

STUDENTS ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR AT SMP NEGERI 14 PEKANBARU

Rika Riyana Pratiwi¹, Elni Yakub², Tri Umari³
Rikariyana97@gmail.com, Elniyakub19@gmail.com, Triumari@yahoo.com
Phone Number: 082176449192

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: *The phenomenon that occurs in the field shows the much of students who play online games. Online games can make a person become addicted. Students who play online games tend to have aggressive behavior such as rude said. The purpose of this research are: 1) to know the description of the students who are addicted to online game, and 2) to know the description of aggressive behavior of students who are addicted to online game. The population of this study are students of class VII consisting of 7 classes. A sample of 65 students. The sampling technique is purposive sampling. This research is quantitative descriptive. The data collection instrument uses a questionnaire which is then analyzed by grouping the data and calculating the percentage. The results of this study indicate the duration of addiction time online game is for 3-4 hours a day and ignore to other activity; where online game play is generally done is at home; the types of online games favored by students are Mobile Legends (ML) and Defense of the Ancients (DotA) 2; students who are addicted to online games have health problems like eye pain; psychological conditions experienced by students easily irritated; from the aspect of student learning constantly think of online games during learning; from the social adjustment aspects students ignore others. Whereas the aggressive behavior of students who are addicted to online games including physical aggression are exposed through a tendency to hit if hit by someone then it will retaliate with a harder blow; and commonly performed verbal aggression is to threaten by issuing harsh word*

Keywords: *Addiction of online games, Aggressive behavior*

SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DAN PERILAKU AGRESIF DI SMP NEGERI 14 PEKANBARU

Rika Riyana Pratiwi¹, Elni Yakub², Tri Umari³

Rikariyana97@gmail.com, Elniyakub19@gmail.com, Triumari@yahoo.com

No, HP: 082176449192

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan banyaknya siswa yang bermain game online. Game online dapat membuat seseorang menjadi kecanduan. Siswa yang bermain game online cenderung memiliki perilaku agresif seperti berkata kasar. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui gambaran siswa yang kecanduan game online, dan 2) untuk mengetahui gambaran perilaku agresif siswa yang kecanduan game online. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 14 Pekanbaru yang terdiri dari 7 kelas. Sampel penelitian sejumlah 65 siswa. Teknik sample adalah menggunakan purposive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Instrument pengumpulan data menggunakan angket. Kemudian dianalisis dengan mengelompokkan data dan teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan durasi waktu kecanduan game online adalah selama 3-4 jam dalam sehari dan mengabaikan aktivitas penting lainnya; tempat bermain game online umumnya dilakukan adalah di rumah; jenis game online yang disukai oleh siswa adalah Mobile Legends (ML) dan Defense of the Ancients (DotA 2) ; siswa yang kecanduan game online memiliki masalah kesehatan seperti mata perih; kondisi psikologis yang dialami siswa adalah gampang kesal ketika kalah bermain game online; dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan game online; dari aspek penyesuaian sosial siswa mengabaikan orang lain. Sedangkan perilaku agresif siswa yang kecanduan game online meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul oleh seseorang maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras; dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar.

Kata Kunci: Kecanduan game online, Perilaku agresif

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan setiap tahunnya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini memberikan dampak terhadap masyarakat global. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan bagi penggunaannya untuk memperoleh informasi dengan cepat. Selain informasi, internet juga menyediakan berbagai sarana hiburan seperti *game online*. Permainan *game online* menjadi salah satu fenomena yang hangat di kalangan masyarakat global sekarang. *Game online* merupakan sebuah permainan yang di mainkan secara *online* yang memberikan fasilitas lebih baik di dibandingkan dengan *game offline*. Fasilitas yang terdapat pada *game online* memungkinkan bagi pemainnya untuk saling berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia. *Game online* mampu membuat pemainnya menjadi kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan perilaku kompulsif yang membuat pemainnya kehilangan kontrol dalam membatasi penggunaannya. Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Seseorang yang kecanduan *game online* dapat memicu perilaku agresif. Unsur kekerasan dan perilaku impulsif dianggap sebagai masalah kronis dari *game online*. Ini terlihat dari kasus seorang anak yang membunuh ibunya akibat kecanduan *game*. Karena merasa bersalah setelah melakukan tindakan tidak bermoral itu, akhirnya anak itu bunuh diri (Yee Jin Shin, 2013). Seorang wanita muda berusia 21 tahun dari Tiongkok, kehilangan penglihatan di mata kanannya setelah bermain *game mobile* sepanjang hari. Wu memainkan *game* 7-8 jam sehari, bahkan melewatkan waktu tidurnya hanya untuk memainkan *game online* (Liputan6.com, 6 Oktober 2017). Menurut Kukuh Pambuka Putra, *et al* (2017) yang didapat hasil bahwa anak yang kecanduan *game online* yaitu bermain selama > 3 jam per hari dan > 21 jam per minggu. Sedangkan menurut Rika Agustina Amanda (2016), responden memainkan *game online* berulang kali dalam sehari, responden juga bermain di waktu libur, tidak bisa membagi waktu antara dunia maya dan dunia nyata, merasa dendam jika kalah bermain *game online*, menimbulkan gugup, takut dan menjadi gelisah, serta membuat pemainnya menjadi agresif sehingga lebih sensitif dan temperamental. Ada pengaruh bermain *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda, dari seberapa sering mereka bermain dan berapa lama mereka mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian timbul agresif dari kebiasaan mereka bermain *game online*. Temuan Nurul Jannah, *et al* (2015) diperoleh hasil bahwa seseorang yang keseringan bermain *game* akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu yang terbuang, tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain karena seseorang menganggap *game* lebih penting dari pada hal lainnya, serta timbulnya rasa emosional pada pemain *game* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain *game*. Survei pendahuluan di temukan siswa yang memiliki kecanduan bermain *game online*, seperti: 1) siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan, 2) siswa mudah berkata kasar, 3) interaksi sosial siswa kurang baik, dan 4) siswa kurang bisa mengatur waktu.

