

## **TANTANGAN PERILAKU: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA MTS HASANUSSHOLIHAT**

**Khairuna Adzkia Faradis**

Universitas Cendekia Abditama, Tangerang, Indonesia

[adzkiafaradis@gmail.com](mailto:adzkiafaradis@gmail.com)

**Gunaldi Ahmad**

Universitas Cendekia Abditama, Tangerang, Indonesia

[Gunaldi.ahmad@uinjkt.ac.id](mailto:Gunaldi.ahmad@uinjkt.ac.id)

### **ABSTRACT**

The aim of this research is to determine the effect of using online games on the aggressive behavior of students at MTs Hasanussuhobayar Pakulonan Barat, Tangerang Regency. This research is a descriptive quantitative correlational type. The subjects of this study were students at MTs Hasanussuholihat Pakulonan Barat, Tangerang Regency. Totaling 140 students. The research sampling technique used random sampling technique. Data collection techniques are observation, interviews, questionnaires and documentation. A quantitative descriptive approach was used with correlation analysis. Data was collected from 56 respondents through questionnaires, interviews and observations. Statistical tools, including SPSS, were used for data analysis.

The research revealed that 73% of respondents fell into the moderate online game usage category, while 14% and 13% fell into the low and high categories respectively. Regarding aggressive behavior, 50% fell into the low category, 43% in the medium category, and 7% in the high category. The Pearson correlation coefficient was 0.475, indicating a positive relationship between online game use and aggressive behavior. The significance value is below 0.01, indicating a statistically significant relationship. The coefficient of determination ( $R^2$ ) was 0.226, indicating that 22.6% of the variation in aggressive behavior could be explained by online game use.

**Keywords:** The use of online games, aggressive behavior, students.

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku agresif peserta didik di MTs Hasanussuholihat Pakulonan Barat Kabupaten Tangerang. Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif jenis korelasional. Subjek penelitian ini adalah siswa MTs Hasanussuholihat Pakulonan Barat Kabupaten Tangerang. Yang berjumlah 140 siswa. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data

adalah dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan dengan analisis korelasi. Data dikumpulkan dari 56 responden melalui kuesioner, wawancara, dan observasi. Alat statistik, termasuk SPSS, digunakan untuk analisis data.

Penelitian mengungkapkan bahwa 73% responden masuk ke dalam kategori penggunaan game online sedang, sementara 14% dan 13% masing-masing masuk ke dalam kategori rendah dan tinggi. Terkait perilaku agresif, 50% masuk ke dalam kategori rendah, 43% kategori sedang, dan 7% kategori tinggi. Koefisien korelasi Pearson adalah 0,475, menunjukkan hubungan positif antara penggunaan game online dan perilaku agresif. Nilai signifikansi berada di bawah 0,01, menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah 0,226, mengindikasikan bahwa 22,6% variasi perilaku agresif dapat dijelaskan oleh penggunaan game online.

**Kata Kunci:** Penggunaan game online, perilaku agresif, siswa.

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Masyarakat terus meningkatkan kualitas hidupnya seiring perkembangan teknologi yang berlangsung(Asy'ary, Rini, & Kusumawati, 2023). Teknologi memiliki peran penting dalam memfasilitasi berbagai aktivitas manusia yang beragam. Beberapa waktu lalu, masyarakat dikejutkan oleh merebaknya virus berbahaya yang mengakibatkan banyak lembaga pendidikan, perkantoran, toko, dan tempat makan harus ditutup sementara untuk mengurangi penyebaran Covid-19 (Pelawi, 2021). Sejak saat itu, penggunaan smartphone menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Hampir semua tugas, pekerjaan, dan belanja dilakukan melalui smartphone. Perangkat ini telah menggantikan peran televisi dan radio dalam menyediakan informasi. Alasan utamanya adalah kemudahan membawa smartphone dan fleksibilitas penggunaannya (Efendi, 2023).

