

The Relationship Between Intensity of Playing Online Games and Academic Boredom to the Level of Aggressiveness in Students of SMK X in Mojokerto City [Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dan Kebosanan Akademik terhadap Tingkat Agresivitas pada Siswa SMK X di Kota Mojokerto]

Imelda Nova Amalia¹⁾, Ghozali Rusyid Affandi²⁾

¹⁾ Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ghozali@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to find out the relationship between academic boredom and intensity of playing online games on the level of aggressiveness in vocational students. In this study, researchers used a group of research subjects from a population, namely students and students of class XI SMK X in Mojokerto City. While the number of samples in this study amounted to 5% of the total population, namely 221 students. In sampling, researchers used simple random sampling techniques. Simple random sampling means giving the same opportunity to each member of the population used to be a research sample. This research is quantitative research, which is in the form of quantitative non-experimentation with a correlational approach. The data collection method or measuring instrument used is a viewing behavior scale and an aggressive behavior scale with a Likert-shaped scale model. The data analysis technique used in this study is multiple correlation. All data analysis calculations were carried out using the SPSS application.*

Keywords - aggressiveness; academic boredom; intensity of playing online games; vocational students

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu hubungan antara kebosanan akademik dan intensitas bermain game online terhadap tingkat agresivitas pada siswa SMK. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan sekelompok subjek penelitian dari sebuah populasi yakni siswa serta siswi kelas XI SMK X di Kota Mojokerto. Sementara jumlah sampel dalam penelitian ini sebesar 5% dari keseluruhan jumlah populasi, yaitu 221 siswa. Dalam penelitian ini, Teknik simple random sampling digunakan sebagai Teknik pengambilan sampelnya. Simple random sampling berarti memberikan opportunity (kesempatan) yang sama pada setiap anggota dari populasi yang digunakan untuk menjadi sampel penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang berupa kuantitatif non-eksperimen dengan pendekatan korelasional. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala perilaku menonton dan skala perilaku agresif dengan model skala berbentuk likert. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi ganda. Semua perhitungan analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.*

Kata Kunci – agresivitas; kebosanan akademik; intensitas bermain game online; siswa SMK

I. PENDAHULUAN

Di setiap tahap perkembangan, masing-masing individu memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap tuntutan di dalamnya. Hal ini juga berlaku pada individu di usia remaja. Menurut Monks, dkk., remaja ialah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang berlangsung antara usia dua belas tahun hingga dua puluh satu tahun [1]. Remaja ialah fase yang krusial karena terjadi peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa dalam segi fisik, kognitif, emosi, dan sosial yang memengaruhi kepribadian seseorang di masa dewasa. Dikatakan sebagai periode krusial karena meskipun pembentukan kepribadian individu dimulai lebih awal, puncaknya dapat dianggap terjadi selama masa remaja, karena setelah masa ini remaja akan menjadi orang dewasa yang dapat dikatakan sebagai individu dengan kepribadian yang lebih konsisten [2].

Adapun salah satu aspek pada diri remaja yang akan memengaruhi pembentukan kepribadiannya adalah psikososial. Interaksi social antar individu yang akan membawa pengaruh ke dalam perkembangan aspek ini. Erick H. Erickson mengatakan terdapat delapan tahapan perkembangan psikososial yang saling berurutan sepanjang hidup manusia yang saling berhubungan satu sama lain dan perlu dituntaskan oleh masing-masing individu. Di masa remaja, individu akan mengalami fase identitas versus kebingungan peran. Tahapan ini merupakan tahapan yang dianggap penting dan paling berpengaruh oleh Erikson [3]. Menurut Erikson, pada tahapan ini tugas utama remaja adalah menuntaskan krisis dan kebingungan identitas, membentuk identitas unik yang ingin dimiliki, menjalin hubungan

dengan lingkungan supaya diakui eksistensinya, dan membangun relasi yang bermakna dengan orang lain [4]. Pada tahap ini remaja akan mencoba berbagai macam peran, sambil mencoba menggabungkannya dengan peran yang mereka dapatkan dari tahapan-tahapan sebelumnya [3]. Menurut Erikson, remaja dapat dikatakan telah menemukan identitasnya ketika mereka dapat menyelesaikan 3 hal, yaitu memilih pekerjaan, mengadopsi nilai yang diyakini, dan mengembangkan identitas seksual yang sesuai [4]. Namun sebaliknya, apabila mereka tidak dapat menuntaskan krisis identitasnya, maka akan muncul kebingungan peran dan ketidakjelasan peran, yang mendorong remaja-remaja tertentu untuk melakukan hal-hal yang menyimpang supaya mendapatkan identitas, bahkan jika identitas yang mereka peroleh adalah identitas yang kurang baik [4]. Hal ini sejalan dengan teori Erikson, bahwa remaja akan kehilangan arah dan berdampak negatif bagi perkembangan dirinya jika mereka gagal mengembangkan rasa identitasnya [5]. Apabila terjadi kegagalan dalam pengembangan identitas, maka mereka akan beranggapan memiliki identitas yang buruk akan lebih baik daripada tidak memiliki identitas. Sehingga, hal ini dapat menimbulkan adanya kenakalan remaja (*delinquency*).