Menurut Ahmad Baedowi (2015), kecanduan *game online* adalah perilaku kompulsif anak yang mengikat secara negatif dan terus-menerus, sehingga akhirnya mereka akan kehilangan kontrol dan kemampuan dalam membatasi penggunaannya. Kecanduan *game online* memiliki durasi waktu yaitu selama 3-4 jam atau lebih dalam sehari. Sangat diyakini bahwa penggunaan *game online* bagi anak usia sekolah seolah bagai candu yang tak mudah di cegah. Aspek kecanduan *game online* yaitu sebagai

berikut: 1) Durasi dan kesulitan mengatur waktu. Seseorang yang kecanduan *game online* akan mengikat secara terus menerus, sehingga akhirnya akan kehilangan kontrol dan kemampuan dalam membatasi penggunaannya. Seseorang yang mengonsumsi *game online* lebih dari 3-4 jam dalam sehari dapat merusak susunan saraf mata (Ahmad Baedowi, 2015). 2) Tempat. Fenomena bermain *game online* dapat dilihat dari berbagai tempat seperti di berbagai sudut jalan, mal, dan berbagai *game center* yakni di rumah dan warnet (Samuel Henry, 2010). 3) Jenis game online. Jenis game biasa disebut dengan *genre game*. *Genre game* adalah gaya format dari sebuah *game*. *Game online* bermacam-macam, ada jenis *game* berisi tentang pertarungan seperti *Street Fighter*, *Samurai Showdown*, *Virtual Fighter* dan Kungfu. *Game* yang mengutamakan kecepatan gerakan dan banyak baku tembak seperti *Counterstrike* dan *Doom*. *Game* yang mengandalkan kemampuan fisik seperti *game Angry Birds*, ada juga yang memerlukan taktik dan logika di dalam permainannya seperti *Clash Of Clans*, dan terdapat pula *game* yang memungkinkan pemainnya untuk memainkan banyak karakter dan saling berinteraksi antar tim seperti *Dota 2* (Samuel Henry, 2010). 4) Kesehatan. bermain *game online* dapat mempengaruhi kesehatan seseorang seperti dapat merusak susunan saraf mata, dislokasi jari-jari tangan, penyakit di sekitar tulang punggung. Setiap satu jam tambahan bermain *video game* setara dengan peningkatan resiko mengalami rasa sakit tulang dan pergelangan tangan sebesar 50 %. Selain itu, anak-anak yang lebih muda lebih beresiko mengalami rasa sakit di pergelangan tangan dibandingkan anak yang lebih tua (Usep Kustiawan, 2016). 5) Kondisi psikologis. Seseorang yang kecanduan *game online* dapat memicu rasa marah sehingga tak jarang akan berkelanjutan dengan tindakan agresif seperti mengumpat bahkan membanting barang, menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan *game online* tersebut (Usep Kustiawan, 2016). 6) Belajar. Keasyikan bermain *game online* dapat membuat seseorang lupa waktu untuk berpikir pada hal-hal penting lainnya seperti lupa belajar serta tugas dan tanggung jawabnya (Usep Kustiawan, 2016). 7) Penyesuaian sosial. *Game online* dapat menyebabkan anti sosial, meningkatkan agresivitas pemainnya, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan teman-teman (Usep Kustiawan, 2016).

Perilaku agresif menurut Myers (2012) merupakan perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Jenis-jenis perilaku agresif meliputi: 1) Perilaku fisik. Perilaku fisik merupakan perilaku yang termasuk dalam agresi yang bertujuan untuk menyakiti orang lain secara fisik. Agresif fisik meliputi menendang, memukul, menampar dan menghancurkan barang. 2) Perilaku verbal. Agresif verbal menggunakan kata-kata untuk menyakiti orang lain. Agresi verbal seperti mengancam, menghina, bergunjing dan berbohong. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui gambaran siswa yang kecanduan *game online*, dan 2) untuk mengetahui gambaran perilaku agresif siswa yang kecanduan *game online*.

METODE PENELITIAN

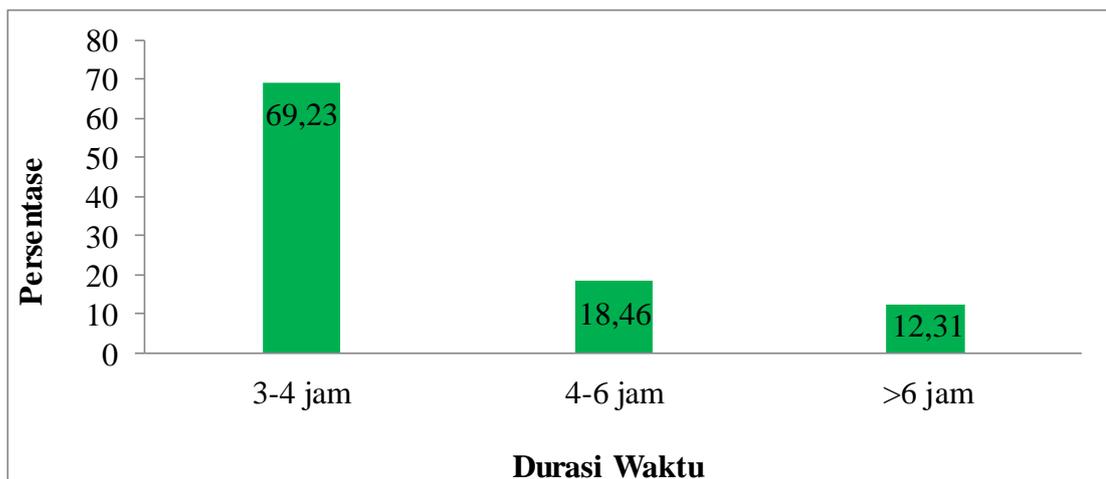
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Pekanbaru. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terdiri dari 7 kelas. Sampel penelitian 65 siswa. Teknik sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Instrument pengumpulan data menggunakan angket. Kemudian dianalisis dengan mengelompokkan data dan teknik persentase. Kecanduan *game online*

