

# Ailsa Athalia Widyadhari 9

*by* Psikologi Umsida

---

**Submission date:** 15-Apr-2025 08:59AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2646409309

**File name:** \_7\_UNTUK\_CALL\_FOR\_PAPER.docx (274.26K)

**Word count:** 4661

**Character count:** 29042



29

## The Relationship between Intensity of Playing Online Games and Aggressive Behavior in Elementary School Students [Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi]

Ailsa Athalia Widyadhari<sup>1)</sup>, Dwi Nastiti<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
ailsawidyadhari@gmail.com

**Abstract.** The rising incidence of aggressive behavior among students has become a serious concern that warrants immediate attention. This issue is no longer limited to middle and high school students, as it is now increasingly observed among elementary school students as well. An initial survey indicated that several students exhibited aggressive behaviors, such as hitting, pushing, throwing objects, mocking, threatening, and using harsh language. This study aims to investigate the relationship between online gaming and aggressive behavior among upper-grade elementary students at SDN Tanggul. A quantitative approach with a correlational research design was employed. The sampling technique used was total sampling, involving 135 students. The results of the correlation test revealed a score of ( $r = 0.762$ ,  $p\text{-value} < 0.001$ ), indicating a significant positive relationship between the intensity of online gaming and students' aggressive behavior. The findings show that the majority of students demonstrated a moderate level of online gaming intensity (57%) and a moderate level of aggressive behavior (67.4%). The distinctiveness of this study lies in its research focus. Unlike previous studies that explored the relationship between online gaming and aggressive behavior among vocational high school students, this study specifically examines the intensity of online gaming and its correlation with aggressive behavior among upper-grade elementary school students.

**Keywords** - aggressive behavior; elementary student; games online

**Abstrak.** Fenomena meningkatnya perilaku agresif di kalangan siswa di sekolah telah menjadi isu krusial yang memerlukan perhatian serius. Saat ini, perilaku agresif tidak hanya ditemukan di kalangan siswa SMP dan SMA, tetapi juga di antara siswa sekolah dasar. Survei awal menunjukkan bahwa beberapa siswa menunjukkan perilaku agresif seperti memukul, mendorong, melempar benda, mengejek, mengancam, dan menggunakan kata-kata kasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara permainan daring (*online gaming*) dan perilaku agresif pada siswa kelas tinggi di SDN Tanggul. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yang melibatkan 135 siswa. Hasil uji korelasi menunjukkan skor ( $r = 0.762$ ,  $p\text{-value} < 0.001$ ), yang menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain game daring dengan perilaku agresif siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat intensitas bermain game daring yang sedang (57%) dan menunjukkan tingkat perilaku agresif yang sedang pula (67,4%). Keunikan dari penelitian ini terletak pada fokus subjek penelitiannya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang meneliti hubungan antara permainan daring dan perilaku agresif di kalangan siswa SMK, penelitian ini secara khusus meneliti intensitas bermain game daring dan korelasinya dengan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar kelas tinggi.

**Kata Kunci** - game online; perilaku agresif; siswa sekolah dasar.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang esensial [1]. Pendidikan memiliki peranan krusial dalam membangun kecerdasan bangsa dengan menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan memiliki tanggung jawab serta siap menghadapi tantangan di masa mendatang [2]. Khususnya pada siswa yakni anak - anak usia sekolah yang menjadi harapan utama dalam proses ini. Masa pertumbuhan dan perkembangan mereka menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini dikarenakan rentannya anak - anak pada masa usia sekolah yang mengalami berbagai masalah baik dari segi fisik maupun psikologis [3]. Menurut Mighwar (2015) (dalam Ausrianti & Andayani, 2022) anak usia sekolah cenderung rentan terhadap masalah psikologis seperti adanya gangguan emosi, kesulitan dalam memahami materi, dan perilaku tidak wajar atau menyimpang. Perilaku menyimpang memiliki dua sifat, yakni agresif dan pasif yang dapat menjadi sumber masalah dan berdampak pada proses pembelajaran serta interaksi sosial dengan teman sebaya sehingga perlu dihindari [3]. Namun realitas menunjukkan bahwa banyak kasus perilaku menyimpang yang terjadi di kalangan siswa seperti menghina, berkata kasar atau tidak pantas, saling mengejek, dan berkelahi antar teman. Tindakan kekerasan yang dilakukan oleh siswa ini mengindikasikan pada perilaku agresif [4].

Fenomena perilaku agresif siswa di sekolah semakin mendapat perhatian belakangan ini, seiring dengan maraknya kasus perundungan di kalangan siswa. Dilansir dari Kompas.com pada 24 Oktober 2024, berdasarkan data yang



dihimpun oleh JPPI, dari Januari hingga September 2024 tercatat ada 293 kasus kekerasan di sekolah, dengan 31% di antaranya merupakan kasus perundungan. Hariyono et al (2018) juga menambahkan bentuk perilaku agresif yang biasa dilakukan oleh siswa yakni mencela orang lain, menyerang secara fisik, berteriak dan berbicara keras, tidak patuh terhadap perintah, meminta hal yang tidak pantas, dan menyerang dengan tingkah laku yang dibenci atau tidak disukai [5].

