



Hubungan Adiksi Game Online dengan Risiko Perilaku Agresif di SMPN 11 Kota Yogyakarta

Moh Ramadhan^{1*}, Sutejo², Slamet Riyanto³

¹⁻³ Program Studi Keperawatan, Universitas Aisyiyah Yogyakarta, Indonesia
Email: mohramadan@gmail.com, sutejo@gmail.com, slametriyanto@gmail.com

*Penulis Korespondensi: mohramadan@gmail.com

Abstract. *The increasing use of online games among adolescents has raised concerns regarding its potential negative impacts, particularly the risk of aggressive behavior. Excessive and uncontrolled engagement in online gaming may develop into addictive behavior, which can affect emotional regulation and social functioning in students. This study aimed to examine the relationship between online game addiction and the risk of aggressive behavior among students at SMPN 11 Yogyakarta. A quantitative correlational study with a cross-sectional design was conducted. The sample consisted of 80 students selected through proportional stratified random sampling. Data were collected using an online game addiction questionnaire and the Aggression Questionnaire developed by Buss and Perry. Data analysis was performed using the Spearman Rank correlation test. The results indicated that most respondents experienced moderate levels of online game addiction and moderate levels of aggressive behavior risk. Statistical analysis revealed a significant positive correlation between online game addiction and the risk of aggressive behavior ($p < 0.05$). These findings suggest that higher levels of online game addiction are associated with an increased risk of aggressive behavior among adolescents. Therefore, preventive efforts involving parents, schools, and health professionals are essential to promote healthy gaming behaviors and reduce aggressive tendencies in students.*

Keywords: *Adolescents; Aggressive Behavior; Junior High School; Online Game Addiction; Risk.*

Abstrak. Meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan remaja berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah meningkatnya risiko perilaku agresif. Penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat berkembang menjadi adiksi yang berdampak pada kemampuan pengendalian emosi serta perilaku sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi game online dengan risiko perilaku agresif pada siswa SMPN 11 Yogyakarta. Penelitian menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan potong lintang. Sebanyak 80 siswa dipilih sebagai sampel penelitian melalui teknik proportional stratified random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner adiksi game online dan Aggression Questionnaire yang dikembangkan oleh Buss dan Perry. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada tingkat adiksi game online sedang dan memiliki risiko perilaku agresif pada kategori sedang. Uji statistik menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara adiksi game online dan risiko perilaku agresif ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan tingkat adiksi game online diikuti dengan meningkatnya risiko perilaku agresif pada siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan melalui keterlibatan orang tua, sekolah, dan tenaga kesehatan dalam mengawasi serta mengarahkan perilaku bermain game online pada remaja.

Kata kunci: Adiksi Game Online; Perilaku Agresif; Remaja; Risiko; Sekolah Menengah Pertama.

1. LATAR BELAKANG

Remaja memegang peranan vital sebagai motor perubahan sekaligus fondasi bagi keberlanjutan pembangunan sebuah bangsa. Meski secara fisik sering dianggap sebagai kelompok yang paling bugar, fase remaja sebenarnya merupakan masa transisi yang penuh gejolak. Pada periode ini, mereka sangat rentan terhadap berbagai risiko kesehatan mental, sosial, dan psikologis. Dinamika perubahan biologis dan pencarian jati diri membuat remaja mudah terpengaruh oleh kondisi lingkungan, termasuk derasnya arus teknologi digital (Fatoni dkk., 2020).