Namun, masalah muncul di kalangan pelajar, di mana penggunaan smartphone, khususnya dalam bentuk game online, telah menjadi isu krusial. Popularitas game online begitu tinggi di kalangan pelajar dari berbagai tingkatan sekolah. Kecanduan dapat muncul jika penggunaan smartphone tidak diawasi dengan baik oleh pihak seperti guru dan keluarga(Haeril & Asri, 2020). Khususnya, permainan online mudah diakses oleh semua kalangan, dan saat ini segala hal terhubung dengan internet, menjadikan game online sebagai pilihan hiburan yang menarik. Dampak dari penggunaan berlebihan game online pada pelajar sangat signifikan. Hal ini dapat mengganggu motivasi belajar, menyebabkan ketidakfokusan, dan berimbas pada prestasi

akademik mereka. Masalah ini semakin memperburuk kualitas pendidikan dan bahkan dapat berdampak negatif pada negara.

Tidak hanya itu, penggunaan yang berlebihan juga dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional dan sosial anak-anak, memengaruhi perilaku mereka, serta berpotensi menciptakan perilaku agresif. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku individu, dan saat ini, perilaku agresif sering terjadi di lingkungan sekolah. Berbicara kasar, berteriak, dan melawan guru adalah contoh perilaku agresif yang muncul di kalangan pelajar(Santi, Setiawan, & Pratiwi, 2021). Kesulitan guru dalam menghadapi perilaku ini terlihat jelas, dan ada indikasi bahwa masalah ini terkait dengan penggunaan smartphone dan game online. Pihak sekolah telah mengambil langkah dengan melarang penggunaan smartphone selama jam sekolah, kecuali dalam situasi tertentu yang memerlukan akses internet untuk tugas-tugas tertentu. Namun, masih banyak siswa yang melanggar aturan ini demi bermain game.

Game online memiliki pengaruh dalam membentuk perilaku karena keterlibatan aktif pemain dalam dunia virtual(Nasution, Januri, & Shodikin, 2022). Kebiasaan berulang dan pengaruh tontonan dalam permainan dapat memicu perubahan perilaku, terutama jika permainan tersebut mengandung unsur kekerasan. Hal ini dapat memengaruhi perilaku agresif di dunia nyata. Penggunaan game online yang berlebihan juga berpotensi menyebabkan kehilangan kendali emosional dan pemberontakan saat terganggu. Situasi ini berdampak pada norma tata krama dan sopan santun. Kesimpulannya, pengaruh teknologi, khususnya smartphone dan game online, memiliki dampak signifikan pada perilaku, motivasi belajar, dan kualitas pendidikan pelajar.

Secara umum, dampak dapat diartikan sebagai hasil atau konsekuensi dari menggunakan, mengonsumsi, atau melakukan suatu tindakan. Bermain game online juga memiliki efek pada individu yang bermain, baik efek positif maupun negatif. Efek positif bermain game online termasuk hal-hal berikut: Pertama, game jenis tertentu memerlukan gerakan fisik seperti bermain drum atau menari, yang dapat melatih kebugaran fisik. Kedua, sejumlah permainan menggabungkan aspek kebugaran, nutrisi, dan gaya hidup sehat sebagai tujuan utama, dengan mensimulasikan olahraga outdoor seperti tinju, lari, dan tenis. Ketiga, bermain game juga dapat meningkatkan ketangkasan dan koordinasi motorik, sambil menjaga fungsi otak tetap aktif. Keempat, game online dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi, terutama bagi anak-anak yang pemalu. Kelima, bermain game online dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan pemecahan masalah karena pemain harus mengambil keputusan dalam situasi

yang dihadapinya. Keenam, sportivitas ditekankan dalam banyak permainan online, di mana pemain harus bersaing secara adil dan teratur. Ketujuh, bermain game bisa mengurangi stres, memberikan anak-anak waktu luang yang diperlukan dari rutinitas sekolah dan tugas. Kedelapan, beberapa game online mendorong kerja tim yang efektif untuk mencapai tujuan, mengembangkan keterampilan berkoordinasi dan berkomunikasi. Kesembilan, bermain game bisa menjadi distraksi sementara dari rasa sakit fisik atau emosional yang sedang dirasakan. Kesepuluh, aktivitas bermain game online bisa memberikan perasaan bahagia meskipun dalam waktu singkat(Prastius, 2020). Namun, tetap perlu diingat bahwa game online juga dapat menyebabkan kecanduan dan memiliki dampak negatif, sehingga penting untuk mengatur waktu bermain secara bijak.

