

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar belakang

Masa remaja adalah masa perubahan dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Pada perubahan ini dapat menyebabkan periode krisis, karena tidak ada pegangan yang dimiliki remaja dan kepribadiannya juga sedang mengalami pembentukan. Pada masa remaja, seseorang akan menghadapi banyak perubahan dan masalah yang akan dihadapi dalam hidup. Menurut Asrori dan Ali (2016), remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, paling tidak sejajar. Tahap memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas.

Menurut pendapat Reza, Muhamad, dkk, (2016). *Game online* dianggap dapat menimbulkan sikap dan perilaku kompulsif, agresif dan acuh pada kegiatan lain, disertai gejala seperti rasa tak tenang, gelisah jika hasrat bermain tidak terpenuhi. Kecanduan *game online* menimbulkan kerugian signifikan, salah satunya melalaikan kewajibannya. Sedangkan menurut Young dalam Kustiawan dan Utomo,(2019) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang

menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa orang yang kecanduan *game online* akan terus menerus bermain *game online* untuk mencapai tujuannya dalam bermain *game* tersebut sehingga akan sulit berhenti dan sulit untuk mengontrol dirinya. Apabila seseorang sulit untuk mengontrol dirinya, tentu ini akan dapat menimbulkan sesuatu perilaku yang tidak baik.

Menurut Wiyani (2014) sesuatu yang biasanya ditunjukkan dalam melukai orang lain baik dengan tindakan verbal maupun non verbal dapat diartikan dengan perilaku agresif, seperti pukulan, tendangan dan perilaku fisik lainnya atau berbentuk bantahan, ejekan dan sebagainya. Perilaku tersebut dapat menyebabkan seseorang tidak bisa berhubungan sesama teman sebayanya. Situasi seperti itu dapat menyebabkan rusaknya lingkungan sekitar, semakin seseorang tidak disukai oleh rekannya sendiri maka akan cenderung menonjol perilakunya secara agresif.

Berdasarkan fenomena yang peneliti kutip dari KOMPAS tahun 2020 remaja yang kecanduan *game online* dapat melakukan perilaku agresif dengan cara memukul, melukai bahkan membunuh temannya sendiri. Seperti kasus yang dilakukan oleh dua orang remaja yang berinisial AF (17) dan RM (19). Perilaku agresif yang dilakukan AF dan RM disebabkan oleh kesalnya pelaku karena korban yang tidak bisa diajak main *game online*.

Salah satu kegiatan yang menyebabkan perilaku agresif adalah *game online*, menurut Kim dalam Kustiawan dan Utomo, (2019) *game online* dapat dimainkan oleh siapa saja pada waktu yang sama dengan melalui jaringan internet atau komunikasi online. *Game online* atau permainan digital dapat dimainkan ketika perangkat terhubung dengan internet yang dapat memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan orang lain baik yang dikenal atau tidak yang sama-sama mengakses game tersebut dalam waktu yang bersamaan. Menurut Kusumawardini (2015) dalam *game online* suasananya sudah dirancang dengan sedemikian rupa dengan dunia nyata dari grafiknya.

*Game online* dapat memicu pengguna untuk melakukan perilaku agresif dan acuh terhadap hal yang lain disertai dengan perasaan gelisah ketika hasrat bermain *game online* tidak terpenuhi. Kecandua *game online* dapat menimbulkan kerugian bagi para pengguna seperti pengguna akan lalai dengan kewajibannya jika siswa mereka akan terganggu pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK peneliti di SMK 2 Salatiga Edo Dwiyanto S.Pd. pada 17 Maret 2022 ditemukan terdapat 30 siswa yang melakukan perbuatan agresif seperti mengolok, mencubit, menghantam, membentak dan membanting, bahkan siswa berani untuk memainkan *game online* saat sedang berlangsung kegiatan pembelajaran. Peneliti juga mewawancarai 5 siswa yang mengatakan bahwa terjadi peristiwa *memukili* dan *dipukuli* selain itu dari hasil wawancara terhadap siswa mengatakan bahwa banyak siswa yang bermain *game online*, *game online* yang dimainkannya seperti *PUBG*, *mobile legend*, dan

beberapa jenis *game* lainnya. Mereka biasanya bermain dengan HP sendiri dan terkadang juga bermain di warnet. Di SMKN 2 Salatiga banyak siswa yang berperilaku agresif, seperti berkata-kata kasar dan kotor, serta beberapa orang siswa yang berkelahi. Semua hal yang dilakukan diatas dapat menyebabkan perilaku agresif. Berdasarkan data hasil data prapenelitian melalui angket yang sudah diberikan kepada siswa kelas XI TKJ A dan XI TKJ B, kecanduan *game online* dan perilaku agresif dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu: Tinggi, sedang, dan rendah seperti pada table 1.1 dan 1.2.

**Tabel 1.1 Kategori Kecanduan *Game Online***

No	Kategori	Frekuensi		Total	Persentase
		Kelas XI TKJ A	Kelas XI TKJ B		
1	Tinggi	9	2	11	18%
2	Sedang	20	18	38	62%
3	Rendah	1	11	12	20%
Total		30	31	61	100%

**Tabel 1.2 Kategori perilaku agresif**

No	Kategori	Frekuensi		Total	Persentase
		Kelas XI TKJ A	Kelas XI TKJ B		
1	Tinggi	2	7	9	15%
2	Sedang	27	19	46	75%

3	Rendah	1	5	6	10%
Total		30	31	61	100%

Masalah ini pernah diteliti oleh Rizqie (2015) pada siswa laki-laki SMK Muhammadiyah II Yogyakarta dengan judul hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja menunjukkan ada hubungan yang signifikan. Hasil uji korelasi antara kecanduan *game online* dengan agresif sebesar  $r = 0,299$  dan  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan agresif.

Pada peneliti lain juga diteliti oleh Nisrina, Lestari dan Rachmawati (2022) di SMPN 5 Banjar baru dengan judul "Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif" dengan hasil  $p = 0,343 > 0,05$  dan koefisien korelasi  $0,113 < r$  tabel  $0,229$  yang menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penulis terdorong untuk membahas lebih lanjut dengan penelitian berjudul "Hubungan Antara kecanduan *game online* dengan perilaku Agresif Siswa SMK N 2 Salatiga". Alasan diadakan penelitian karena peneliti menganggap bahwasanya ada permasalahan-permasalahan yang belum terjawab yaitu apakah ada hubungannya antara kecanduan *game online* atau tidak. di penelitian ini. Apakah *game online* memang mempengaruhi perilaku agresif pada siswa atau tidak.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan persoalan yang sudah penulis uraikan, maka dapat dirumuskan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi berupa ide untuk mengembangkan bidang keilmuan bimbingan konseling dan memperkaya kajian pengetahuan terkait permasalahan *game online* dengan perilaku agresif. Menguji penelitian dari Merita (2017) menyatakan bahwa perilaku agresif siswa bisa disebabkan karena *game online*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan bagi siswa untuk mengurangi berbagai perilaku agresif dan *game online*, karena selain dapat merugikan diri sendiri juga dapat merugikan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar

b. Guru BK

Diharapkan dapat menjadikan acuan bagi guru BK dalam menghadapi peserta didik sehingga memiliki pengetahuan yang cukup.

c. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk dasar penelitian lanjutan, sebagai upaya untuk mengungkap anak yang kecanduan *game online* dan berperilaku agresif.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Perilaku Agresif**

##### **2.1.1. Pengertian Perilaku Agresif**

Perilaku agresif suatu perilaku yang memiliki tujuan untuk melukai orang lain baik secara fisik dan verbal perilaku agresif bisa dilakukan oleh berbagai kalangan baik anak-anak remaja dan dewasa.