Salah satu ancaman serius yang kini membayangi remaja adalah gangguan kesehatan mental. World Health Organization (WHO), (2020) mengestimasi bahwa 10–20% remaja di tingkat global mengalami kendala mental, yang kerap termanifestasi dalam bentuk perilaku agresif. Di dalam negeri, Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 mengungkapkan data yang cukup mengkhawatirkan: sekitar 34,9% atau 15,5 juta remaja Indonesia berhadapan dengan masalah kesehatan mental. Menariknya, terdapat perbedaan kecenderungan perilaku; remaja laki-laki lebih sering menunjukkan sifat hiperaktif dan agresif, sementara remaja perempuan lebih rentan terhadap kecemasan serta depresi (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Faktor-faktor seperti ekspektasi akademik, minimnya dukungan sosial, serta paparan konten kekerasan di media digital menjadi pemicu utama fenomena ini.

Kini, *game online* telah merasuk ke dalam nadi kehidupan sehari-hari remaja. Di satu sisi, permainan digital ini menawarkan hiburan dan interaksi sosial yang menarik. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tanpa kendali dapat terjebak dalam pusaran adiksi. Adiksi *game online* bukan sekadar hobi, melainkan kondisi ketergantungan yang menciptakan dorongan tak terbendung untuk terus bermain, meskipun dampak buruknya mulai merusak kehidupan pribadi, akademis, dan sosial mereka (Daepawala Rahim dkk., 2024). Dampak nyata dari kondisi ini mencakup gangguan pola tidur, penurunan konsentrasi, hingga ketidakmampuan remaja dalam meregulasi emosinya.

Risiko perilaku agresif menjadi dampak yang paling sering muncul akibat adiksi ini. Perilaku agresif, baik dalam bentuk verbal maupun fisik, bertujuan untuk menyakiti pihak lain. Secara verbal, hal ini bisa berupa intimidasi, makian, atau ancaman, sedangkan secara fisik melibatkan tindakan kekerasan langsung terhadap orang atau benda (Sulastri dkk., 2023). Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan potret suram: pada 2015, 84% siswa SMP pernah mengalami kekerasan di sekolah, dan pada 2020, sekitar 30% siswa SMP terlibat aktif dalam perilaku agresif, baik di kota maupun di desa.

Lebih jauh lagi, kecanduan teknologi ini menghambat kematangan sosial remaja, membuat mereka cenderung menarik diri dan kehilangan kualitas interaksi di dunia nyata. Menyikapi hal ini, Pemerintah melalui UU Kesehatan No. 17 Tahun 2023 dan PP No. 28 Tahun 2023 menegaskan urgensi langkah preventif dan promotif. Penanganan masalah ini menuntut sinergi antara keluarga, sekolah, dan komunitas melalui program konseling dan pencegahan adiksi teknologi yang komprehensif (Undang-Undang Kesehatan, 2023). Berdasarkan studi pendahuluan di SMPN 11 Yogyakarta pada 14 Juli 2025, ditemukan bahwa hampir seluruh dari 397 siswa telah memiliki gawai dan aktif bermain *game online*. Guru BK di sekolah tersebut melaporkan adanya siswa yang mulai menunjukkan gejala agresi, seperti perundungan

(*bullying*) dan perilaku sulit diatur demi mencari perhatian. Wawancara dengan siswa mengungkap durasi bermain yang sangat tinggi, berkisar 5–7 jam per hari, dengan preferensi permainan seperti *Mobile Legends*, *Roblox*, dan *Free Fire*. Hingga saat ini, belum ada evaluasi formal mengenai tingkat risiko perilaku agresif pada siswa di sekolah tersebut, yang menjadikan penelitian ini mendesak untuk dilakukan

2. KAJIAN TEORITIS

Adiksi *game online*, atau yang secara klinis dikenal sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD), didefinisikan sebagai pola perilaku bermain permainan daring yang menetap dan berulang, sehingga mengabaikan kepentingan hidup dan aktivitas harian lainnya (American Psychiatric Association, 2022). Menurut Kuss dkk. (2021), adiksi ini bukan sekadar masalah durasi bermain, melainkan mencakup dimensi psikologis seperti *saliency* (permainan menjadi aktivitas utama), *tolerance* (kebutuhan waktu bermain yang terus meningkat), *withdrawal* (perasaan tidak nyaman saat tidak bermain), dan *relapse* (kegagalan berulang untuk mengurangi durasi bermain). Bagi remaja, *game online* menawarkan pelarian dari stres akademik atau sosial, yang jika dilakukan secara maladaptif akan membentuk ketergantungan kronis. Karakteristik permainan modern yang menggunakan sistem *loot boxes* dan fitur kompetitif tanpa henti semakin memperkuat risiko adiksi pada individu dengan kontrol diri yang rendah yang dapat menyebabkan perilaku agresif (Griffiths dkk., 2023).