Dampak dari perilaku agresif, menurut Herawati Dharmayana & Sholihah (2014) dapat dirasakan baik pada individu sendiri maupun pada orang lain. Individu mungkin akan dijauhi oleh teman sebaya, kesulitan dalam menjalin hubungan sosial yang baik dan selalu dianggap buruk oleh orang lain. Sementara itu, orang lain yang menjadi sasaran perilaku agresif akan memiliki perasaan tidak berdaya, sulit untuk membangun kedekatan dengan orang lain, merasa emosi meningkat karena menjadi korban, dan sulit untuk mempercayai orang lain [6]. Fitriyah (2019) (dalam Sari et al, 2022) menambahkan bahwa anak – anak usia sekolah dasar yang menunjukkan perilaku agresif akan kesulitan dalam mengembangkan emosi, terutama empati, sehingga mereka kesulitan merasakan apa yang dialami orang lain [5]. Melihat dampak tersebut, perilaku ini seharusnya tidak terjadi dikalangan masyarakat terutama pada siswa yang menjalani proses pendidikan [7]. Ironisnya, saat ini perilaku agresif tidak hanya dilakukan oleh siswa tingkat menengah atas/ sederajat tetapi juga siswa tingkat dasar [5].

Menurut definisi yang dikemukakan oleh Buss dan Perry, perilaku agresif merupakan suatu bentuk tindakan yang berpotensi mencederai orang lain baik melalui verbal maupun fisik [8]. Buss dan Perry berpendapat bahwa perilaku agresif memiliki beberapa aspek, pertama ialah agresif fisik, yakni perilaku yang melibatkan penggunaan kekuatan fisik untuk menyebabkan cedera pada orang lain, misalnya menendang, memukul, mendorong, dan lain sebagainya. Kedua yakni agresif verbal, yang dijelaskan sebagai bentuk tindakan yang melibatkan penggunaan kata untuk melukai dan menyakiti orang lain, misalnya membentak, mencaci maki, bergosip, mengejek, memfitnah orang lain, dan lain sebagainya. Ketiga yaitu agresif marah, yang diartikan sebagai gambaran emosi atau perasaan seseorang, misalnya mudah tersinggung, tidak mampu mengontrol rasa marah, dan tidak sabar dalam menghadapi sesuatu. Keempat yakni sikap permusuhan, yang meliputi komponen kognitif seseorang, misalnya rasa benci, iri hati, selalu merasa bahwa hidup tidak adil, serta mudah menaruh kecurigaan pada orang disekitarnya [9].

Berdasarkan penelitian Safari & Mulya (2020) mengenai perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V di sekolah dasar diketahui bahwa pada agresif fisik didapatkan hasil yaitu 7 responden (19,4%) dengan kategori agresif rendah, 25 responden (69,4%) dengan kategori agresif sedang dan 4 responden (11,1%) dengan kategori agresif tinggi. Kemudian pada agresif verbal didapatkan hasil yaitu 17 responden (47,2%) dengan kategori agresif rendah dan 19 responden (52,8%) agresif sedang [10]. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Sari et al (2022), mayoritas perilaku agresif pada siswa kelas IV dan V tergolong pada kategori sedang yakni sebanyak 107 orang (74,3%), diikuti dengan sebanyak 36 orang (25%) termasuk dalam kategori rendah, dan hanya 1 orang (0,7%) yang menunjukkan kategori tinggi [5]. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ausrianti & Andayani (2022) mengenai perilaku agresif ditemukan bahwa 35 siswa atau 55,6 % di SD 16 Surau Gadang menunjukkan perilaku agresif, sedangkan 28 siswa atau 44,4% tidak menunjukkan perilaku agresif [3].

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas di SDN Tanggul Wonoayu, ditemukan bahwa perilaku agresif lebih banyak terjadi pada siswa SD kelas tinggi. Kemudian peneliti juga melakukan survei awal yang menunjukkan adanya perilaku agresif pada 15 siswa SDN Tanggul Wonoayu kelas IV, V, VI, dari penyebaran kuesioner oleh peneliti ditemukan bahwa 11 siswa terlibat dalam perilaku agresif fisik, seperti memukul, menenggol, melempar, merusak, mendorong, dan menendang. Selain itu, 12 siswa menunjukkan perilaku agresif verbal, seperti mengejek, mengancam, berkata kasar, dan berteriak. Kemarahan dan kekecewaan muncul pada 14 siswa, sementara 2 siswa menunjukkan keinginan untuk menyakiti. Dari hasil survei tersebut perilaku agresif yang ditemukan oleh peneliti sesuai dengan bentuk perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss & Perry [9].

