



BHAMADA
Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan
<http://ojs.stikesbhamadaslawi.ac.id/index.php/jik>
email: jitkbhamada@gmail.com



HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMK BHAKTI PRAJA SLAWI

¹⁾ Yessy Pramita Widodo, ²⁾ Firman Hidayat, ³⁾ Nitsa Nurotul Faikoh

^{1,2,3)} Prodi Sarjana Keperawatan dan Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Bhamada Slawi
Email : yessypramitawidodo@gmail.com

Info Artikel

Sejarah artikel,
Diterima: Desember 2021
Disetujui: Maret 2022
Dipublikasi: April 2022

Kata kunci:

Bermain *Game Online*,
Perilaku agresif, Remaja

ABSTRAK

Perilaku agresif yang timbul pada remaja terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. Penelitian ini menggunakan desain deskripsi kolerasi dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian ini adalah 82 remaja yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil analisis kolerasi dengan kendall's tau b didapatkan $p\text{ value} = 0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas remaja bermain *game online* pada kategori sedang (64,6%), dan mayoritas remaja berperilaku agresif pada kategori sedang (43,9%). Hasil penelitian ini diharapkan remaja memberi batasan waktu dalam bermain *game online* dengan cara menyusun jadwal kegiatan setiap harinya untuk menurunkan tingkat perilaku agresif.

Keywords:

Playing Games Online,
Aggressive Behavior,
Adolescent

ABSTRACT

The aggressive behavior that arises in adolescents is due to some factors, one of which is online games. This study is meant to analyze the online gaming relationship with aggressive behavior in youth SMK Bhakti Praja Slawi. The study uses a correlation description design with a sectional cross approach. The sample of this study is 82 teenagers taken with sampling techniques. Based on the results of the collating analysis with kendall's tau b got $p\text{ value} = 0,000 < 0,05$, so it seems likely there is a correlation between playing online games and aggressive behavior in teenagers in SMK Bhakti Praja Slawi. Research shows that the majority of adolescents play online games in moderate categories (64,6%), and the majority of adolescents are aggressive in moderate (43,9%). The result of this study is expected that youth give a time limit to online gaming by organizing a daily schedule of activities to lower the level of aggressive behavior

Alamat Korespondensi:

Prodi Sarjana Keperawatan
dan Ners, Fakultas Ilmu
Kesehatan, Universitas
Bhamada Slawi

PENDAHULUAN

Perilaku agresif remaja sudah menjadi masalah yang umum disekolah. Berbagai macam bentuk tawuran, kerusuhan, perkelahian maupun tindak kekerasan lainnya sering terdengar diberita yang melibatkan para siswa (Rondo, Wungow & Onibala, 2019). WHO (2016) mengemukakan bahwa kasus perilaku agresif pada remaja diperkirakan terjadi 200.000 setiap tahunnya, dan penyebab dari kematian urutan keempat kelompok remaja, sedangkan Badan Pusat Statistik (BPS) di Indonesia menunjukkan tren kriminalitas dan kenakalan remaja di Indonesia semakin meningkat mulai dari kekerasan fisik, psikis, seksual, serta tawuran. Pada tahun 2015 tercatat 7.762 kasus remaja usia ≤ 18 tahun menjadi pelaku tindak kriminal, tahun 2016 jumlahnya mencapai 8.597 kasus, sedangkan pada tahun 2017 sebesar 9.523 kasus (Sub Direktorat Statistik Politik dan Keamanan, 2017).

Direktorat Jendral Pemasarakatan (Ditjen PAS) kementerian Hukum & HAM provinsi Jawa Tengah pada tahun 2019 mengemukakan terdapat 102 kasus perilaku agresif pada remaja, sedangkan Kabupaten Tegal pada tahun 2019 menduduki peringkat pertama tingkat kriminalitas remaja sekarisidenan pekalongan, aksi tawuran antar pelajar masih dilakukan hingga mengakibatkan korban jiwa dan juga dibuktikan dengan data Anak Berhadapan dengan Hukum (ABH) sebanyak 28 pelaku tindak kriminal (Polres Tegal, 2019).

Remaja yang mempunyai perilaku agresif atau tidak bisa dalam mengutarakan kemarahannya dengan cara pertama akan menjadi tidak populer dimata teman – temannya dan dijauhi, berikutnya remaja juga gagal bermain sesuai dengan peraturan yang sudah ditentukan, gagal dalam mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini akan mengakibatkan remaja mempunyai konsep diri yang buruk (Akbar & Hawadi, 2014).