Perilaku agresif merujuk pada segala bentuk tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain yang tidak menginginkan perlakuan tersebut, baik secara fisik maupun psikis (Bushman & Anderson, 2022). Dalam konteks digital, risiko perilaku agresif dianalisis melalui *General Aggression Model* (GAM). Teori ini menjelaskan bahwa paparan konten kekerasan dalam *game* dapat memicu agresi melalui tiga jalur utama: kognitif (mengaktifkan pikiran agresif), afektif (meningkatkan perasaan marah), dan fisiologis (meningkatkan detak jantung dan tekanan darah).

Siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada rentang usia 12-15 tahun, yang dikategorikan sebagai masa remaja awal. Secara perkembangan biologis, terjadi ketimpangan antara kematangan sistem limbik (pusat emosi dan imbalan) dengan korteks prefrontal (pusat pengendalian diri dan pengambilan keputusan). Ketimpangan ini menyebabkan remaja SMP cenderung lebih impulsif, pencari sensasi (*sensation seeking*), dan sulit mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari tindakannya (Santrock, 2021).

Ditinjau dari aspek sosial, remaja SMP memiliki kebutuhan yang sangat tinggi untuk diakui oleh kelompok sebayanya (*peer acceptance*). *Game online* sering kali menjadi sarana

untuk mendapatkan status sosial melalui pencapaian skor atau peringkat dalam *game*. Namun, tekanan kompetitif ini juga menjadi pedang bermata dua; kegagalan dalam *game* dapat dirasakan sebagai ancaman terhadap harga diri, yang kemudian dimanifestasikan dalam perilaku agresif sebagai mekanisme pertahanan diri serta kebutuhan dukungan (Ramadhani dkk., 2024; Wang & Cheng, 2022).

Hubungan antara kedua variabel ini bersifat timbal balik dan kompleks. Adiksi menyebabkan gangguan pada kontrol impuls yang membuat individu lebih mudah mengekspresikan kemarahan secara meledak-ledak. Sebaliknya, individu dengan kecenderungan agresif sering kali memilih *game* bertema kekerasan sebagai kanal katarsis, yang justru memperkuat perilaku agresif mereka melalui mekanisme *reinforcement* (Li, 2024). Studi meta-analisis terbaru mengonfirmasi bahwa keterikatan patologis pada *game* merupakan prediktor kuat terhadap munculnya perilaku antisosial dan agresi di lingkungan sekolah (Wang & Cheng, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur dan menganalisis data numerik terkait hubungan adiksi game online dengan risiko perilaku agresif pada siswa SMP. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan pendekatan potong lintang (*cross-sectional*), yaitu pengukuran variabel adiksi game online dan risiko perilaku agresif dilakukan pada waktu yang sama tanpa adanya perlakuan atau intervensi khusus kepada responden.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 11 Yogyakarta yang berjumlah 397 siswa. Berdasarkan populasi tersebut, peneliti menggunakan teknik *proportional stratified random sampling* untuk menentukan jumlah sampel secara proporsional pada setiap tingkat kelas. Dari hasil perhitungan sampel, diperoleh sebanyak 80 siswa yang memenuhi kriteria inklusi dan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Alat dan pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner adiksi game online dan *Aggression Questionnaire* (AQ) yang dikembangkan oleh Buss dan Perry. Kuesioner adiksi game online digunakan untuk mengukur tingkat ketergantungan siswa terhadap permainan game online, sedangkan *Aggression Questionnaire* digunakan untuk mengukur risiko perilaku agresif yang meliputi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*). Sebelum digunakan, kedua instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam

penelitian. Selain itu, data karakteristik responden dikumpulkan menggunakan lembar data diri yang memuat informasi usia, jenis kelamin, dan kebiasaan bermain game online.