Salmiati (2015) (dalam Ausrianti & Andayani, 2022) menjelaskan bahwa perilaku agresif muncul akibat terhalangnya keinginan individu atau tidak tercapainya keinginan yang kemudian diekspresikan dalam bentuk nonverbal dan verbal [3]. Menurut Gamayanti (2006) (dalam Agustin et al, 2022), dalam teori sosial - kognitif, anak yang melakukan tindakan agresif sebenarnya tidak memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola masalah sosialnya di kehidupan sehari-hari [11]. Myers (2012) (dalam Salenussa & Soetjiningih, 2022) menambahkan beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif meliputi provokasi, rasa frustrasi, pengaruh obat-obatan terlarang, dan pengaruh lingkungan [4]. Ngalm Purwanto (2016) menambahkan bahwa lingkungan sosial dapat berpengaruh secara langsung dan tidak langsung pada perilaku agresif. Pengaruh langsung misalnya teman sebaya, interaksi sehari-hari dengan keluarga, dan teman yang berumur lebih tua. Sedangkan pengaruh tidak langsung bisa berasal dari media seperti televisi, majalah, radio, buku, dan gadget [5].

Pada era globalisasi saat ini, khususnya smartphone, mengalami peningkatan di kalangan anak-anak [12]. Saat ini sudah umum melihat anak-anak menggunakan perangkat elektronik seperti telepon genggam atau handphone yang menyediakan berbagai jenis konten, mulai dari tontonan, sarana komunikasi, sampai dengan hiburan yaitu bermain *game online* [13]. Aji (2012) (dalam Hasibuan et al, 2022) mengartikan *game online* sebagai jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. Permainan ini bisa dimainkan di berbagai perangkat seperti laptop, komputer,

smartphone atau tablet sekalipun selama perangkat dapat terhubung dengan jaringan internet [13]. *Game online* sendiri diciptakan supaya pemainnya terus menerus merasa tertarik dan mengejar nilai tinggi, sehingga secara tidak sadar pemain *game online* terus bermain tanpa memperhatikan waktu [14]. Akibatnya, saat ini banyak anak yang bermain *game online* secara berlebihan [15]. Dari paparan tersebut, intensitas bermain *game online* dipilih menjadi variabel yang akan diteliti untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perilaku agresif.

Chaplin (dalam Nelwan et al, 2022) mendefinisikan intensitas sebagai ukuran seberapa kuat individu menerima rangsangan, semakin kuat rangsangan, semakin kuat penginderaan [16]. Intensitas dapat dipahami sebagai ukuran dukungan berupa kekuatan yang memperkuat suatu kegiatan, yang mengukur seberapa sering atau seberapa banyak aktivitas tersebut dilakukan dalam jangka waktu tertentu [16]. Chaplin (2009) (dalam Nelwan et al, 2022) mengidentifikasi empat macam aspek intensitas bermain *game online*, pertama yakni frekuensi, yang dimaksud dari aspek ini adalah seberapa sering seseorang bermain *game online* dalam satu periode waktu. Kedua, lama waktu yakni lamanya waktu yang dihabiskan seseorang dalam satu kali sesi bermain *game online*. Ketiga, perhatian penuh yakni kondisi dimana seseorang fokus secara penuh saat bermain *game online* hingga mengabaikan aktivitas lainnya seperti mandi, beristirahat, makan, dan beribadah. Keempat, emosional yakni kondisi timbulnya perasaan seperti senang, kecewa, sedih, marah, bahkan kesal saat bermain game yang membuat individu semakin tenggelam dalam permainan [16].

Kebiasaan bermain *game online* tersebut dapat memberi dampak yang signifikan, diantaranya ialah dapat merendahkan minat belajar siswa yang menyebabkan siswa sulit konsentrasi, menjadi malas belajar dan cenderung mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru, secara fisik game online dapat merusak mata dan saraf [15]. Dampak negatif lain dari *game online* terlihat pada konten yang ditampilkan. Tidak jarang beberapa *game online* menampilkan konten yang melibatkan adegan kekerasan, pornografi dan konten berbahaya lainnya. Tanjung (2015) berpendapat bahwa adegan kekerasan yang terdapat di game online dapat menjadi contoh atau model perilaku, sehingga memicu terjadinya proses belajar [17]. Akibatnya, anak-anak yang intens bermain game dipercaya lebih agresif dalam banyak hal [10]. Hal ini sesuai dengan teori Bandura (dalam Safitri & Fikri, 2022) yang mengemukakan bahwa perilaku agresif dapat berkembang melalui proses pembelajaran sosial (social learning), yaitu melalui peniruan (modelling) dan pengamatan pada perilaku yang muncul di lingkungan sosial [18]. Bandura dalam Waas (2015) mengemukakan bahwa melalui proses observasi dan pembelajaran terhadap perilaku sebuah model, individu dapat mengadopsi perilaku yang serupa [6]. Bermain dan mengamati game online berpotensi memunculkan perilaku agresif, baik secara fisik maupun verbal, karena individu cenderung meniru perilaku yang mereka lihat selama terlibat dalam permainan tersebut [19]. *Game online* yang menampilkan adegan kekerasan, sadis, pembunuhan, penyiksaan, dan darah dapat menyimpan perilaku agresif dalam memori alam bawah sadar seseorang apabila dinikmati dan disaksikan secara berulang-ulang. Paparan konten kekerasan dalam jangka panjang memiliki keterkaitan yang signifikan dengan munculnya perilaku agresif, baik dalam bentuk verbal maupun fisik [6]. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Widodo et al (2022) mengenai Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di SMK Bhakti Praja Slawi yang menunjukkan adanya korelasi positif antara bermain *game online* dengan tingkat agresivitas, yang berarti semakin sering individu bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk menunjukkan perilaku agresif [20].

