JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psjikologi, 1(1) 2022: 59-67,
DOI: 10.31289/jsa.v1i1.1101

JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi

Available online http://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/index.php/jouska

Diterima: 18 Mei 2022; Direview: 18 Mei 2022; Disetujui: 31 Mei 2022

Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan

Correlation Between The Online Game Addiction With Aggressive Behavior In Teens In The Mabar Hilir Of Medan City

Sri Aulia, Andy Chandra, & Khairuddin
Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir kota Medan. Agresi adalah perilaku menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun psikologis. Salah satu faktor perilaku agresif adalah kecanduan game online. Kecanduan game online adalah ketidakmampuan mengontrol perilaku bermain game online yang menyebabkan masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 orang dengan menggunakan teknik sampling kuota berdasarkan kriteria: remaja yang bermain game online pertarungan, bermain selama minimal satu tahun, bermain game online minimal 3 jam perhari atau 20-25 jam seminggu. Pengambilan data menggunakan skala kecanduan game online dan perilaku agresif yang diuji menggunakan product moment. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa Ada hubungan positif kecanduan game online dengan perilaku agresif, dimana rxy = 0,600 dengan signifikan p = 0,000 < 0,05. Artinya hipotesis ada hubungan positif kecanduan game online dengan perilaku agresif. Dengan asumsi semakin tinggi kecanduan game online maka perilaku agresif semakin tinggi, dan sebaliknya. Hipotesis diterima. Koefisien determinan (r2) dari hubungan antara variabel X dengan variabel Y sebesar r2 = 0,360, ini menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%. Masih terdapat 64% faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif.
Kata Kunci: Kecanduan Game Online; Perilaku Agresif; Remaja

Abstract

This study used quantitative correlational aimed to find out the relationship between online gaming addiction and aggressive behavior in adolescents in the lower reaches of medan cities. Aggression is the behavior of hurting a person, both physically and psychologically. One of the factors of aggressive behavior is addiction to online games. Online gaming addiction is the inability to control the behavior of playing online games that causes social problems and emotional problems for the perpetrator. The sample in this study was 70 people using quota sampling techniques based on criteria: adolescents who played fighting online games, played for at least one year, played online games at least 3 hours per day or 20-25 hours a week. Data capture uses a scale of online gaming addiction and aggressive behavior tested using product moments. Based on the results of the analysis it is known that there is a positive association of online gaming addiction with aggressive behavior, where rxy = 0.600 with a significant p = 0.000 < 0.05. This means that the hypothesis is that there is a positive relationship of online gaming addiction with aggressive behavior. Assuming the higher the addiction to online gaming then the aggressive behavior is higher, and vice versa. Hypothesis accepted. The determinant coefficient (r2) of the relationship between variable X and variable Y of r2 = 0.360, this indicates that online gaming addiction contributes to aggressive behavior by 36%. There are still 64% of other factors that influence aggressive behavior.
Keywords: Adolescent; Aggresive Behavior; Online Gaming Addiction

***How to Cite**:* Aulia, S. Chandra, A. & Khairuddin. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi, 1(1) 2022: 59-67,*

**E-mail: srii06aulia@gmail.com* *ISSN xxxx-xxxx (Online)*

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Seorang remaja tidak dapat lagi dikatakan sebagai kanak-kanak, namun belum cukup matang untuk dikatakan dewasa. Santrock (2007) mengatakan bahwa masa remaja adalah masa paling dinamis dalam kehidupan hal ini dikarenakan terjadi perkembangan yang sangat cepat baik perkembangan fisik, biologis, kognitif, maupun sosioemosional yang dimulai pada usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai22 tahun. (Siregar & Aziz, 2019; Zahara dkk, 2019).

Ketika menginjak masa pubertas,remaja mendapatkan banyak pengaruh dari luar sehingga remaja akan terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Hal ini menyebabkan remaja yang sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan yang sering kali berubah-ubah cenderung akan berperilaku maladaptif, seperti perilaku agresif yang bisa menyebabkan kerugian baik bagi diri sendiri maupun orang lain (Santrock, 2007).

Menurut Erikson (dalam Santrock, 2007) Pada masa remaja individu berusaha menyelesaikan konflik identitas diri agar menjadi orang dewasa yang unik serta mencari peran penting dalamkehidupannya. Pada masa pencarian identitas ini, remaja akan mencobaberbagai peran, baik peran positif maupun negatif. Santrock (2007) mengatakanbahwa remaja memiliki sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil serta sulit menahan dorongan nafsu. (Aziz, 2015; Sulistyaningsih & Aziz, 2016).