Menurut Murray dalam Arifin (2015) mendefinisikan perilaku agresif adalah perilaku untuk melukai, menyerang, membunuh, berkelahi, dan merusak barang milik orang lain. Menurut Wiyani (2014) perilaku agresif adalah tindakan yang dilakukan individu atau kelompok baik secara sengaja atau tidak yang bertujuan untuk meyerang individu lain, baik secara fisik atau verbal. Perilaku agresif secara fisik seperti: mencubit, menendang, memukul, menggigit, menampar dan lain lain yang berhubungan dengan tubuh individu. Bentuk perilaku agresif verbal seperti: Mengejek, mengolok, omelan, makian, celaan dan lain lain yang berhubungan dengan perasaan individu.



Menurut Rahman (2013) agresif sering kali diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik ataupun psikis. agresif merupakan perilaku yang cenderung melukai orang lain, baik dari segi fisik maupun psikisnya. Strickland dalam Hanurawan, (2012) menyatakan bahwa perilaku agresif adalah setiap tindakan yang diniatkan untuk melukai, menyebabkan penderitaan, dan untuk merusak orang lain. Berdasarkan pernyataan Strickland tersebut dipahami bahwa perilaku agresif ini ada sebuah tindakan yang diniatkan oleh seseorang untuk melukai orang lain secara sengaja sehingga dapat merugikan orang lain.

Myers dalam Hanurawan, (2012) mengartikan “agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresi”. Maksudnya adalah suatu perilaku yang ditujukan untuk melukai orang lain yang sudah menjadi sasarannya baik itu secara fisik maupun verbal sehingga menyebabkan rasa sakit dan penderitaan bagi korban.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa agresif adalah suatu perbuatan yang memiliki tujuan untuk melukai individu lain secara fisik ataupun tidak baik disengaja atau pun tidak.

### **2.1.2. Bentuk-Bentuk Perilaku agresif**

Rahman (2013) mengemukakan bahwa terjadinya agresif baik dilatarbelakangi oleh rasa marah,kesal emosi atau, terdapat dua macam agresif yaitu:

- a. Agresif emosional  
Adalah agresif yang didasari oleh perasaan marah individu emosional individu yang dapat melukai hatinya. Agresif ini sebagai faktor munculnya perasaan emosi dalam diri seseorang.
- b. Agresif instrumental  
Yaitu agresi ini tidak ada kaitannya dengan perasaan marah. Agresi ini merupakan instrumen untuk mendapatkan tujuan lain yang dianggap lebih menarik seperti uang atau jabatan.

Rahman (2013) juga menjelaskan bahwa agresif bisa dibedakan berdasarkan apakah agresif tersebut sesuai atau tidak dengan norma sosial, dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu :

- a. Agresif pro-sosial, yaitu perilaku agresif yang dilakukan oleh individu yang tidak menyimpang dari norma sosial.
- b. Agresif anti-sosial merupakan perilaku agresif yang tidak sesuai dengan norma yang ada dimasyarakat.

Rahman (2013) juga menjelaskan bahwa agresif bisa dibedakan berdasarkan pada bagaimana perilaku itu dilakukan:

- a. Agresif tersebut dilakukan secara langsung (langsung ditujukan pelaku terhadap korban) atau tidak langsung (dilakukan oleh orang lain, atau ditujukan kepada orang atau benda yang berhubungan dengan sasaran agresif).
- b. Agresif tersebut dilakukan secara aktif (menyakiti orang lain dengan menunjukkan tindakan atau kata-kata) atau pasif (menyakiti orang lain dengan tidak melakukan atau mengatakan sesuatu yang seharusnya dilakukan atau dikatakan).
- c. Agresif tersebut dilakukan dengan secara verbal (menyakiti orang lain melalui kata-kata) atau non fisik (menyakiti orang lain dengan tindakan).

Berdasarkan kombinasi dari ketiga cara agresi dilakukan menghasilkan delapan macam perilaku agresi yang

Selain itu ada delapan bentuk dari perilaku agresif seperti tindakan agresif langsung aktif verbal contohnya meneriaki, menyoraki,

membentak, berlagak dan menunjukkan kekuasaan. Tindakan agresi langsung aktif non verbal seperti melakukan serangan fisik, misalnya mendorong, memukul, menendang dan menghina orang lain. Tindakan agresif yang sifatnya langsung pasif verbal seperti mendiamkan orang lain. Perbuatan agresif langsung yang bersifat pasif dan non verbal seperti keluar ruangan ketika sasaran yang dituju masuk kedalam ruangan. Agresi tidak langsung yang bersifat aktif verbal seperti menyebarkan humor negatif tentang korban yang menjadi sasaran agresif. Tindakan agresif tidak langsung yang bersifat aktif non verbal seperti mencuri, merusak barang target. Tindakan agresif langsung yang bersifat pasif dan verbal seperti membuat target tidak mampu untuk mengerjakan sesuatu yang penting menurutnya dan melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari permasalahan.

Pada penelitian ini teori yang digunakan untuk menguji variabel perilaku agresif adalah teori dari Baron dan Byrne dalam Rahmat, (2013) yang mengemukakan bahwa ada delapan macam perilaku agresif yaitu: agresif langsung aktif verbal, agresif langsung aktif nonverbal, agresif langsung pasif verbal, agresif langsung pasif nonverbal, agresif tidak langsung aktif verbal, agresif tidak langsung nonverbal, agresif langsung pasif verbal dan agresif tidak langsung pasif nonverbal.

### **2.1.3. Faktor-faktor Perilaku Agresif**

Seseorang yang berperilaku dengan baik atau buruknya tentu tidak

muncul begitu saja, pasti memiliki alasan ataupun faktor penyebabnya.

Menurut Fisher dalam Arifin, (2015) terdapat beberapa faktor-faktor yang menjadi penyebab perilaku agresif yaitu:

1. Faktor Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik yang tinggi dan adanya perasaan tidak senang yang sangat kuat yang disebabkan adanya kesalahan, yang mungkin salah atau mungkin juga tidak.

2. Faktor Biologis

Beberapa faktor biologis yang mempengaruhi perilaku agresif, menurut Fisher dalam Arifin (2015) adalah sebagai berikut :

- a. Gen berpengaruh pada pembentukan sistem neural otak yang mengatur perilaku agresif.
- b. Sistem otak yang tidak terlibat dalam agresif dapat memperkuat atau menghambat sirkuit neural yang mengendalikan agresif.
- c. Kimia darah khususnya hormon seks yang sebagian ditemukan faktor keturunan juga dapat mempengaruhi perilaku agresif.

3. Kesenjangan Generasi

Adanya perbedaan atau jurang pemisah antara generasi anak dan orang tuanya ini terlihat dalam bentuk hubungan komunikasi yang semakin minim dan tidak menyambung. Kegagalan komunikasi orang tua dan anak diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak.

