

**Pengaruh Online Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis****Rosidah Solihah**

Prodi D3 Kebidanan, STIKes Muhammadiyah Ciamis; rosidahsolihah11@gmail.com (koresponden)

**Ima Sukmawati**

Prodi S1 Keperawatan, STIKes Muhammadiyah Ciamis; imasukmawati90@yahoo.com

**Roni Herisman**

Prodi S1 Keperawatan, STIKes Muhammadiyah Ciamis; roniherisman95@gmail.com

**ABSTRACT**

*Online gaming is one of the most popular forms of digital entertainment, and is currently a trend that is being loved by all people including children. Online game is no stranger heard by teenagers or school children so that the number of teenagers playing online games. The impact of online gaming one of them is the aggressive behavior. Aggressive behavior is forms of negative behavior caused by situations or unpleasant circumstances in the environment, The design used in this research is analytic survey with cross sectional approach. Number of samples 73. The purpose of this research was to determine the effect of online games on the aggressive behavior of vocational students Galuh Rahayu Ciamis District. The process of data collection using questionnaire filled out by the respondents. The use of online games < 4 hours were 21 students (28.08%) 3 behaving aggressively 18 not behave aggressively and aggressive behavior, and the use of online games > 4 hours for 52 students (71.02%), 30 behaving aggressively (57.69 %) and 22 non-aggressive (42.30%). From the analysis of data obtained by the p-value of Chi-square = 0.001. The conclusion: There is the influence of online gaming on aggressive behavior of vocational students.*

**Keywords:** *online game; adolescents; aggressive***ABSTRAK**

*Online game* merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren yang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak. *Online game* sudah tidak asing lagi di dengar oleh remaja ataupun anak sekolah sehingga banyaknya remaja bermain *online game*. Dampak dari *online game* salah satunya yaitu perilaku agresif. Perilaku agresif adalah bentuk perilaku negatif yang disebabkan karena situasi atau keadaan yang tidak menyenangkan dalam lingkungan. Rancangan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu *survey analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sample 73 orang. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *online game* terhadap perilaku agresif siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis. Proses pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner yang diisi oleh responden. Penggunaan *online game* yang < 4 jam sebanyak 21 siswa (28,08%) 3 berperilaku agresif dan 18 tidak perilaku agresif, dan penggunaan *online game* yang > 4 jam sebanyak 52 siswa (71,02%), 30 berperilaku agresif (57,69%) dan 22 tidak agresif (42,30%). Dari hasil analisa data yang diperoleh nilai p dari *Chi square* ( $X^2$ ) = 0,001. Kesimpulan: Terdapat pengaruh *online game* terhadap perilaku agresif siswa SMK.

**Kata kunci:** *online game; remaja; perilaku agresif***PENDAHULUAN****Latar Belakang**

*Online game* adalah sebuah permainan elektronik yang terhubung dengan internet. Bermain adalah bagian penting dalam proses perkembangan anak atau remaja baik dalam perkembangan kreativitas, fisik, biologi, dan sosial. Dengan pesatnya kemajuan dari teknologi khususnya dibidang jaringan internet, *online game* juga mengalami peningkatan yang sangat pesat.<sup>(1)</sup>

*Online game* semakin berkembang pesat seiring perkembangan teknologi, Di Indonesia yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 bahwa sebanyak 54,68% internet digunakan untuk *online game*. Komposisi pengguna *online game* berdasarkan usia dari umur > 54 tahun sebesar 4,24%, 35-54 tahun 29,55%, 19-34 tahun 49,52%, 13-18 tahun 16,68%. Dengan durasi penggunaan internet per hari 1-3 jam 43,89%, 4-7 jam 29,63%, >7 jam 26,48%.<sup>(2)</sup>

*Online game* berbeda dengan permainan lainnya yaitu *gamers* atau seseorang dapat bermain dengan teman yang berada di sampingnya dan juga bisa bermain dengan para pemain lain di lokasi lain, bahkan negara lain dan diseluruh dunia.<sup>(3)</sup> *Online game* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.<sup>(4)</sup>