Prosedur pengumpulan data dilakukan setelah peneliti memperoleh izin resmi dari pihak SMPN 11 Yogyakarta. Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan kepada responden mengenai tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian serta menjamin kerahasiaan data responden. Responden yang bersedia mengikuti penelitian diminta untuk mengisi lembar persetujuan (informed consent). Setelah itu, responden mengisi kuesioner adiksi game online dan Aggression Questionnaire secara mandiri dengan pendampingan peneliti untuk memastikan pemahaman terhadap setiap pernyataan. Pengisian kuesioner dilakukan di lingkungan sekolah pada waktu yang telah disepakati agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta distribusi tingkat adiksi game online dan risiko perilaku agresif. Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara adiksi game online dan risiko perilaku agresif menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Uji ini dipilih karena data berskala ordinal dan tidak mensyaratkan distribusi normal. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan narasi untuk memudahkan interpretasi hasil penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin.

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	41	51.3
Perempuan	39	48.7

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin terbanyak pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 51.3%.

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin dengan Adiksi Game Online.

Jenis Kelamin	Normal f (%)	Sedang f (%)	Berat f (%)	Total f (%)
Laki-laki	6 (14.6)	17 (41.5)	18 (43.9)	41 (100)
Perempuan	5 (12.8)	20 (51.3)	14 (35.9)	39 (100)

Data karakteristik jenis kelamin berdasarkan adiksi game online terbanyak pada dari total 41 responden laki-laki, sebanyak 6 siswa (14,6%) berada pada kategori adiksi game online normal, 17 siswa (41,5%) berada pada kategori adiksi sedang, dan 18 orang (43,9%) termasuk dalam kategori adiksi berat. Sementara itu, dari 39 responden perempuan, diperoleh bahwa 5

siswa (12,8%) pada kategori adiksi normal, 20 siswa (51,3%) berada pada kategori adiksi sedang, dan 14 siswa (35,9%) berada pada kategori adiksi berat.

Tabel 2. Karakteristik Jenis Kelamin dengan Risiko Perilaku Agresif.

Jenis Kelamin	Rendah f (%)	Sedang f (%)	Tinggi f (%)	Total f (%)
Laki-laki	0 (0)	17 (41.5)	24 (58.5)	41 (100)
Perempuan	1 (2.6)	20 (51.3)	18 (46.2)	39 (100)

Data karakteristik jenis kelamin berdasarkan risiko perilaku agresif menunjukkan bahwa 41 responden laki-laki tidak ada yang berada pada kategori risiko perilaku rendah, sedangkan 17 responden (41,5%) berada pada kategori sedang, dan 24 responden (58,5%) pada kategori tinggi. Pada responden Perempuan yang berjumlah 39 siswa, terdapat 1 responden (2,6%) dengan risiko perilaku rendah, 20 siswa (51,3%) berada pada kategori sedang, dan responden (46,2%) pada kategori tinggi.

Tabel 3. Frekuensi Adiksi Game Online.

Adiksi Game Online	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Normal	11	13.8
Sedang	37	46.3
Berat	32	40

Hasil kategori skor variabel adiksi game online, responden terbagi ke dalam tiga kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Mayoritas responden berada pada kategori adiksi game online sedang, yaitu sebanyak 37 siswa (46,3%). Sementara itu, terdapat 11 siswa (13,8%) yang termasuk kategori rendah dan 32 siswa (40,0%) berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa kecenderungan adiksi game online pada siswa SMPN 11 Yogyakarta berada pada tingkat moderat, sehingga penggunaan game pada siswa perlu mendapat perhatian agar tidak berkembang menjadi adiksi pada tingkat yang lebih berat.