4. Lingkungan

Menurut Fisher dalam Arifin, (2015) ada 3 faktor lingkungan yang menyebabkan timbulnya agresif, yaitu:

a. Kemiskinan

Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, perilaku agresifnya secara alami mengalami penguatan.

b. Anonimitas

Antara satu orang dengan orang lain tidak lagi saling mengenal dan mengetahui secara baik, sehingga setiap individu cenderung menjadi anonim, ia cenderung berperilaku semaunya sendiri karena ia merasa tidak lagi terikat dengan norma masyarakat dan kurang bersimpati kepada orang lain.

c. Suhu udara yang panas

Suhu suatu lingkungan yang tinggi memiliki dampak terhadap tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.

5. Peran Belajar Moderen Kekerasan

Acara-acara yang menampilkan adegan kekerasan yang disajikan di televisi mulai dari film kartun, sinetron, sampai film laga. Selain itu, ada pula acara-acara televisi yang menyajikan acara khusus perkelahian yang sangat populer di kalangan remaja atau sejenisnya sehingga dengan adanya penampilan kekerasan ini di dalam media massa membuat para remaja sering melakukan tindakan agresif.

6. Frustrasi

Frustrasi terjadi apabila seseorang terhalang oleh sesuatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan, atau tindakan tertentu.

7. Proses pendisiplinan yang Keliru

Pendidikan disiplin yang otoriter dengan penerapan yang keras, terutama dilakukan dengan memberikan hukuman fisik, dapat menimbulkan berbagai pengaruh yang buruk terhadap remaja.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif seperti adanya rasa marah beserta adanya perasaan tidak senang terhadap orang lain yang disebabkan adanya kesalahan sehingga menyebabkannya untuk berperilaku agresif. Perilaku agresif juga bisa disebabkan oleh faktor biologis, kesenjangan generasi, dan juga lingkungan.

Peran belajar model kekerasan juga dapat menjadi faktor penyebab seseorang berperilaku agresif, seperti tayangan televisi dan juga *game* yang menyuguhkan adegan kekerasan yang hampir tiap saat ditampilkan. Tentu hal ini menjadi rangsangan bagi penonton atau pemain *game* ini untuk meniru model dari kekerasan tersebut.

Faktor lain yang dapat menimbulkan perilaku agresif adalah frustrasi yang terjadi karena seseorang yang terhalang dalam mencapai sesuatu yang

diinginkanya dan juga proses pendisiplinan yang keliru seperti, pola pendidikan disiplin yang otoriter dengan menerapkan hukuman fisik, ini tentu berdampak buruk bagi anak.

#### 2.1.4 Aspek-aspek Perilaku Agresif

Menurut Baron dan Byrne dalam Rahman, (2013) aspek-aspek perilaku agresif diuraikan, sebagai berikut:

- a. Agresif langsung-aktif-verbal: meneriaki, menyoraki, mencaci, membentuk, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
- b. Agresif langsung-aktif-nonverbal: serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gestur yang menghina orang lain.
- c. Agresif langsung-pasif-verbal: diam tidak menjawab panggilan telepon.
- d. Agresif langsung-pasif-nonverbal: keluar ruangan ketika target masuk, tidak memberi kesempatan target untuk berkembang.
- e. Agresif tidak langsung-aktif-verbal menyebabkan rumor negatif, menghina opini target pada orang lain.
- f. Agresi tidak langsung-aktif-non verbal: mencuri atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
- g. Agresif tidak langsung-pasif-verbal: membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
- h. Agresif tidak langsung-pasif non verbal: menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa agresif juga dapat dibedakan berdasarkan pada bagaimana perilaku itu dilakukan yang terbagi menjadi tiga bentuk. Pertama agresif dilakukan secara langsung yang ditujukan pelaku terhadap korban, atau tidak langsung yang dilakukan oleh orang lain atau ditujukan kepada orang atau benda yang berhubungan

dengan sasaran agresif. Selanjutnya, agresif yang dilakukan secara aktif seperti menyakiti orang lain dengan tindakan atau kata-kata, atau agresif yang dilakukan secara pasif seperti menyakiti orang lain dengan tidak melakukan atau mengatakan sesuatu yang seharusnya dilakukan atau dikatakan. Dan yang terakhir, agresif yang dilakukan secara verbal bentuk tindakannya seperti menyakiti orang lain melalui kata-kata) atau non fisik yang menyakiti orang lain dengan tindakan. Teori yang digunakan untuk membuat instrumen penelitian diambil dari teori Baron dan Byrne.

## **2.2. Kecanduan game Online**

### **2.2.1. Pengertian Kecanduan Game Online**

*Game* merupakan sebuah permainan yang menampilkan sesuatu yang menarik dan dapat menimbulkan kesenangan dan kegembiraan oleh para pemain *game* tersebut. *Game* diminati oleh banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pada saat ini game yang banyak diminati oleh orang-orang adalah game online, game yang tersambung dengan jaringan internet dan dapat dimainkan secara bersama-sama dalam waktu yang sama walaupun berada di tempat yang berbeda, asalkan memiliki jaringan internet dan alat elektronik yang mendukung.

Kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau sudah sangat terikat. Sedangkan menurut kamus *Oxford* pengertian kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan dapat menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau

sesuatu yang menarik (Kustiawan dan Utomo, 2019).

Kusumawardini (2015) juga menyatakan *game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Suasana di dalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa *game online* ini merupakan sebuah jenis permainan yang hanya dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan internet untuk dapat terhubung dengan pemain *game* lainnya yang sama-sama mengakses *game* tersebut dalam waktu yang sama, dan *game online* ini dapat dimainkan dengan orang lain yang jarak jauh.

Menurut pendapat Reza, Adnyana, Windiani, & Soetjningsih, (2016). *Game online* dianggap dapat menimbulkan sikap dan perilaku kompulsif, agresif dan acuh pada kegiatan lain, disertai gejala seperti rasa tak tenang, gelisah jika hasrat bermain tidak terpenuhi. Adiksi *game online* menimbulkan kerugian signifikan, salah satunya melalaikan kewajibanya.

Young (Kustiawan dan Utomo 2019) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa



orang yang kecanduan *game online* akan terus menerus bermain game online untuk mencapai tujuannya dalam bermain game tersebut sehingga akan sulit berhenti dan sulit untuk mengontrol dirinya. Apabila seseorang sulit untuk mengontrol dirinya, tentu ini akan dapat menimbulkan sesuatu perilaku yang tidak baik.

Berdasarkan teori yang dikutip penulis, dapat dipahami bahwa seseorang yang kecanduan *game online* akan sulit untuk mengontrol dirinya dalam bermain *game online* tersebut. Seseorang kecanduan *game online* ini akan terus bermain sehingga menghabiskan waktu dan dimungkinkan individu ini sulit untuk mengontrol dan mengendalikan dirinya sendiri.

### **2.2.2. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online***

Lemmens dalam Kustiawan dan Utomo (2019) menyatakan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu:

1. *Saliency*, bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).
2. *Tolerance*, sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.
3. *Mood Modification*, mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterkaitan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).
4. *Withdrawal*, perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online.
5. *Relapse*, aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung

mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

6. *Conflict*, konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya..
7. *Problems*, masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa orang yang mengalami kecanduan *game online* merupakan orang yang selalu memikirkan game tersebut, pemain semakin hari semakin meningkat, merasa ada sesuatu yang kurang atau merasa gelisah ketika tidak dapat bermain *game* tersebut, kehidupan sosial pemain tidak berkembang dengan baik disebabkan kehidupan sehari-harinya dihabiskan dengan bermain *game online*. Pecandu *game online* juga mengabaikan keadaan fisik misalnya, tidak mandi, tidak makan sehingga kesehatannya terabaikan.