Peran orang tua memiliki peranan krusial dalam membentuk perilaku anak. Ketidakhadiran pengawasan dan perhatian dari orang tua dapat mengakibatkan tumbuhnya perilaku yang negatif pada anak(Irianto, Wisnu, Aprilli, Hermawan, & Immanuel, 2019). Dalam konteks bermain game online, pengawasan ketat dari orang tua sangatlah penting agar anak tidak terjebak dalam kecanduan yang berpotensi merusaknya. Terdapat dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari bermain game online, termasuk potensi kecanduan, depresi, kegelisahan, dan fobia sosial pada anak. Selain itu, risiko masalah konsentrasi dan hiperaktivitas juga meningkat jika bermain game online tanpa batas. Interaksi dengan teman dan keluarga juga dapat terganggu karena keterikatan yang lebih kuat dengan game daripada lingkungan nyata, mengakibatkan anak menjadi tertutup dan kesulitan dalam berkomunikasi di dunia nyata. Bahkan, banyak anak yang mengorbankan uang jajan mereka demi bermain game, menunjukkan ketergantungan yang berlebihan pada aktivitas tersebut.

Namun demikian, dampak positif game online dapat dirasakan jika diatur dengan bijak. Orang tua dapat berperan dalam memilih permainan yang bermanfaat dan menetapkan batasan waktu serta durasi bermain yang sehat dalam sehari. Penting juga untuk mencegah game online mengambil alih dunia nyata, mengingat beberapa pengguna terlalu terfokus pada dunia maya hingga mengubah persepsi waktu. Oleh karena itu, kesadaran akan dampak negatif dan positif game online harus menjadi pedoman dalam mengatur pola bermain anak demi pembentukan perilaku yang seimbang.

## 2. Kajian Teori

Menurut Pratiwi, Game online adalah permainan (games) yang bisa digunakan banyak orang, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Menurut Adams, game online adalah

permainan yang bisa dimainkan oleh satu atau lebih dari satu orang pemain melalui internet. Game online tidak hanya menciptakan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain (gamer) tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online (Silalahi, 2021). Sehingga game online merupakan sebuah permainan yang dilakukan secara online dimana membutuhkan koneksi jejaring internet untuk menjalankannya. Game online dapat dimainkan secara pribadi maupun membentuk kerja sama team untuk mencapai sebuah kemenangan dalam permainan tersebut. Game online jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan online. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Beberapa permainan ini tercipta di masa yang lalu, disebut dengan permainan tradisional, sedangkan di sisi lain beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan modern. Definisi game mencangkap hampir keseluruhan game akan tetapi tidak cukup tepat pemain seperti permainan perang dan olahraga, dimana seringkali permainan tidak dilakukan untuk hiburan akan tetapi untuk meningkatkan keterampilan. Game online adalah media elektronik yang menyuguhkan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional game online adalah sebuah permainan yang memiliki konsep permainan yang menarik, memiliki gambar tiga dimensi dan memiliki efek yang sangat bagus.

Teori agresi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dinyatakan oleh Myers bahwa agresi ialah suatu perilaku yang bersifat verbal (perkataan) ataupun fisik dimana hal tersebut dimaksudkan untuk menyakiti orang lain atau melukai objek tertentu yang menjadi tujuannya (Nasution, 2018). Kemudian Buss dan Perry berpendapat bahwa terdapat beberapa bentuk pada perilaku agresif, diantaranya ialah:

- a. Agresi fisik, merupakan suatu sikap motorik yang dapat melukai dan menyakiti lain secara fisik. Seperti menendang, memukul, menyerang, dan lain sebagainya.
- b. Agresi verbal, hal ini merupakan komponen motoric seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui perkataan. Seperti bergosip, memfitnah orang lain, membentak, meghina, dan lain sebagainya.

- c. Agresi marah, hal ini menggambarkan emosi seseorang. Seperti mudah kesal, tidak sabar dalam menghadapi sesuatu, dan tidak mampu mengontrol rasa marah tersebut.
- d. Sikap permusuhan, hal ini mencakup komponen kognitif. Contohnya; benci, iri, merasa tidak adil dalam menjalani kehidupan, serta mudah curiga kepada lingkungan sekitar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional (Kurniawan & Puspitasningtyas, 2016). Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik di MT's Hasanussolihat, sedangkan sampel penelitian diambil berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Taro Yamane yang berjumlah 56 responden. Pengambilan sampel menggunakan metode probabilitas dengan jenis pengambilan sampel acak sederhana atau simple random sampling. Dalam penelitian ini menerapkan beberapa teknik pengumpulan data, yang pertama observasi, kedua studi dokumentasi, ketiga studi kepustakaan, dan yang terakhir menggunakan Teknik pengumpulan kuesioner/angket (Zein & Yasifa, 2020). Kemudian Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah analisis deskritif, uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis, dan koefisien determinasi. (Kurniawan & Puspitasningtyas, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil penelitian