Tabel 4. Frekuensi Risiko Perilaku Agresif.

Risiko Perilaku Agresif	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rendah	1	1.3
Sedang	37	46.3
Tinggi	42	52.5

Sebagian besar responden memiliki tingkat perilaku agresif pada kategori sedang, yaitu sebanyak 37 siswa (46,3%). Sisanya, terdapat 1 siswa (1,3%) yang berada pada kategori rendah dan 42 siswa (52,5%) berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa kecenderungan perilaku agresif pada siswa SMPN 11 Yogyakarta berada pada Tingkat yang cukup tinggi.

Hubungan Antar Variabel**Tabel 5.** Hubungan Adiksi Game Online dengan Risiko Perilaku Agresif.

Adiksi Game Online	Rendah f (%)	Sedang f (%)	Tinggi f (%)	Total f (%)	<i>p value</i>
Normal	1 (9.1)	6 (54.5)	4 (36.4)	11 (100)	0.034
Sedang	0 (0)	20 (54.1)	17 (45.9)	37 (100)	
Berat	0 (0)	11 (34.4)	21 (65.6)	32 (100)	

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sedang untuk variabel adiksi game online, dengan jumlah 37 siswa (46.3%). Pada variabel perilaku agresif, kategori tinggi juga menjadi yang paling dominan dengan jumlah 42 siswa (52.5%). Kondisi ini mengidentifikasi bahwa mayoritas siswa memiliki kecenderungan adiksi game maupun kecenderungan perilaku agresif pada tingkat yang tidak rendah. Pola distribusi data tersebut memperlihatkan bahwa semakin meningkat tingkat adiksi game online, semakin besar pula proporsi siswa dengan risiko agresivitas tinggi. Pengolahan data untuk mengetahui hubungan adiksi game online dengan risiko perilaku agresif adalah *spearman rank* untuk membuktikan hipotesis mengenai ada atau tidaknya hubungan antara adiksi game online dengan risiko perilaku agresif pada siswa SMPN 11 Yogyakarta. Berdasarkan hasil uji *spearman rank* diperoleh nilai *p-value* sebesar $0,034 \leq \alpha (0,05)$, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan risiko perilaku agresif pada siswa. adiksi game online pada siswa, maka semakin tinggi juga pula risiko perilaku agresif. Besarnya koefisien korelasi yaitu 0,238, yang termasuk kategori lemah. Korelasi yang bernilai positif menandakan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi game online, maka semakin meningkat pula risiko perilaku agresif pada siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara adiksi game online dengan risiko perilaku agresif pada siswa SMPN 11 Yogyakarta. Penelitian ini melibatkan responden siswa Sekolah Menengah Pertama yang berada pada fase remaja awal, di mana perkembangan emosi, kontrol diri, dan perilaku sosial masih belum stabil sehingga rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk penggunaan game online secara berlebihan.

Karakteristik Adiksi Game Online pada Siswa SMPN 11 Yogyakarta Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori adiksi game online sedang, diikuti oleh kategori adiksi berat. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa telah mengalami gangguan yang cukup bermakna akibat penggunaan game online, meskipun belum sepenuhnya berada pada tahap adiksi berat. Kondisi ini perlu menjadi perhatian karena masa remaja merupakan periode krusial dalam pembentukan

karakter, kebiasaan belajar, serta pengendalian emosi. Apabila tidak dilakukan pengelolaan yang tepat, adiksi game online tingkat sedang berpotensi berkembang menjadi adiksi berat yang berdampak lebih serius terhadap aspek akademik, sosial, dan psikologis siswa.