Myers (dalam Hidayat. K & Khairuddin. B, 2016) mengatakan bahwa agresi merupakan tingkah laku fisik maupun verbal yang disengaja maupun tidak, yang memiliki maksud untuk menyakiti, menghancurkan ataupunmerugikan orang lain. Restu & Yusri (2013) berpendapat bahwa perilaku agresif mempunyai dampak negatif baik bagi pelaku maupun korban. Secara umum agresi dapat diartikan sebagai serangan yang dilakukan oleh organisme terhadap organismelain, objek lain atau bahkan pada diri sendiri (Sarason, dalam Dayakisni, T & Hudaniyah, 2015).

Agresi *(aggression)* adalah suatu perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik yang dilakukan secara fisik maupun psikologis. Menurut Baron & Richardson (dalam Baron, 2015) agresi merupakan perilaku individu untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut. Definisi Baron mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu : tujuan untuk melukai, individu yang menjadi pelaku,individu yang menjadi korban, serta ketidakinginan korban menerimaperlakuan tersebut. (Saraswaty & Dewi, 2020; Wati, 2020).

Sears, Taylor & Peplau (2009) mengatakan bahwa perilaku agresif bisa disebabkan oleh faktor-faktor seperti serangan serta frustrasi yang cenderung membuat orang marah, namun orang yang marah tidak selalu berperilaku agresif. Menurut Arkinson (dalam Karyanti, 2018) terdapat beberapa jenis perilaku agresi, yaitu: Agresi instrumental, Agresi verbal, Agresi fisik, Agresi emosional, Agresi konseptual.

Sementara Buss (dalam Karyanti,2018) membagi agresi menjadi beberapabentuk, yaitu:

1. Agresi fisik aktif langsung, yaitu agresiyang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan berhadapanlangsung dengan targetnya dan terjadikontak fisik secara langsung. Contohnya: memukul, menikam, atau menembak seseorang.
2. Agresi fisik pasif langsung, yaitu agresifisik yang dilakukan oleh individu ataukelompok dengan tidak berhadapan secara langsung dengan target dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung. Contohnya: memasang ranjau atau jebakan untuk melukai orang lain, menyewa pembunuh bayaran untuk membunuh orang lain.
3. Agresi fisik aktif tidak langsung, yaitu agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada targetnya namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung. Misalnya: demonstrasi, aksi mogok, dan aksidiam.
4. Agresi fisik pasif tidak langsung, yaitu agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tidak berhadapan dengan targetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung. Contohnya: tidak peduli, apatis, masa bodoh, menolak melakukan tugas penting, tidak mau melakukan perintah.
5. Agresi verbal aktif langsung, yaitu agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan berhadapan langsung dengan target. Contohnya: menghina orang lain dengan kata-kata kasar, mengomel.

6. Agresi verbal pasif langsung, yaituagresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada targetnya dengan berhadapan langsung namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung. Misalnya: menolak bicara atau bungkam.
7. Agresi verbal aktif tidak langsung, yaitu agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengantidak berhadapan langsung dengan target. Contohnya: menyebar berita tidak benar atau gosip tentang orang lain.
8. Agresi verbal pasif tidak langsung, yaitu agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung. Misalnya: tidak memberi dukungan, tidak menggunakan hak suara.

Menurut Sears, Taylor dan Peplau (2009) mengatakan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya agresif, yaitu :