Perilaku agresif juga akan menimbulkan berbagai dampak negatif bagi remaja sendiri diantaranya prestasi belajar yang rendah, interaksi sosial dengan teman sebayanya tidak baik, kecemasan, depresi, emosional, panik, masalah hukum, memiliki resiko perilaku untuk bunuh diri, serta penyebab utama kematian remaja didunia

disebabkan oleh perilaku agresif (Hardoni, Neherta, & Sarfika, 2019).

Perilaku agresif yang timbul pada remaja terjadi karena banyak faktor, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif pada remaja adalah faktor media *online* seperti *game online* yang saat ini sedang digemari remaja (Pitakasari, Kandar & Pambudi, 2019). Bermain *game online* bisa membuat antar pemain terjadinya interaksi sosial (Rondo, 2019). Pemain bisa berbagi pengalaman, berkomunikasi atau berinteraksi dari mulai bermain sampai berakhirnya permainan, selain itu juga memberikan pengaruh negatif bagi pemainnya dimana dapat menimbulkan perilaku agresif (Piyeye, 2014). Remaja yang sering bermain *game online*, akan sering terpancing emosi dan menimbulkan marah serta saling membully satu sama lain (Wahidah, 2019).

Penelitian mengenai *game online* didukung oleh penelitian Rondo, Wungow & Onibala mengemukakan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif dengan hasil penelitian dimana nilai *p-value* = 0,035 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, hal ini dikarenakan para siswa sering bermain *game online* berunsur kekerasan (*Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire*). Perilaku agresif yang dilakukan seperti sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan juga mengeluarkan kata – kata kotor berupa makian dalam bahasa daerah (Rondo, Wungow & Onibala, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan dari hasil wawancara pada siswa SMK Bhakti Praja Slawi didapatkan bahwa, siswa sering bermain *game online* yang berunsur kekerasan seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire*, serta melakukan perilaku agresif fisik maupun agresif verbal, dimana adegan kekerasan dalam *game* yang menjadi tontonan dapat dijadikan sebagai panutan atau contoh sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan yang akan menimbulkan perilaku agresif (Nuhan, 2016). Perilaku agresif yang dilakukan seperti berteriak, mengucapkan kata – kata kasar maupun kotor, memukul, menendang, marah jika kesal, serta durasi waktu bermain *game online* lebih dari tiga jam dalam sehari. Berdasarkan latar belakang permasalahan dan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan

Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif korelasi dengan desain yang digunakan adalah cross sectional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja.

Populasi penelitian ini siswa kelas X dan XI dengan jumlah populasi 82 siswa, dengan teknik pengambilan sampel Total Sampling. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner karakteristik responden, bermain *game online* dimana mengukur 4 aspek yaitu empat aspek yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional dan kuesioner perilaku agresif dimana *The Aggression Questionnaire* yang mengacu pada konsep dan aspek – aspek dari Buss & Perry yaitu agresif fisik, verbal, kemarahan dan permusuhan.. Analisis bivariate menggunakan uji kolerasi Kendall’S Tau-b.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Distribusi karakteristik responden berdasarkan lama bermain *game online* dan *game online* yang dimainkan di SMK Bhakti Praja Slawi.

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (n)	Prosentase (%)
Lama Bermain <i>Game Online</i>	Kurang dari tiga jam/hari	24	29,3
	Lebih dari tiga jam/hari	58	70,7
Total		82	100,0
<i>Game Online</i> yang dimainkan	<i>PUBG</i>	12	14,6
	<i>Mobile Legend</i>	49	59,8
	<i>Free Fire</i>	21	25,6
	Total	82	100,0

Sumber: Pengolahan Data Primer

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar responden bermain *game online* lebih dari tiga jam/hari 58 responden (70,7%) dan *game online* yang dimainkan yaitu *Mobile Legend* 49 responden (59,8%)

Tabel 2 Bermain *Game online* pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi.

Bermain <i>Game Online</i>	Frekuensi (n)	Prosentase (%)
Tinggi	23	28,0
Sedang	53	64,6
Rendah	6	7,3
Total	82	100

Sumber: Pengolahan Data Primer

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar responden bermain *game online* tingkat sedang 53 responden (64,6%).

Tabel 3 Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi

Perilaku Agresif Remaja	Frekuensi (n)	Prosentase (%)
Tinggi	16	19,5
Sedang	36	43,9
Rendah	30	36,6
Total	82	100

Sumber: Pengolahan Data Primer

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar responden mempunyai perilaku agresif tingkat sedang yaitu 36 responden (43,9%).