*Online game* bersifat sangat seduktif yang berarti dapat menyebabkan kecanduan karena memiliki daya tarik dan tingkat keseruan yang tinggi. Adiksi *online game* memiliki gejala berupa pemain terus menerus memainkan game hingga mengganggu aktifitas kesehariannya<sup>(5)</sup> Bermain *online game* yang berlebihan adalah hal yang masuk pada kriteria adiksi. Seseorang dikatakan mengalami adiksi terhadap *online game* ketika bermain *online game* berdurasi lebih dari 4 jam perhari, selama 3-4 hari berturut-turut selama seminggu<sup>(6)</sup> Kecanduan *online game* sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompulsif terhadap komputer atau video game yang menghasilkan masalah sosial dan emosional sehingga *gamer* tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan terhadap game tersebut.<sup>(7)</sup>

Remaja (*adolescent*) adalah masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Menurut Nurihsan para ahli cenderung mengadakan pembagian lagi ke dalam masa remaja awal (*early adolescent, puberty*) dan remaja akhir (*late adolescent*) yang mempunyai rentangan waktu antara 11-13 sampai 14-15 tahun dan 14- 16 sampai 18-20 tahun.<sup>(8)</sup>

## Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *online game* terhadap perilaku agresif siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis. Proses pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner yang diisi oleh responden.

## METODE

Rancangan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu *survey analitik* dengan pendekatan *cross sectional*, yaitu suatu penelitian yang menyangkut bagaimana faktor resiko dipelajari dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.<sup>(9)</sup> Jumlah populasi 266, sample 73 orang siswa SMK Galuh Rahayu.

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>(10)</sup> Variabel independen adalah variabel resiko, sebab dan mempengaruhi variabel dependen.<sup>(9)</sup> Dalam penelitian ini, variabel independen adalah *online game*. Variabel dependen adalah akibat efek dan dipengaruhi oleh variabel independen.<sup>(9)</sup> Dalam penelitian ini variabel dependen adalah perilaku agresif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan kepada seluruh responden untuk mengambil data sehingga data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang langsung diperoleh dari objek penelitian dan jawaban responden di kumpulkan dengan cara mengisi lembar kuesioner. Tetapi sebelumnya responden diminta untuk kesediaannya untuk berpartisipasi dalam penelitian dengan menandatangani *informed consent*.

Analisis deskriptif digunakan untuk menentukan distribusi frekuensi variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan uji hipotesis untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dengan menggunakan uji statistik *Chi square*.

## HASIL

Tabel 1. Distribusi penggunaan *online game*

Waktu	Frekuensi	Persentase
Lebih dari 4 jam	52	71,02
Kurang dari 4 jam	21	28,08

Tabel 1 merupakan frekuensi penggunaan *online game* di SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis penggunaan *online game* tertinggiyaitu >4 jam sebanyak 52 siswa (71,02%).

Tabel 2. Distribusi perilaku agresif siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Agresif	40	54,08%
Tidak Agresif	33	45,02%

Tabel 2 merupakan gambaran perilaku agresif siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis yang agresif tertinggi yaitu 40 siswa (54,08%).

Tabel 3. Pengaruh *online game* terhadap perilaku agresif siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis

Lama penggunaan	Perilaku agresif				Total		p-value	X <sup>2</sup>
	Agresif		Tidak agresif					
	f	%	f	%	f	%		
<4Jam	3	14,28%	18	85,70%	21	28,08%		
>4Jam	30	57,69%	22	42,30%	52	71,02%	0,001	11,378
Total	33	45,02%	40	54,08%	73	100%		

Hasil uji *Chi square* ( $X^2$ ) adalah 11.278 dan nilai  $p$  sebesar 0,001; maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak, maka diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan *online game* terhadap perilaku agresif siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh *online game* terhadap perilaku agresif siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis dapat mempengaruhi perilaku, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya perilaku siswa yang agresif >4 jam penggunaan *online game* sebanyak 30 siswa, sedangkan <4 jam penggunaan *online game* sebanyak 3 siswa.