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada karakteristik subjek yang diteliti. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widodo et al. (2022) mengenai hubungan antara bermain game online dengan perilaku agresif melibatkan subjek berupa siswa SMK Bhakti Praja Slawi. Sementara itu, penelitian ini difokuskan pada siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas tinggi di SDN Tanggul. Perbedaan ini menjadi dasar ketertarikan peneliti untuk mengeksplorasi bagaimana intensitas bermain game online berkaitan dengan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas bermain game online dan perilaku agresif pada siswa SD. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar.

## II. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang data-datanya berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik, sementara jenis penelitian korelasional didefinisikan sebagai jenis penelitian yang menguji hubungan antara satu variabel atau lebih dengan variabel lainnya [21]. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti yakni intensitas bermain *game*

online sebagai variabel independent (X) dan perilaku agresif sebagai variabel dependent (Y). Populasi dari penelitian ini yakni peserta didik yang ada di Sekolah Dasar Negeri Tanggul kelas IV, V, VI yang berjumlah 135 siswa. Teknik sample yang digunakan yakni total sampling. Sugiyono (2015) mengartikan total sampling sebagai metode pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi [5]. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 135 siswa.

Penelitian ini mengaplikasikan metode pengumpulan data melalui skala psikologis berbasis model skala Likert. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2015), skala Likert merupakan instrumen pengukuran yang dirancang dalam bentuk pernyataan dengan beberapa pilihan respons [22]. Untuk mengukur variabel intensitas bermain game online, digunakan skala yang diadaptasi dari Abdillah (2023), yang disusun berdasarkan empat dimensi intensitas bermain game online menurut Chaplin (2009), yakni frekuensi, durasi (lama bermain), perhatian penuh, serta keterlibatan emosional. Skala ini terdiri atas item-item yang bersifat favorable dan unfavorable, dengan empat pilihan jawaban, yaitu: sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), sesuai (S), dan sangat sesuai (SS). Hasil uji reliabilitas terhadap skala ini menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,86 dengan total 16 item yang dinyatakan valid. Sementara itu, untuk mengukur variabel perilaku agresif, digunakan The Aggression Questionnaire yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992). Instrumen ini juga menggunakan model skala Likert dan mencakup empat aspek utama perilaku agresif, yaitu kemarahan (anger), permusuhan (hostility), agresi fisik (physical aggression), dan agresi verbal (verbal aggression), yang telah diadaptasi oleh Abdillah (2023). Uji reliabilitas terhadap skala ini menghasilkan koefisien sebesar 0,848 dengan 12 item yang valid.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment untuk mengetahui hubungan antara variabel independen, yaitu intensitas bermain game online, dengan variabel dependen, yaitu perilaku agresif. Seluruh proses analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 30.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL

Dalam analisis statistik, penting bagi peneliti untuk melakukan uji asumsi sebelum melakukan uji hipotesis agar data dapat diinterpretasikan dengan benar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua uji asumsi, yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig	Ket
Intensitas bermain game online	0,200	Normal
Perilaku agresivitas		

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,200 yang berarti lebih besar dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa sebaran data untuk intensitas bermain game online dan perilaku agresif terdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Ket
Intensitas bermain game online	0,115	Linear
Perilaku agresivitas		

Hasil uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dari hasil ini disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Pearson's Product Moment

Correlations		Intensitas Bermain Game Online	Perilaku Agresivitas
Intensitas Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	,762**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	135	135
Perilaku Agresivitas	Pearson Correlation	,762**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	135	135

Setelah uji asumsi, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan statistik korelasi *Pearson's Product Moment*. Hasil uji statistik ini dikatakan ada hubungan apabila  $p \text{ value} < \alpha (0,05)$  [23]. Hasil uji hipotesis menunjukkan skor ( $r = 0,762$ ,  $p \text{ value} < 0,001$ ). Dengan demikian hipotesis yang diajukan peneliti diterima yakni adanya hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Deskriptif

Kategori	Intensitas bermain <i>game online</i>		Perilaku Agresif	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Rendah	42	31,1%	16	11,9%
Sedang	77	57%	91	67,4%
Tinggi	16	11,9%	28	20,7%
Total	135		135	

Hasil lain yang diperoleh adalah gambaran distribusi kategorisasi data intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif. Pada intensitas bermain *game online* mayoritas siswa berada pada kategori intensitas sedang yakni sejumlah 77 siswa dari 135 siswa (57%), yang berarti siswa cenderung menghabiskan waktu yang cukup sering untuk bermain *game online* [24]. Sementara pada perilaku agresif menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang sejumlah 91 siswa dari 135 siswa (11,9%) yang berarti siswa masih memiliki batasan – batasan norma dan kemampuan untuk menilai mana yang baik dan buruk dalam suatu tindakan [25].