#### a. Uji Validitas dan Reabilitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atas kesahihan suatu instrumen penelitian. Instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Dalam menentukan layak atau tidaknya suatu item yang akan digunakan, biasanya dilakukan uji signifikansi korelasi pada taraf signifikansi 0,05 artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Ketentuan pada uji validitas apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka item dinyatakan Valid, begitupun sebaliknya.

Keseluruhan data  $r$  hitung yang di dapat dengan menggunakan SPSS ialah  $> 0,308$  maka seluruh item yang berjumlah 23 butir pada variabel X dinyatakan Valid. Selanjutnya pada variabel Y keseluruhan data  $r$  hitung yang diperoleh dengan menggunakan SPSS juga  $> 0,308$  maka seluruh item yang berjumlah 23 butir pada variabel Y dinyatakan Valid.

Reliabilitas merupakan suatu pengukuran yang menunjukkan stabilitas dan konsistensi dari suatu instrumen, dan dapat menunjukkan reliabilitas dan ketepatan dari pengukurannya. Uji konsistensi internal (uji reliabilitas)

dilakukan dengan menghitung koefisien (*cronbach alpha*) dari masing-masing instrumen dalam satu variabel. Ketentuan uji reabilitas ialah apabila hasil koefisien alpha lebih besar dari batas minimal 0,6 maka kuesioner tersebut reliabel. Adapun data hasil perolehan uji reabilitas pada variable X sebesar  $0,951 > 0,6$  sehingga variabel X dinyatakan reliabel. Dan perolehan hasil uji reabilitas pada variabel Y sebesar  $0,945 > 0,6$  sehingga variabel Y dinyatakan reliabel.

### b. Deskripsi Data

Pada tahap ini, dilakukan analisis statistik deskriptif menggunakan perangkat lunak SPSS 22. Prosesnya melibatkan serangkaian langkah, yaitu pertama, klik menu "Analyze" > "Descriptive Statistic". Selanjutnya, blok variabel X dan Y, lalu pindahkan ke bagian yang ditunjuk. Setelah itu, pilih opsi "options", lalu beri tanda ceklis pada "minimum", "maksimum", "mean", dan "std deviation" (opsional). Terakhir, klik "continue" dan "Ok".

Tabel 1. Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game Online	56	33	99	68.46	11.131
Perilaku Agresif	56	44	88	60.45	10.162
Valid N (listwise)	56				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas, distribusi data dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Variabel Penggunaan Game Online (X): Data menunjukkan bahwa nilai minimum untuk variabel ini adalah 33, sedangkan nilai maksimumnya adalah 99. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 68,46, dengan standar deviasi sebesar 11,131.
- 2) Variabel Perilaku Agresif (Y): Data mengindikasikan bahwa nilai minimum untuk variabel ini adalah 44, sedangkan nilai maksimumnya adalah 88. Rata-rata perilaku agresif yang ditemukan adalah 60,45, dengan standar deviasi sebesar 10,162.

Selanjutnya, kedua variabel tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori berdasarkan interval yang diperoleh dari selisih nilai maksimum dan minimum. Pengelompokan ini dilakukan untuk lebih memahami pola distribusi data.

Tabel 2. Distribusi Kecenderungan Variabel Penggunaan Game Online

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
<b>33-55</b>	8	14%	Rendah
<b>56-78</b>	41	73%	Sedang
<b>79-101</b>	7	13%	Tinggi
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100%</b>	

Hasil penelitian dari tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan game online pada siswa MTs Hasanussolihat Pakulonan Barat Kabupaten Tangerang terdiri dari 8 siswa (14%) pada kategori rendah, 41 siswa (73%) pada kategori sedang, dan 7 siswa (13%) pada kategori tinggi.

Selanjutnya pengelompokan tingkatan pada variabel Perilaku Agresif (Y) dibagi menjadi tiga kategori yaitu kategori rendah, kategori sedang, serta kategori tinggi. Berikut pengelompokan tabelnya berdasarkan pencarian interval yang diperoleh dari nilai maksimum dikurang nilai minimum.