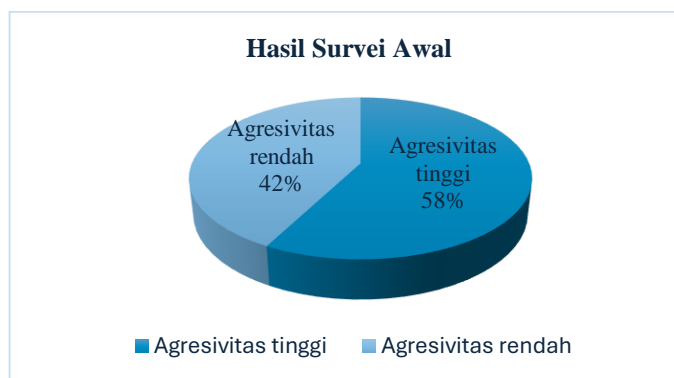
Seperti halnya yang saat ini masih marak terjadi, yakni tawuran antar pelajar. Dikutip dari Liputan6.com [6], dimana pada pada hari Selasa (12/12/2023) malam telah terjadi aksi tawuran antar pelajar SMK, yang diketahui kedua kelompok tawuran tersebut merupakan siswa dari SMK swasta di Kota Bogor, yakni SMK Borcess 2 dengan jumlah 30 orang dan siswa SMK PGRI 1 Bogor dengan jumlah 20 orang. Kasus serupa juga terjadi baru-baru ini. Dikutip dari Kompas.com [7], aksi tawuran antar pelajar telah terjadi pada hari Rabu (8/5/2024). Dimana aksi ini juga dilakukan oleh dua kelompok siswa SMK swasta di Depok, yakni sekelompok siswa SMK Ganesha dan sekelompok siswa SMK Setia Karya. Selain itu, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Lestari & Hariastuti di SMK Negeri di Kediri, yang mana dalam studi ini dilakukan pengisian angket oleh 33 siswa. Adapun hasil dari studi pendahuluan ini adalah sebanyak 88% siswa termasuk memiliki kecenderungan tingkat sedang [8]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Pinilih & Sambodo pada tahun 2016 di SMK X Magelang menunjukkan bahwasanya sebanyak 63% atau sejumlah 51 siswa termasuk ke dalam kategori agresivitas tingkat tinggi dan 37% atau sebanyak 30 siswa berada pada kategori agresivitas tingkat rendah [9]. Di samping itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Saputra pada tahun 2018 menyatakan bahwa tingkat perilaku agresi siswa SMK di Kota Yogyakarta adalah sebagai berikut 1) kategori sangat tinggi yaitu sebesar 5%; 2) kategori tinggi sebesar 26%; 3) kategori sedang sebesar 40%; 4) kategori rendah sebesar 21%; 5) kategori sangat rendah sebesar 8% [10]. Berdasarkan dari beberapa kasus yang telah dapat dijabarkan, dapat diketahui Bersama bahwasanya kasus kekerasan atau agresivitas masih sering dilakukan pada jenjang SMK serta dilakukan oleh siswa SMK.

Buss dan Perry mengatakan bahwa perilaku agresif pada dasarnya merupakan dorongan untuk melukai orang lain, sebagai cara untuk mengungkapkan perasaan negatifnya seperti permusuhan, untuk mencapai keinginan pribadinya [11]. Agresi didefinisikan oleh Anderson dan Bushman sebagai perilaku yang ditujukan kepada orang lain, dengan tujuan menimbulkan kerugian pada mereka. Selain itu, pelaku harus yakin bahwa perilaku tersebut akan membahayakan seseorang yang akan menjadi sasarannya, dan akan mendorongnya untuk menghindari bahaya tersebut [12]. Sementara Baron, Robert A. dan Byrne, Donn mendefinisikan agresif (*aggression*) sebagai penyiksaan yang dilakukan secara sadar dari berbagai jenis kekerasan terhadap orang lain. Oleh karena itu, dari ketiga pendapat tersebut, agresi didefinisikan sebagai perilaku menyakiti, membahayakan, dan merugikan orang lain dengan tujuan untuk mengungkapkan perasaan buruk yang dialami pelaku [13].

Buss dan Perry memisahkan perilaku agresif menjadi empat aspek, yaitu: 1. Agresi fisik, yang merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan serangan secara fisik sebagai cara untuk menunjukkan kemarahannya, seperti memukul, menendang, dan mencubit; 2. Agresi verbal, yang merupakan kecenderungan seseorang untuk menyerang orang lain dengan menggunakan kata-kata yang merugikan dan menyakiti, seperti menghina, mengejek, dan berkata kotor pada orang lain; 3. Marah, merupakan perwujudan dari emosi ataupun afektif yang berbentuk dorongan fisiologis sebagai fase persiapan agresi; 4. Permusuhan ialah rasa sakit hati serta merasakan adanya perilaku tidak adil sebagai hasil dari proses berpikir atau kognitif seperti rasa benci dan curiga pada orang lain, merasa kehidupan yang dijalani tidak adil, dan iri hati [13]. Pada dasarnya setiap orang memiliki perilaku agresif, namun memiliki tingkatan yang berbeda [14]. Permasalahannya terletak pada orang yang memiliki perilaku agresi dengan kadar tinggi.