Tabel 5. Deskripsi Intensitas Bermain Game Online Siswa

Aspek	Frekuensi	Presentase	Kelas		
			4	5	6
Frekuensi	88	65%	18	28	42
Lama waktu	48	36%	10	13	25
Perhatian penuh	59	44%	18	16	25
Emosional	64	47%	17	19	28

Hal ini menunjukkan bahwa dilihat dari aspeknya intensitas bermain *game online* yang paling banyak ditunjukkan adalah frekuensi atau seringnya bermain *game online* yakni sebanyak 65% siswa. Selanjutnya sebanyak 47% siswa menunjukkan keterlibatan emosional saat bermain. Selain itu, 44% siswa cenderung memberikan perhatian penuh selama bermain dan 36% siswa menunjukkan perilaku bermain dengan durasi yang cukup lama.

Dilihat dari kelasnya, semua aspek intensitas *game online* muncul pada siswa kelas 6. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 6 merupakan kelompok siswa yang paling sering, paling lama bermain, mengabaikan aktivitas lain, dan melibatkan emosionalnya saat bermain.

Tabel 6. Deskripsi Perilaku Agresif Siswa

Aspek	Frekuensi	Presentase	Kelas		
			4	5	6
Agresi fisik	62	46%	16	14	32
Kemarahan	58	43%	14	16	28
Agresi verbal	44	33%	11	13	20
Permusuhan	56	41%	15	15	26

Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif yang paling banyak dimunculkan ialah agresi fisik sebanyak 46% siswa yang meliputi perilaku seperti merusak barang orang lain dan menyerang orang lain. Selanjutnya, aspek kemarahan terlihat pada 43% siswa, yang ditandai dengan perilaku seperti berteriak kepada orang lain, mudah marah, dan menentang. Selain itu, sebanyak 41% siswa menunjukkan sikap permusuhan yang tercermin dalam perilaku seperti menaruh kecurigaan dan iri hati. Terakhir, agresi verbal yang muncul pada 33%, dengan tindakan seperti mengejek dan mengancam. Ditinjau dari kelasnya, kelas 6 yang paling banyak memunculkan agresi fisik, menunjukkan kemarahan, permusuhan, serta agresi verbal dibanding siswa kelas 4 dan 5.

## B. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis korelasi *Product Moment*, diperoleh

nilai koefisien korelasi ( $r = 0,762$ ,  $p$  value  $< 0,001$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, yang berarti terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain game online dan perilaku agresif. Artinya, siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi cenderung memperlihatkan tingkat perilaku agresif yang lebih tinggi, sementara siswa dengan intensitas bermain game online yang rendah cenderung menunjukkan perilaku agresif yang lebih rendah pula.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahman et al. (2025) yang juga menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada siswa [26]. Hasil penelitian Sulistyawati (2015) menjelaskan bahwa bermain game online dapat memicu proses pembelajaran bagi individu melalui model, konten atau adegan yang mereka saksikan dalam permainan game online. Stimulus yang diterima dan ditangkap oleh berbagai indera tubuh menyatu dengan pikiran, yang kemudian memunculkan proses, pola, dan respon yang semakin berkembang akibat perilaku yang terulang. Proses ini memungkinkan individu untuk mengekspresikan karakter yang diinginkan ke dalam permainan atau sebaliknya karakter yang ada dalam game dimunculkan dalam tindakan [20]. Proses peniruan juga dapat terjadi dalam interaksi ketika bermain game online, seperti penggunaan kata kasar. Ketika situasi dan suasana tersebut terjadi secara berulang, individu cenderung terbiasa untuk menggunakan kata-kata kasar saat bersinteraksi dengan orang lain di kehidupan nyata [27].

Hasil lain dari penelitian ini menunjukkan bahwa 57% siswa memiliki intensitas bermain game online sedang dan 67,4% menunjukkan perilaku agresif pada tingkat yang sama. Dari data tersebut, peneliti menganalisis lebih lanjut mengenai gambaran intensitas bermain dan perilaku agresif pada siswa. Dari segi perilaku agresif, bentuk perilaku agresif yang paling banyak muncul adalah agresif fisik, yang dimunculkan pada 62 siswa (46%) seperti merusak barang dan menyerang orang lain. Selain itu, aspek kemarahan juga cukup banyak dimunculkan oleh siswa, sejumlah 58 siswa (43%) menunjukkan perilaku seperti mudah marah, menentang, dan berteriak kepada orang lain.