adalah perilaku yang dilakukan secara berulang dan mengikat secara terus-menerus, sehingga pemainnya akan kehilangan kontrol dalam membatasi penggunaannya. Kecanduan *game online* memiliki durasi waktu 3-4 jam atau lebih dalam sehari yang dapat membuat pemainnya lupa waktu makan, belajar dan yang lainnya. Aspek kecanduan *game online* meliputi durasi dan kesulitan mengatur waktu, tempat, jenis *game online*, kesehatan, kondisi psikologis, belajar dan penyesuaian sosial. Sedangkan perilaku agresif adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. Aspek perilaku agresif meliputi agresif fisik dan agresif verbal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Siswa yang Kecanduan *Game Online*

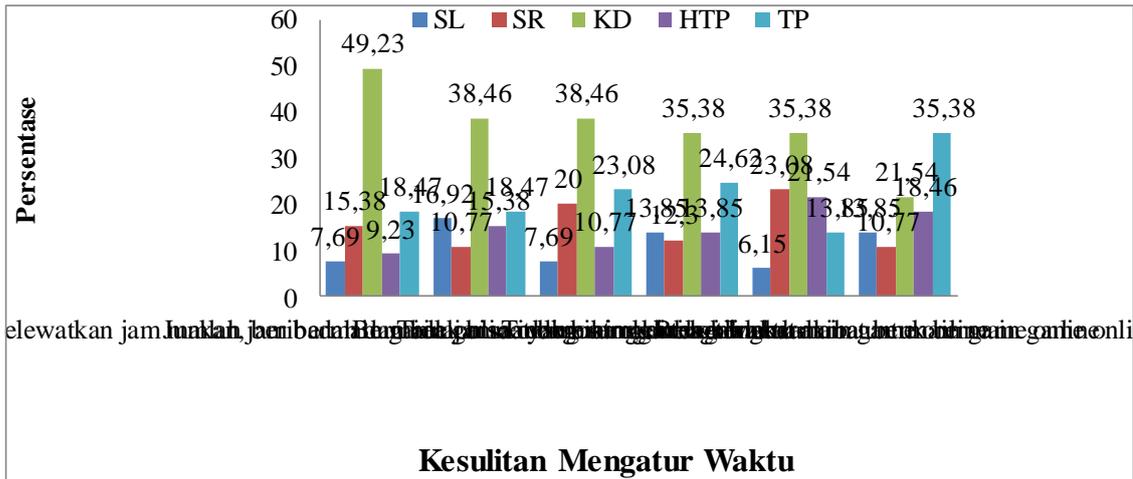
Ada bermacam-macam durasi dan kesulitan yang dialami siswa kecanduan *game online* dalam mengatur waktu. Secara rinci untuk melihat durasi waktu dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1 Durasi waktu kecanduan *game online*

Gambar 1 menunjukkan durasi waktu oleh siswa didominasi pada jam bermain selama 3-4 jam (69.23%), dan yang terendah yaitu siswa bermain selama >6 jam (12.31%).

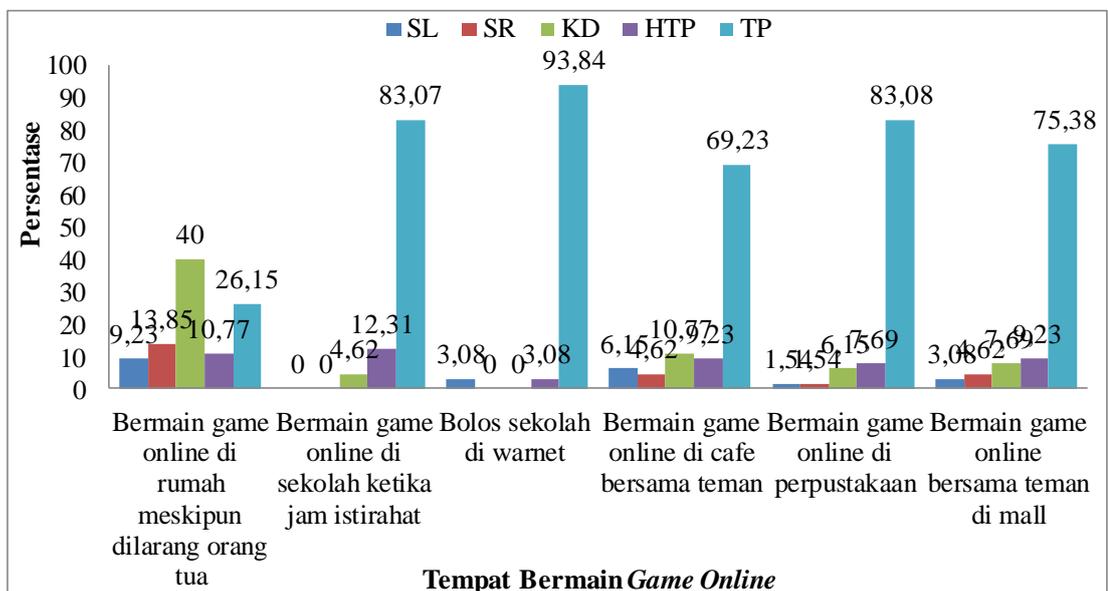
Ada beberapa kesulitan mengatur waktu yang dialami siswa kecanduan *game online*. secara rinci dapat di lihat pada gambar 2:



Gambar 2 Kesulitan mengatur waktu kecanduan *game online*

Gambar 2 diketahui bahwa hampir seluruh siswa melewati jam makan, beribadah dan belajar saat bermain *game online* yaitu 49.23% yang memilih kadang-kadang. Sedangkan yang terendah yaitu siswa terkadang rela berlama-lama untuk bermain *game online* 21.54%.