Chen dan Chang dalam Kustiawan dan Utomo (2019) juga menyatakan bahwa ada empat buah aspek kecanduan *game online*, yaitu:

1. *Compulsion*  
Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
2. *Withdrawal*  
Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.
3. *Tolerance*  
Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima

keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online.

#### 4. *Interpersonal and health related problems*

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa seseorang yang kecanduan *game online* dikarenakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*, tidak mampu untuk menarik diri dari hal-hal yang berkaitan dengan *game online*, kurang toleransi terhadap waktu dalam bermain *game online*. Pecandu tidak menghiraukan hubungan interpersonal yang mereka miliki serta tidak memperdulikan kesehatannya. Pada penelitian ini teori yang digunakan untuk menguji variabel *game online* adalah teori dari Lemmens dalam Kustiawan dan Utomo (2019) yang menyatakan bahwa terdapat tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu: *Salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems*. Alasan peneliti mengambil teori dari Lemmens (2015) untuk menyusun instrumen penelitian adalah pada teori ini lebih lengkap dan terbaru dibanding dengan teori chen dan chang.

### 2.2.3. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*

Seseorang yang kecanduan *game online* tentu ada faktor penyebabnya. Menurut Immanuel (Kustiawan dan Utomo, 2019) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal
  - a. Keinginan, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
  - b. Bosan, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
  - c. Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain secara berlebihan.
2. Faktor eksternal
  - a. Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
  - b. Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
  - c. Harapan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi seseorang dalam bermain *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan sesuatu yang timbul dari diri individu itu sendiri sehingga mempengaruhi individu untuk bermain *game online*, sedangkan faktor eksternal merupakan sesuatu yang timbul dari diri individu itu sendiri sehingga mempengaruhi individu untuk bermain *game online*.

Sedangkan menurut Yee (Khotimah & Minarni, 2018) banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* diantaranya:

1. *Achievement* (prestasi), gamer atau pemain game terdorong untuk bermain game karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain game yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau item yang langka dengan sebaik- baiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan.
2. *Social* (sosial), adanya faktor sosial mendorong pemain untuk menemukan pemain lain sehingga dapat membantunya dalam bermain game atau sekedar berbagi strategi dan informasi.
3. *Immersion* (penghayatan), faktor penghayatan yang mendorong pemain untuk lebih memahami dan mendalami game yang sedang dimainkan. Pada saat mencoba game online dan merasa penasaran dengan kelanjutan atau tingkatan-tingkatan selanjutnya, pemain akan mencoba untuk memahami dan mendalami game tersebut. Sehingga, pemain akan mencoba strategi-strategi yang beragam agar berhasil dalam *game* tersebut dan diakui prestasinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa faktor yang mendorong seseorang untuk bermain yaitu faktor prestasi, sosial, dan penghayatan.

Seseorang yang bermain ini menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* tersebut, faktor sosial dapat membantu pemain dalam bermain ini dengan cara berbagi informasi dengan pemain lainnya, dan faktor penghayatan dapat mendorong pemain untuk memahami *game* yang sedang dimainkannya.

#### **2.2.4. Dampak Kecanduan *Game Online***

1. Dampak positif

Ada beberapa dampak positif dari kecanduan *game online*. Menurut Kustiawan dan Utomo (2019) bermain *game* memberikan suatu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: 1. Pemecahan masalah dengan logika. 2. Perhatian dan motivasi yang lebih. 3. Koordinasi tangan mata, motorik dan kemampuan spasial. 4. Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan. 5. Multitasking, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola tujuan. 6. Membuat analisis dan keputusan yang cepat berfikir secara mendalam. 7. Penalaran induktif dan pengujian hipotesis. 8. Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain. 9. Simulasi, dunia nyata keterampilan

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* bisa memberi dampak yang positif bagi penggunanya seperti: Dapat membuat para pengguna untuk melatih berfikir tentang cara pemecahan masalahnya, melatih kerjasama tim.

Sedangkan menurut Ariantoro (2016), dampak positif dari adalah sebagai berikut: 1. Meningkatkan konsentrasi. 2. Meningkatkan koordinasi. 3. Meningkatkan kemampuan membaca. 4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. 5. Meningkatkan pengetahuan dalam komputer

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *game online*

bisa membuat para pengguna untuk melatih konsentrasi untuk menyelesaikan misi tertentu, *game online* juga meningkatkan kerjasama anatara mata dan tangan, meningkatkan kemampuan membaca bagi para pemainnya, dan meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.

## 2. Dampak negatif

Selain memiliki dampak positif, kecanduan *game online* juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif timbul diakibatkan karena banyak *game online* yang mengandung beberapa adegan kekerasan. Menurut Kustiawan dan Utomo (2019) ada beberapa dampak negatif dari *game online* yaitu: 1. *Game online* memiliki konten-konten yang bersifat memicu penggunanya khususnya anak-anak untuk melakukan perilaku agresif . 2. Kebanyakan bermain *game online* membuat para pengguna untuk terisolasi dari dunia luar atau membuat para pengguna untuk lebih betah berada didalam ruangan. 3. Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang bermoral. 4. *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi. 5. Prestasi akademik bisa menurun. 6. *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, gangguan otot dan rangka.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif seperti mengandung konten kekerasan yang dapat mempengaruhi penggunanya, membuat para pengguna tidak memiliki waktu untuk bersosialisasi dengan orang sekitar, menurunkan

prestasi belajarnya, mengganggu pekerjaannya, membahayakan kesehatannya seperti sakit mata dan obesitas.

Sejalan dengan pendapat di atas, Ariantoro (2016) juga menyatakan bahwa terdapat dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut: 1. Berbicara kasar dan kotor. 2. Mengganggu kegiatan di dunia nyata. 3. Perubahan pola makan dan istirahat. 4. Pemborosan uang. 5. Mengganggu kesehatan

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa bermain *game online* dapat membuat para pengguna untuk mengucapkan kata-kata kotor dan kasar, mengganggu kegiatan di lingkungan sosial, kontrol waktu yang kurang seperti waktu makan istirahat dan belajar, pemain *game online* mampu mengorbankan uangnya untuk membeli kuota, menyewa komputer atau keperluan dalam game, dan mengakibatkan kesehatan pengguna terganggu.