Berdasarkan analisis indikator adiksi game online, gejala yang paling dominan adalah kecenderungan siswa untuk terus memikirkan game sepanjang hari (*preoccupation*). Hal ini ditunjukkan oleh tingginya persentase respon “cukup setuju” pada pernyataan terkait dominasi pikiran terhadap game. Kondisi tersebut menandakan bahwa perhatian dan fokus siswa telah banyak tersita oleh aktivitas bermain game, bahkan ketika tidak sedang bermain. Preokupasi terhadap game ini berpotensi mengganggu konsentrasi belajar, kesiapan mengikuti pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam mengatur prioritas aktivitas sehari-hari.

Selain itu, indikator lain seperti penggunaan game sebagai sarana pelarian dari masalah, gangguan pola tidur, serta dampak terhadap hubungan sosial juga menunjukkan persentase persetujuan yang relatif tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa adiksi game online mulai memengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa, baik secara psikologis, fisik, maupun sosial. Gangguan tidur akibat durasi bermain yang berlebihan serta menurunnya kualitas interaksi sosial menunjukkan bahwa aktivitas bermain game telah menggantikan fungsi aktivitas adaptif lain yang seharusnya mendukung perkembangan remaja.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Lemmens dkk. (2015) yang menyatakan bahwa adiksi game online berkembang melalui beberapa dimensi, yaitu *preoccupation*, *withdrawal*, *conflict*, *mood modification*, dan *relapse*. Dalam penelitian ini, dimensi *preoccupation* dan *withdrawal* tampak paling dominan, yang ditandai dengan kecenderungan siswa untuk memikirkan game secara terus-menerus serta perasaan gelisah ketika tidak dapat bermain. Munculnya gejala tersebut menunjukkan adanya ketergantungan psikologis yang mulai terbentuk. Sementara itu, dimensi konflik dan masalah menggambarkan adanya gangguan dalam hubungan sosial serta kecenderungan menghindari masalah melalui aktivitas bermain game.

Penelitian sebelumnya oleh Surbakti dkk, (2022) juga menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori adiksi game online ringan hingga sedang, namun telah mengalami gangguan dalam aktivitas sehari-hari. Halawa (2021) menambahkan bahwa durasi bermain game yang berlebihan dapat mengganggu keteraturan pola hidup remaja, sehingga berdampak pada penurunan prestasi akademik dan produktivitas sosial. Peneliti berasumsi bahwa dominasi adiksi game online kategori sedang pada siswa SMPN 11 Yogyakarta sudah cukup untuk menimbulkan dampak negatif apabila tidak diimbangi dengan pengawasan dan pengendalian yang memadai.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori risiko perilaku agresif sedang, sementara sebagian lainnya berada pada kategori tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa kecenderungan agresivitas merupakan fenomena yang cukup dominan di lingkungan sekolah. Jika ditinjau berdasarkan indikator agresivitas, dimensi yang paling menonjol adalah aspek emosional, khususnya *anger* dan *hostility*.

Hal ini terlihat dari dominasi respon netral pada pernyataan terkait kestabilan emosi, kemudahan marah, perbedaan pendapat, serta rasa curiga terhadap orang lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memiliki keyakinan dan kemampuan yang optimal dalam mengelola emosi dan interaksi sosial. Ketidakstabilan emosi ini berpotensi memicu perilaku impulsif yang dapat berkembang menjadi agresi verbal maupun fisik ketika siswa berada dalam situasi tekanan atau konflik.

Temuan ini sejalan dengan teori Buss & Perry, (1992) yang mengemukakan bahwa agresivitas mencakup empat dimensi utama, yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Dalam penelitian ini, dimensi *anger* dan *hostility* tampak lebih dominan dibandingkan agresi fisik dan verbal. Hal ini menunjukkan bahwa kecenderungan agresif pada siswa lebih banyak bersumber dari gangguan emosional dan kognitif, yang kemudian dapat memicu perilaku agresif secara nyata dalam kondisi tertentu.