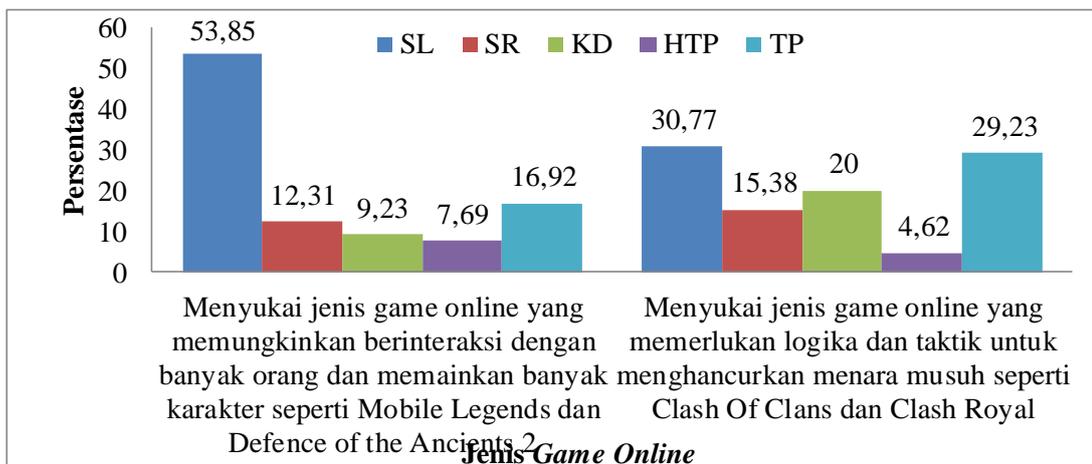
Ada beberapa tempat yang digunakan siswa untuk bermain *game online*. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3 Tempat bermain *game online*

Gambar 3 menunjukkan tempat yang umumnya siswa tidak pernah bolos sekolah di warnet 93.84% dan siswa yang bermain *game online* di rumah 40%.

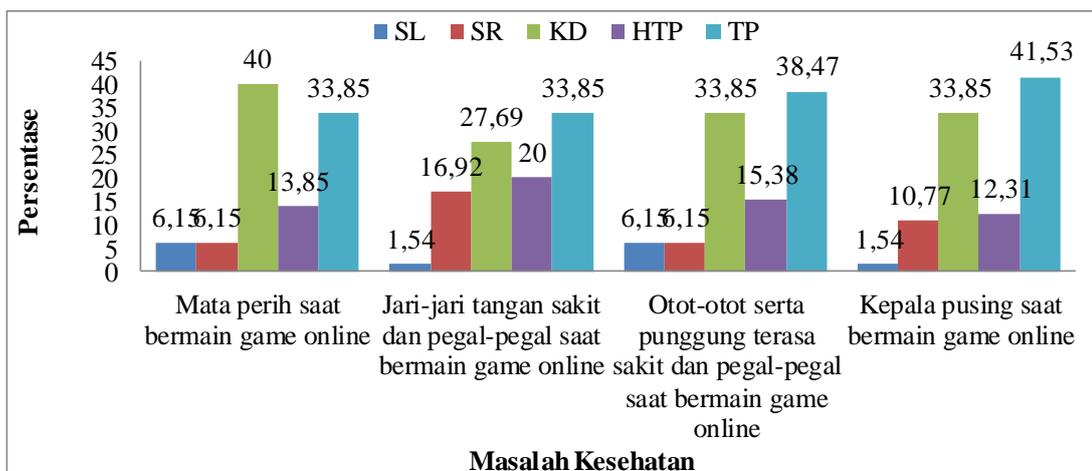
Ada beberapa jenis *game online* yang disukai oleh siswa. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4 Jenis game online yang disukai

Gambar 4 menunjukkan jenis *game online* yang paling disukai siswa adalah *Mobile Legends* dan *Defense of the Ancients* (53.85%). Sedangkan jenis game yang kurang disukai siswa adalah *Clash of Clans* dan *Clash Royal* (30.77%).

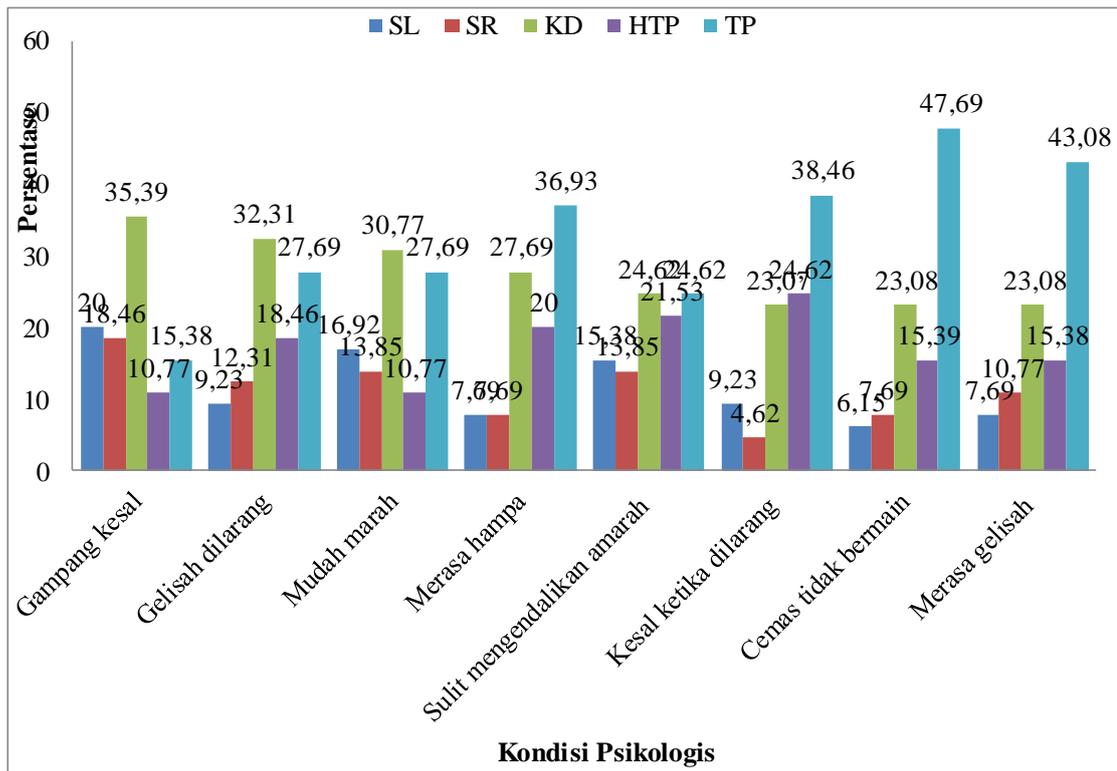
Ada beberapa masalah kesehatan yang dialami siswa yang kecanduan *game online*. Secara rinci dapat di lihat pada gambar 5:



Gambar 5 Masalah kesehatan

Gambar 5 menunjukkan umumnya gambaran mata perih yaitu 40% memilih kadang-kadang dan siswa kadang-kadang merasakan sakit dan pegal-pegal pada jari-jari tangan 27.69%.

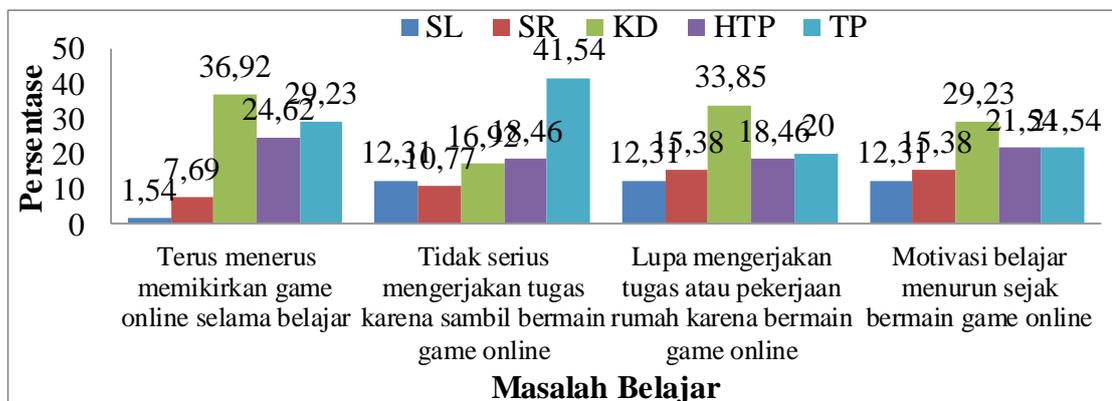
Ada beberapa kondisi psikologis yang ditunjukkan melalui perasaan yang dialami siswa kecanduan *game online*. Secara rinci dapat di lihat pada gambar 6:



Gambar 6 Kondisi psikologis

Gambar 6 menunjukkan kondisi psikologis yang di alami siswa umumnya siswa menjadi gampang kesal ketika kalah bermain *game online* yaitu 35.39% memilih kadang-kadang dan terkadang siswa merasa kesal jika dilarang bermain *game*, cemas ketika tidak bisa bermain *game*, serta merasa gelisah jika tidak bermain *game online* 23.07%.

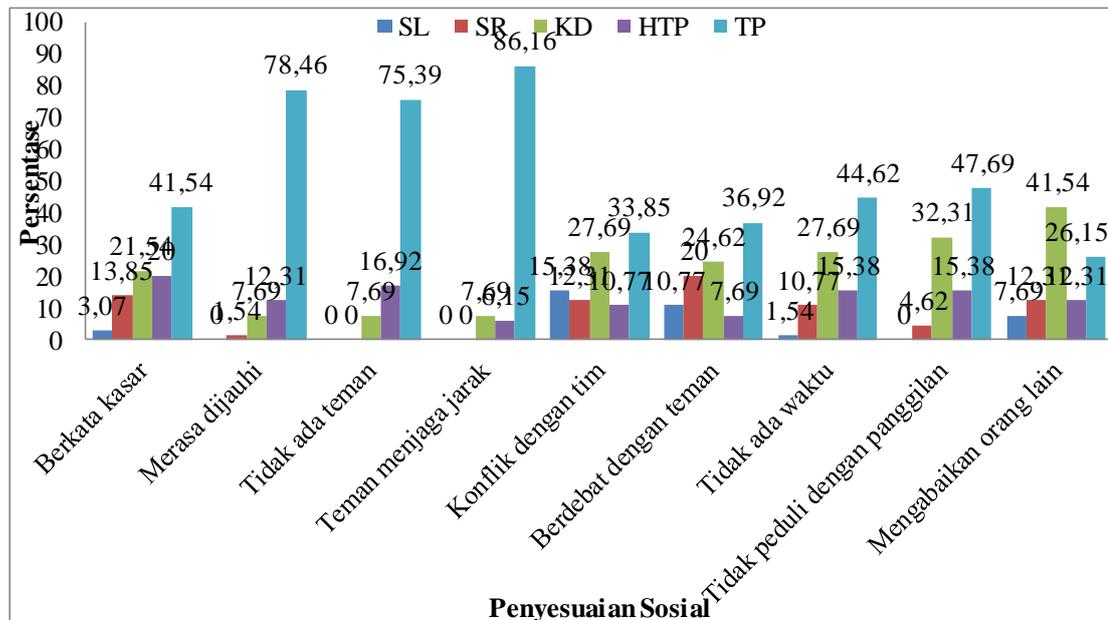
Ada beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam belajar. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 7:



Gambar 7 Masalah dalam belajar

Gambar 7 menunjukkan masalah yang umumnya siswa terus menerus memikirkan *game online* selama belajar yaitu 36.92% memilih kadang-kadang, dan terkadang siswa menjadi tidak serius dalam mengerjakan tugas 16.92%.