1. Serangan
   Salah satu sumber utama kemarahanadalah serangan atau intrusi dari orang lain.
2. Frustrasi
   Menurut Geen, 1998 Frustrasi berasal dari terhambatnya upaya dalam mencapai suatu tujuan. Frustrasimungkin melahirkan agresi, hal inimungkin karena agresi dapat meringankan emosi negatif (Bushman, Baumeister, & Philips, 2001).
3. Ekspektasi pembalasan
   Faktor yang mungkin memperbesaragresi adalah motivasi untuk balasdendam. Orang yang merasa mampu untuk balas dendam memiliki kemungkinan lebih lama marah terhadap banyak hal dikarenakan mengingat informasi negatif (Taylor, 1992).
4. Kompetisi
   Deutsch (1993) menyatakan bahwa *affectles aggression,* yaitu agresi yang tidak berkaitan dengan keadaan emosional seseorang, mungkin munculsecara tidak sengaja dari situasi yang melahirkan kompetisi.
5. Kekerasan di Media
   Dugaan secara umum bahwa kekerasan di media dapat memicu seseorang untuk berperilaku agresif. Kesepakatan dari beberapa komunitas adalah bahwa kekerasan di televisi dapat menyebabkan perilaku agresif pada anak dan remaja yang menonton acara tersebut, kini tampak jelas bahwa ada hubungan antara kekerasan di televisi dengan perilaku agresif. (National Institute of Mental Health, 1982, h. 6). (Dewi & Alfita, 2015; Dewi, 2018).
6. Kekerasan dalam *Video Game* dan Musik
   Kebanyakan penelitian tentangkekerasan di media difokuskan pada televisi, akan tetapi ada media lain yang juga berperan menjadikan kekerasan semakin bertambah, termasuk *video game* dan juga musik *rock*. Pada kasus *video game* telah banyak pendapat yang telah dikemukakan, seperti ulasan dalam *Research Highlight.* Brad Bushman dan Craig Anderson (2002)melakukan studi eksperimen, dengan hasil yang mengatakan bahwa partisipan yang bermain *video game*kekerasan menggambarkan karakter utama berperilaku lebih agresif, berpikir lebih agresif dan memiliki perasaan yang lebih mudah marah. Hal ini memperlihatkan bahwa memainkan *video game* dapat menimbulkan ekspektasi permusuhanterhadap orang lain. (Dewi & Dalimunthe, 2019; Barus dkk, 2020).

Faktor lain yang juga mendukung perilaku agresif yaitu imitasi kekerasan di media, serta kekerasan dalam *video game* dan juga musik Sears, Taylor dan Peplau(2009). Koeswara (1998) berpendapat bahwa peran pembelajaran model kekerasan adalah faktor utama pembentuk perilaku agresif. Anak-anak serta para remaja yang banyak melihat adegan kekerasan dari alat elektronik seperti *gadget,* televisi, komputer serta *"games"* atau mainan dengan tema kekerasan lainnya.

Anak-anak serta remaja yang sering menggunakan atau melihat hal-hal tersebut akan memudahkan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan akan sangat berpengaruh

terhadap perilakuagresif seseorang. Tidak hanya itu, pembelajaran model kekerasan yang terjadi dilingkungan sekolah, keluarga,maupun teman sebaya juga dapat memicu perilaku agresif.

Akibat menggunakan *game online* secara berlebihan, terdapat pemain yang mengalami kesulitan dalam mengendalikankebiasaan bermain mereka hingga membuat mereka mengalami kecanduan *game online*. Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) *game addiction* atau kecanduan *game* adalah ketidakmampuan individu dalammengontrol perilaku bermain *game* sehingga mengakibatkan terjadi masalahsosial serta emosional bagi pelaku.

Game online yang bertemakanpeperangan sering kali menjadi penyebab munculnya emosi sesaat bagi pemainnya.Banyaknya kekerasan, kata-kata kasar serta hinaan yang terkandung di dalam *game online* seringkali memicu timbulnya amarah serta kekesalan bagi para pemainnya. Banyaknya permainan *game online* ini bisa membuat pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Hal inilah yang seringkali menyebabkan pemain *game online* menjadi lebih agresif ketika bermain.

*Internet Gaming Dissorder (IGD)*merupakan penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam permainan yang mengakibatkan penurunan fungsi sehari-hari individu.Waktu yang dihabiskan individu untuk bermain *game online* biasanya lebih dari 3 jam perhari dan sekurang-kurangnya 30 jam dalam seminggu.

Menurut Yee (2006), ada beberapa faktor yang dapat memotivasi seseorang bermain game online:

a. Relationship

Yaitu didasari karena adanya keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan.

b. Manipulation

Yaitu didasari oleh pemain yang menjadikan pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untukkepuasan dan kekayaan diri. Pemain ini juga akan sangat senang berlaku

c. Immersion

Yaitu didasari karena pemain menyukai menjadi orang lain. Mereka menyukai alur cerita dari "dunia khayal" dengan menciptakan tokoh sesuai dengan yang mereka inginkan.

d. Escapism

Yaitu didasari karena pemain senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, sertamelupakan masalah di kehidupan nyata.

e. Achievement

Yaitu didasari oleh keinginan pemain untuk menjadi kuat di dunia virtual, melalui pencapaian tujuan, akumulasi serta item-item yang merupakansimbol kekuasaan.Young, K (2017) mengatakan terdapat beberapa aspek yang bisa menjadikan seseorang menjadi kecanduan *game online,* yaitu:

1. Salience

Individu merasa terlalu asyik dengan internet, sehingga menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lainnya, individu selalu berpikir dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan tanpa adanya game online.

