

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMKN 7 MATARAM

Marta Sofianti Malo¹, Farida Herna Astuti², Mujiburrahman³, Ani Endriani⁴

Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi

Universitas Pendidikan Mandalika^{1,2,3,4}

e-mail: martasofiantimalo@gmail.com, faridaherna@undikma.ac.id,
mujiburrahman@undikma.ac.id, aniendriani@undikma.ac.id

Diterima: 30/07/2026; Direvisi: 05/08/2026; Diterbitkan: 31/08/2026

ABSTRAK

Penggunaan *game online* yang berlebihan pada remaja dapat berkaitan dengan munculnya berbagai persoalan dalam kehidupan sosial, termasuk kecenderungan perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI di SMKN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 86 peserta didik yang ditentukan melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan dua angket, yaitu angket kecanduan *game online* dan angket perilaku agresif, yang masing-masing terdiri atas 24 pernyataan. Data dianalisis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,622 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dengan tingkat hubungan yang kuat. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan perhatian terhadap penggunaan *game online* dan pengembangan pengendalian diri peserta didik.

Kata kunci: *Kecanduan Game Online, Perilaku Agresif, Peserta didik, Korelasi Pearson, Bimbingan Dan Konseling*

ABSTRACT

Online game addiction among adolescents is a concern that requires attention because excessive use may be associated with behavioral problems, including aggressive behavior in the school environment. This study focused on examining the relationship between online game addiction and aggressive behavior among eleventh-grade students at SMKN 7 Mataram in the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative approach with a correlational design. The study population consisted of 86 students, all of whom were selected as the sample using total sampling. Data were collected using two questionnaires, namely an online game addiction questionnaire and an aggressive behavior questionnaire, each consisting of 24 statements. The data were then analyzed using the Pearson Product Moment correlation test with the assistance of SPSS. The results showed a correlation coefficient of 0.622 with a significance value of $0.000 < 0.05$. These findings indicate a positive and significant relationship with a strong level of association between online game addiction and aggressive behavior. Thus, the higher the level of online game addiction, the higher the tendency of aggressive behavior among eleventh-grade students at SMKN 7



Mataram. These findings highlight the importance of paying attention to online game use as one of the factors associated with students' behavior in the school environment.

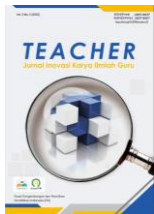
Keywords: *Online Game Addiction, Aggressive Behavior, Vocational High School Students, Correlation, Guidance And Counseling*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, tidak hanya melalui pengembangan pengetahuan akademik, tetapi juga melalui pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan sosial. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 menegaskan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan hal tersebut, Wardana dan Ahdar (2021) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan manusia secara utuh yang mencakup dimensi jasmani, akal, dan ruhani serta berlangsung secara berkelanjutan sepanjang kehidupan. Dalam konteks pendidikan menengah kejuruan, pencapaian tujuan tersebut tidak hanya bergantung pada kemampuan akademik dan keterampilan vokasional, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengelola emosi, membangun hubungan sosial, dan menunjukkan perilaku yang sesuai dengan norma di lingkungan sekolah. Salah satu persoalan yang dapat menghambat perkembangan tersebut adalah munculnya perilaku bermasalah pada remaja, termasuk penggunaan *game online* secara berlebihan dan perilaku agresif.

Peserta didik SMK pada umumnya berada pada fase remaja yang ditandai oleh perubahan fisik, kognitif, emosional, dan sosial yang berlangsung cukup pesat. Chaku dan Davis-Kean (2024) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan periode perkembangan yang menjembatani masa kanak-kanak menuju masa dewasa dan ditandai oleh berbagai perubahan serta proses transisi dalam kehidupan individu. Pada fase ini, remaja mengalami perubahan dalam dirinya, baik secara fisik maupun psikis, sekaligus menghadapi perubahan peran dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Remaja juga berada pada periode ketika pengaruh lingkungan sosial, khususnya teman sebaya, menjadi semakin penting. Kerentanan terhadap pengaruh sosial tersebut berkaitan dengan kemampuan regulasi diri yang masih berkembang selama masa remaja (Andrews et al., 2021; Laursen, 2021). Perkembangan kontrol diri pada masa ini juga berlangsung secara dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor individu maupun lingkungan. Oleh karena itu, remaja masih membutuhkan dukungan dan struktur eksternal untuk mengembangkan kemampuan mengendalikan perilaku serta menghadapi berbagai pengaruh sosial (Willems et al., 2024; Park et al., 2026). Meskipun kemampuan berpikir dan mengambil keputusan semakin matang, kemampuan tersebut belum selalu digunakan secara optimal ketika remaja berada dalam situasi yang melibatkan emosi tinggi. Kondisi ini dapat membuat mereka mengambil keputusan tanpa sepenuhnya mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang (Icenogle & Cauffman, 2021). Karakteristik perkembangan tersebut menjadikan remaja sebagai kelompok yang perlu mendapatkan perhatian dalam penggunaan media digital, termasuk *game online*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat *game online* semakin mudah diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, konsol, dan telepon pintar. *Game online* merupakan bentuk permainan digital yang memanfaatkan koneksi internet sehingga pemain dapat mengakses permainan sekaligus