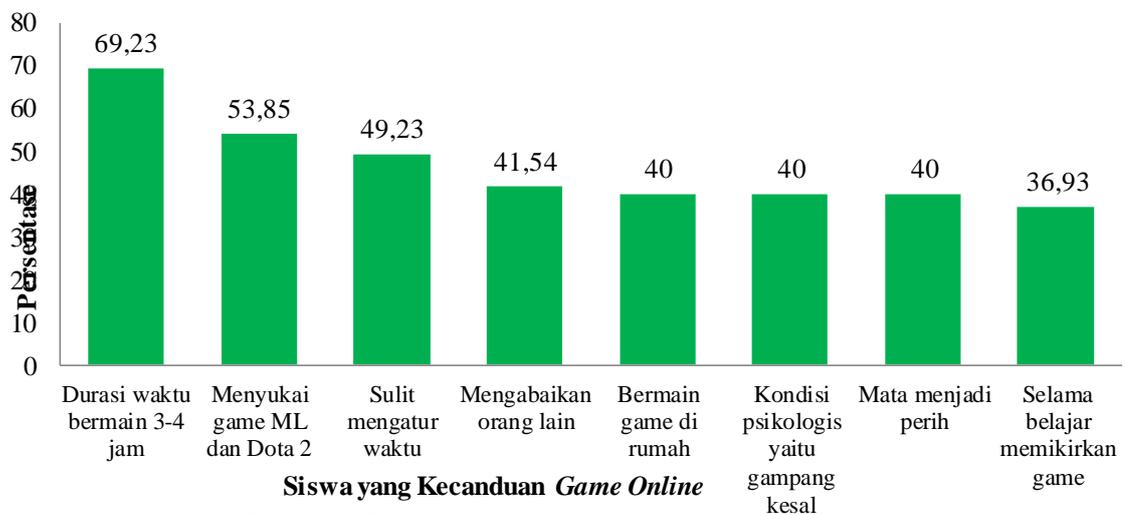
Ada beberapa masalah penyesuaian sosial yang dialami siswa kecanduan *game online*. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 8:



Gambar 8 Masalah yang terjadi pada penyesuaian sosial siswa

Gambar 8 menunjukkan masalah penyesuaian sosial bahwa siswa tidak pernah merasa teman-teman menjaga jarak darinya 86.16% dan terkadang siswa mengabaikan tanggung jawab di rumah saat bermain *game online* 41.54%.

Adapun gambaran siswa yang kecanduan *game online* secara umum dapat dilihat pada gambar 9:

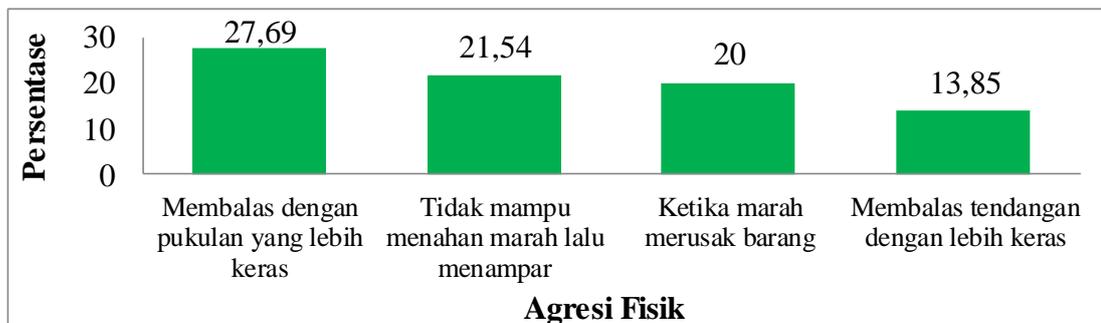


Gambar 9 Siswa yang kecanduan *game online*

Gambar 9 menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* selalu bermain selama 3-4 jam dalam sehari (69.23%), jenis *game online* yang disukai siswa adalah *Mobile Legends (ML)* dan *Defense of the Ancients (Dota 2)* (53.85%), siswa mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk beraktivitas lain (49.23%), masalah sosial yang umumnya dialami siswa yaitu mengabaikan orang lain (41.54%), tempat bermain *game online* umumnya di rumah (40%), kondisi psikologis yang dialami siswa adalah menjadi gampang kesal ketika kalah bermain *game online* (40%), masalah kesehatan yang dialami siswa yaitu mata menjadi perih (40%), masalah belajar yang dihadapi siswa yaitu terus menerus memikirkan *game online* (36.93%).

2. Gambaran Perilaku Agresif Siswa yang Kecanduan *Game Online*

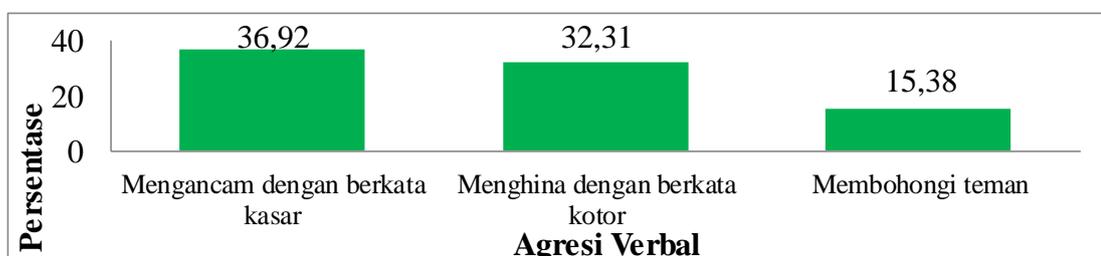
Ada bermacam-macam agresif fisik yang dilakukan siswa. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 10:



Gambar 10 Agresfi fisik

Gambar 10 menunjukkan agresif fisik menunjukkan bahwa agresif fisik yang tertinggi yaitu memukul yang ditunjukkan pada item membalas pukulan dengan yang lebih keras (27.69%) dan yang terendah yaitu membalas tendangan dengan lebih keras (13.85).