Sebagaimana temuan survei yang telah dilakukan oleh peneliti pada SMK X di Kota Mojokerto, menunjukkan adanya siswa yang mengalami kecenderungan untuk berperilaku agresif. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK X Mojokerto ini, dapat diketahui bahwasanya perilaku agresif di sekolah tersebut sering terjadi di seluruh kelas, yakni kelas X, XI, dan XII. Bahkan tak jarang yang awalnya hanya sebatas saling mengejek, berakhir menjadi perkelahian. Hasil ini diperkuat dengan penyebaran angket perilaku agresif dengan skala yang berdasarkan pada aspek-aspek perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss dan Perry dan telah diadaptasi oleh Hary Herman. Pengisian ini dilakukan oleh 26 siswa SMK X dengan jumlah pengisi dari siswa laki-laki sejumlah 23 anak dan siswa perempuan sejumlah 3 anak, sehingga jumlah keseluruhan responden pada survei awal ini adalah 26 responden. Dari survei ini, dapat diketahui bahwasanya sebesar 58% responden atau sejumlah 15 siswa mengalami kecenderungan

untuk melakukan agresivitas dengan tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan 43% responden atau sebesar 11 siswa lainnya.



Gambar 1. Diagram hasil survei awal SMK X Mojokerto

Munculnya perilaku agresif pada siswa dipengaruhi oleh faktor internal dari siswa. Adapun faktor internal yang mendorong adanya perilaku agresif pada siswa adalah kebosanan akademik [15]. Kebosanan didefinisikan oleh Pekrun, dkk., sebagai keadaan afektif yang terdiri dari emosi tidak menyenangkan, minimnya rangsangan, dan gairah fisiologis yang minim [16]. Sementara kebosanan akademik merupakan salah satu dari banyak emosi yang berhubungan dengan sekolah, dan digambarkan sebagai emosi negatif yang dapat menghambat pencapaian tujuan dalam bidang akademik dari seseorang [16]. Menurut Affandi, dkk., kebosanan akademik adalah suatu emosi negatif yang ditandai dengan gairah yang rendah, ketidaknyamanan, kebosanan, ketegangan, dan pengulangan selama mengerjakan tugas [15]. Sementara menurut Pristanti dan Irawan [17], kejenuhan belajar ialah suatu kondisi emosi yang dialami oleh seseorang yang bosan secara fisik dan mental akibat dari tekanan pembelajaran yang semakin tinggi. Dari beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwasanya kebosanan akademik merupakan suatu emosi negatif yang muncul akibat dari adanya tuntutan belajar yang meningkat dan dapat menyebabkan munculnya ketidaknyamanan, perasaan tidak menyenangkan, dan kurangnya gairah dalam mengerjakan tugas. Ozerk mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan siswa bosan di sekolah, antara lain. Kebosanan akademik merupakan masalah yang banyak terjadi pada siswa usia remaja. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Affandi, dkk., yang mengungkapkan bahwa remaja lebih rentan terhadap kebosanan akademik dibandingkan orang dewasa, karena remaja mungkin kurang siap untuk mengidentifikasi dan menghadapi kebosanan akademik secara efektif [15]. Namun, yang disayangkan adalah kebosanan akademik ini masih belum banyak mendapat perhatian dan cenderung disepelekan dampaknya. Hal ini terbukti dari masih sedikitnya literatur maupun penelitian terkait kebosanan akademik. Sebagaimana pendapat Ozerk [16], yang menyebutkan bahwasanya dari perspektif guru, kebosanan tidak memiliki sifat interupsi seperti kemarahan dalam situasi kelas. Selain itu, menurut Pekrun, dkk., jika dilihat dari segi klinis kebosanan tidak memiliki relevansi psikopatologis dibandingkan dengan emosi lain seperti kecemasan [16]. Kendati demikian, kebosanan akademik tentu saja menimbulkan dampak yang merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain. Sebagaimana pendapat Affandi, dkk. [15], yang menyebutkan bahwa tingkat kebosanan yang tinggi dapat berdampak negatif bagi pembelajaran siswa, menyebabkan ketidakpuasan, kurangnya perhatian, demotivasi, mendorong adanya perilaku kekerasan dan intimidasi terhadap teman sebaya. Adapun aspek-aspek untuk mengukur tingkat kebosanan akademis menurut Pekrun et al., yaitu komponen 1) afektif, yang artinya siswa yang bosan sedang merasakan suatu ketidakpercayaan batin; 2) kognitif, yang terekspresikan ketika perasaan subjektif siswa menjadi lebih lambat; 3) motivasi, yaitu keinginan siswa untuk melarikan diri dari situasi tersebut; dan 4) ekspresif, yang membuat kebosanan itu terlihat, baik melalui ekspresi wajah maupun tubuh [16].