Hubungan Adiksi Game Online dengan Risiko Perilaku Agresif Berdasarkan hasil uji statistik, diperoleh nilai p value sebesar 0,034 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan risiko perilaku agresif pada siswa SMPN 11 Yogyakarta. Hasil ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi game online, maka semakin tinggi pula risiko munculnya perilaku agresif pada siswa.

Dominasi siswa dengan adiksi game online kategori sedang yang disertai risiko agresivitas sedang hingga tinggi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa belum berada pada tahap adiksi berat, dampak penggunaan game online terhadap aspek emosional dan perilaku sudah nyata. Siswa dengan adiksi sedang mulai menunjukkan gangguan konsentrasi, perubahan pola tidur, serta penggunaan game sebagai pelarian emosional, yang pada akhirnya meningkatkan impulsivitas dan kecenderungan agresif. Pada adiksi berat, ketergantungan psikologis yang kuat disertai konflik sosial dan emosi negatif yang intens menyebabkan risiko perilaku agresif berada pada kategori tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan Deny & Tjingaisa (2024) serta Rusminah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa adiksi game online berhubungan signifikan dengan meningkatnya perilaku agresif pada remaja. Paparan unsur kekerasan dalam game, kelelahan mental akibat durasi

bermain yang berlebihan, serta lemahnya regulasi emosi menjadi mekanisme utama yang mendorong munculnya agresivitas. Oleh karena itu, adiksi game online dapat dipandang sebagai faktor risiko penting dalam perkembangan perilaku agresif pada remaja.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi game online memiliki hubungan yang bermakna dengan risiko perilaku agresif pada siswa SMPN 11 Yogyakarta. Meskipun tidak semua siswa menunjukkan perilaku agresif yang tinggi, kecenderungan peningkatan agresivitas pada siswa dengan adiksi game online menegaskan perlunya upaya preventif. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai *evidence based* bagi pihak sekolah dan orang tua dalam menyusun strategi pengendalian penggunaan game online, serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dengan mempertimbangkan variabel lain seperti jenis game, durasi bermain, dan dukungan lingkungan keluarga.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini melibatkan 80 siswa SMPN 11 Yogyakarta sebagai subjek penelitian. Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, jumlah responden laki-laki sedikit lebih banyak, yaitu 41 siswa (51,3%), dibandingkan dengan responden perempuan sebanyak 39 siswa (48,8%). Seluruh responden merupakan siswa sekolah menengah pertama yang aktif menggunakan perangkat digital serta rutin memainkan berbagai jenis game online, seperti *Mobile Legends*, *Roblox*, dan *Free Fire*, dengan durasi bermain berkisar antara 5 hingga 7 jam per hari. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat adiksi game online pada siswa didominasi oleh kategori sedang, yaitu sebanyak 37 siswa (46,3%), disusul kategori berat sebanyak 32 siswa (40,0%), dan kategori normal sebanyak 11 siswa (13,8%). Pada variabel risiko perilaku agresif, mayoritas responden berada pada kategori tinggi, yaitu 42 siswa (52,5%), diikuti kategori sedang sebanyak 37 siswa (46,3%), sedangkan kategori rendah hanya dialami oleh 1 siswa (1,3%). Dimensi agresivitas yang paling menonjol pada responden adalah kemarahan (*anger*) dan permusuhan (*hostility*), yang mengindikasikan adanya ketidakstabilan emosional serta kecenderungan pola pikir negatif pada siswa.