2. Excessive Use

Individu terlibat dalam perilaku online yang berlebihan dan penggunaan yang kompulsif, serta sering kali tidak dapat mengontrol waktu online, dan kemungkinan besar akan menjadi depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet ataupun bermain game online dalam waktu yang lama.

3. Neglect Work

Memandang internet sebagai alat yang sangat diperlukan dalam hidupnya. Kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, biasanya individu akan menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.

4. Anticipation

Kemungkinan besar memikirkan tentang bermain game online ketika tidak berada di depan komputer atau hp, dan merasa terdorong untuk bermain game online saat sedang offline.

5. Lack of Control

Mengalami kesulitan dalam mengelola waktu online-nya, sering kali online lebih lama dari waktu yang diinginkan, dan orang lain mungkin akan mengeluhkan tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain game online.

6. Neglect of Social Life

Upaya memanfaatkan game online untuk mengatasi masalah situasional atau mengurangi ketegangan mental dan stres. Individu juga sering kali menjalin hubungan baru dengan sesama pengguna internet dan pemain game online untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam kehidupan nyatanya

Kecanduan *game online* yang terjadidi Indonesia mungkin masih menjadi fenomena baru, serta belum dianggap menjadi masalah yang serius, namun jumlahnya akan makin meningkat serta dampak yang ditimbulkan baik terhadap kondisi fisik maupun psikologis tidak dapatdiremehkan. Kecanduan bermain *game online* masuk ke dalam kriteria yang telah ditetapkan oleh WHO yakni sangat memerlukan penanganan yaitu dengan gejala penarikan diri dari lingkungan, kehilangan kendali serta tidak pedulidengan kegiatan yang lain (Young dkk, 2010).

Perilaku agresif yang sering kaliterjadi dilapangan, seperti perilaku verbal saat bermain *game online* kepada teman setimnya yang buruk dalam bermain dengan mengucap kata-kata kasar (seperti:bego, tolol, jancuk, bodoh, dsb), sebagianlainnya sering mengetuk-ngetuk *handphone* ke atas meja ketika terjadi gangguan sinyal. Serta marah ketika diajak berbicara ketika sedang asik bermain *gameonline.*

Dari paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif di Mabar Hilir Kota Medan."

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model korelasional. Maksud korelasi dalam penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

Variabel-variabel pada penelitian ini adalah :

a. Variabel Bebas (X): Kecanduan game online
b. Variabel Terikat (Y) : Perilaku Agresif.

yang diberikan untuk setiap pernyataan mendukung (favorable) yaitu SS=4, S=3, TS=2, STS=1, sedangkan skor untuk pernyataan tidak mendukung (unfavorable) adalah SS=1, S=2, TS=3, dan STS=4.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonprobability Sampling dengan teknik Sampling Kuota. Sampling Kuota adalah teknik pengambilan sampel dengan cara menetapkan jumlah tertentu responden yang harus terpenuhi dalam pengambilan sampel populasi (khususnya yang tidak terhingga atau tidak jelas), kemudian dengan patokan jumlah tersebut peneliti mengambil sampel mengambil sampel secara sembarang asal memenuhi persyaratan sebagai sampel dari populasi tersebut (Kasiram, M, 2008). Dengan sampel pada penelitian ini sebanyak 70 orang remaja di Kelurahan Mabar Hilir Kota Medan.

Teknik pengambilan data adalah upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data-data penelitian (Arikunto, 2010). Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif dan kecanduan game online.