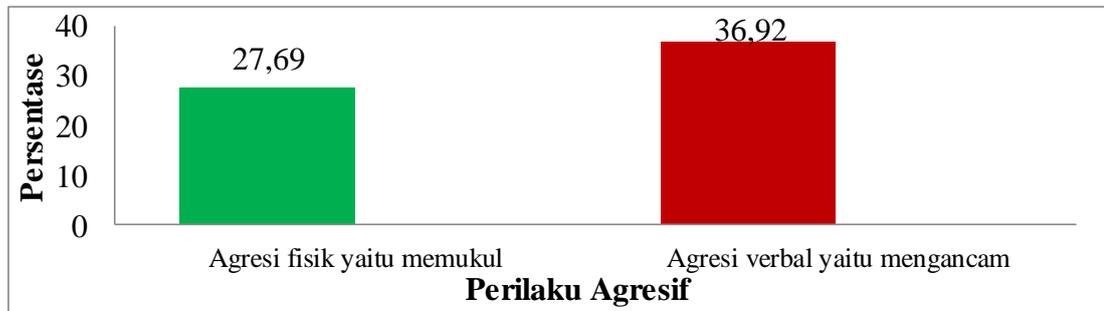
Ada bermacam-macam agresif verbal yang dilakukan siswa. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 11:



Gambar 11 Agresif verbal

Gambar 11 menunjukkan agresi verbal tertinggi yaitu mengancam dengan berkata kasar (36.92%) dan yang terendah yaitu membohongi teman untuk mendapatkan perhatiannya (15.38%).

Ada beberapa agresif yang dilakukan siswa secara umum. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 12:



Gambar 12 Perilaku agresif siswa yang kecanduan *game online*

Berdasarkan gambar 12 diperoleh hasil bahwa gambaran perilaku agresif siswa yang kecanduan *game online* secara umum meliputi agresif fisik yang umumnya dilakukan adalah memukul (27.69%) dan agresif verbal yang umumnya dilakukan siswa yang kecanduan *game online* adalah mengancam (36.92%).

Ada beberapa kategori untuk mengetahui kecanduan game online dan perilaku agresif siswa. Secara rinci dapat di lihat pada tabel 1:

Tabel 1 Kecanduan game online dan perilaku agresif

Kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku Agresif					
	Tinggi		Sedang		Rendah	
	F	%	F	%	F	%
Tinggi	0	0	0	0	0	0
Sedang	2	3.08	9	13.85	25	38.46
Rendah	0	0	7	10.76	22	33.85

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat bahwa sampel penelitian kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dan perilaku agresif berada pada kategori tinggi sebanyak 2 siswa (3.08%), kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dan perilaku agresif pada kategori sedang sebanyak 9 siswa (13.85%), kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dan perilaku agresif berada pada kategori rendah sebanyak 25 siswa (38.46%), kecanduan *game online* berada pada kategori rendah dan perilaku agresif berada pada kategori sedang sebanyak 7 siswa (10.76%), dan kecanduan *game online* berada pada kategori rendah perilaku agresif berada pada kategori rendah sebanyak 22 siswa (33.85%). Oleh karena itu, ada kecenderungan kecanduan *game online* yang berada pada kategori sedang memiliki agresifitas rendah.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian meyakinkan penulis bahwa siswa yang bermain *game online* cenderung akan mengalami kecanduan. Dapat diungkapkan bahwa sebagian besar siswa yang kecanduan *game online* menggunakan waktu bermain dengan durasi selama tiga sampai empat jam dan mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk melakukan berbagai aktivitas lainnya. Hal ini dikarenakan *game online* menyediakan jenis pertandingan yang menarik sehingga pemainnya menjadi sulit untuk melepaskan diri dari permainan tersebut. Permainan ini dapat dimainkan bersama dengan teman yang dikenal ataupun tidak. Penelitian ini di dukung dengan temuan terdahulu oleh Sri Wahyuni Adiningtyas (2017) yang mana ia menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat terjadi jika seseorang bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam), siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain. Siswa yang kecanduan *game online* tidak mengiraukan aktivitas lain yang penting baginya seperti belajar menjadi sering lupa dengan kewajibannya yaitu mengerjakan PR dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Masalah kesehatan yang dialami siswa yang kecanduan *game online* adalah kerusakan mata, sering pegal, nyeri tulang belakang serta maag. Adapun tempat bermain *game online* umumnya dilakukan siswa di rumah. Hal ini terjadi karena di zaman yang sudah semakin maju sekarang memberikan kemudahan bagi penggunaanya untuk melakukan hal yang diinginkan dimana saja seperti dengan bermain *game online*. *Game* tersebut aplikasinya dapat diunduh melalui *handphone* sehingga pemainnya bisa mengaksesnya lebih mudah. Penelitian ini kurang sejalan dengan penelitian Syahrul Perdana Kusumawardani (2015), ia menyimpulkan bahwa remaja berkumpul di warung kopi rela meninggalkan kewajiban atau belajar demi bermain *game online*.