Di samping faktor internal, terdapat pula faktor pendorong yang datangnya dari luar atau faktor eksternal siswa, yaitu tayangan kekerasan, yang dapat bersumber dari permainan dalam ponsel atau yang biasa disebut *game online*. Menurut Apriliyani, *game online* merupakan permainan yang memerlukan koneksi internet dalam memainkannya [18]. Bak bermain secara nyata, visual dalam *game online* dapat bergerak seperti berjalan, berlari, hingga menyerang lawan. Hal ini lah yang dapat menjadi pemicu adanya perilaku agresif. Menurut Fasya, Sebagian besar *game online* mengandung unsur agresivitas atau kekerasan. Saat ini, banyak sekali siswa yang memainkan *game online*. Tak jarang dari mereka memainkan *game* tersebut secara bersama-sama atau yang biasa disebut *mabar (main bareng)*. Hal ini yang dapat menyebabkan *game online* sangat mudah dikenal oleh kalangan anak-anak hingga remaja sekalipun mereka sedang berada di sekolah. Menurut Rufaidah, saat ini banyak ditemukan siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi. Menurut Athur S. Reber dan Emely S. Reber, intensitas merupakan kekuatan dari perilaku yang diperlihatkan [19]. Sementara menurut Ajzen, intensitas merupakan sejauh mana Tingkat kesungguhan

dan kesediaan individu untuk mencoba berperilaku yang dilakukan secara berulang-ulang. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah kesediaan dan kekuatan minat seseorang untuk memainkan *game online* dalam waktu tertentu secara berulang-ulang. Perilaku ini akan mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang agresif. Karena, seseorang akan merasa agresif setelah bermain *game online*, merasa ingin tahu dan ingin mencoba seperti apa yang dilihatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Bushman dan Anderson, yang mengungkapkan bahwa paparan langsung dari kekerasan media seperti *game online* dapat menimbulkan adanya peningkatan agresivitas yang signifikan [20]. Menurut Ajzen, terdapat 3 aspek dalam intensitas, antara lain 1) Durasi (*duration*), yang merupakan seberapa lama waktu individu dalam memainkan *game online*; 2) Frekuensi (*frequency*), merupakan tingginya tingkat aktivitas yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang; 3) Konsentrasi (*concentration*), merupakan seberapa tinggi tingkat konsentrasi individu dalam bermain *game online* hingga dapat mengesampingkan hal lain.

Kedua hal yang telah dipaparkan di atas memicu adanya perilaku agresivitas. Untuk itu, meskipun terlihat sepele namun tetap perlu mendapat perhatian. Karena pada dasarnya perilaku agresif tidak membawa dampak positif bagi siswa yang menjadi pelaku maupun korban. Justru kebalikannya, perilaku agresif hanya akan membawa dampak negatif bagi siswa yang menjadi korban berupa timbulnya sakit fisik maupun sakit psikis. Di samping membawa dampak negatif bagi siswa yang menjadi korban, perilaku agresif juga akan membawa dampak negatif bagi siswa yang menjadi pelakunya. Sehingga, penelitian ini penting untuk dilakukan, karena jika siswa melakukan perilaku menyakiti orang lain atau agresivitas, maka siswa akan mengalami penurunan hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Zulfany dan Amin yang menyebutkan perilaku agresif secara langsung maupun tidak, akan dapat menentukan sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar [21]. Perilaku agresif siswa dalam lingkungan sekolah dapat dilihat dari sikap siswa terhadap guru, sesama teman dan kemampuan siswa dalam mengontrol rasa marah atau emosi. Sikap tersebut akan menjadi hal yang diperhitungkan bagi seorang guru untuk menilai kompetensi siswa, terutama pada aspek afektif.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nabila & Sugandi, hubungan antara intensitas menonton tayangan kekerasan dengan tingkat perilaku agresif diteliti pada sasaran remaja [22]. Maka dari itu, pada penelitian kali ini peneliti ingin meneliti kedua variable tersebut dengan sasaran yang lebih spesifik, yakni pada siswa SMK. Di samping itu, variable perilaku agresivitas belum pernah diteliti dengan variabel kebosanan akademik. Namun, dengan adanya beberapa uraian di atas, peneliti ingin mencari tahu apakah terdapat hubungan antara kebosanan akademik dan intensitas menonton tayangan kekerasan dengan tingkat agresivitas pada siswa SMK. Sehingga hipotesa mayor dari penelitian ini adalah terdapat hubungan bersama-sama antara kebosanan akademik dan intensitas menonton tayangan kekerasan dengan tingkat agresivitas pada siswa SMK X di Kota Mojokerto. Sementara hipotesa minor dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif antara kebosanan akademik dan tingkat perilaku agresivitas pada siswa SMK. Serta terdapat hubungan yang positif antara intensitas menonton tayangan kekerasan dengan tingkat perilaku agresivitas pada siswa SMK [22].

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif non-eksperimen dengan pendekatan korelasional. Dimana menurut John W. Creswell (2017: 4) penelitian kuantitatif merupakan prosedur untuk melakukan uji coba teori-teori tertentu dengan cara menguji secara sistematis hubungan antar variabel, yang mana variabel-variabel tersebut akan diukur sehingga data yang dihasilkan berupa angka-angka yang dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik [23]. Penelitian kuantitatif non-eksperimen berarti penelitian yang dilakukan tanpa adanya manipulasi dan kontrol perilaku, dalam arti subjek yang dianalisa apa adanya dan hubungan antarvariabel diuji tanpa melakukan perubahan apapun [24]. Sementara korelasional sendiri menurut Arikunto adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya hubungan maupun pengaruh antara dua variabel atau lebih [23].