#### **2.2.5. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online***

APA American Psychiatric Association (2013), terdapat sembilan ciri gangguan kecanduan *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan game online dapat dikatakan kecanduan jika mengalami lima dari sembilan ciri selama 12 bulan. Ciri-cirinya yaitu:

- a. Keasykan  
Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan game bahkan saat mereka tidak bermain, atau merencanakan kapan dapat bermain selanjutnya.
- b. Penarikan diri  
Individu akan merasa gelisah, mudah marah, cemas, atau pun sedih ketika



- mencoba untuk mengurangi atau menghentikan permainan, atau ketika tidak dapat bermain.
- c. Toleransi  
Individu merasa butuh untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online untuk memenuhi keinginannya.
  - d. Kurangi  
Individu merasa bahwa harus mengurangi waktu untuk bermain, tetapi sering kali tidak mampu untuk mengurangi.
  - e. Kehilangan ketertarikan  
Individu kehilangan minat sehingga mengurangi partisipasi dalam kegiatan lainnya karena bermain game online.
  - f. Penggunaan yang berlebihan  
Hal ini dapat memicu terjadinya masalah psikososial seperti : tidak cukup tidur, terlambat kesekolah, menghabiskan banyak uang dan berdebat dengan teman.
  - g. Berbohong  
Individu berbohong kepada keluarga, teman ataupun orang lain tentang berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.
  - h. Melupakan suasana hati  
Individu bermain untuk melupakan masalah pribadi, atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman seperti : rasa bersalah, kecemasan, ketidakberdayaan atau depresi.
  - i. Hubungan kurang baik dengan sekitar  
Individu berisiko kehilangan hubungan signifikan, atau pekerjaan maupun pendidikan, atau peluang karier karena bermain game online.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat sembilan ciri-ciri kecanduan game online berdasarkan APA (American Psychiatric Association) (2013) yaitu : individu merasa keasyikan dalam bermain game, adanya penarikan diri, toleransi, sulit untuk berhenti, hilangnya ketertarikan, penggunaan yang berlebihan, melupakan suasana hati serta berbohong.

### **2.3. Hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif**

Perilaku agresif dapat ditimbulkan oleh berbagai faktor yang merangsang seseorang untuk untuk melakukannya. Seperti seseorang yang kecanduan *game online* dapat merangsang seseorang untuk melakukan perilaku agresif. Yang dimana di dalam *game* tersebut banyak mengandung adegan

kekerasan, tentu ini dapat menyebabkan seseorang untuk menirunya.

Perilaku agresif dapat terjadi ketika seseorang merasakan marah baik marah terhadap teman ataupun kepada siapa saja, marah merupakan emosi yang timbul oleh perselisihan kepada seseorang atau perasaan setelah diperlakukan tidak benar. Perasaan kemarahan dapat menimbulkan seseorang melakukan hal untuk menyerang memukul, menghancurkan atau melempar sesuatu dan dapat timbul pikiran yang kejam ketika individu sedang keadaan marah. Selain rasa marah frustrasi juga dapat menyebabkan perilaku agresif.

Penyebab perilaku agresif adalah *game online*, hal ini dapat bersangkutan dengan kontennya bersifat kekerasan memicu seseorang untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perilaku agresif. Dampak negatif dari kecanduan salah satunya yaitu berbicara kasar dan kotor, para pemain sering mengucapkan berkata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*. Bentuk agresif langsung-aktif-verbal yaitu meneriaki, menyoraki, mencaci, membentuk, berlagak atau memamerkan kekuasaan.

#### **2.4 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian Rizqie (2015) pada siswa laki-laki SMK Muhammadiyah II Yogyakarta dengan judul hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja menunjukkan ada hubungan yang signifikan. Hasil uji korelasi antara kecanduan *game online* dengan agresif sebesar  $r = 0,299$  dan  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan

agresif.

Hasil penelitian dari Benisya (2020) di SMP N 1 Sungai Tarab dengan judul "hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif" dengan hasil nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  pada signifikan 5% yaitu  $0,397 > 0,273$  yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif

Pada penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Hamranani, Puput Risti Kusumaningrum, Devi Permatasari, dan Eka Agus Setyawan (2018) di SMP N 1 Karangnongko dengan judul "Hubungan lama pengguna *game online* dengan motivasi belajar para remaja" dengan hasil korelasi sebesar  $r = 0,743$  dan  $p = 0,000$  yang berarti ada hubungan antara lama penggunaan bermain *game online* dengan motivasi belajar.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Karmila (2021) dengan judul Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di Kota Bandar Lampung dengan hasil  $p = 0,000 < 0,05$  dan  $r = -0,999$  dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar.

Pada peneliti lain juga diteliti oleh Nisrina (2022) di SMPN 5 Banjar baru dengan judul " Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif" dengan hasil  $p = 0,343 > 0,05$  dan koefisien korelasi  $0,113 < r_{tabel} 0,229$  yang menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas bahwa perilaku agresif pada siswa bisa terjadi karena pengaruh *game online*.

## 2.5. Hipotesis

Hipotesis yang disajikan pada penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga.



## **BAB III**

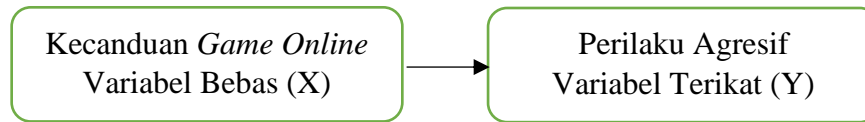
### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis penelitian**

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah kuantitatif, penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2013), adalah metode berlandaskan pada filsafat *positivism*, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional, penelitian korelasional adalah jenis penelitian yang menghubungkan antara dua variabel atau lebih.

#### **3.2. Variabel Penelitian**

Menurut (Sugiyono, 2013) variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Macam-macam variabel dapat dibedakan menjadi dua yaitu: independent dan dependen. 1). Variabel independent atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). 2). Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berikut akan dijelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:



**Gambar 3.1. Hubungan antara variabel (X dan Y)**

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### 3.3.1. Populasi

Suatu penelitian akan memerlukan populasi dan sampel sebagai subjek dan objek dari penelitian yang akan dilakukan. Menurut Sugiyono (2015) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdapat 61 populasi siswa kelas XI TKJ A dan XI TKJ B SMK N 2 Salatiga.

**Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas X TKJ SMK N 2 Salatiga**

Kelas	Jumlah siswa
XI TKJ A	33
XI TKJ B	28
Total	61

#### 3.3.1. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Bungin (2011) mendefenisikan “Sampel adalah wakil semua unit strata dan sebagiannya yang ada didalam populasi” Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan wakil dari jumlah populasi yang ada. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ A dan XI TKJ B SMK N 2

Salatiga yang berjumlah sekitar 61 siswa yang sekaligus merupakan sampel total. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Aspek-aspek perilaku agresi: agresif aktif verbal, agresif langsung nonverbal, agresif langsung pasif verbal, agresif langsung pasif nonverbal, agresif tidak langsung aktif verbal, agresif tidak langsung aktif nonverbal, agresif tidak langsung pasif verbal, agresif tidak langsung pasif nonverbal.

### **3.4. Definisi operasional**

#### **3.4.1 Kecanduan *Game Online***

*Game* merupakan sebuah permainan yang menampilkan sebuah permainan yang menarik dan dapat menimbulkan kesenangan dan kegembiraan oleh para pemain game tersebut. Banyak perilaku agresif yang ditimbulkan dalam *game online* selain itu orang yang kecandua *game online* akan sulit berhenti dan sulit mengontrol dirinya sendiri.

Seseorang yang mengalami kecanduan merupakan orang yang selalu memikirkan *game* tersebut, pemain semakin hari semakin meningkat, merasa ada sesuatu yang kurang atau merasa gelisah ketika tidak dapat bermain *game* tersebut, kehidupan sosial pemain tidak berkembang dengan baik disebabkan kehidupan sehari-harinya dihabiskan dengan bermain *game online*. Pecandu juga mengabaikan keadaan fisik misalnya, tidak mandi, tidak makan sehingga kesehatannya terabaikan.