Skala yang digunakan dalam penelitian adalah tipe skala Likert. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok

orang tentang fenomena sosial. Skala likert tersebut menyediakan empat jawaban yaitu :Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS) Skor

Pengukuran perilaku agresif menggunakan skala perilaku agresif berdasarkan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Buss (Karyanti, 2018), yaitu: Agresi fisik aktif langsung, Agresi fisik pasif langsung, Agresi fisik aktif tidak langsung, Agresi fisik pasif tidak langsung, Agresi verbal aktif langsung, Agresi verbal pasif langsung, Agresi verbal aktif tidak langsung, Agresi verbal pasif tidak langsung. Pengukuran kecanduan game online menggunakan skala berdasarkan aspek-aspek dari Young, K. (2017), yaitu sebagai berikut: Salience, Excessive Use, Neglect Work, Anticipation, Lack of Control,Neglect of Social Life

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada remaja di Kelurahan Mabar Hilir pada tanggal 04 Oktober- 09 Oktober 2021. Penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala kecanduan *game online* dan perilakuagresif.

Uji normalitas sebaran dilakukan bertujuan untuk membuktikan bahwa penyebaran data yang menjadi pusat perhatian telah menyebar berdasarkanprinsip kurva normal. Uji normalitas sebaran tersebut dianalisis dengan menggunakan uji *Kolmogorov-SmirnovGoodness of Fit Test.* Pendistribusian data dilakukan dengan menggunakan prinsip kurva normal dengan kriteria apabila p > 0,05 maka sebaran dinyatakan normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Sebaran

Variabel	Mean	SD	K-S	Sig	Keterangan
Kecanduan *Game Online*	74,30	16,294	1,159	0,136	Normal
Perilaku Agresif	85,50	18,782	0,541	0,931	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitasdapat diketahui bahwa perilaku agresif sebagai variabel terikat dan kecanduan *game online* yang merupakan variabel bebas menunjukkan hasil sebaran data yang berdistribusi secara normal.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui derajat pada hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat.

Hasil analisis menyatakan bahwa antara variabel terikat (perilaku agresif) memiliki hubungan linear terhadap variabel bebas (Kecanduan game online). Yang menjadi kriterianya adalah, nilai signifikan (P) pada Deviation From Linearity > 0,05 maka dinyatakan ada hubungan linear.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas Hubungan

Korelasional	r^{xy}	F	P (sig)	Keterangan
X – Y	0,600	1,050	0,451	Linier

Berdasarkan hasil analisis dengan metode analisis korelasi r *Product Moment,* diketahui bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, dengan asumsi semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif, sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah perilaku agresif, dimana rxy = 0,600 dengan signifikansi p = 0,000 < 0,05. Artinya hipotesis yang diajukan dinyatakanditerima.

Koefisien determinan (r2) hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat yaitu sebesar r2 = 0,360. Hal ini menyatakan bahwa kecanduan game online berkontribusi dalam terbentuknya

perilaku agresif sebesar 36%. Berikut merupakan tabel rangkuman hasil perhitungan analisis r product moment.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Analisis r Product Moment

Statistik	Koefisien (r_{xy})	P	Koef. Det. (r^2)	BE%	Ket
X – Y	0,600	0,000	0,360	36%	Signifikan

Hasil Penelitian Menunjukkan koefisien determinan (r2) dari hubungan antar variabel bebas X dengan variabel Y adalah sebesar r2 = 0,360. Ini menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36% selebihnya sebanyak 64% lagi dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dapat dibahas dalam penelitian ini. Berikut faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seperti: kebiasaan yang dipelajari, kondisi internal (kerusakan otak, abnormalitas gen, pengaruh obat- obatan, reaksi terhadap perilaku yang tidak menyenangkan), faktor situasional (ancaman atau serangan, hasutan orang lain, isyarat stimulus agresif, serta karakter sasaran).

Selanjutnya Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode korelasi r product moment, di dapat hasil bahwa ada hubungan positif antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar hilir kota medan, terbukti dengan koefisien rxy = 0,600 dengan signifikan p = 0,000 < 0,050. Yang artinya hipotesis yang diajukan "Ada hubungan positif antara kecanduan game online dengan perilaku

agresif" dengan asumsi semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi pula perilaku agresif. Sebaliknya semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah pula perilaku agresif, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode analisis korelasi r *product moment,* diketahui r_{xy} = 0,600 dengan signifikan p =0,000 < 0,050. Yangartinya hipotesis yang diajukan : Ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Dengan asumsi semakinrendah kecanduan *game online* maka semakin rendah pula perilaku agresif, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y adalah sebesar r^2 = 0,360, ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%.