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sekelompok subjek penelitian dari populasi tertentu. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK X Kota Mojokerto dengan jumlah keseluruhan siswanya adalah 600 siswa. Sementara jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebesar 5% dari keseluruhan jumlah populasi. Sehingga, jika dilihat berdasarkan tabel Krejcie dan Morgan, 5% dari 600 siswa adalah 221 siswa. Teknik *simple random sampling* digunakan peneliti sebagai Teknik pengambilan sampel pada penelitian kali ini. Dimana *simple random sampling* berarti memberikan *opportunity* (kesempatan) yang sama pada setiap bagian dari populasi yang digunakan untuk menjadi sampel penelitian [25].

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kebosanan akademik adalah skala kebosanan akademik yang disusun berdasarkan 4 aspek kebosanan akademik menurut Pekrun, dkk., yang terdiri atas afektif, kognitif, motivasi, dan ekspresif, yang diadaptasi dari G. R. Affandi dengan jumlah 22 aitem dengan hasil uji reliabilitas sebesar 0,945. Selanjutnya, alat ukur untuk mengukur intensitas bermain *game online* adalah skala intensitas bermain *game online* yang dibuat berdasarkan aspek intensitas menurut Ajzen, yakni durasi, frekuensi, dan konsentrasi. Skala ini diadaptasi dari U. Hardi, dengan nilai reliabilitas sebesar 0,813 dan dengan jumlah aitem

sebanyak 18 butir. Sementara pengukuran tingkat agresivitas dalam penelitian ini adalah menggunakan alat ukur agresivitas yang dibuat berdasarkan 4 aspek agresivitas dari Buss dan Perry, yang terdiri atas agresi fisik, agresi verbal, marah, dan permusuhan, yang telah diadopsi dari L. O. Manalu dengan jumlah aitem sebanyak 17 butir dengan hasil uji reliabilitas sebesar 0,910. Model penulisan skala menggunakan skala *likert*. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi ganda dengan bantuan aplikasi *SPSS*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas merupakan prosedur penting dalam konteks analisis statistik untuk memastikan apakah data yang diamati telah tersebar secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *kolmogorov-smirnov*. Penggunaan metode ini didasarkan pada jumlah responden yang >100 orang. Hasil uji normalitas dari ketiga variabel menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Sehingga, dapat dikatakan bahwa data tersebar secara normal.

Tabel 1. Uji Normalitas menggunakan SPSS

		Unstandardized Residual
N		200
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.27036156
Most Extreme Differences	Absolute	.049
	Positive	.037
	Negative	-.049
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

Langkah selanjutnya adalah uji linearitas, yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi apakah antara variabel bebas dan terikat terdapat hubungan yang linear atau tidak. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Sehingga, pengujian dilakukan dua kali, dengan pengujian yang pertama dilakukan pada variabel intensitas bermain game online sebagai variabel X1 dengan agresivitas sebagai variabel Y dan pengujian kedua dilakukan pada variabel kebosanan akademik sebagai variabel X2 dengan agresivitas sebagai variabel Y.

Pada pengujian variabel X1 dengan Y, didapatkan nilai signifikansi deviation sebesar $0,677 > 0,05$. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang tidak linear antara variabel intensitas bermain game online dengan variabel agresivitas.

Tabel 2. Uji Linearitas variabel X1 dengan variabel Y

			Sum of Squares	df	Mean square	F	Sig.
Intensitas bermain game online * Agresivitas	Between groups	(Combined)	1984.187	30	66.140	.957	.535
		Linearity	265.098	1	265.098	3.837	.052
		Deviation from Linearity	1719.089	29	59.279	.858	.677
	Within Groups		11745.435	170	69.091		
Total			13729.622	200			

Sementara pada pengujian kedua, yakni uji linearitas antara variabel X2 dengan Y didapatkan nilai signifikansi deviation sebesar $0,296 > 0,05$. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear anatar variabel kebosanan akademik dengan agresivitas.

Tabel 3. Uji linearitas variabel X2 dengan variabel Y

			Sum of Squares	df	Mean square	F	Sig.
Kebosanan akademik * Agresivitas	Between groups	(Combined)	4713.700	57	82.696	1.312	.101
		Linearity	765.810	1	765.810	12.146	<.001
		Deviation from Linearity	3947.890	56	70.489	1.118	.296

Within Groups	9015.922	143	63.048
Total	13729.622	200	

Selanjutnya merupakan uji hipotesis menggunakan teknik korelasi *product moment*. Dari uji korelasi ini dapat diketahui antara variabel intensitas bermain game online dengan agresivitas terdapat hubungan yang signifikan. Hal ini dikarenakan adanya hasil nilai signifikansi sebesar $0.49 < 0.05$. Sementara di antara variabel kebosanan akademik dan agresivitas terdapat hubungan yang positif, dikarenakan terdapat nilai signifikansi sebesar $0.01 < 0.05$.

Tabel 4. Uji hipotesis menggunakan korelasi product moment

		Intensitas Bermain Game Online	Kebosanan Akademik	Agresivitas
Intensitas bermain Game Online	Pearson Correlation	1	.338**	139*
	Sig. (2-tailed)		<.001	.049
	N	201	201	201
Kebosanan Akademik	Pearson Correlation	.338**	1	.236*
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001
	N	201	201	201
Agresivitas	Pearson Correlation	139*	.236*	1
	Sig. (2-tailed)	.049	<.001	
	N	201	201	201

Setelah melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji ukuran efek menggunakan teknik *Cohen's d Effect Size*. Uji ini dilakukan guna melihat seberapa besar pengaruh dari suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk itu, pada penelitian ini uji ukuran efek dilakukan secara terpisah antara variabel X1 dengan Y dan variabel X2 dengan Y. Pada uji ukuran efek yang pertama, yakni variabel intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas, didapati nilai Cohen's d sebesar 1,00.