Sedangkan hasil penelitian pada perilaku agresif siswa yang kecanduan *game online* menyimpulkan bahwa terdapat agresi fisik dan verbal. Agresi yang terjadi pada siswa dikarenakan pada *game online* ini terdapat kosa kata yang biasa digunakan pemainnya yaitu kata "*noob*" yang menunjukkan bahwa pemain tersebut lemah. Kata *noob* ini dijadikan sebagai hinaan antar pemain satu tim maupun tim musuh. Dengan kata-kata tersebut dapat memancing emosi antar pemainnya sehingga tak jarang berakhir dengan perdebatan atau ancaman yang mengeluarkan berbagai macam kata-kata kasar yang dapat menyakiti perasaan orang lain. Bahkan siswa yang bermain tersebut akan merasa risih jika diganggu oleh orang lain sehingga siswa dapat melakukan agresif fisik dengan memukul. Selain itu, di dunia *game online* siswa dapat melakukan pembalasan seperti menyerang dibalas menyerang untuk memperoleh suatu kemenangan. Tidak mengherankan jika siswa diganggu oleh temannya ataupun orang lain maka siswa tersebut akan membalas dengan perilaku agresif baik itu berupa agresif fisik ataupun agresif verbal. Sejalan dengan temuan terdahulu Ardi Ramadhani (2013), ia menyimpulkan bahwa jumlah jam bermain *game online* dalam seminggu 21-30 jam yang tertinggi dan jenis *game online* yang di mainkan yaitu Dota dan berhubungan positif dengan agresifitas. Temuan penelitian ini didukung dengan temuan terdahulu oleh Merry Fitria Apriyanti (2015) yang mana juga ditemukan bentuk perilaku agresif yang muncul pada anak yang bermain *game online*. Perilaku agresif yang muncul adalah agresi fisik yang ditunjukkan ketika bermain seperti menendang, memukul yang ditampakkan melalui permainan dota dan perilaku verbal ditunjukkan seperti berkata kotor melalui *chat* dengan lawan dengan mengungkapkan kata-kata kasar yang dimunculkan dalam permainan *game online*. Dan juga senada dengan penelitian

terdahulu yang dilakukan oleh Rizki Eko Prasetyo dan Hartosujono (2013) diperoleh bahwa para pelajar saat bermain *game online* melakukan agresif verbal seperti berkata-kata yang tidak pantas. Temuan terdahulu yang senada oleh Rivo Armada Satria, *et all* (2015), disimpulkan bahwa responden mengakui bahwa ia menggunakan kekerasan verbal seperti berkata kotor dan kekerasan fisik seperti memukul temannya. Dan sejalan dengan penelitian terdahulu Putri Amalia dan M. Syam Hamdani (2017), disimpulkan bahwa tindakan agresif yang dilakukan seorang anak terpicu karena sebuah *game* seperti halnya dalam komunikasi dan melakukan agresif fisik dengan memukul, mendorong dan membalas serangan. Jadi dapat disimpulkan sesuai dengan tabel kontingensi bahwa terdapat kecenderungan kecanduan *game online* dan perilaku agresif siswa yang berada dalam katagori rendah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Durasi waktu kecanduan *game online* yaitu selama 3-4 jam dan kesulitan mengatur waktu yang dialami siswa yaitu melewatkan berbagai aktivitas penting seperti makan, beribadah dan belajar, tempat bermain *game online* yang selalu dilakukan di rumah, jenis *game* yang disukai oleh siswa yaitu *Mobile Legends* dan *Defense of The Ancients 2*, siswa yang kecanduan *game online* memiliki masalah kesehatan seperti mata perih, kondisi psikologis yang dialami siswa yaitu gampang kesal, dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan *game online* selama belajar, sedangkan dari aspek penyesuaian sosial siswa membuat siswa mengabaikan orang lain. 2) Perilaku agresif siswa yang kecanduan *game online* meliputi agresi fisik dan agresi verbal. Agresi fisik yang selalu dilakukan siswa yaitu memukul seperti jika dipukul oleh seseorang maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras. Sedangkan agresi verbal yang selalu dilakukan siswa yang kecanduan *game online* yaitu mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar.

Rekomendasi

Adapun saran dari penulis adalah: 1) Kepada pihak sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pemikiran bagi pihak sekolah untuk dapat mengawasi siswanya agar terhindar dari kecanduan *game online* dan perilaku agresif. 2) Kepada orang tua/wali sebagai pihak yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa di rumah hendaknya lebih memperhatikan dan mengawasi siswa yang bermain *game online* sehingga siswa bisa mengurangi waktu untuk bermain *game online* dengan teknik token ekonomi. 3) Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai siswa yang kecanduan *game online* dan perilaku agresif dari beberapa sekolah agar dapat mengumpulkan data yang lebih lengkap untuk diteliti lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Baedowi. 2015. *Calak Edu 3: Esai-Esai Pendidikan 2012-2014*. PT Pustaka Alvabet. Jakarta.
- Ardi Ramadhani. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi* 1(1): 136-158. (Online). <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id> (di akses 26 Desember 2017).
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 03(1). p.153-169.(Online). <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli> (diakses 26 Desember 2017).
- Kukuh Pambuka Putra, Theresia Pratiwi Elingsetyo Sanubari dan TheresitaFebriane Manggena. 2013. Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya* 33(2): 146-153. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Merry Fitria Apriyanti. 2015. Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* 03(03): 1-15. FIS UNESA. Surabaya.
- Mimi Ulfa. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM.FISIP* 4(1): 1-13. FISIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Myers, G. D., 2012. *Psikologi Sosial: Edisi 10*. Terjemahan Aliya Tussyani, Lala Septiani Sembiring, Petty Gina Gayatri, Putri Nurdina Sofyan. Salemba Humantika. Jakarta.
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. 2015. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana* 2(2): 163-171. Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Udayana. Bali.
- Yee Jin Shin. 2013. *Mendidik Anak di Era Digital*. PT Mizan Publika. Jakarta Selatan.