### 3.4.2 Perilaku Agresif

Agresif merupakan tindakan seseorang yang bermaksud untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun psikis. Perbuatan agresif adalah perbuatan yang dituju untuk keberhasilan menyakiti dan melukai makhluk hidup. Ada dua jenis perilaku agresi yaitu: agresif secara fisik dan agresif secara verbal, agresif secara fisik seperti mencubit, memukul, menyikut atau sesuatu yang melukai anggota badan kita, sedangkan secara verbal seperti mengejek, mengucapkan kata-kata kotor, memanggil teman dengan nada besar atau sesuatu yang dapat melukai perasaan seseorang.

## 3.5. Teknik Pengumpulan Data

### 3.5.1. Skala

Menurut Arikunto, (2019) Penelitian ini menggunakan, metode pengumpulan data skala penilaian, pada metode ini tabel pernyataan yang digunakan adalah tabel yang berisi kepribadian dan sudut pandang yang bisa dapat dinilai dan wajib untuk dijawab oleh responden yang akan menjadi penjawab dalam penelitian ini. Terdapat dua skala yang digunakan pada penelitian ini, kedua skala tersebut adalah ; Kecanduan *game online* dan Perilaku agresif.

#### 1. Skala kecanduan *game Online*

Kisi-kisi dan instrumen kecanduan *game online* peneliti adopsi dari Kustiawan dan Utomo (2019), menggunakan teori dari Lemmens (2015)



**Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument penelitian kecanduan *game online***

Variabel penelitian	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			F	UF	
Kecanduan <i>Game online</i>	<i>Salience</i>	<i>Game online</i> mendominasi pikiran siswa.	1,2	3	3
		<i>Game online</i> mendominasi perasaan siswa	4,5,6	0	3
		<i>Game online</i> mendominasi perasaan siswa	7,8,9	0	3
	<i>Tolerance</i>	Ketidak mampuan dalam mengatur waktu bermain <i>game online</i>	10,11	12	3
	<i>Mood modification</i>	Mengacu pada pengalaman subjektif yang dialami siswa sebagai hasil dari keterkaitan dengan bermain <i>game online</i>	13, 15	14	3
	<i>Withdrawal</i>	Memiliki perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi jika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain <i>game online</i>	16	18,17	3
	<i>Relapse</i>	Pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> dan kecenderungan untuk bermain kembali	19,20	21	3
	<i>Conficet</i>	Konflik yang terjadi antara pemain dengan lingkungan atau orang-orang disekitarnya	22,23	24	3
	<i>Problems</i>	Pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya	25,26,27	0	3

		yang akhirnya menyebabkan permasalahan			
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>7</b>	<b>27</b>

Selanjutnya kisi-kisi instrumen perilaku agresif yang peneliti adopsi dari Aulia,S. (2022) menggunakan teori dari Baron dan Byrne (2015) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen penelitian perilaku agresif**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item		Jumlah
			F	UF	
Perilaku agresif	Agresif langsung-aktif- verbal	Meneriaki dan menyoraki orang lain	1,2,3	0	3
		Mencaci dan membentak orang lain	4,5	0	3
		Berlagak atau memamerkan kekuasaan.	7,8	9	3
	Agresif langsung-aktif-nonverbal	Mendorong, memukul dan menendang orang lain	10,11	12	3
		Menunjukkan gestur yang menghina orang lain	13,14	15	3
	Agresif langsung-pasif- verbal	Diam dan tidak menjawab panggilan telepon (menolak berbicara atau mengerjakan sesuatu)	16,17	18	3
	Agresif langsung-pasif-nonverbal	Ke luar ruangan ketika target atau orang masuk, tidak memberikan kesempatan target atau orang untuk berkembang	19	21, 20	3

	Agresif tidak langsung-aktif- verbal	Menyebarkan rumor negatif dan menghina opini target kepada orang lain	22,23	24	3
Kristen Satya Wacana repository.uksw.edu	Agresif tidak langsung-aktif-nonverbal	Mencuri atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target	25,26	27	3
	Agresif tidak langsung-pasif- verbal	Membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target	28,27	30	3
	Agresif tidak langsung-pasif-nonverbal	Menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah	31,32	33	3
<b>Total</b>			<b>23</b>	<b>10</b>	<b>33</b>

### 3.5.2 Teknik sekoring *game* online dan Perilaku agresif

Skala yang penulis gunakan adalah skala *likert*. Riduwan dan Sunarto (2012) mengatakan bahwa “skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa skala *likert* dapat mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok. Jawaban pada setiap instrument yaitu ada yang berbentuk positif dan ada yang berbentuk negatif. Adapun alternatif jawabannya yaitu “Selalu (SL), Sering (SR), Kadang- Kadang (K), Jarang (J) dan Tidak Pernah (TP)”. Berikut adalah tabel bobot skor skala.

**Tabel 3. 4 Sekoring setiap alternatif jawaban**

Alternatif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SL (selalu)	4	1
SR (Sering)	3	2
JR (Jarang)	2	3
TP (Tidak Pernah)	1	4

### 3.6. Uji validitas dan reabilitas data

#### 3.6.1. Validitas

Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan di SMKN 2 Salatiga dengan siswa kelas X TKR A dengan jumlah 32 orang. Penelitian ini menggunakan instrument skala *game online* dengan item yang berjumlah 27 butir. Analisis butir item dilakukan setelah mengambil data dari siswa untuk menetapkan reliabilitas skala, untuk dapat melihat validitas item dan reabilitas instrumen maka bisa dikatakan valid apabila terdapat pernyataan yang dapat membuktikan terdapat hal yang dapat diukur oleh instrumen tersebut. Jika setiap pertanyaan memberikan nilai yang lebih besar dari 0,250 maka item pertanyaan tersebut dapat dikatakan valid. Azwar (2012) mengatakan bahwa kriteria item yang memenuhi syarat yaitu item yang memiliki koefisien korelasi minimal 0,250. Item yang memiliki koefisien korelasi kurang dari 0,250 dianggap tidak valid.

Uji validitas item kuisioner kecanduan *game online* dan perilaku agresif menggunakan program komputer IBM *Statistics SPSS 26.0*. Hasil uji validitas terhadap 27 item pernyataan kuisioner pernyataan kecanduan

*game online* menunjukkan koefisien korelasi tertinggi adalah 0,924 dan koefisien korelasi terendah adalah 0,364. Berdasarkan hasil tersebut semua item pernyataan dari variabel kecanduan *game online* dinyatakan valid dan dapat digunakan.

Uji validitas terhadap 33 item pernyataan kuesioner variabel perilaku agresif menunjukkan bahwa koefisien korelasi tertinggi adalah 0,884 dan koefisien korelasi terendah adalah 0,412. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua item perilaku agresif lebih dari 0,250 dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua item pertanyaan pada kuesioner komunikasi interpersonal dikatakan valid dan dapat digunakan.

### 3.6.2. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2015) uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu hasil pengukuran relative konsisten apabila dilakukan pengukuran berulang. Sebuah penelitian dikatakan reliabel jika jawaban terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu dan menunjukkan sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama. Kriteria pengambil keputusan untuk menentukan reliabilitasnya yaitu apabila nilai  $r$  (*cronbach's alpha*) lebih besar dari 0,60 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Sebaliknya, apabila nilai  $r$  (*cronbach's alpha*) lebih kecil dari 0,60 maka instrumen tersebut tidak reliabel.