Tabel 5. Uji ukuran efek variabel intensitas bermain game online terhadap agresivitas

		standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
IBG - Ag	Cohen's d	10,005	1,001	0,839	1,162
	Hedges' correction	10,040	0,998	0,836	1,158

Sementara pada uji ukuran efek kedua, yakni variabel kebosanan akademik terhadap agresivitas, didapati nilai Cohen's d sebesar 1,85.

Tabel 6. Uji ukuran efek variabel kebosanan akademik terhadap agresivitas

		standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
KA - Ag	Cohen's d	16,517	1,850	1,632	2,067
	Hedges' correction	16,574	1,844	1,627	2,060

Hasil dari kedua uji ukuran efek di atas perlu diinterpretasikan dengan menggunakan pedoman interpretasi *effect size* menurut *Cohen's d*, yang mana tertuang dalam tabel di bawah ini [26]. Berdasarkan tabel di bawah ini, nilai Cohen's d dari variabel intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas, yakni 1,00 termasuk ke dalam kategori besar. Sementara, nilai *Cohen's d* dari variabel kebosanan akademik terhadap agresivitas, yakni 1,85 termasuk ke dalam kategori besar.

Tabel 7. Pedoman interpretasi *Cohen's d Effect Size*

Kategori	Effect Size (d)
Diabaikan	$0,00 \leq d < 0,20$
Kecil	$0,20 \leq d < 0,50$
Sedang	$0,50 \leq d < 0,80$
Besar	$0,80 \leq d < 1,30$
Sangat besar	$1,30 \leq d$

Oleh Buss dan Perry, agresivitas diartikan sebagai dorongan untuk melukai orang lain, sebagai cara untuk mengungkapkan perasaan negatifnya seperti permusuhan, untuk mencapai keinginan pribadinya. Adanya dorongan ini juga dapat disebabkan oleh faktor eksternal dan faktor internal yang mengenai diri siswa. Adapun faktor eksternal yang dapat memicu perilaku agresif adalah *game online*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif. Dengan kata lain, jika intensitas bermain *game online* siswa semakin meningkat, maka semakin meningkat pula perilaku agresifnya. Selain itu, dari hasil uji *Cohen's d Effect Size* menyatakan variabel intensitas bermain *game online* berpengaruh besar terhadap agresivitas. Temuan ini serupa dengan temuan Kartini pada tahun 2016, yang mana intensitas bermain *game online* memiliki hubungan yang positif dengan perilaku agresivitas siswa SMA. Di sisi lain, penelitian Isnaini, dkk., juga mengatakan hal yang serupa, bahwasanya terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja.

Jika dilihat berdasarkan isi dari *game online* yang saat ini banyak dimainkan oleh kalangan siswa, sebagian besar mengandung unsur kekerasan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Fasya, keterpaparan terhadap kekerasan melalui media sosial khususnya *game online*, menjadi fenomena yang baru-baru ini banyak terjadi [27]. Terbukti melalui adanya misi untuk mengalahkan lawan yang dapat dilakukan dengan menembak dan sejenisnya. Menurut Bandura, anak atau remaja dapat terdorong untuk mempelajari suatu perilaku setelah ia melakukannya berkali-kali [27]. Akibat dari adanya proses belajar ini adalah adanya peniruan (*imitation*) terhadap apa yang dipelajari atau diamati. Sehingga, ketika siswa secara intens bermain *game online*, maka hal-hal yang berbau kekerasan dalam *game* tersebut akan ditiru. Selain itu, Dollard, dkk., dan Miller berpendapat bahwa agresivitas dapat didorong oleh frustrasi [28]. Sementara dalam *game online* juga dapat terjadi kekalahan selayaknya permainan pada umumnya. Sehingga, siswa yang bermain *game online* akan merasa frustrasi ketika mengalami hal tersebut. Di sisi lain, frustrasi juga dapat bersumber dari adanya kendala jaringan yang dialami ketika memainkan *game online* ini. Mengingat, *game online* hanya dapat berjalan ketika pemainnya memiliki jaringan yang bagus. Jika terjadi kendala dalam jaringan, maka visual yang dihasilkan oleh *game online* menjadi lebih buram, lambat, *freeze*, *delay*, yang berakibat pada kurangnya kekompakan tim dan dapat berujung pada kekalahan. Frustrasi akibat kekalahan inilah yang menyebabkan munculnya perilaku agresi berupa marah, permusuhan, agresi verbal, hingga agresi non verbal. Sebagaimana menurut Baron & Byrne, Agresi merupakan pelampiasan dari perasaan frustrasi [28].

