

Hubungan Penggunaan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga

Puput Yulianingrum

Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Harapan Bangsa

Wasis Eko Kurniawan

Pendidikan Profesi Ners Fakultas Kesehatan Universitas Harapan Bangsa

Indri Heri Susanti

Pendidikan Profesi Ners Fakultas Kesehatan Universitas Harapan Bangsa

Abstract: *Today's youth cannot be separated from gadgets. Gadgets are not only used as a communication tool, but tend to be used to carry out online activities, one of which is online games. The environment of the game is based on violent plot activity, aggression and evengender intimidation. Aggressive actions taken by children as a result of playing games can appear because they lack or even do not care about real life. The study aims to determine the relationship between the use of online games and aggressive verbal behavior in adolescents in Bumisari Village, Bojongsari District, Purbalingga Regency. The sampling technique with a total sampling of 89 teenagers. Data collection was carried out using a questionnaire on the use of online games and aggressive behavior. The results showed that there was a relationship between the use of online games and verbal aggressive behavior in adolescents in Bumisari Village, Bojongsari District, Purbalingga Regency. The results of the correlation test using the Spearman Rho test showed a value of $p = 0.001$ or $p \leq 0.05$. The correlation value (r) was obtained $r = 0.349$ which indicates a moderate (moderate) correlation strength between the use of online games and verbal aggressive behavior. The correlation value of $r = 0.349$ shows a positive relationship, which means that the higher the intensity of using online games, the higher the aggressive verbal behavior will be. The conclusion is that online games are related to verbal aggressive behavior in adolescents.*

Keywords: *online games, verbal aggressive behavior, teenagers*

Abstrak: Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari gadget. Gadget tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, justru cenderung digunakan untuk kegiatan *online* salah satunya *game online*. Lingkungan *game* didasari dengan kegiatan plot kekerasan, agresi bahkan intimidasi gender. Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak akibat bermain *game* dapat muncul karena kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Jumlah sampling sebanyak 89 remaja. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner *game online* dan perilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Hasil uji korelasi menggunakan uji *Spearman Rho* menunjukkan nilai p value = 0,001 atau $p \leq 0,05$. Nilai korelasi (r) didapatkan $r = 0,349$ yang menunjukkan kekuatan korelasi moderat (sedang) antar penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal. Nilai korelasi $r = 0,349$ menunjukkan hubungan berarah positif yang artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* maka perilaku agresif verbal akan semakin berat. Kesimpulan didapatkan bahwa ada hubungan antara *game online* perilaku agresif verbal pada remaja.

Kata kunci: *game online, perilaku agresif verbal, remaja*

PENDAHULUAN

Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari gadget. Gadget tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung digunakan untuk kegiatan *online* salah satunya *game online*. Lingkungan *game* didasari dengan kegiatan plot kekerasan, agresi bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain. Tetapi masalah perilaku yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak (Lestari, 2018).

Received Desember 19, 2023; Accepted Januari 19, 2024; Published Januari 31, 2024

* Puput Yulianingrum

Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain game online personal computer dan 65% diantara mereka adalah pemain game online personal computer yang menetap (Hastani & Budiman, 2022). Sedangkan di Indonesia peminat *game online* terbanyak terjadi pada remaja dengan data- data remaja sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan dengan usia 12-22 tahun (Prima Matur et al., 2021). Kasus agresif verbal karna *game online* juga terjadi, anak remaja membunuh temannya karena saling ejek saat bermain *game online* (Suyajid, 2022).

Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak akibat bermain *game* dapat muncul karena kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata. Komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif. *Game* yang bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif pada orang lain (Lestari, 2018).

Tingginya intensitas bermain seorang *gamer* saat bermain menyebabkan *gamer* mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan remaja saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para *gamer* untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal. Jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati adalah *Massive Online Battle Arena* (MOBA). *Massive Online Battle Arena* adalah jenis *game online* yang memadukan dua jenis *game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Asyakur & Puspitadewi, 2017).