**Tabel 3. 5 Nilai Cronbach's Alpha**

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas
0,00-0,20	Hampir tidak reliabel
0,21-0,40	Reliabilitas rendah
0,41-0,70	Reliabilitas cukup
0,71-0,90	Reliabilitas tinggi
0,91-1.00	Reliabilitas sangat tinggi

Hasil uji reliabilitas telah dilakukan dan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,977 > 0,60$  untuk variabel kecanduan *game online*. Dari nilai *Cronbach's Alpha* tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen kecanduan *game online* yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian instrumen kecanduan *game online* dapat digunakan dalam penelitian in

**Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kecanduan *Game Online***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.977	27

Hasil uji reliabilitas telah dilakukan dan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,975 > 0,60$  untuk variabel perilaku agresif. Dari nilai *Cronbach's Alpha* tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen perilaku agresif yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan reliabel dengan kategori reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian instrumen perilaku

agresif dapat digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Perilaku Agresif**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.975	33

### 3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan ketika semua data sudah terkumpul, pada bagian analisis merupakan bagian yang tidak bisa disepelekan dikarenakan hasil dari analisis data sangat dibutuhkan untuk menyusun kesimpulan pada suatu penelitian. Teknik menganalisis pada penelitian ini menggunakan penghitungan statistik, yaitu uji korelasi *Kendall's tau\_b* karena menguji keeratan hubungan antara dua variabel yang datanya ordinal. Sedangkan untuk pengolahan data dilakukan dengan program komputer IBM SPSS *for Windows Release 26.0*.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Diskripsi Subjek Penelitian

##### 4.1.1 Subjek Penelitian

Pada bab ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang membahas tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Subjek penelitian ini dlh sisw SMK Negeri 2 Salatiga yang beralamatkan di Jl. Parkesit, Dukuh, Kec. Sidomukti, Kota Salatiga, Jawa Tengah.

##### 4.1.2 Deskripsi Siswa

Data tentang kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa diperoleh dari penyebaran skala yang penulis berikan kepada siswa yang sebagai sampel penelitian berikut adalah table deskripsi subjek penelitian.

**Tabel 4. 1 1 Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek	Jenis Kelamin		Total
	Laki-Laki	Perempuan	
Siswa/Siswi kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga	41	20	61

Berdasarkan tabel diatas penulis mengambil sampel siswa/siswi kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga dengan jumlah laki-laki 41 dan perempuan 20 sehingga jumlah total keseluruhannya subjek dari penelitian ini adalah 61 siswa



### 4.1.3 Pelaksanaan Penelitian

Pemohonan izin untuk melakukan penelitian pada tanggal 04 Mei 2023 sampai selesai. Untuk pelaksanaan awal yaitu prapenelitian yang dilakukan dengan menyebarkan angket yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023. Pelaksanaan pengumpulan data untuk tryout instrument dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2023, sedangkan pelaksanaan pengumpulan data dilaksanakan pada 23 November 2023

## 4.2 Analisis Deskriptif

### 4.2.1 Analisis Deskriptif Variabel Kecanduan *Game Online*

Jumlah item pernyataan variabel kecanduan game online adalah 27 item pernyataan dengan skor tertinggi pilihan jawaban variabel kecanduan game online adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Untuk mengetahui penggolongan dari tiap variabel disusun penggolongan melalui interval dengan penghitungan sebagai berikut:

Ket:

1956

Sekor tertinggi x jumlah item =  $4 \times 27 = 108$

Sekor terendah x jumlah item =  $1 \times 27 = 27$

I – interval

R – Rentang (sekor tertinggi-sekor terendah)

K = Kategori, (Sturges,  $F = 1 + (3,3, \text{Log } n) = 6,89$ )

Pada pencarian kategori mendapatkan nilai 6,8 sehingga penulis mengadaptasi menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah

dan sangat rendah.

$$i = \frac{108-27}{5} = 16,2$$

I = 16,2 dibulatkan menjadi 16

Berikut adalah distribusi table frekuensi kecanduan *game online* siswa SMK Negeri 2 Salatiga berdasarkan hasil perhitungan deskriptif.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Variabel Kecanduan *Game Online***

		Kategori				
		Interval	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sanagt Rendah	27-42	2	3.3	3.3	3.3
	Rendah	43-58	7	11.5	11.5	14.8
	Sedang	59-74	24	39.3	39.3	54.1
	Tinggi	75-90	24	39.3	39.3	93.4
	Sanagt Tinggi	91-108	4	6.6	6.6	100.0
	Total			61	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa mayoritas distribusi frekuensi variabel kecanduan *game online* siswa SMK Negeri 2 Salatiga kelas XI TKJ berada pada kategori sedang dengan jumlah 24 siswa(39,3%). Pada kategori tinggi berjumlah 24 siswa (39,3%) pada kategori rendah berjumlah 7 siswa (11,5%) kategori sangat tinggi berjumlah 4 siswa (6,6%) dan pada kategori sangat rendah berjumlah 2 siswa (3,3%).

#### 4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel Perilaku Agresif

Jumlah item pernyataan variabel perilaku agresif adalah 33 item pernyataan dengan skor tertinggi pilihan jawaban variabel perilaku agresif adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Untuk mengetahui penggolongan dari tiap variabel disusun penggolongan melalui interval dengan penghitungan sebagai berikut:

Ket:

$$\text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah item} = 4 \times 33 = 132$$

$$\text{Skor terendah} \times \text{jumlah item} = 1 \times 33 = 33$$

I – interval

R – Rentang (skor tertinggi-skor terendah)

$$K = \text{Kategori}, (Sturges, F=1+(3,3, \text{Log } n)=6,89)$$

Pada pencarian kategori mendapatkan nilai 6,8 sehingga penulis mengadaptasi menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

$$i = \frac{132-33}{5} = 19,8$$

$$I = 19,8 \text{ dibulatkan } 20$$

Berikut adalah distribusi table frekuensi kecanduan perilaku agresif siswa SMK Negeri 2 Salatiga berdasarkan hasil perhitungan deskriptif.

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Agresif**

		KATEGORI				
		Interval	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	33-52	4	6.6	6.6	6.6
	Rendah	53-72	13	21.3	21.3	27.9
	Sedang	73-92	20	32.8	32.8	60.7
	Tinggi	93-112	22	36.1	36.1	96.7
	Sangat Tinggi	113-133	2	3.3	3.3	100.0
	Total			61	100.0	100.0

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa mayoritas distribusi frekuensi variabel perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga berada pada posisi tinggi yaitu 22 siswa (36,1%), pada kategori sedang 20 siswa (32,8%), kategori rendah yaitu 13 siswa (21,3%), sangat rendah 4 siswa (6,6%) dan kategori sangat tinggi 2 siswa (3,3%).

#### **4.3 Analisis dan Hasil Penelitian**

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *statistic kendall tau\_b* dengan bantuan program SPSS *for Windows release 26.0*, guna mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Berikut adalah hasil uji hipotesis dalam penelitian ini :

**Tabel 4.4 Uji Hipotesis Kecanduan Game Online dengan perilaku agresif**

Correlations				
			X	Y
Kendall's tau_b	X	Correlation Coefficient	1.000	.667**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	61	61
	Y	Correlation Coefficient	.667**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	61	61
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).				