Disamping hasil di atas, dapat dibuktikan pula bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kebosanan akademik dengan agresivitas. Dengan kata lain, jika tingkat kebosanan akademik siswa meningkat, maka semakin meningkat pula perilaku agresifnya. Pernyataan ini sejalan dengan hasil analisis dari Affandi, dkk., yang menyatakan bahwa kebosanan akademik menyebabkan terjadinya tindakan kekerasan atau agresivitas terhadap teman sebaya, baik agresivitas secara langsung maupun dalam dunia maya (media sosial) [15]. Sementara, uji *Cohen's d Effect Size* menyatakan bahwa kebosanan akademik memiliki pengaruh yang besar terhadap agresivitas.

Menurut Ozerk, timbulnya kebosanan mungkin dapat berkaitan dengan adanya anggapan siswa terhadap materi pelajaran maupun kegiatan akademik yang dilakukannya tidak bermakna [16]. Selain itu, Pekrun dkk., menggambarkan kebosanan sebagai keadaan afektif yang terdiri dari emosi yang tidak menyenangkan, minimnya rangsangan, dan gairah fisiologis yang minim [16]. Karena adanya kebosanan tersebut, yang dilakukan siswa adalah mencari pengalihan emosi. Akibatnya, agresivitas dapat dilakukannya sebagai cara untuk melampiaskan kebosanan, membangkitkan gairah, hingga mengatasi perasaan yang muncul akibat kebosanan yang terjadi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya hipotesa mayor yang menyatakan “terdapat hubungan bersama-sama antara kebosanan akademik dan intensitas menonton tayangan kekerasan dengan tingkat agresivitas pada siswa SMK X di Kota Mojokerto” diterima.

Namun, keterbatasan dari penelitian ini adalah tidak adanya kriteria dalam pengambilan sampel. Sehingga, terdapat beberapa responden yang ternyata tidak biasa bermain *game online*. Selain itu, masih jaranganya penelitian terkait kebosanan akademik membuat penelitian ini masih terlalu minim referensi terkait variabel tersebut.

IV. SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini meliputi, adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif siswa, serta antara variabel kebosanan akademik dengan perilaku agresif siswa. Dapat diketahui bersama, bahwasanya kedua variabel X tersebut, yakni intensitas bermain *game online* dan kebosanan akademik sama-sama memiliki pengaruh yang besar terhadap agresivitas siswa. Dari kesimpulan ini, dapat diartikan bahwasanya, hipotesa mayor yang menyatakan “terdapat hubungan bersama-sama antara kebosanan akademik dan intensitas menonton tayangan kekerasan dengan tingkat agresivitas pada siswa SMK X di Kota Mojokerto” diterima.

Untuk mengurangi tingkat perilaku agresif ini, kepada siswa maupun siswi yang merupakan pemain *game online* dapat mengurangi waktu untuk bermain, waktu luang dapat digunakan untuk belajar maupun mengerjakan tugas, dan jika memungkinkan dapat beralih dari *game online* yang berbau kekerasan. Selain itu, terkait dengan kebosanan akademik, dari pihak guru dapat memberikan cara ajar yang lebih variatif kepada siswa siswinya.

Sementara kepada pihak siswa maupun siswi, yang perlu ditanamkan dalam diri adalah tugas kita saat ini adalah belajar. Sehingga, apapun hal yang diajarkan oleh guru pasti akan sangat berharga dan bermanfaat untuk diri sendiri baik saat ini maupun di saat yang akan datang.

Kemudian, saran untuk penelitian serupa yang selanjutnya adalah berkaitan dengan teknik pengambilan sampel. Gunakan teknik dengan menerapkan kriteria spesifik agar responden maupun data yang didapatkan sesuai harapan dan tujuan penelitian. Selain itu, lebih banyak lagi referensi untuk variabel kebosanan akademik.