Berdasarkan dari hasil uji mean empirik dan mean hipotesis maka dapatdisimpulkan bahwa kecanduan *game online* yang diterima tergolong sedang dengan mean hipotetik 77,5 dan mean empirik 74,30 dan perilaku agresif yang diterima tergolong sedang dengan mean hipotetik 100 dan mean empirik 85,50.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
Baron, A.R & Bayrne, D. (2005). Psikologi Sosial.
Jakarta: Erlangga.
Hidayat, K. & Khoiruddin, B. (2016). Psikologi Sosial Aku, Kami, dan Kita. Jakarta: Erlangga.
Karyanti. (2018). Dance Counseling. Yogyakarta: CV Budi Utama.
Kasiram, M. (2008). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Malang: UIN Malang.
Koeswara, E. (1998). Agresi Manusia. Bandung: PT Erasco.
Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a game addiction scale for adolescents. Journal of Media Psychology, 12, 77-95.
Santrock, J. W. (2007). Remaja tenth edition. New York: McGraw Hill.
Taylor, S.E, dkk. (2009). Psikologi Sosial. Depok: Prenadamedia Group.

Young, K. (2010). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents. Jurnal. American.

Young, K. (2017). Internet Addiction Test.

Dewi, S. S., & Dalimunthe, H. A. (2019). The Effectiveness of Universal Design for Learning. Journal of Social Science Studies, 6(1), 112-123

Barus, R. K. I., Dewi, S. S., & Khairuddin, K. (2020). Komunikasi Interpersonal Tenaga Kerja Indonesia dan Anak. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 3(2), 369-376

Dewi, S. S., & Alfita, L. (2015). Perbedaan prokrastinasi akademik antara mahasiswa yang berpacaran dan tidak berpacaran. Jurnal Diversita, 1(1)

Dewi, S. S. (2018). Kecerdasan Emosional dalam Tradisi Upa-Upa Tondi Etnis Mandailing. Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology), 4(1), 79-85

Dalimunthe, H. A., Dewi, S. S., & Faadhil, F. (2020). Pelatihan Universal Design for Learning untuk Meningkatkan Efikasi Diri Guru Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu dalam Mengajar. Jurnal Diversita, 6(1), 133-142

Dewi, S. S., & Alfita, L. (2019). Study Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Diri Remaja Korban Penceraian di SMA Kecamatan Pancur Batu (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area)

Saraswaty, R., & Dewi, S. S. (2020). Pemberdayaan napi perempuan di LP Tanjung Gusta Kecamatan Medan Helvetia, Medan, Sumatera Utara. Randang Tana-Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(3), 140-148

Dewi, S. S. (2017). Hubungan konflik peran ganda dengan ketakutan untuk sukses pada Ibu yang bekerja di PT. Bumi Sari Prima Pematang Siantar. PSIKOLOGI KONSELING, 10(1)

Dewi, S. S., Madjid, A., & Fauzan, A. (2020). The Role of Religiosity in Work-Life Balance. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 3(3), 2363-2374.

Dewi, S. S., Sutrisno, S., Madjid, A., & Suud, F. M. (2021). The Teacher Efficacy in Developing Character Education of Integrated Islamic Schools Students in Indonesia. Ilkogretim Online, 20(1)

Dewi, S. S., Sutrisno, S., & Madjid, A. (2020). THE INTERCONNECTEDNESS OF RELIGIOSITY AND TEACHERS'EFFICACY IN THE CHARACTER EDUCATION IN INDONESIAN ISLAMIC INTEGRATED SCHOOL. European Journal of Social Sciences Studies, 5(3)

Dewi, S. S. (2012). Hubungan Kualitas Kelekatan dan Kemampuan Kreatifitas

Dewi, S. S., & Dalimunthe, H. A. (2022). Efikasi Guru dalam Mengembangkan Religiusitas Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kelas Awal. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3488-3502

Dewi, S. S. (2021). EFIKASI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU DI SUMATERA UTARA (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)

Wati, N. (2020). Hubungan Kepemimpinan Transformasional dengan Motivasi Kerja pada Karyawa PT. Tara Bintang Nusa Pangkalan Brandan (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).

Dewi, S. S. (2019). Hubungan antara Body Image dengan Kepercayaan Diri pada Remaja Putri SMA Swasta Harapan 1 Medan (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area)

Dewi, S. S., & Alfita, L. (2018). Hubungan Dukungan Keluarga dengan Kualitas Hidup pada Lansia di Desa Paya Gambar (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).