Tabel 3. Distribusi Kecenderungan Variabel Perilaku Agresif

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
44-59	28	50%	Rendah
60-75	24	43%	Sedang
76-91	4	7%	Tinggi
Total	56	100%	

Hasil penelitian dari tabel di atas menunjukkan bahwa perilaku agresif pada siswa MTs Hasanussolihat Pakulonan Barat Kabupaten Tangerang terdiri dari 28 siswa (50%) pada kategori rendah, 24 siswa (43%) pada kategori sedang, dan 4 siswa (7%) pada kategori tinggi. Dengan demikian, analisis data ini memberikan gambaran tentang distribusi penggunaan game online dan perilaku agresif pada peserta didik di sekolah tersebut.

### c. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah distribusi nilai residual dari model regresi berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed)

adalah 0,177. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, artinya residual dari model regresi ini dapat dianggap berdistribusi normal.

Tabel 4. One Sample Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		Unstandardized Residual
56		
Normal Parameters <sup>a,b</sup>		.0000000
	Mean	
	Std. Deviation	8.94047651
Most Extreme Differences		
	Absolute	.106
	Positive	.106
	Negative	-.056
Test Statistic		.106
Asymp. Sig. (2-tailed)		.177 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

#### d. Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk menguji apakah hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) bersifat linear. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai sig. deviation from linearity (deviasi dari linearitas) adalah 0,188, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan game online (X) dan perilaku agresif (Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan.

Tabel 5. Anova Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Agresif *	Between Groups	(Combined)	3857.639	28	137.773	2.041	.034
		Linearity	1283.573	1	1283.573	19.019	.000
		Deviation from	2574.067	27	95.336	1.413	.188

	Linearity					
Within Groups	1822.200	27	67.489			
Total	5679.839	55				

#### e. Uji Korelasi Pearson

Uji korelasi Pearson dilakukan untuk mengukur sejauh mana hubungan antara variabel penggunaan game online (X) dan perilaku agresif (Y). Hasil uji korelasi menunjukkan koefisien korelasi Pearson sebesar 0,475. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan game online dan perilaku agresif pada siswa. Dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa hubungan ini adalah signifikan secara statistik.

Tabel 6. Korelasi

## Correlations

		Game Online	Perilaku Agresif
Game Online	Pearson Correlation	1	.475**
	Sig. (2-tailed)	.000	
Perilaku Agresif	N	56	56
	Pearson Correlation	.475**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	56	56

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

#### f. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji pengaruh variabel penggunaan game online (X) terhadap perilaku agresif (Y). Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku agresif diterima. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online dan perilaku agresif pada siswa.

Tabel 7. Koefisien

<b>Model</b>	<b>Coefficients<sup>a</sup></b>			<b>T</b>	<b>Sig.</b>
	<b>Unstandardized Coefficients</b>	<b>Standardized Coefficients</b>	<b>Beta</b>		
	<b>B</b>	<b>Std. Error</b>			
<b>1</b> (Constant)	30.731	7.580		4.054	.000
Game Online	.434	.109	.475	3.971	.000

**a. Dependent Variable: Perilaku Agresif****g. Uji Koefisiensi Determinasi**

Uji koefisiensi determinasi dilakukan untuk mengukur seberapa besar variasi dalam perilaku agresif (Y) yang dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan game online (X). Hasil uji menunjukkan bahwa koefisiensi determinasi (R Square) adalah 0,226. Ini berarti bahwa sekitar 22,6% variasi dalam perilaku agresif pada siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan game online.

Tabel 8. Koefisien Determinasi

<b>Model Summary</b>				
<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>
1	.475 <sup>a</sup>	.226	.212	9.023
a. Predictors: (Constant), Game Online				

Secara keseluruhan, hasil uji statistik mengindikasikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan game online dan perilaku agresif pada siswa MTs Hasanussolihat. Penggunaan game online memiliki korelasi positif dengan perilaku agresif, dan sekitar 22,6% variasi dalam perilaku agresif dapat dijelaskan oleh variabel ini. Interpretasi hasil uji ini memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai hubungan antara kedua variabel dalam konteks penelitian ini.