Game PUBG dan sejenisnya dinilai berpotensi memengaruhi perilaku pemain yang berdampak pada timbulnya perilaku agresif dan kecanduan, karena didalamnya mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan. Beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya seperti oleh (Pitakasari et al., 2017) yaitu hubungan paparan *game online* berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja dengan *p value* 0,033 dan penelitian Fitrotunnisa, (2017) yaitu hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada menunjukkan tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja dengan *pvalue* 0,066. Serta penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Fatmawati, (2017) yaitu hubungan permainan *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal Kabupaten Bulukumba hasil menunjukkan terdapat hubungan antara frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal Kabupaten Bulukumba dengan *p value* 0,001 (Ramdhani & Rinaldi,

2019). Masalah perilaku agresif anak bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat akan memberika dampak negatif pada masa depan anak (Rondo,2019). Perilaku agresif dapat dtiru melalui media TV, film, dan permainan (*game*) sehingga dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain. Kekerasan dalam *game online* memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh mediaterdahulu (Isnaini *et al.*, 2021).

Berdasarkan data agregat kependudukan didapatkan bahwa di Kabupaten Purbalingga untuk usia 15-19 tahun sebanyak 72.424 anak. Kecamatan Bojongsari merupakan Kecamatan terbanyak no 5 penduduknya di Kabupaten Purbalingga yaitu Bukateja, Kaligondang, Kutasari, Mrebet. Desa Bumisari Purbalingga merupakan Desa dengan jumlah remaja terbanyakdi Kecamatan Bojongsari didapatkan bahwa jumlah remaja sebanyak 468 remaja dan remaja dengan usia 15-19 tahun sebanyak 89 remaja.

Hasil pra survey dari wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2023 dengan 10 remaja di Desa Bumisari didapatkan bahwa keseluruhan remaja melakukan *game online* dibuktikan bahwa di dalam *Handphone* terdapat permainan MOBA atau PUBG. Peneliti juga mendapatkan bahwa sebanyak 7 remaja menyatakan mengumpat apabila saat bermain mengalami kekalahan.

Beberapa uraian tersebut di atas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan *game online* denganperilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan masa perpindahan atau peralihan, yaitu pada kondisi ini remaja beralih dari masak kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandani dengan perubahan fisik dan psikologis (Jannah, 2016). Masa remaja merupakan masa peralihan dari kehidupan kanak-kanak menuju dewasa awal yang ditandai akan adanya perubahan secara biologis dan psikologis. Dalam hal ini remaja terjadi perubahan secara biologis meliputi perubahan fisik dan berkembangnya seks primer dan sekunder. Sedangkan pada perubahan psikologis meliputi adanya perubahan dalam hal emosi yang berubah dan merasa lebih *sensitive* (Hidayati & Farid, 2016).

Remaja adalah seseorang yang baru menginjakkan dan mengenal mana yang baik dan buruk, mengenal lawan jenis dan memahami tugas dan peranan dalam lingkungan sosial (Jannah, 2016). Berdasarkan uraian yang diatas, dapat dijabarkan bahwa masa remaja

merupakan masa transisi dimana remaja mengalami perubahan secara fisik dan mental sehingga dapat merubah kondisi emosionalnya.

Pengertian Perilaku Agresif

Agresif menurut Baron (Anugrah 2020) adalah bentuk perilaku yang disengaja terhadap makhluk hidup lain dengan tujuan untuk melukai atau membinasakan dan orang yang diserang berusaha untuk menghindar. Menurut Rahmi *et al* (2021) agresif mempunyai beberapa karakteristik. Karakteristik yang pertama, agresif merupakan tingkah laku yang bersifat membahayakan, menyakitkan, dan melukai orang lain. Karakteristik yang kedua adalah suatu tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan maksud untuk melukai, menyakiti dan membahayakan orang lain yang dilakukan dengan sengaja. Dan karakteristik yang ketiga, agresif tidak hanya dilakukan untuk melukai korban secara fisik, tetapi juga dapat dilakukan secara psikis (psikologis) misalnya melalui kegiatan yang menghina atau menyalahkan.

Pengertian Game Online

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2016) *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, handheld, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Hubungan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja

Masalah perilaku agresif merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak di kemudian hari. Namun kenyataannya dari tahun- ketahun perilaku agresif anak semakin meningkat. Masalah perilaku agresif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu contoh penyebab anak berperilaku agresif adalah *game* (Isnaini *et. al.*, 2021).