Analisa Bivariat

Tabel 4 Hubungan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi.

	Bermain <i>Game Online</i>	Perilaku Agresif Remaja
Bermain <i>Game Online</i>	Correlation Coefficient	1,000 ,444**
	Sig. (2-tailed)	. ,000
	N	82 82
Perilaku	Correlation	,444** 1,000

Agresif Remaja	Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	,000	.
	N	82	82

Sumber: Pengolahan Data Primer

Berdasarkan hasil analisis uji kendall's tau b didapatkan bahwa nilai p value $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan antara Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi, dengan nilai koefisien kolerasi antar variabel bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja bernilai positif yaitu sebesar 0,444 yang berarti ada hubungan yang positif atau searah yang artinya bahwa semakin tinggi bermain *game online* maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif pada remaja, begitu juga sebaliknya semakin rendah bermain *game online* maka semakin rendah pula tingkat perilaku agresif pada remaja.

PEMBAHASAN

Karakteristik responden berdasarkan lama bermain *game online* dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada 82 responden di SMK Bhakti Praja Slawi mendapatkan hasil bahwa mayoritas lama bermain *game online* remaja lebih dari tiga jam/hari dengan jumlah 58 responden (70,7%), sedangkan lama bermain *game online* kurang dari tiga jam/hari sebanyak 24 responden (29,3%). Hal ini menunjukkan siswa di SMK Bhakti Praja Slawi bermain *game online* dalam kategori tidak normal karena mayoritas lama bermain *game online* lebih dari tiga jam/hari. Hal ini dikarenakan ketidakmampuan remaja dalam mengatur prioritas untuk memilih mengerjakan kegiatan yang lebih penting terlebih dahulu, lamanya waktu bermain *game online* membuat remaja menganggap *game online* lebih penting daripada hal – hal lainnya yang mengakibatkan remaja bermain *game online* dalam batas waktu yang tidak normal.

Menurut pendapat Piyeye (2014) menjelaskan bahwa lama bermain *game online* dibagi menjadi dua kategori yaitu normal jika lama bermain *game online* kurang dari tiga jam/hari, dan tidak normal jika lebih dari tiga jam/hari. Lama bermain *game online* berpengaruh pada perilaku remaja, bermain *game online* yang berlebihan akan menyebabkan

beberapa masalah, seperti masalah kesehatan, akademik, sosial, keuangan, serta yang paling utama adalah masalah psikologis. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novrialdy (2019) menjelaskan bahwa masalah psikologis yang akan muncul jika remaja bermain *game online* secara berlebihan menyebabkan remaja mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata – kata kasar maupun kotor.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 82 responden diperoleh hasil bahwa sebagian besar mayoritas responden bermain *game online* pada kategori sedang sebanyak 53 responden (64,6%), sedangkan pada kategori tinggi sebanyak 23 responden (28%), dan kategori rendah sebanyak 6 responden (7,3%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa di SMK Bhakti Praja Slawi berdasarkan item soal kuesioner yang meliputi aspek frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional menunjukkan bermain *game online* dalam kategori sedang dengan aspek emosional yang paling sering dijawab oleh responden. Hal ini dikarenakan pada saat bermain *game online* memicu timbulnya emosional pada remaja baik saat mengalami kekalahan maupun kemenangan serta hal ini dipengaruhi oleh faktor internal yaitu keinginan yang kuat pada diri remaja yaitu agar mendapatkan nilai yang lebih tinggi dalam *game online*, permainan yang menarik dan rasa bosan yang dirasakan remaja ketika sedang di rumah maupun disekolah sehingga remaja memanfaatkan waktu untuk terus bermain *game online*.

Menurut pendapat Purnomo (2019) menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dilakukan remaja untuk bermain *game online*, maka semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya* seperti bermain *game online* setiap hari, sedangkan jika semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang digunakan remaja untuk bermain *game online*, juga semakin rendah intensitas bermain *game online* yang dihabiskan. Bermain *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan remaja tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan menjadikan remaja itu sendiri berperilaku agresif (Amalia & Syam, 2017). Dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* secara berlebihan juga akan sangat berpengaruh pada remaja. Menurut Surbakti (2017) dampak negatif yang akan

ditimbulkan diantaranya adalah menimbulkan kecanduan, terbungkalainya kegiatan didunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, mengganggu kesehatan dan menimbulkan perilaku agresif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuhan (2016) menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kondisi psikologis yang cenderung pemaarah, dan memiliki penyesuaian sosial yang tidak baik. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Brian dalam Apriliyani (2020) bahwa remaja yang kecanduan *game online* memiliki kondisi psikologis yang sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental karena banyaknya adegan pada *game online* yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan seperti pembunuhan, pemerkosaan, perkelahian, dan pengrusakan. Seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh dari *game online* mempunyai ciri – ciri mudah marah, mencuri, emosional, memaki, mudah mengucapkan kata-kata kotor, serta dapat menghambat proses dari pendewasaan sendiri.

