaran akan sesuatu yang baru dan ajakan dari teman-teman yang mendorong mereka untuk mencoba hal yang belum pernah mereka lakukan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2016) bahwa paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan

menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas para pemain *game online* menurunkan motivasi belajar mereka.

Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan yang ditemukan pada saat penelitian menunjukkan bahwa intensitas rendah dan sedang dalam bermain *game online* berunsur kekerasan dapat mempengaruhi terbentuknya perilaku agresif pada siswa. terlalu seringnya siswa bermain *game online* dengan intensitas waktu yang lama dapat mengganggu kehidupannya sehari-hari seperti mengurung diri, tidak menghiraukan orang-orang disekitarnya bahkan ketika terlalu fokus dengan *game online* yang dimainkannya sering kali kemarahan, teriakan, cacian dan makian selalu mewarnai kegiatan bermainnya. Penelitian ini sejalan dengan P.A Sari (2015) bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif dalam diri responden adalah bermain *game online*. *Game online* yang berunsur kekerasan menyebabkan pikiran mengenai kekerasan lebih mudah

diterima karena *game* bersifat interaktif yang dimana individu berperan aktif dalam memainkan peran dalam *game* tersebut serta diberikan imbalan yaitu kemenangan atas tindakan kekerasan yang telah dilakukan dalam permainan. Semakin sering siswa bermain *game online* berunsur kekerasan, maka semakin sering juga siswa mengamati tindakan kekerasan yang ditampilkan dalam permainan tersebut sehingga terdapat penanaman pola pikir mengenai tindakan kekerasan dan meningkatkan perilaku agresif pada diri mereka.

Siswa yang berperilaku agresif sedang menunjukkan perilaku mengancam dan berkata kasar terhadap lawan mainnya dalam *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Melani (2009) dikutip dalam Ramadhani (2014) bahwa sebagian anak yang berperilaku agresif ditunjukkan pada orang lain hanya untuk memberikan peringatan, meluapkan amarah, maupun tindakan agresif yang mengajak untuk bermusuhan seperti kata-kata yang mengumpat ataupun dialeg daerah yang kasar dengan tujuan mengejek atau membalas ejekan dari teman yang merasa menyinggung.

Bermain *game online* berunsur kekerasan sudah menjadi kebiasaan mereka dalam mengisi waktu luang disekolah ataupun setelah pulang sekolah untuk menghilangkan rasa jenuh ataupun untuk menambah kedekatan dengan teman. Kebiasaan siswa dalam bermain *game online* dengan intensitas waktu yang tinggi membuat siswa terlalu fokus dalam bermain akibatnya siswa mulai tidak mempedulikan lingkungan sekitar, tidak mudah menerima kekalahan ataupun diganggu oleh temannya saat bermain dan mereka cenderung berkata kasar, saling

mengejek satu sama lain sehingga menunjukkan perilaku mulai mengancam terhadap lawan mainnya dan siswa sering meluapkan kekesalannya dengan membanting barang-barang yang ada disekitarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan berhubungan dengan perilaku agresifsiswakelas X SMK Negeri 1 Tumpaan.

DAFTAR PUSTAKA

AcehNews.net<https://acehnews.net/ini-kata-lbh-soal-bahaya-game-online-pada-anak/>Accessed : 11 Januari 2019

Amalia P, D. H. (2017). *Hubungan Intensitas Bermain Game online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak di Bandah Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.Vol2.No3
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/4199/2811>Accessed : 11 Januari 2019

APJII, A. P. (2017). *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*.<https://apjii.or.id/survei2017/download/6mos9ag3by0tckkda>Accessed : 11 Januari 2019

CNN Indonesia (2018) *3,9 Miliar Orang di Dunia Telah Terhubung Internet*<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181210094556-192352374/39-miliar-orang-di-dunia-telah-terhubung-internet> Accessed : senin 03 Februari 2019

Fatmawati, P. d. (2017). *Hubungan Bermain Vidio Games (Playstation) Dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba*.*Journal Of Islamic Nursing*. Vol 2. No 2. (20-30).
file:///C:/Users/User/Downloads/4199-14024-1-PB.pdf Accessed : 03 Februari 2019

Fabrina , L. C (2014). *Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap*

- Agresivitas Siswa*. Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI. Vol. 9. No. 1 <https://media.neliti.com/media/publications/260148-pengaruh-intensitas-bermain-game-on-line-1270f5df.pdf> Accessed : 03 Februari 2019
- Hafizha Fasya, S. A. (2017). *Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makasar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)*. Vol1.No2.(127-134) <file:///C:/Users/User/Downloads/2025-5995-1-PB.pdf> Accessed : Desember 2017
- Herri Zan Pieter, N. L. (2017). *Pengantar Psikologi dalam Keperawatan*. In Cetakan Ke-3. Kencana. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/join/article/viewFile/3978/3655> Accessed: 03 februari 2019
- Lestari. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016*. <http://digilib.unimed.ac.id/5486/9/9.%20NIM%20709341109%20BAB%20I.pdf>. Accesed 27 Mei 2017
- Rompis, N.A (2019). *Kuesioner Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dan Perilaku Agresif*. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfKxmtbpgimz5fgbyaxz125nxcxj3s23qroyj-9rxndvha/viewform?usp=sf_link. Accessed : 20 Mei 2019
- Newzoo. (2017). *The Indonesian Gamer* <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/> Accessed : 03 Februari 2019
- Notoatmodjo. S (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*. Rineke Cipta. Jakarta
- Nursalam (2015). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*. Selemba Medika. Jakarta
- Przybylski, A. K. (2014, Mei 22). *Electronic Gaming and Psychosocial*. *Pediatrics*. Vol134/ISSUE3.(e716-e722) <https://pediatrics.aappublications.org/content/134/3/e716> Accessed : 03 Februari 2019
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan ke-1 Kencana. [https://books.google.co.id/books?id=mKhADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Rusman.+\(2017\).+Belajar+dan+Pembelajaran+Berorientasi+Standar+Proses+Pendidikan.&Accessed+20+Januari+2019](https://books.google.co.id/books?id=mKhADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Rusman.+(2017).+Belajar+dan+Pembelajaran+Berorientasi+Standar+Proses+Pendidikan.&Accessed+20+Januari+2019)
- Siregar, N.I. (2017). *Pengaruh Perilaku Bermain Vidio Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja*. <https://id.123dok.com/document/dzxrj14z-pengaruh-perilaku-bermain-video-game-berunsur-kekerasan-terhadap-perilaku-agresi-remaja.html> Accesed : 11 Juli 2019.

Thalib, B.S (2017). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Pranada Media.

<https://books.google.co.id/books?id=gHADwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
Accessed: 11 Januari 2019