Sementara pada intensitas bermain game online yang paling banyak ditunjukkan ialah frekuensi atau seringnya bermain dengan 88 siswa yang mengaku sering bermain game online. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menggunakan waktu mereka untuk bermain sehingga mengurangi kesempatan untuk melakukan aktivitas lain [28]. Menurut Amalia & Syam (2017) mengenai Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh menyatakan bahwa individu yang bermain game online dengan frekuensi tinggi cenderung mengabaikan kehidupan nyata sehingga berdampak pada interaksi sosialnya dan memicu perilaku agresif [20]. Selain itu, keterlibatan emosional siswa saat bermain game online juga cenderung tinggi yakni 64 siswa (47%). Emosi saat bermain game online dapat dipicu oleh beberapa faktor seperti kepuasan setelah kemenangan, perasaan marah saat mengalami kekalahan, dan faktor internal antara lain keinginan kuat mendapat skor tinggi, daya tahan permainan, serta rasa bosan yang dialami di rumah maupun di sekolah sehingga banyak siswa memanfaatkan waktu luang mereka untuk terus bermain game online [20]. Individu yang sering bermain game online, terutama dengan sifat permainan yang kompetitif cenderung lebih mudah terpancing secara emosi, terutama saat mengalami kekalahan. Akibatnya mereka lebih rentan untuk mengekspresikan kemarahan dalam bentuk perilaku agresif, seperti agresif fisik atau ledakan emosi [20]. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahman et al (2025) di atas bahwa semakin tinggi intensitas bermain yang dimiliki semakin meningkat perilaku agresif yang ditunjukkan, dan sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain, semakin rendah tingkat agresivitasnya [26].

Dalam penelitian Mutiara & Netrawati (2023) mengenai Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-Laki Dan Perempuan Di Smp 16 Padang dijelaskan bahwa perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh tipe kepribadian. Sebagai contoh, individu A memiliki karakteristik kompetitif, terburu-buru, dan mudah tersinggung akan cenderung lebih agresif dalam banyak situasi dibandingkan individu B yang memiliki karakteristik tidak kompetitif, santai, dan mampu mengendalikan emosinya [29]. Kemudian pada penelitian Musslifah et al (2021) mengenai Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Pada Anak diperoleh bahwa pola asuh berpotensi memicu perilaku agresif terutama pola asuh otoriter dan permisif. Pola asuh otoriter ditandai dengan pemaksaan kehendak pada anak tanpa memberikan ruang untuk pendapat mereka. Hal ini dapat membuat anak merasa diremehkan, sehingga cenderung mencari individu yang lebih lemah sebagai pelampiasan atas kemarahan dan kekecewaannya. Sementara, pola asuh permisif cenderung memberikan kebebasan tanpa pengawasan yang cukup sehingga membuat anak merasa leluasa bertindak tanpa batasan atau kontrol yang jelas [30].

Limitasi penelitian ini terdapat pada variabel penelitian, dimana peneliti hanya fokus pada satu variabel yakni intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif. Padahal ada beberapa variabel lain yang mempengaruhi perilaku agresif.

#### IV. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada siswa kelas VI, V, V1 di SDN Tanggul. Ada kecenderungan siswa kelas tinggi di SDN

Tanggul memiliki intensitas bermain *game online* dalam kategori sedang yaitu sejumlah 77 siswa (57%) dan perilaku agresif dalam kategori sedang sejumlah 91 siswa (67,4%).

Dengan masih adanya siswa yang menunjukkan kecenderungan berperilaku agresif menjadi pertimbangan bagi orang tua untuk mengawasi perilaku anak dengan cara mengingatkan untuk tidak melakukan tindakan agresif dan mengurangi intensitas bermain *game online*. Bagi institusi terkait disarankan untuk meningkatkan pengawasan perilaku agresif siswa, memberikan peringatan maupun edukasi bagi siswa yang melakukan tindakan agresif atau melakukan konseling apabila tindakan agresifnya sudah berlebihan. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat melakukan penelitian sejenis dengan topik masalah sejenis disarankan untuk mengeksplorasi variabel – variabel lain yang berhubungan dengan perilaku agresif, seperti faktor tipe kepribadian dan pola asuh.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Kepala Sekolah SDN Tanggul Wonoayu atas izin dan kerjasama yang telah diberikan sehingga peneliti dapat memperoleh data yang diperlukan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan, baik secara moril maupun materil, dalam penyelesaian penelitian ini.