Berdasarkan table diatas, uji hepotesis kecanduan game online dengan perilaku agresif menunjukkan bahwa hasil analisis diperoleh nilai koefisien korelasi adalah sebesar 0,667 dengan nilai signifikansi adalah  $0,000 < 0,01$ . Menurut Sarwono (2015), koefisien korelasi diklasifikasikan seperti di dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5 Tabel 4. 5 Klasifikasi Koefisien Korelasi**

Klasifikasi Koefisien Korelasi	Kriteria
0,00 - 0,25	Lemah
0,26 - 0,50	Cukup
0,51 - 0,75	Kuat
0,76 - 0,99	Sangat Kuat
1	Sempurna

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dan merujuk pada tabel 4.5, menunjukkan bahwa terdapat adanya hubungan yang positif signifikan antara

kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga yakni sebesar 0,667. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa klasifikasi koefisien korelasi kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga berada pada kriteria kuat.

#### 4.4 Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga yang dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.667, dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini hipotesis diterima.

#### 4.5 Pembahasan

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga yang dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,667 dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil penelitian menunjukkan ke arah hubungan yang positif yang artinya semakin kurang siswa yang kecanduan *game online* maka semakin kurang pula siswa yang berperilaku agresif dan sebaliknya semakin tinggi siswa yang kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula siswa untuk berperilaku agresif. Alasan lain kenapa hasil penelitian ini memiliki korelasi

adalah karena instrument yang valid dari variabel X (kecanduan game online) dan variabel Y (perilaku agresif).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian lainnya yang juga menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa adalah hasil penelitian dari Ulfie Putri Benisya (2020) di SMP Negeri 1 Sungai Tarab dengan judul " hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif" dengan hasil nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  pada signifikan 5% yaitu  $0,397 > 0,273$  dengan demikian sesuai dengan hipotesis terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Sungai Taran.

Sedangkan penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisrina (2022) di SMPN 5 Banjar baru dengan judul " Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif" dengan hasil  $p = 0.343 > 0,05$  dan koefisien korelasi  $0,113 < r_{tabel} 0,229$  yang menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.

Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan siswa melakukan perilaku agresif adalah kecanduan *game online* perilaku ini dapat ditimbulkan oleh berbagai faktor yang merangsang seseorang untuk melakukan perilaku agresif yang dimana di dalam *game online* tersebut contohnya seperti yang sekarang populer *PUBG, Mobile Legend, free fire, Valorant* dan masih banyak lainnya yang dimana di dalam *game* tersebut mengandung banyak adegan kekerasan, tentu ini dapat menyebabkan seseorang untuk menirunya. Salmiati (2015) menyatakan bahwa :

Perilaku agresif yang terjadi dipengaruhi beberapa faktor seperti pengalaman masa kecilnya, perlakuan buruk orang tua, dukungan dari orang tua dan teman sebaya terhadap perilakunya, peran model yang sering dilihat baik dari orang tuanya ataupun teman bergaulnya dalam bentuk tindakan langsung ataupun dalam bentuk cerita, keseringannya menonton film serta main *game* yang menunjukkan adegan kekerasan, seringnya mengalami kegagalan dalam mencapai tujuannya dan ketidakmampuannya dalam mengendalikan perasaan amarahnya, penerapan kedisiplinan yang keliru, hadiah yang diperoleh dari orang tua dalam bentuk pujian karena berani memukul temannya serta seringnya subjek mengalami perlakuan yang tidak baik serta mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan yang menyebabkan subjek merasa frustrasi kemudian melampiaskannya dalam bentuk perilaku agresif.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku agresif, yaitu perlakuan buruk orang tua dan teman sebaya terhadap perilakunya, peran model yang sering dilihat baik dari orang tua ataupun teman bergaulnya dalam bentuk tindakan langsung ataupun dalam bentuk cerita, sering menonton film serta main *game* yang menunjukkan adegan kekerasan. Salah satu jenis *game* yang menunjukkan adegan kekerasan tersebut adalah *game online*.

Menurut Fisher dalam Arifin, (2015) terdapat beberapa faktor-faktor yang menjadi penyebab perilaku agresi yaitu: Faktor amarah, faktor biologis, kesenjangan generasi, lingkungan, peran belajar modern kekerasan, frustrasi, proses pendisiplinan yang keliru. Selain itu dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku agresif tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang disebutkan di atas, akan tetapi terdapat faktor lainnya yaitu kecanduan *game online*



Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi siswa berperilaku agresif adalah kecanduan terhadap *game online*, tetapi tidak semua perilaku agresif muncul akibat kecanduan *game online*. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, Mahmudah (2010) menyatakan bahwa ada beberapa teori yang berkaitan dengan agresif, yaitu: 1. Teori insting, perbuatan agresif itu dilakukan karena dorongan untuk bertahan hidup dari makhluk hidup. 2. Teori *Fighting* insting, insting untuk berperang 3. Teori sosio biologis, struktur fisik seseorang itu mempunyai keterkaitan yang erat dengan sifat-sifat agresif. 4. Teori agresif frustrasi, penyebab yang menonjol adalah orang-orang yang berbuat agresif karena frustrasi yang dialaminya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa perilaku agresif dapat disebabkan oleh berbagai faktor, yang dapat dibedakan dalam dua kategori, yaitu dimensi internal dan dimensi eksternal. Terdapat empat teori dalam hal ini yaitu, teori insting yang menyatakan bahwa di dalam diri manusia itu terdapat dorongan untuk hidup, dan berdasarkan ini perilaku agresif dapat muncul diakibatkan karena adanya dorongan untuk hidup dari makhluk hidup. Teori *Fighting* insting, merupakan insting untuk berperang, maksudnya ada usaha dari makhluk hidup untuk mempertahankan hidupnya. Teori sosiobiologis, misalnya perbedaan hormon pada diri seseorang dapat menimbulkan perilaku agresif pada seseorang. Teori agresi frustrasi, maksudnya seseorang yang berperilaku agresif dapat ditimbulkan karena mengalami frustrasi.

Berdasarkan hasil penelitian dengan fenomena dan juga teori yang telah dikemukakan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara

kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di SMK Negeri 2 Salatiga. Berdasarkan penjelasan diatas yang didukung oleh teori-teori yang diungkapkan oleh beberapa ahli dan penelitian yang relevan dengan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan disimpulkan bahwa kecanduan *game online* mempunyai hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif siswa.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Salatiga yang dapat dibuktikan dengan diperoleh hasil analisis data sebagai berikut: Terdapat hubungan yang positif signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,667 dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,01$

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Guru BK**

Guru BK diharapkan dapat melaksanakan layanan BK dengan memperhatikan kepribadian peserta didiknya, agar proses konseling yang dilakukan tepat sasaran dan tujuan konseling dapat tercapai. Dengan adanya penelitian ini guru BK juga dapat melakukan layanan klasikal terkait dengan kebiasaan bermain *game online* atau kecanduan *game online*.

##### **5.2.2 Peserta Didik**

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis menyarankan kepada siswa untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online* guna untuk mengubah perilaku agresif yang lebih baik untuk kehidupan sehari-hari.

### 5.2.3 Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penulis menyarankan agar menggali informasi terkait variabel yang berkaitan dengan perilaku agresif, sehingga nantinya pada penelitian selanjutnya yang akan dilakukan dapat diketahui variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresif. Bagi peneliti berikutnya, untuk dapat memasukkan atau menambahkan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan perilaku agresif, misalnya pola asuh otoriter dan kematangan emosi.