Ketika emaja memainkan *online game* secara intensif, melakukan sesuatu secara intensif atau berulang membuat anak-anak dan remaja menjadi belajar. Menurut Bandura, seseorang bisa meniru beberapa tingkah laku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model. Peniruan (*imitation*) merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain<sup>(11)</sup>

Hal yang perlu dipahami adalah *game* membuat terjadinya proses pembelajaran dan pelatihan. Konten yang dilihat oleh anak-anak dan remaja dapat terjadi proses pembelajaran di dalam pikirannya. Memanfaatkan stimulan yang diperoleh dari *game* dengan beberapa indera tubuhnya yang menyatu dengan pikiran. terjadinya proses, pola, dan respon yang semakin baik disebabkan oleh perilaku yang berulang- ulang.<sup>(12)</sup> Proses bermain *online game* secara intensif mendorong terciptanya stimulus secara perlahan terhadap siswa atau remaja. Proses tersebut mengantarkan siswa atau remaja menuangkan karakter yang dikehendaki ke dalam *game* yang dimainkan atau sebaliknya karakter yang ada dalam *game* diserap kedalam tindakan anak-anak atau remaja tersebut.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Alanov bahwa pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan yang diinginkannya, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakan, Stimulus yang terbentuk akan semakin berkembang dengan lamanya bermain *online game*.<sup>(13)</sup>

Musthafa melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas bermain *online game* terhadap agresif oleh siswa atau remaja. Hasil penelitian mengemukakan bahwa intensitas bermain *online game* mempunyai pengaruh positif antara intensitas bermain *online game* dengan perilaku agresif pada anak. Semakin tinggi intensitas bermain *online game* maka semakin tinggi perilaku agresif anak.<sup>(14)</sup>

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan antara *online game* terhadap perilaku agresif siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Rini A. Menanggulangi Kecanduan Game On-Line pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina; 2011.
2. APJII. Penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia. In 2017. p. 1–39.
3. Young K. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *Am J Fam Ther.* 2009;37:355–3.
4. Al-Omari R, Shidaifat F, Dardaka M. Castration induced changes in dog prostate gland associated with diminished activin and activin receptor expression. *Life Sciences.* 2005;77:2752–2759.
5. Seok S, DaCosta B. An Investigation into the Questionable Practice of Using Excessive Massively

- Multiplayer Online Game Play as a Marker of Pathological Video Game Dependence among Adolescent and Young Adult Male Players. *Psychology*. 2014;05(04):289–99.
6. Angela. Pengaruh Online game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komun*. 2013;1(2):532–44.
  7. Qureshi HS, Khan MJ, Masroor U. Increased Aggression and Loneliness as Potential Effects of Pathological Video-Gaming among Adolescents. *Pakistan J Soc Clin Psychol*. 2013;11(1):66–71.
  8. Nurihsan J. *Dinamika Perkembangan anak dan remaja. Tinjauan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*. Bandung: Refika Aditama; 2011.
  9. Notoatmojo S. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Bandung: Rineka Cipta; 2012.
  10. Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Alfa Beta; 2010.
  11. Belakng L, Bandura A, Teory SL, Sosial TB, Sosial K, Doll B, et al. *Teori belajar sosial albert bandura*. 1951;
  12. Fasya H, Friska Amelia A. Pengaruh Online game Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student J*. 2017;1(2):127–34.
  13. Haqq TA. Hubungan Intensitas Bermain Online game Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “a, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Univ Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. 2016;
  14. Musthafa AE. Pengaruh Intensitas Bermain Online game dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *J Skripsi [Internet]*. 2015;1(1):1–13. Available from: [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=327466&val=4687&title=Pengaruh Intensitas Bermain Online game dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=327466&val=4687&title=Pengaruh%20Intensitas%20Bermain%20Online%20game%20dan%20Pengawasan%20Orang%20Tua%20Terhadap%20Perilaku%20Agresif%20Anak)