#### REFERENSI

- [1] I. M. Gunawan, A. Hartati, and F. S. Mulachela, "Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Siswa di SMKN 4 Mataram," *J. paedagog. penelit. pengemb. pendidik.*, vol. 7, no. 4, p. 385, Oct. 2020, doi: 10.33394/jp.v7i4.2881.
- [2] S. Lestariningsih, A. S. Rahmatullah, and H. Purnomo, "PENGARUH RELIGIUSITAS DAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA SD MUHAMMADIYAH KARANGWARU KOTA YOGYAKARTA," *G.Couns.*, vol. 5, no. 2, pp. 270–281, Jun. 2021, doi: 10.31316/g.couns.v5i2.1573.
- [3] R. Ausrianti and R. P. Andayani, "Hubungan Kekerasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah," *JKM*, vol. 5, no. 1, pp. 56–62, Apr. 2022, doi: 10.36984/jkm.v5i1.252.
- [4] M. N. Salenus and C. H. Soetjijingsih, "POLA ASUH OTORITER (AUTHORITARIAN PARENTING) DAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA DI SALAH SATU SMA DI MALUKU TENGAH," *JCI*, vol. 2, no. 3, pp. 1085–1092, Nov. 2022, doi: 10.53625/jcijurnalcalakrawalailmiah.v2i3.4071.
- [5] C. A. P. Sari, F. Faridah, Y. Kertapati, and N. Chabibah, "Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 6559–6568, Nov. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.1946.
- [6] U. Khaerullah, E. Widiati, and N. Sumarni, "TINGKAT AGRESIVITAS MAHASISWA UNIVERSITAS PADJADJARAN KAMPUS GARUT YANG MENGALAMI KECANDUAN," no. 1, 2020.
- [7] A. Susanti and L. Wicaksono, "ANALISIS PERILAKU AGRESIF PADA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 PONTIANAK," vol. 10, no. 3, 2021, doi: <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i3.45943>.
- [8] R. Kurniati, A. Menanti, and S. Hardjo, "Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter dan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 2 Medan," *Tabularasa*, vol. 1, no. 1, pp. 59–68, Jan. 2019, doi: 10.31289/tabularasa.v1i1.277.
- [9] K. A. Faradis and G. Ahmad, "TANTANGAN PERILAKU: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA MTS HASANUSSHOLIHAT," *JM2PI*, vol. 4, no. 2, pp. 112–127, Nov. 2023, doi: 10.33853/jm2pi.v4i2.759.
- [10] G. Safari and M. Mulya, "HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK KELAS IV DAN V DI SEKOLAH DASAR," *Healthy Journal*, vol. 08, no. 2, 2020.
- [11] A. Agustin, F. D. Purwaningtyas, E. Ristanti, and Y. Fira, "Kelekatan Orangtua dan Kemampuan Kontrol Diri terhadap Perilaku Agresi Remaja," *jip*, vol. 9, no. 2, pp. 271–283, Sep. 2022, doi: 10.35891/jip.v9i2.2880.
- [12] M. Maemonah and A. S. Rahmi, "Pengaruh Smartphone terhadap Perilaku Agresif Anak Usia SD di Dusun Gondanglegi Pada Masa Pandemi," *njpi*, vol. 3, no. 3, pp. 633–654, Sep. 2023, doi: 10.14421/njpi.2023.v3i3-15.
- [13] N. S. P. Hasibuan, I. D. Djalal, and M. A. Hasibuan, "STUDI KASUS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK DI KAB PADANG LAWAS SUMATERA UTARA," *AlAthfal*, vol. 2, no. 1, pp. 103–116, Jun. 2022, doi: 10.24952/alathfal.v2i1.5130.