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian mengenai dampak game online terhadap perilaku agresif telah menghasilkan temuan yang menunjukkan distribusi yang berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan metode evaluasi menggunakan uji normalitas one sample Kolmogorov-Smirnov, dengan nilai 0,177 yang melebihi ambang batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusinya bersifat normal.

Selanjutnya, terkait hubungan antara variabel X (penggunaan game online) dan variabel Y (perilaku agresif), ditemukan bahwa hubungan tersebut bersifat linear dan signifikan. Hasil analisis linearitas menunjukkan bahwa nilai deviation from linearity adalah 0,188, yang melebihi nilai ambang batas 0,05. Dengan demikian, dapat disarankan bahwa penggunaan game online pada perilaku agresif siswa memiliki hubungan linear yang signifikan.

Kemudian, melalui pengujian hipotesis, telah terbukti dan diterima bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan game online (X) terhadap perilaku agresif (Y) siswa. Dalam hal ini, koefisien korelasi atau  $r$  hitung sebesar 0,475, yang diklasifikasikan sebagai tingkat hubungan yang sedang berdasarkan tabel interpretasi data. Dengan demikian, apabila penggunaan game online meningkat, maka perilaku agresif siswa juga cenderung meningkat.

Lebih lanjut, hasil perhitungan hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel X adalah 0,00, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan game online (X) terhadap perilaku agresif (Y) siswa signifikan. Penentuan kontribusi penggunaan game online (X) terhadap perilaku agresif siswa (Y) juga diperoleh melalui koefisien determinasi, yang menunjukkan bahwa kontribusi tersebut sebesar 22,6%.

Secara keseluruhan, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal ini diperkuat dengan nilai  $r$  hitung sebesar 0,475 yang mengindikasikan adanya pengaruh berada pada tingkat sedang antara penggunaan game online dan perilaku agresif siswa di MTs Hasanussolihat Pakulonan Barat, Kabupaten Tangerang. Selain itu, hasil wawancara dengan berbagai pihak di sekolah juga memberikan dukungan bahwa penggunaan game online dalam bentuk intensif dapat memengaruhi perilaku siswa, seperti agresi verbal yang muncul akibat interaksi dengan game online dan penggunaan smartphone yang intensif. (Wawancara, Bila Siswi kelas 9, pada tanggal 21 Januari 2023).

Menurut Bapak H Dayat, guru BK di sekolah tersebut, perubahan perilaku siswa-siswi yang kurang baik terkait agresi verbal juga muncul akibat dampak dari pembelajaran daring selama pandemi COVID-19, yang kemungkinan turut dipengaruhi oleh penggunaan game online yang intensif (Wawancara, Bapak H Dayat, Guru BK, pada tanggal 21 Januari 2023).

## **ANALISIS**

Dari hasil penelitian ditemukan adanya pengaruh agresi yang dihasilkan dari penggunaan game online, berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner ditemukan bahwa dominan perilaku agresi yang dihasilkan dari penggunaan game online berupa agresi verbal dimana siswa-siswi melontarkan kalimat/kata yang tidak baik dan tidak seharusnya diucapkan. Disamping itu, meski sedikit namun tetap terindikasi adanya kekerasan fisik yang terjadi. Ketika anak kalah dalam bermain game online, seringkali dari mereka tidak dapat menahan emosi dan mengakibatkan kekerasan fisik baik kepada temannya maupun ke objek tertentu seperti meja, buku, dan benda lain yang berada di sekitar mereka. Sejalan dengan hal tersebut, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Myers bahwa agresi ialah suatu perilaku yang bersifat verbal (perkataan) ataupun fisik dimana hal tersebut dimaksudkan untuk menyakiti orang lain atau melukai objek tertentu yang menjadi tujuannya, sehingga pada realita yang terjadi dilapangan telah terbukti bahwa terdapat perilaku agresi yang dihasilkan oleh peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, beberapa kesimpulan dapat diambil mengenai pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku agresif peserta didik sebagai berikut:

1. Hasil analisis data dari penyebaran angket kepada 56 responden menunjukkan bahwa variabel Penggunaan Game Online (X) pada siswa MTs Hasanussolihat Pakulonan Barat Kabupaten Tangerang mengalami distribusi dalam tiga kategori. Sebanyak 8 siswa (14%) masuk ke dalam kategori rendah, 41 siswa (73%) masuk ke dalam kategori sedang, dan 7 siswa (13%) tergolong dalam kategori tinggi. Data ini diperkuat oleh informasi dari wawancara dengan kepala sekolah yang mengindikasikan bahwa penggunaan game online di sekolah tersebut cukup intens, bahkan dapat berdampak negatif pada peserta didik dengan mengganggu keterlibatan mereka dalam kegiatan sekolah.