Hasil pengujian statistik menunjukkan adanya hubungan yang bermakna antara adiksi game online dengan risiko perilaku agresif pada siswa SMPN 11 Yogyakarta. Uji Spearman Rank menghasilkan nilai p-value sebesar 0,034 ($p \leq 0,05$), sehingga hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,238 menunjukkan bahwa hubungan tersebut berada pada kategori lemah dengan arah hubungan positif. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi game online yang dialami siswa, maka semakin besar pula risiko munculnya perilaku agresif. Kondisi tersebut menegaskan bahwa

penggunaan game online secara berlebihan berpotensi mengganggu kemampuan regulasi emosi remaja dan memicu perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari. Disarankan institusi pendidikan mengintegrasikan literasi digital dalam bimbingan konseling, serta orang tua meningkatkan supervisi durasi penggunaan gawai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada Kepala Sekolah SMPN 11 Kota Yogyakarta dan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta atas dukungan penuh selama penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, text revision (DSM-5-TR)*. American Psychiatric Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425756>
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2022). General Aggression Model. In *The Encyclopedia of Social Psychology*. SAGE Publications.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Daepawala Rahim, N., Kadrianti, E., & Hasanuddin, S. N. (2024). Hubungan antara adiksi digital dengan potensi gangguan mental pada remaja di SMP Negeri 2 Labakkang, Pangkep. *JIMPK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan*, 4(1). <https://doi.org/10.35892/jimpk.v4i1.1500>
- Deny, E., & Tjingaisa, Y. F. (2024). The relationship of online game playing addiction and student aggressive behavior in North Halmahera 6 Senior High School. <https://doi.org/10.55984/leleani/v4i1/194>
- Fatoni, Z., Situmorang, A., Prasetyoputra, P., & Baskoro, A. A. (2020). *Remaja dan Perilaku Berisiko di Era Digital: Penguatan Peran Keluarga* (1st ed., Vol. 1). Yayasan Pustaka Obor Indonesia bekerja sama dengan Pusat Penelitian Kependudukan (P2K) LIPI.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Pontes, H. M. (2023). Gaming disorder: A review of the state-of-the-art. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00001>
- Halawa, A. (2021). Kecanduan game online pada remaja dengan tingkat kecemasan orang tua. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 38–53.
- Indonesia, R. (2023). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2023 tentang Kesehatan*. <https://pusatkrisis.kemkes.go.id/pp-no-28-tahun-2024-tentang-peraturan-pelaksana-uu-no-17-tahun-2023>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2021). Chaos and confusion in DSM-5 and ICD-11: Gaming disorder or internet gaming disorder? *Journal of Clinical Medicine*, 10(9), 1920. <https://doi.org/10.3390/jcm10091920>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2015). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Li, W. (2024). The impact of online gaming addiction on adolescent aggression: The mediating role of emotional regulation. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(2), 145–160.
- Ramadhani, R. A., Prasestiyo, H., & Setiawati, E. M. (2024). Hubungan attachment dengan anticipatory grief pada orang tua anak terdiagnosis kanker di Yayasan Kasih Anak Kanker Yogyakarta. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 5(2), 140–148. <https://doi.org/10.30787/asjn.v5i2.1595>
- Republic of Indonesia, K. K. (2023). *Laporan SKI Tematik 2023*. <https://www.badankebijakan.kemkes.go.id/fact-sheet-survei-kesehatan-indonesia-ski-2023/>
- Rusminah, R., Siswanto, S., & Ferdiansyah, A. (2024). Kecanduan game terhadap perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Keperawatan Karya Bhakti*, 10(1), 54–60. <https://doi.org/10.56186/jkkb.134>
- Santrock, J. W. (2021). *Adolescence* (18th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sulastri, Sasmita, H., Megananda, N. K., Harris, A., & Lestari, H. D. (2023). *Buku Ajar Jiwa DIII Keperawatan* (1st ed., Vol. 1). Mahakarya Citra Utama.
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2022). Level of online game addiction on adolescents. 5.
- Wang, H., & Cheng, C. (2022). Psychosocial risk factors for gaming disorder: A meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 92, 102120. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2022.102120>
- World Health Organization. (2020). *Mental Health Atlas 2020*. <https://www.who.int/publications/m/item/mental-health-atlas-2020>