Hasil penelitian mengenai perilaku agresif remaja di SMK Bhakti Praja Slawi yang telah dilakukan pada 82 responden diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa berperilaku agresif pada kategori sedang sebanyak 36 responden (43,9%), sedangkan pada kategori tinggi sebanyak 16 responden (19,5%), dan pada kategori rendah sebanyak 30 responden (36,6%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa di SMK Bhakti Praja Slawi berdasarkan item soal pada kuesioner yaitu berperilaku agresif seperti agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan masih dalam kategori sedang, dengan aspek agresif verbal yang paling sering dijawab oleh responden, hal ini dikarenakan dipengaruhi oleh *game online* karena remaja sering terpancing emosinya dan menimbulkan marah terutama pada saat mengalami kekalahan dalam bermain *game online* serta sering berkata kasar maupun kotor.

Menurut pendapat Buss & Perry dalam (Sentana, 2017) menjelaskan bahwa semakin tinggi perilaku agresif pada individu, maka individu tersebut akan memiliki frekuensi serta intensitas berperilaku agresif yang tinggi seperti lebih sering marah, berkelahi, menghujat, serta bermusuhan, sedangkan individu yang mempunyai tingkat

perilaku agresif rendah akan lebih jarang dalam berperilaku agresif. Menurut pendapat Hardoni (2019) menjelaskan bahwa remaja memiliki kecenderungan berperilaku agresif karena masa remaja merupakan masa penting didalam kehidupan dimana akan terjadi perubahan fisik serta psikologis yang mendasar, sehingga menyebabkan remaja kesulitan dalam mengelola perilaku serta emosi yang terjadi akibat belum memiliki pengalaman koping yang efektif. Menurut Bandura menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat dipelajari dari model yang dilihat dalam kehidupan sehari – hari seperti keluarga, lingkungan kebudayaan setempat, dan juga melalui media massa (televiisi dan *game online*)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fasya, Satriawan, Alfiana & Amelia (2017) menunjukkan bahwa sebagian besar remaja melakukan perilaku agresif pada kategori sedang sebanyak 120 responden (75%), sedangkan pada kategori tinggi sebanyak 19 responden (11,9%), dan kategori rendah sebanyak 21 responden (13,1%). Hal ini dikarenakan bermain *game online* berunsur kekerasan serta durasi bermain yang berlebihan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Gunado & Setiawan (2019) menunjukkan bahwa mayoritas remaja melakukan perilaku agresif pada kategori sedang yaitu sebanyak 403 responden (74,8%), sedangkan pada kategori tinggi sebanyak 38 responden (7,1%) dan pada kategori rendah sebanyak 98 responden (18,2%). Hal ini dikarenakan oleh faktor *game online* yang menampilkan banyak adegan kekerasan.

Berdasarkan hasil analisis uji kendall's tau b didapatkan bahwa nilai $p\ value\ 0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan antara Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi, dengan nilai koefisien kolerasi antar variabel bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja bernilai positif yaitu sebesar 0,444 yang berarti ada hubungan yang positif atau searah yang artinya bahwa semakin tinggi bermain *game online* maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif pada remaja, begitu juga sebaliknya semakin rendah bermain *game online* maka semakin rendah pula tingkat perilaku agresif pada remaja.

Hal ini dikarenakan frekuensi atau seringnya remaja melakukan aktivitas bermain *game online*

yang berakibat banyak waktu yang digunakan untuk *game online*. Lama waktu atau banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* juga menyebabkan remaja menganggap bahwa bermain *game online* lebih penting daripada aktivitas lainnya. Perhatian penuh dalam bermain *game online* yang berakibat remaja fokus dalam permainan yang akhirnya mengesampingkan kegiatan yang lebih penting serta pada saat bermain *game online* memicu timbulnya rasa senang seperti saat menang dalam permainan yang akan menyebabkan remaja ingin terus bermain *game online* dan rasa marah saat mengalami kekalahan dalam permainan, kemenangan ataupun kekalahan yang dicapai oleh remaja dapat mempengaruhi timbulnya perilaku agresif pada remaja.