REFERENSI

- [1] M. Ramadani, N. Afriyeni, and D. Amenike, "Description of Aggression Behavior on Student That Involved In Mass Brawl At SMK Padang City," *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, vol. 1, no. 8, 2022, [Online]. Available: <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- [2] E. Suryana, A. Ika Hasdikurniati, A. Alawiya Hermayanti, and K. Harto, "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan," *Journal Ilmiah Mandala Education (JIME202)*, vol. 8, no. 3, 2022.
- [3] H. S. Friedman and M. W. Schustack, *Kepribadiana, Teori Klasik dan Riset Modern*, 3rd ed., vol. 1. Jakarta: Erlangga, 2006.
- [4] I. Rusuli, "Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson Dengan Konsep Islam," *Jurnal As-Salam*, vol. 6, no. 1, pp. 75–89, 2022.
- [5] S. Anggraini Inshani and F. Zahara Nasution, "Jurnal Rumpun Ilmu Kesehatan Faktor Penyebab Munculnya Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja," *Jurnal JRIK: Jurnal Rumpun Ilmu Kesehatan*, vol. 3, no. 1, pp. 70–86, 2023.
- [6] A. Sudarno, "Viral 2 Kelompok Pelajar SMK di Bogor Tawuran di Tengah Jalan," *Liputan6.com*.
- [7] A. Ikhsan and S. Hardiyanto, "Tawuran Pelajar SMK di Jalan Raya Bogor, Satu Tewas akibat Luka Tusukan," *Kompas.com*.
- [8] F. Lestari and R. T. Hariastuti, "Hubungan Parentification Dan Self worth Dengan Perilaku Agresif Hubungan Parentification Dan Self Worth Dengan Perilaku Agresif Peserta Didik Smk Negeri Di Kediri," *Jurnal BK UNESA*, vol. 11, no. 1, pp. 25–33, 2020, [Online]. Available: <https://news.detik.com>
- [9] S. S. Pinilih and S. Margowati, "Hubungan Komunikasi Antara Orang Tua Dan Anak Dengan Agresivitas Pada Anak Usia Remaja Di Smk X Magelang," *Publikasiilmiah*, pp. 424–435, 2016.
- [10] W. N. E. Saputra, "Perilaku Agresi Pada Siswa SMK di Yogyakarta," *Jurnal Fokus Konseling*, vol. 4, no. 1, p. 1, Jan. 2018, doi: 10.26638/jfk.475.2099.
- [11] D. Natalia Sabintoe and C. Hari Soetjningsih, "Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Smk," *Jurnal Psikologi Konseling*, vol. 17, no. 2, pp. 707–715, 2020.
- [12] F. Lestari and R. T. Hariastuti, "Hubungan Parentification Dan Self worth Dengan Perilaku Agresif Hubungan Parentification Dan Self Worth Dengan Perilaku Agresif Peserta Didik Smk Negeri Di Kediri," 2020. [Online]. Available: <https://news.detik.com>
- [13] G. Ferdiansa and Neviiyarni, "Analisis perilaku agresif siswa," *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, vol. 5, no. 2, pp. 8–12, 2020.
- [14] R. Maditia and P. Sakti, "Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif," *Jurnal Prismawa*, vol. 4, no. 1, pp. 49–54, 2021.
- [15] G. Affandi, C. Hadi, and N. A. Nawangsari, "Academic Boredom in School Context: A Systematic Scoping Review," *European Alliance for Innovation n.o.*, Feb. 2024. doi: 10.4108/eai.18-7-2023.2343413.
- [16] G. Özerk, "Academic boredom: An underestimated challenge in schools," *International Electronic Journal of Elementary Education*, vol. 13, no. 1, pp. 117–125, Sep. 2020, doi: 10.26822/iejee.2020.177.
- [17] N. A. Pristanti¹ and M. Irawan², "Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application Pengaruh Regulasi Emosi Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Online," *IJGC*, vol. 11, no. 2, 2022, doi: 10.15294/ijgc.v11i2.60838.
- [18] A. Rufaidah, D. Renata, S. Utami, A. Nisa, H. Satrianta, and S. Dachmiati, "Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prososial Siswa," *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 20, no. 2, pp. 204–214, 2023, doi: <https://doi.org/10.34005/guidance.v20i02.2735>.
- [19] N. Choirun, "Hubungan Antara Intensitas Mengikuti Pengajian Rutinan Jumat Dengan Sikap Pelayanan Islami Karyawan Rumah Sakit Muhammadiyah Siti Khodijah Gurah Kediri," *Spiritualita*, vol. 1, no. 2, pp. 85–100, 2017, [Online]. Available: <http://www.anneahira.com/pengajian.htm>
- [20] R. Amelia and R. Fitriyani, "Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan Di Televisi Dengan Perilaku Agresif Yang Dilakukan Anak Usia Sekolah Di Madrasah Diniyah Awaliyah Nurul Huda Pajar Bulan," *PSIKIS - Jurnal Psikologi Islami*, vol. 2, no. 2, pp. 195–202, 2016, doi: <https://doi.org/10.19109/psikis.v2i2.1190>.

- [21] F. Zulfany, Herna, and N. Amin, “Pengaruh Agresivitas Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smpn 1 Tinambung,” *Pedamath: Journal On Pedagogical Mathematics*, vol. 5, no. 1, pp. 23–34, 2022.
- [22] A. R. Nabila and M. S. Sugandi, “Pengaruh Perilaku Menonton Tayangan Kekerasan Terhadap Agresivitas Penonton Remaja (Studi Eksplanatif Menonton Tayangan Kekerasan dalam Film ‘Joker’ Terhadap Agresivitas Penonton Remaja di DKI Jakarta),” *Scriptura*, vol. 10, no. 2, pp. 77–84, Dec. 2020, doi: <https://doi.org/10.9744/scriptura.10.2.77-84>.
- [23] D. A. Fajar, L. Fitria, Y. Yunus, P. Studi, and B. Konseling, “Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Agresi Pada Remaja di SMK Negeri Padang,” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 4, pp. 472–481, 2023, doi: 10.54259/diajar.v2i4.1990.
- [24] S. Romlah, S. Tinggi, A. Islam, and P. Bangil, “Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif (Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif),” 2021.
- [25] P. Kanah Arieska and N. Herdiani, “Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif,” *Statistika*, vol. 6, no. 2, pp. 166–171, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.unimus.ac.id>
- [26] I. M. A. Banunaek, “Pengaruh Blended Learning Pada Pembelajaran Matematika (Tinjauan Meta-Analisis),” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2024, doi: <https://doi.org/10.35508/fractal.v5i1.13480>.
- [27] H. Fasya, Satriawan, Alfiana, and A. Friska Amelia, “Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo),” *Hasanuddin Student Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 127–134, 2017, Accessed: Mar. 24, 2025. [Online]. Available: <http://journal-old.unhas.ac.id/index.php/jt/article/view/2025>
- [28] H. Kartini, “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa,” *Psikoborneo*, vol. 4, no. 4, pp. 482–489, 2016.