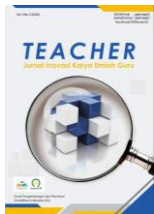


berinteraksi dengan pemain lain. Perkembangan teknologi juga memungkinkan permainan tersebut dimainkan melalui berbagai perangkat, termasuk telepon pintar, sehingga semakin mudah diakses dalam kehidupan sehari-hari (Bhatiasevi et al., 2023; Qu, 2023). Kemudahan tersebut menjadikan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati remaja. Seseorang dapat bermain *game online* untuk memperoleh hiburan, mengalihkan diri dari kondisi yang tidak menyenangkan, berinteraksi secara sosial, maupun mendapatkan pengalaman yang menyenangkan (Cheah, 2022). Permasalahan mulai muncul ketika aktivitas bermain tidak lagi dilakukan secara wajar, tetapi berkembang menjadi kecanduan yang ditandai oleh kesulitan mengendalikan waktu dan intensitas bermain serta kecenderungan mengabaikan aktivitas lain.

Kecanduan *game online* merujuk pada kondisi ketika individu mengalami kesulitan mengendalikan aktivitas bermain hingga mulai mengganggu berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas akademik, sosial, dan psikologis. World Health Organization (2024) menjelaskan bahwa *Gaming Disorder* dalam ICD-11 ditandai oleh gangguan kontrol terhadap aktivitas bermain, meningkatnya prioritas bermain hingga mengesampingkan aktivitas dan kepentingan lain, serta tetap berlanjutnya atau meningkatnya aktivitas bermain meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif. Kondisi tersebut dikategorikan sebagai gangguan apabila berlangsung dengan tingkat keparahan yang menyebabkan gangguan signifikan terhadap fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, atau pekerjaan. Infanti et al. (2023) menjelaskan bahwa gejala *problematic gaming* dapat mencakup *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *relapse*. Dengan demikian, kecanduan *game online* tidak hanya berkaitan dengan durasi bermain, tetapi juga dengan hilangnya kontrol dan munculnya gangguan terhadap berbagai fungsi kehidupan individu. Kondisi ini menjadi semakin penting untuk diperhatikan pada remaja karena kemampuan kontrol diri dan regulasi emosi mereka masih berada dalam tahap perkembangan.

Salah satu perilaku yang perlu mendapat perhatian dalam kaitannya dengan penggunaan *game online* yang bermasalah adalah perilaku agresif. Perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan dengan tujuan menyakiti atau merugikan orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Anggraini et al. (2023) menjelaskan bahwa agresi fisik dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti mendorong, berkelahi, meninju, menampar, menendang, mencubit, dan menggigit. Pada remaja, perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan, termasuk komunikasi dan pola interaksi dengan orang tua serta norma yang berkembang dalam kelompok teman sebaya (Bullo & Schulz, 2022). Putra dan Rusli (2021) menambahkan bahwa penggunaan *game online* merupakan salah satu faktor yang dapat berkontribusi terhadap perilaku agresif. Sejalan dengan itu, keterlibatan yang bermasalah dalam bermain *game online* juga ditemukan memiliki hubungan dengan perilaku agresif pada remaja (Li et al., 2023). Oleh karena itu, perilaku agresif perlu dipahami sebagai perilaku yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, sementara penggunaan *game online* secara berlebihan merupakan salah satu aspek yang relevan untuk dikaji pada kelompok remaja.

Keterkaitan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Li et al. (2023), melalui meta-analisis, menemukan adanya hubungan positif dengan kekuatan sedang antara *Internet Gaming Disorder* dan agresivitas, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *Internet Gaming Disorder*,

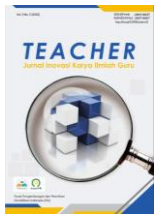


semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif pada remaja dan dewasa muda. Isnaini et al. (2021) juga menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi berkaitan dengan peningkatan agresivitas, baik secara verbal maupun fisik. Temuan yang lebih mutakhir menunjukkan pola yang serupa. Penelitian longitudinal Kim et al. (2023) menunjukkan bahwa *gaming disorder* dan perilaku agresif memiliki hubungan yang saling memperkuat selama masa remaja. Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif telah memperoleh dukungan empiris. Namun, hubungan tersebut tetap perlu dikaji pada karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, dan konteks sosial yang berbeda.