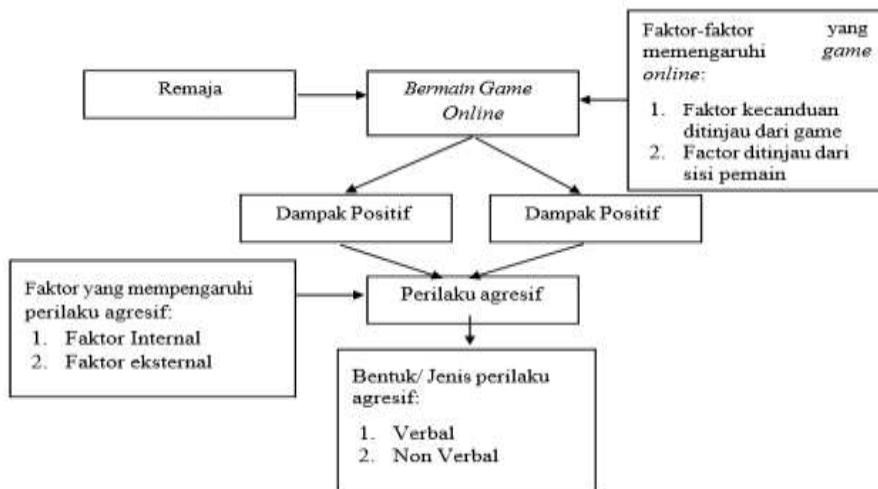
Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani (2021) Hubungan Penggunaan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari

Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan penggunaan *game online* terbanyak pada kategori sedang sebanyak 40 responden (41,7%) dan perilaku agresif sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 55 responden (57,3%). Uji chi square diperoleh nilai (0,000) artinya ada hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku *agresif* pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga

Semakin tinggi penggunaan *game online* maka semakin tinggi pula perilaku agresif anak, sebaliknya semakin rendah penggunaan *game online* maka semakin rendah pula perilaku agresif anak. Penggunaan *game online* memberikan cukup banyak pengaruh dalam mengukur perilaku agresif. Salah satu faktor yang mempengaruhi anak berperilaku agresif yaitu faktor psikologis yang meliputi Perilaku nuraniah dan Perilaku yang dipelajari. faktor sosial yang meliputi frustrasi, provokasi langsung dan pengaruh tontonan perilaku agresif di media elektronik, salah satunya dengan bermain *game online*. Faktor lingkungan dan faktor situasional (Ilyas, 2022).

Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

Gambar 1. Kerangka Teori



Sumber: Januar & Turmudzi (2016), Ramadhani & Rinaldi (2019), Young(2017), Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian (Notoatmodjo, 2016). Berdasarkan landasan teori dan kerangka konsep penelitian, maka rumusan masalah hipotesis dalam penelitian adalah:

1) H_a (Hipotesis Alternatif) merupakan hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

H_a : Ada hubungan penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

2) H_o (Hipotesis Nol) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antar variabel.

H_o : Tidak ada hubungan penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah *cross sectional*. Penelitian ini hanya melakukan observasi dan pengukuran variabel pada saat tertentu saja. Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2023 pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 89 responden dengan teknik pengambilan sampelnya menggunakan *purposive sampling* sedangkan pada analisis data menggunakan uji *spearman rank*. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Tabel 1 Distribusi frekuensi penggunaan *game online* pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga bulan Agustus 2023

| Penggunaan <i>Game Online</i> | F | % |
|-------------------------------|----|------|
| Rendah | 44 | 49,4 |
| Sedang | 37 | 41,6 |
| Tinggi | 8 | 9 |
| Total | 89 | 100 |

Berdasarkan tabel 1 dapat dideskripsikan bahwa penggunaan *game online* pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga paling dominan pada intensitas yang rendah sebanyak 44 remaja (49,4%).

2. Perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Tabel 2 Distribusi frekuensi perilaku agresif verbal pada remaja di Desa

| Bumisari Kecamatan Agustus 2023 | Bojongsari Kabupaten | Purbalingga bulan |
|---------------------------------|----------------------|-------------------|
| Perilaku Agresif Verbal | F | % |
| Ringan | 42 | 47,2 |
| Sedang | 35 | 39,3 |
| Berat | 12 | 13,5 |
| Total | 69 | 100 |

Berdasarkan tabel 2 dapat dideskripsikan bahwa perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga yang paling dominan dengan kategori yang ringan sebanyak 42 remaja (47,2%).