2. Hasil analisis data dari penyebaran angket kepada 56 responden juga mengungkapkan variabel Perilaku Agresif (Y) pada siswa MTs Hasanussolihat Pakulonan Barat Kabupaten Tangerang. Terdapat 28 siswa (50%) dalam kategori rendah, 24 siswa (43%) dalam kategori sedang, dan 4 siswa (7%) dalam kategori tinggi terkait perilaku agresif. Temuan ini diperkuat oleh informasi dari beberapa staf di sekolah tersebut melalui wawancara, yang menunjukkan bahwa bentuk perilaku agresif yang paling sering muncul adalah agresi verbal, dengan siswa seringkali menggunakan kata-kata kasar yang tidak pantas.
3. Analisis korelasi antara variabel X (pengaruh penggunaan game online) dan variabel Y (perilaku peserta didik) di MTs Hasanussolihat Pakulonan Barat Kabupaten Tangerang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan pada kategori 'sedang'. Koefisien korelasi sebesar 0,475 menunjukkan pengaruh positif, yang berarti semakin tinggi penggunaan game online, semakin besar pengaruhnya terhadap perilaku agresif. Nilai koefisien ini berada dalam rentang 0,41-0,60, mengindikasikan tingkat korelasi yang sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh berkategoris sedang sebesar 0,475 (atau 22,6% dalam persentase) terhadap variabel Y, sementara 77,4% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari analisis ini, hipotesis alternatif (H1) diterima sementara hipotesis nol (H0) ditolak.

Dalam rangka mendukung temuan tersebut, informasi dari wawancara dengan berbagai pihak di sekolah juga menguatkan bahwa dampak negatif dari penggunaan game online terhadap perilaku agresif peserta didik diakui. Oleh karena itu, kesimpulan utama yang dapat diambil adalah bahwa penggunaan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku agresif peserta didik, terutama dalam bentuk agresi verbal. Kesimpulan ini mengacu pada analisis data dan interpretasi hasil penelitian yang telah dilakukan.

## REFERENSI

- Asy'ary, M. L., Rini, S., & Kusumawati, E. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2896>
- Efendi, R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan*. Retrieved from <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/view/3970>
- Haeril, H., & Asri, A. (2020). Pengaruh Anak Yang Aktif Bermain Game Online

- Terhadap Pola Makan, Status Gizi, Dan Postur Tubuh Anak Usia 13-15 Tahun. *Jurnal Sport Science*, 10(2), 96. <https://doi.org/10.17977/um057v10i2p96-100>
- Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Sebatik*, Vol. 23, pp. 381–386. researchgate.net. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>
- Kurniawan, A. W., & Puspitasningtyas, Z. (2016). Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif. In *Panditra Buku*. books.google.com. Retrieved from [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Zw8REAAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=kuantitatif&ots=fejDytKqEn&sig=uFUKg\\_dbzq4wzqJAKjhO2dFPPvE](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Zw8REAAAQBAJ&oi=fn&pg=PP1&dq=kuantitatif&ots=fejDytKqEn&sig=uFUKg_dbzq4wzqJAKjhO2dFPPvE)
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak game online terhadap perilaku sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: sebuah Analisis Fenomenologis. *Counselling*, 2(2), 71–86. Retrieved from <https://alisyraq.pabki.org/index.php/aiccra/%0ADAMPAK>
- Nasution, M. (2018). Pola Asuh Permisif Terhadap Agresifitas Anak di Lingkungan X Kelurahan. *Prosiding Konferensi Nasional, No. Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah*, 1-4. <http://www.appptma.org/wp-content/uploads/2019/07/21.978-602-50710-9-6>
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>
- Prastius, E. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29–36. <https://doi.org/10.33884/cbis.v8i2.1959>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Silalahi, S. C. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Berbasis Web Menggunakan Metode Backward Chaining. *Jurnal Teika*, 11(2), 175-183. <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2614>
- Zein, Z. S., & Yasifa. (2020). pengelolaan dan analisis data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 234–239. Retrieved from <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/529>