Dalam konteks SMKN 7 Mataram, persoalan tersebut memiliki relevansi empiris berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada 20 Februari 2025 serta pengalaman selama kegiatan PLP. Peneliti menemukan beberapa peserta didik yang menunjukkan kecenderungan kecanduan *game online* sekaligus perilaku agresif, seperti memukul, menendang, mendorong, dan menampar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif merupakan persoalan yang juga dapat muncul dalam lingkungan pendidikan. Afdal et al. (2021) menunjukkan bahwa perilaku agresif merupakan salah satu permasalahan yang dapat muncul pada masa perkembangan remaja, termasuk dalam interaksi mereka dengan lingkungan sosial. Dalam lingkungan sekolah, perilaku agresif dapat muncul dalam bentuk agresi fisik maupun verbal, seperti perkelahian, penggunaan kata-kata kasar, ancaman, ejekan, dan tindakan perundungan. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif tidak hanya menjadi persoalan konseptual dalam kajian psikologi dan pendidikan, tetapi juga merupakan permasalahan yang dapat memengaruhi proses pembelajaran serta hubungan sosial antarpeserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif, masih terdapat keterbatasan pada konteks dan karakteristik subjek yang diteliti. Li et al. (2023) melalui meta-analisis telah memberikan bukti umum mengenai hubungan *Internet Gaming Disorder* dan agresivitas pada remaja dan dewasa muda, sedangkan Kim et al. (2023) menunjukkan keterkaitan kedua variabel tersebut secara longitudinal selama masa remaja. Temuan tersebut memperkuat adanya hubungan secara umum, tetapi belum secara spesifik menjelaskan bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif muncul pada peserta didik sekolah menengah kejuruan dalam konteks lingkungan sekolah tertentu. Selain itu, penelitian mengenai agresivitas remaja juga menunjukkan bahwa perilaku agresif dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan sosial, interaksi teman sebaya, dan pola pengasuhan, sehingga hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif perlu diuji pada karakteristik lingkungan dan kelompok peserta didik yang berbeda. Dengan demikian, masih terdapat *research gap* berupa keterbatasan bukti empiris yang secara khusus menguji hubungan kedua variabel tersebut pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram.

Konteks tersebut menjadi penting karena hasil observasi awal peneliti pada 20 Februari 2025 serta pengalaman selama kegiatan PLP di SMKN 7 Mataram menunjukkan adanya peserta didik yang memperlihatkan kecenderungan penggunaan *game online* secara berlebihan sekaligus perilaku agresif, seperti memukul, menendang, mendorong, dan menampar. Fenomena empiris tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperoleh bukti kuantitatif mengenai apakah kecanduan *game online* benar-benar berhubungan dengan perilaku agresif pada peserta didik di lingkungan sekolah



tersebut. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini tidak diletakkan pada pengenalan hubungan antara kedua variabel yang sebelumnya telah diketahui, tetapi pada pengujian hubungan tersebut secara spesifik pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram dalam konteks permasalahan nyata yang ditemukan di lingkungan sekolah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang lebih kontekstual bagi bidang Bimbingan dan Konseling, khususnya sebagai dasar bagi guru BK dalam mengidentifikasi keterkaitan penggunaan *game online* yang bermasalah dengan perilaku agresif serta mempertimbangkan bentuk layanan yang relevan bagi peserta didik. Berdasarkan *research gap* tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian diperoleh dalam bentuk skor yang selanjutnya dianalisis secara statistik untuk mengetahui hubungan antara variabel kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram yang berjumlah 86 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 86 peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket sebagai teknik utama, sedangkan observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kondisi peserta didik dan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas 24 pernyataan untuk variabel kecanduan *game online* dan 24 pernyataan untuk variabel perilaku agresif. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan indikator dari masing-masing variabel, kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing melalui proses bimbingan dan revisi. Setiap butir pernyataan diperiksa dan diperbaiki berdasarkan arahan dosen pembimbing agar sesuai dengan indikator variabel, tujuan penelitian, serta karakteristik peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Setelah proses revisi dan bimbingan selesai, instrumen yang telah disetujui oleh dosen pembimbing digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Dengan demikian, kelayakan instrumen dalam penelitian ini diperoleh melalui proses konsultasi, perbaikan, dan persetujuan dosen pembimbing sebelum instrumen digunakan.