3. Hubungan penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Tabel 3 Distribusi hubungan penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga bulan Agustus 2023

| Penggunaan <i>Game Online</i> | Perilaku Agresif Verbal | | | | | | P value | CC |
|-------------------------------|-------------------------|------|--------|------|-------|------|---------|-------|
| | Ringan | | Sedang | | Berat | | | |
| | F | % | F | % | F | % | | |
| Rendah | 26 | 29,2 | 17 | 19,1 | 1 | 1,1 | 0,001 | 0,349 |
| Sedang | 15 | 16,9 | 15 | 16,9 | 7 | 7,9 | | |
| Tinggi | 1 | 1,1 | 3 | 3,4 | 4 | 4,5 | | |
| Total | 42 | 47,2 | 35 | 39,3 | 12 | 13,5 | | |

Sumber : Data primer, 2023 * p value < 0,05

Tabel 3 menunjukkan distribusi frekuensi penelitian penggunaan *gameonline* dengan perilaku agresif verbal. Berdasarkan seluruh sampel penelitian memperlihatkan hasil bahwa penggunaan *game online* rendah yaitu sebanyak 44 responden (49,4%) dengan perilaku agresif verbal ringan sebanyak 26 responden (29,2%), perilaku agresif verbal sedang sebanyak 17 responden (19,1%) dan perilaku agresif verbal berat sebanyak 1 responden (1,1%). Penggunaan *game online* sedang yaitu sebanyak 37 responden (41,7%) dengan perilaku agresif verbal ringan sebanyak 15responden (16,9%), perilaku agresif verbal sedang sebanyak 15 responden (16,9%) dan perilaku agresif verbal berat sebanyak 7 responden (7,9%). Penggunaan *game online* berat yaitu sebanyak 8 responden (9%) dengan perilaku agresif verbal ringan sebanyak 1 responden (1,1%), perilaku agresif verbal sedang sebanyak 3 responden (3,4%) dan perilaku agresif verbal berat sebanyak 4 responden (4,5%).

Nilai signifikansi dari hasil uji korelasi menunjukkan bahwa nilai $p = 0.001$ dimana $p\text{-value} < \alpha (0.05)$ dengan nilai CC sebesar 0.349 dengan arah hubungan positif yang artinya terdapat hubungan bermakna antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal dengan kekuatan korelasi sedang.

Pembahasan

1. Penggunaan *game online* pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Game online adalah game yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang koneksi dengan internet (Yunita *et al.*, 2021).

Game online biasanya terkandung alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game online* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk setiap tingkatan levelnya. Peminat game online banyak berasal dari berbagai kalangan terutama dari kalangan remaja, *website legal game online* Indonesia menjelaskan jumlah pemain *game online* di Indonesia sebanyak 50% yang didominasi oleh pelajar dan mahasiswa pada tahun 2010 (Putra & Rusli, 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga paling dominan pada intensitas yang rendah sebanyak 44 remaja (49,4%). Berdasarkan hasil penelitian dengan menanyakan kepada orang tua beberapa responden yang kebetulan ada di sekitar tempat penelitian mengatakan dalam aspek lama waktu. Hal ini sejalan dengan penelitian Ilyas (2022) pada remaja di Kota Garo yang menunjukkan hasil bahwa mayoritas siswa dengan intensitas bermain *game online* rendah sebanyak 66%.

Ketika sedang bermain *game* cenderung mengabaikan panggilan orang lain ketika sedang bermain, sedangkan dalam aspek emosional mereka ketika bermain *game* merasa marah jika teman disekitarnya mengecohkan ditengah pertandingan *game online* dan mereka juga merasa terancam hingga terganggu jika ada teman yang tingkatan level *game* berada diatasnya.

Hal ini sejalan dengan hasil tabulasi kuesioner didapatkan bahwa hasil yang memiliki skor tertinggi pada kuesioner no 1 yaitu tentang saya bermain *game online* untuk menghilangkan kejenuhan atau mengisi waktu luang, sedangkan item pertanyaan yang mendapatkan hasil terendah pada item pertanyaan no 8 yaitu tentang saya meniru apa yang saya mainkan dalam *game online* di kehidupan sehari-hari seperti pakaian dan perilaku.

2. Perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga yang paling dominan dengan kategori yang ringan sebanyak 43 remaja (47,2%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilyas(2022) pada remaja di Desa Kota Garo yang menunjukkan hasil bahwa perilaku agresif verbal paling dominan dalam kategori rendah sebanyak 197 responden (66%).

Peneliti berasumsi bahwa penyebab perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja sangat kompleks, tetapi secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu secara biologis dan psikologis individu tersebut, sedangkan faktor eksternal yaitu pengaruh lingkungan individu tersebut. Kedua faktor tersebut menyebabkan terhambatnya perkembangan aspek emosi dan sosial remaja yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis kuesioner didapatkan bahwa item kuesioner yang mendapatkan skor tertinggi pada no 1 tentang melampiaskan kekesalan saya dengan berteriak atau tindakan verbal lainnya. Sedangkan item pernyataan yang mendapatkan skor terendah pada no 3 yaitu tentang saya mengancam seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang saya inginkan. Perilaku agresif verbal yang lebih menonjol pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga adalah sering melampiaskan kekesalan dengan berteriak atau tindakan verbal lainnya, berbicara kasar apabila kalah dalam permainan, mengencangkan suara ketika kalah dari permainan *game online*.

Terhambatnya perkembangan emosi dan perilaku sosial di antaranya diwujudkan dalam bentuk perilaku agresif. Hal ini berdampak pula pada perkembangan emosi dan perilaku siswa di sekolah. Selain itu, perilaku agresif juga dapat memengaruhi prestasi akademis, interaksi sosial mereka dengan teman sebaya dan guru. Sebagaimana Kauffman(Setiawan, 2012) menjelaskan bahwa anak yang agresif umumnya memiliki prestasi akademik yang rendah untuk usia mereka, mayoritas anak agresif memiliki kesulitan akademis, memiliki kekurangan dalam keterampilan sosial yang mempengaruhi kemampuan untuk kerjasama dengan guru, fungsi di dalam kelas, dan bergaul dengan siswa lain.

Menurut teori belajar sosial (*social learning theory*) perilaku agresif dapat dipelajari dengan mengamati dan meniru perilaku agresivitas orang lain dan seseorang akan berperilaku agresivitas setelah mengamati model dan mempraktekkannya. King (2010) mengatakan faktor yang memicu perilaku agresivitas itu salah satunya adalah pengaruh dari sosio-kultural, dalam hal ini agresivitas dipengaruhi oleh tingkat menonton adegan kekerasan dari media. Adegan

kekerasan yang dilihat oleh remaja dalam hal ini adalah berasal dari adegan kekerasan yang ditunjukkan dalam permainan yang dimainkan oleh subjek.

3. Hubungan penggunaan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Tingginya intensitas bermain seorang *gamer* saat bermain menyebabkan *gamer* mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan mereka saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para *gamer* untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal. Jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati adalah *Massive Online Battle Arena* (MOBA). *Massive Online Battle Arena* adalah jenis *game online* yang memadukan dua jenis *game* yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Asyakur & Puspitadewi, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada responden paling banyak dalam intensitas rendah sebanyak 44 responden (49,4%) dengan perilaku agresif verbal ringan sebanyak 26 responden (29,2%), perilaku agresif verbal sedang sebanyak 17 responden (19,1%) dan perilaku agresif berat sebanyak 1 responden (1,1%). Berdasarkan hasil uji dengan taraf signifikansi (α) 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%, diperoleh nilai *p-value* 0,001 dimana *p-value* < nilai α (0.05) dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,349 dengan arah hubungan positif, yang bermakna bahwa ada hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga dengan kekerasan yang sedang.

Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak karena game bisa disebabkan karena mereka kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif. Hal tersebut didukung dengan hasil riset yang telah ditemukan bahwa game yang bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif pada orang lain (Isnaini *et al.*, 2021)

Agresif verbal merupakan komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbalis, misalnya berdebat menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebarkan gosip dan kadang bersikap sarkatis (Oktaviani & Nurjanah, 2021). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini *et al* (2021) pada komunitas *game online* PUBG yang

menunjukkan hasil bahwa nilai p value $0,002 < (0,05)$ sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal remaja. Hasil penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Karame & Singgono (2023) yang menunjukkan hasil bahwa nilai p value sebesar 0,021 dimana hasil tersebut kurang dari 0,05 sehingga didapatkan hubungan intensitas bermain *Game Online* dengan kecenderungan perilaku agresif verbal pada remaja di GMIM Pergamus Sea Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa.