Lubis, S. A., & Aziz, A. (2014). Hubungan antara Konsep Diri dan Pusat Kendali (Locus of Control) dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tanah Jambo Aye Aceh Utara

Aziz, A. (2015). Pengaruh Dana Alokasi Umum dan Pendapatan Asli Daerah Terhadap Pendapatan Per Kapita Dengan Belanja Modal Publik Sebagai Variabel Intervening (Doctoral dissertation)

Sulistyaningsih, W., & Aziz, A. (2016). Hubungan Iklim Sekolah dan Motivasi Berprestasi dengan Kebiasaan Belajar pada Siswa MTS Al-Halim Sipogu

Siregar, F. H., & Aziz, A. (2019). PENGARUH KUALITAS PRODUK DENGAN KEPUTUSAN PEMBELIAN HANDPHONE ANDROID PADA MAHASISWA PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA. JURNAL TEKNOLOGI KESEHATAN DAN ILMU SOSIAL (TEKESNOS), 1(1), 70-76.

Aziz, A., & Hasmayni, B. (2019). Hubungan Antara Kepuasan Kerja dengan Komitmen Karyawan PT. Barumun Agro Santoso

Zahara, C. I., Lubis, L., & Aziz, A. (2019). Hubungan Persepsi Siswa terhadap Konselor dan Sarana Prasarana Bimbingan Konseling dengan Minat Layanan Konseling. Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi, 1(2), 116-123.

Enjelita, E., Darmayanti, N., & Aziz, A. (2019). Hubungan Konsep Diri dan Kecerdasan Emosional dengan Stres Kerja pada Pendeta Geraja Batak Karo Prostestan di Wilayah Langkat. Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi, 1(2), 124-137.

Aziz, A. (2020). Hubungan Antara Kepuasan Kerja Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) Pada Karyawan Perum LPPNPI Cabang Medan (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).

Lubis, L., & Aziz, A. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Menengnah.

Ginting, M. N. K., & Azis, A. (2014). Hubungan antara Lingkungan Belajar dan Manajemen Waktu dengan Motivasi Menyelesaikan Studi. Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA, 6(2), 91-97.

Aziz, A., & Ginting, M. N. K. (2011). Hubungan Antara Lingkungan Belajar Dan Manajemen Waktu Dengan Motivasi Menyelesaikan Studi Pada Mahasiswa Pascasarjana Yang telah Menikah. Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA, 3(2), 85-92.

Gaol, M. L., & Aziz, A. (2013). Perbedaan Kompetensi Kepribadian dan Kompetensi Sosial Guru Sd Negeri yang Sudah Sertifikasi dan Yang Belum Sertifikasi. Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA, 5(2), 62-69.

Oktariani, O., Munir, A., & Aziz, A. (2020). Hubungan Self Efficacy dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Self Regulated Learning Pada Mahasiswa Universitas Potensi Utama Medan. Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi, 2(1), 26-33.

Sarinah, S., & Aziz, A. (2010). Hubungan Komunikasi Interpersonal dan Komitmen terhadap Organisasi dengan Kepuasan Kerja Karyawan PT. Perkebunan Nusantara III (PERSERO). Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA, 2(2), 63-75.

Aziz, A. (2010). Hubungan komunikasi interpersonal dan komitmen terhadap organisasi dengan kepuasan kerja karyawan PT. Perkebunan Nusantara III (PERSERO). Jurnal analitika, 2(2), 82-94.

Nafeesa, N., Aziz, A., & Hardjo, S. (2015). Gambaran kematangan karir ditinjau dari jenis kelamin pada siswa sekolah menengah kejuruan dan sekolah menengah umum perguruan panca budi Medan. Psikologi Konseling, 7(2).

Aziz, A., & Siswanto, K. A. P. (2018). Hubungan Antara Self Regulated Learning dengan Kematangan Karir pada Siswa SMA. Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA, 10(1), 7-13.

Badri, M., & Aziz, A. (2011). Pengaruh Locus Of Control dan Harga Diri terhadap Motivasi Kerja Pegawai Dinas Pendidikan Kota Medan. Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA, 3(1), 29-36.

Simorangkir, N. R., Menanti, A., & Aziz, A. (2014). Kontribusi komunikasi persuasif guru terhadap kepercayaan diri dan motivasi belajar. Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA, 6(2), 68-76.

Dalimunthe, L. R. I., Lubis, S. A., & Aziz, A. (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kepercayaan Diri dengan Kemandirian Belajar Siswa di SMP Negeri 9 Tebing Tinggi. Tabularasa: Jurnal Ilmiah Magister Psikologi, 1(2), 2019.