- [14] B. Mustikasari, D. Setiawan, and I. Ari Pratiwi, "ANALISIS KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SD DI DESA PRAWOTO," *didika*, vol. 6, no. 2, Dec. 2020, doi: 10.29408/didika.v6i2.2846.
- [15] N. Kurnada and R. Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar," *basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5660–5670, Nov. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1738.
- [16] Y. I. Nelwan and D. D. B. Situmorang, "POTRET INTENSITAS BERMAIN ONLINE GAME PADA MAHASISWA SELAMA MASA PANDEMI COVID-19," *psikoedukasi*, vol. 20, no. 2, pp. 176–188, Oct. 2022, doi: 10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417.
- [17] E. Yuris, "DAMPAK PENGGUNAAN INTERNET TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA ANAK," *UNES Journal of Scientech Research*, vol. 8, no. 1, Jun. 2023.
- [18] S. Safitri and Fikri, "HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA USER GAME ONLINE," *JBKP*, vol. 2, no. 1, pp. 28–33, Mar. 2022, doi: 10.37304/pandohop.v2i1.4396.
- [19] N. I. K. Sari, Muh. N. H. Nurdin, and T. Sulastri, "The Relationship Between Game Online Addiction and The Tendency for Verbal Aggressiveness in Multiplayer Online Battle Arena," *ARRUS J. Soc. Sci. Hum.*, vol. 3, no. 5, pp. 685–694, Oct. 2023, doi: 10.35877/soshum2128.
- [20] Y. P. Widodo, F. Hidayat, and N. N. Faikoh, "HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMK BHAKTI PRAJA SLAWI," *JIK*, vol. 13, no. 1, pp. 100–106, Apr. 2022, doi: 10.36308/jik.v13i1.380.
- [21] A. Pramudita, M. Jannah, and Y. E. Riany, "Pengaruh Kelekatkan Orang Tua dan Kecerdasan Emosi Terhadap Agresivitas Remaja di Bogor," 2024.
- [22] S. Ayu, R. Sovayumanto, and S. Rahmi, "TEKNIK KONTRAK PERILAKU TERHADAP PENURUNAN PERILAKU AGRESIF VERBAL SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 TANJUNG PALAS TENGAH,," vol. 01, 2024.
- [23] I. Isnaini, E. Malfasari, Y. Devita, and R. Herniyanti, "INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA," vol. 9, no. 1, 2021.
- [24] A. S. Sari, S. Yuliyanti, L. Puguh W.B, and Supriadi, "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI SISWA," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, vol. 18, no. 4, 2024.
- [25] S. Nisrina, D. R. Lestari, and K. Rachmawati, "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SMP NEGERI 'X' BANJARBARU," vol. 11, no. 2, 2023.
- [26] E. F. Rahman, W. Suarni, and L. Fajriah, "INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DALAM PERILAKU AGRESIF PADA SISWA," vol. 6, 2025.
- [27] M. Arsyad, R. R. Jamain, and Parandregi, "Analisis Perilaku Imitasi Pada Remaja Pemain Game Mobile Legends Online Di Tinjau Dari Pendekatan Kognitif Sosial," *G-Couns*, vol. 8, no. 3, pp. 1349–1355, May 2024, doi: 10.31316/gcouns.v8i3.4927.
- [28] A. Aran and E. Elwindra, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021," *J. Persada Husada Indones.*, vol. 8, no. 31, pp. 1–11, Oct. 2021, doi: 10.56014/jphi.v8i31.328.
- [29] T. N. Mutiara and Netrawati, "PERBEDAAN PERILAKU AGRESIF SISWA LAKI-LAKI DAN PEREMPUAN DI SMAN 16 PADANG," *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (JRbk)*, vol. 8, no. 1, 2023.
- [30] A. R. Musslifah, R. R. Cahyani, and I. B. Hastuti, "PERAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA ANAK," *Jurnal Talenta Psikologi*, vol. 10, no. 2, 2021.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

**Article History:**

Received: 26 June 2018 | Accepted: 08 August 2018 | Published: 30 August 2018

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	1%
4	<a href="https://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://ejurnal.ars.ac.id">ejurnal.ars.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://repository.unika.ac.id">repository.unika.ac.id</a> Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1%
9	Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani Student Paper	1%
10	<a href="http://www.aulad.org">www.aulad.org</a> Internet Source	1%
11	<a href="https://e-journal.undikma.ac.id">e-journal.undikma.ac.id</a> Internet Source	1%
12	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%

13	<a href="http://obsesi.or.id">obsesi.or.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://ojs.uho.ac.id">ojs.uho.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://www.ejournal.bhamada.ac.id">www.ejournal.bhamada.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://journal.tapanulijournal.com">journal.tapanulijournal.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://journal.uns.ac.id">journal.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	Yuliana Yuliana, Silvia Mariana, Olivia Tri Monica, Sulastri Sulastri. "Hubungan Pengetahuan dan Sikap Ibu Hamil dengan Pencegahan Hiperemesis Gravidarum di Puskesmas Putri Ayu Kota Jambi", MAHESA : Malahayati Health Student Journal, 2023 Publication	<1 %
21	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://ejournal.unibba.ac.id">ejournal.unibba.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	<1 %

26	Nilai Hayati. "EFEKTIVITAS SENAM OTAK TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA KELAS V DI YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ISTIQOMAH MEDAN TAHUN 2020", Jurnal Sehat Mandiri, 2021 Publication	<1 %
27	adoc.tips Internet Source	<1 %
28	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	<1 %
30	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
31	austbreck.com.au Internet Source	<1 %
32	repository.ustjogja.ac.id Internet Source	<1 %
33	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
34	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
35	www.scribd.com Internet Source	<1 %
36	123dok.com Internet Source	<1 %
37	Submitted to Universitas Andalas Student Paper	<1 %
38	ejournal.umpri.ac.id Internet Source	<1 %

39

[repository.uin-suska.ac.id](https://repository.uin-suska.ac.id)

Internet Source

<1 %

40

Zannuba Nuriya Chafza, Effy Wardati Maryam. "Hubungan Rasa Syukur dan Kecemasan Sosial di Kalangan Remaja", *Journal of Islamic Psychology*, 2024

Publication

<1 %

41

[eprints.walisongo.ac.id](https://eprints.walisongo.ac.id)

Internet Source

<1 %

42

[j-innovative.org](https://j-innovative.org)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 10 words

Exclude bibliography  On