Menurut asumsi peneliti adanya hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif verbal dikarenakan akibat dari bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan banyaknya hambatan dan kekalahan ketika bermain *game*, sehingga cenderung memunculkan perilaku agresif verbal seperti menumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game*. Intensitas bermain *game online* yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penularan perilaku agresif verbal dari hasil sosialisasi antar pemain dalam game online.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun peneliti sudah berusaha maksimal, tetapi masih terdapat keterbatasan yaitu tidak meneliti faktor penyebab perilaku agresif yaitu faktor amarah, kesenjangan generasi, lingkungan, frustasi, dan proses pendisiplinan yang keliru. Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti kecanduan game online sebagai faktor yang menyebabkan perilaku agresif pada remaja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga paling dominan pada intensitas yang rendah (49,4%).
2. Perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga yang paling dominan dengan kategori yang ringan (39,1%).
3. Terdapat hubungan penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga dengan keeratan yang sedang dengan p value 0,001 ($p < 0,05$) dengan CC 0,349.

Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan diharapkan bisa memperbanyak referensi buku ataupun *literature* di perpustakaan tentang perilaku agresif pada remaja khususnya yang terkait *game online*, sehingga mahasiswa bisa lebih mudah untuk mendapatkan referensi yang dicari.

2. Bagi Responden

Remaja hendaknya disadarkan jika dalam bermain game haruslah mengerti bahwa jika diluapkan emosinya maka akan ada hati yang terluka atau individu yang terluka, dan juga remaja harus pandai dalam mengontrol durasi bermain game agar tidak terlalu menjadi kecanduan dalam bermain *game*. Sebaiknya remaja lebih melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan *game online*, akan tetapi jika dia memiliki kemampuan dalam bermain game online maka ada baiknya membagi waktunya dengan baik, agar dapat meminimalis hal negatif lain yang ditimbulkan dalam bermain game online.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian penelitian selanjutnya terkait faktor-faktor yang memengaruhi perilaku agresif verbal pada siswa akibat melakukan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, P. (2020). Identifikasi Tingkat Perilaku Agresif Siswa di MAN 1 Padang Panjang. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Asyakur, M. A., & Puspitadewi, N. W. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 1-4.
- Fatmawati. (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Journal Of Islamic Nursing*, 2(2), 20–29.
- Fitrotunnisa, windi yuli utami feronika ana. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Ilmu Keperawatan*, 4(1), 9– 15.
- Ilyas, D. S. (2022). hubungan Antara Kecanduan Game Online Berbasis Smartphone Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Desa Kota Garo. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/12817%0Ahttps://repository.uir.ac.id/12817/1/188110094.pdf>
- Isnaini. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja

- Hastani, R. T., & Budiman, A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Literature Review. *Borneo Student Research*, 3(2), 1688–1696.
- Karame, V., & Singgano, S. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 2(1), 1–12.
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663/4703>
- Lestari, M.A. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. Skripsi. Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Cendekia Medika Jombang.
- Matur, P. Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, Notoatmodjo. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka cipta. Oktaviani. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di Sma Muhammadiyah Sokaraja
- Oktaviani, E. P., & Nurjanah, S. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah Sokaraja. *Jurnal Human Care*, 6(2), 295–301.
- Pitakasari, A. A., Kandar, & Pambudi, A. (2017). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Relationship of Online Game Exposure To Violence Towards Agressive Behavior in Adolescents. *Keperawatan*, 96–102.
- Rahmi, N., Yahya, M., Bakar, A., Marsela Program Studi Bimbingan Konseling, F., & Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F. (2021). Efektivitas Teknik Konseling Untuk Mereduksi Motif Agresi Siswa MAN Aceh Besar. *Jurnal Suloh*, 6(1), 27–34.
- Ramdhani, R. A., & Rinaldi. (2019). Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game. 1–12.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *E- Journal Keperawatan (eKp)*, 7(1).
- Young, K. (2017). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journal of Family Therapy*.
- Yunita, T. N., Wirakhmi, I. N., Kurniawan, W. E. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah di SD N 2 Tambaknegara. *Universitas Harapan Bangsa*, 201–207.