Menurut Baron dan Byrne Perilaku agresif disebabkan oleh beberapa faktor, pertama faktor pribadi meliputi pola perilaku Tipe A dan Tipe B, Bias *Atributional Hostile*, kedua faktor situasional meliputi suhu udara dan alkohol, ketiga faktor sosial meliputi frustrasi, provokasi langsung, keterangsangan yang mengikat, dan pemaparan kekerasan dimedia yaitu *game online* memberi banyak pengaruh negatif pada remaja, dimana *game online* dapat meningkatkan seseorang untuk belajar cara baru untuk melakukan perilaku agresif yang ada dimedia, yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan oleh remaja, dimana suatu kejahatan yang ada didalam media akan ditiru oleh orang – orang lain dilokasi yang berbeda dan memperlihatkan bahwa dampak seperti ini nyata.

Menurut teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura dalam (Waas, 2015) bahwa perilaku agresif sebagai perilaku yang dipelajari, yang menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan hasil proses belajar sosial, belajar melalui pengamatan dunia sosial. Seseorang melakukan perilaku agresif karena mempelajarinya secara sosial melalui pengamatan terhadap perilaku agresif dari model yang akan membangun perilaku sama atau agresif pada diri pengamat, peniruan atau *imitation* merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain ataupun dari model seperti *game online* yang berunsur kekerasan, beberapa akibat melihat tanyangan dimedia memberi pelajaran bahwa segala masalah dapat diatasi dengan perilaku agresif yang menjadikan bahwa kekerasan menjadi hal yang

biasa dan bisa diterima dalam mengatasi sebuah masalah.

Menurut Sulistyawati (2015) Bermain *game online* membuat terjadinya proses pembelajaran dari model, adegan atau konten yang dilihat oleh remaja dapat terjadi proses pembelajaran dipikirkannya. Stimulasi dari *game* yang diterima beberapa oleh indera tubuhnya menyatu dengan pikiran, dan akan terjadi proses, pola, dan respon yang semakin baik disebabkan oleh perilaku yang berulang – ulang. Proses tersebut mengantarkan remaja menuangkan karakter yang dikehendaki kedalam *game* yang dimainkan atau sebaliknya karakter yang ada dalam *game* diserap kedalam tindakan remaja.

Menurut Bringham dalam (Khaerullah dkk, 2020) terdapat beberapa faktor remaja yang bermain *game online* secara berlebih melakukan tindakan agresif, pertama yaitu adanya proses belajar akibat remaja sering melihat adegan kekerasan yang ada dalam *game online*. Kedua, adanya penguatan (*reinforcement*) dari faktor lingkungan yang mendukung semakin terbentuknya perilaku agresif. Ketiga, adanya imitasi peniruan dari model yang melakukan kekerasan, dimana dalam *game online* yang berunsur kekerasan terdapat perilaku kekerasan yang terjadi seperti membunuh, menembak, memukul serta berperilaku sadis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rondow, Wungow & Onibala (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja, yang menunjukkan bahwa siswa sering memainkan *game online* yang berunsur kekerasan (*Mobile Legend, Free Fire, PUBG*) melakukan tindakan agresif, baik agresif verbal maupun agresif fisik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan, sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan dapat diambil simpulan bahwa terdapat hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Bhakti Praja Slawi diharapkan orang tua memberikan pengawasan atau mengontrol anak – anaknya dengan membatasi waktu untuk bermain *game online* agar tidak melakukan tindakan perilaku agresif atau

meniru perilaku kekerasan yang ditayangkan pada *game online*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada Pihak Sekolah dan siswa SMK Bhakti Praja Slawi yang telah memberikan kesempatan untuk tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. & Hawadi .(2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Grasindo.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.
- Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.
- Hardoni, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa Volume 7 No 3*, Hal 257 – 266.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Basic Education*, 5(6), 494-501.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96-102.
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online pada Remaja di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2), 1-7.
- Purnomo, Y. (2019). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer*. thesis. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal keperawatan*, 7(1).
- Sirken, T., Maryorita, B., & Agussalim, A. (2020). Hubungan Frekuensi, Lama Dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 3 Jayapura. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*, 3(1), 139-144
- Sub Direktorat Statistik Politik dan Keamanan. (2017). *Statistik Kriminal 2017*, www.bps.go.id/. Badan Pusat Statistik, Jakarta. Diakses pada tanggal 1 Januari 2021.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Wahidah, W. P. (2019). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Smartphone Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa*. thesis. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- WHO. (2016). *Youth Violence*. Retrieved from <http://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>. Diakses pada tanggal 1 Januari 2021.