Data penelitian diperoleh dengan memberikan angket kepada seluruh 86 peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram. Skor yang diperoleh dari angket digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* sebagai variabel X dan perilaku agresif sebagai variabel Y. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui arah, kekuatan, dan signifikansi hubungan antara kedua variabel. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Dengan jumlah responden sebanyak 86 peserta didik, derajat kebebasan yang digunakan adalah $N-2 = 84$, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,212. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai koefisien korelasi dan nilai signifikansi (p). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026. Hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram. Sebaliknya, hipotesis nihil (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui arah, kekuatan, dan signifikansi hubungan antara kedua variabel.

Data penelitian diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 86 peserta didik, kemudian skor masing-masing variabel dianalisis untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) dengan nilai r_{tabel} serta memperhatikan nilai signifikansi hasil uji korelasi. Dengan jumlah responden sebanyak 86 peserta didik, derajat kebebasan (df) yang digunakan adalah $N-2 = 84$, sehingga diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,212 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil perhitungan korelasi *Pearson Product Moment* antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi Pearson antara Kecanduan Game Online dan Perilaku Agresif

Variabel	Kecanduan Game Online	Perilaku Agresif
Kecanduan Game Online	1,000	0,622**
Perilaku Agresif	0,622**	1,000
Sig. (2-tailed)	—	0,000
N	86	86

Keterangan: Korelasi signifikan pada taraf 0,01 (2-tailed)

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh koefisien korelasi *Pearson* sebesar 0,622 antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan positif dengan perilaku agresif, sehingga peningkatan kecanduan *game online* cenderung diikuti oleh peningkatan perilaku agresif pada peserta didik. Nilai signifikansi sebesar 0,000 atau $p < 0,001$ lebih kecil daripada 0,05, sehingga hubungan kedua variabel dinyatakan signifikan secara statistik. Dengan jumlah responden sebanyak 86 peserta didik, hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang nyata antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram.

Untuk mengetahui tingkat kekuatan hubungan yang diperoleh, nilai koefisien korelasi selanjutnya dibandingkan dengan pedoman interpretasi koefisien korelasi. Nilai

r_{hitung} sebesar 0,622 dibandingkan dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,212 pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} ($0,622 > 0,212$), maka hubungan antara kedua variabel memenuhi kriteria pengujian hipotesis. Adapun pedoman yang digunakan untuk menentukan tingkat kekuatan hubungan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
$\pm 0.80 - \pm 1.000$	Sangat Kuat
$\pm 0.60 - \pm 0.799$	Kuat
$\pm 0.40 - \pm 0.599$	Sedang
$\pm 0.20 - \pm 0.399$	Rendah
$\pm 0.00 - \pm 0.199$	Sangat Rendah

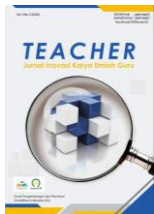
Sumber: Sugiyono (2019).

Berdasarkan Tabel 2, koefisien korelasi berada pada rentang $\pm 0,60 - \pm 0,799$ yang termasuk dalam kategori hubungan kuat. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,622 menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif berada pada tingkat yang kuat. Tanda positif pada koefisien korelasi menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel bersifat positif, sehingga semakin tinggi kecanduan *game online*, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif peserta didik. Sebaliknya, kecenderungan perilaku agresif akan lebih rendah pada peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang lebih rendah.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05 dan nilai r_{hitung} sebesar 0,622 lebih besar daripada r_{tabel} sebesar 0,212. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif ditolak. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026 diterima. Hubungan tersebut bersifat positif dan berada pada kategori kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi *Pearson* sebesar 0,622 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai koefisien tersebut berada pada interval 0,60–

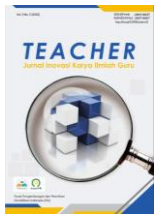


0,799 yang termasuk dalam kategori hubungan kuat. Artinya, peserta didik dengan tingkat kecanduan *game online* yang lebih tinggi cenderung menunjukkan perilaku agresif yang lebih tinggi pula. Hasil ini sejalan dengan Deng et al. (2024) yang menemukan bahwa gejala *Internet Gaming Disorder* yang lebih berat merupakan salah satu prediktor penting munculnya perilaku agresif pada remaja. Temuan serupa dikemukakan oleh Abdurrahman (2026), yang menemukan adanya hubungan positif dengan kekuatan sedang antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif verbal pada remaja. Dengan demikian, hasil penelitian ini telah memberikan jawaban terhadap tujuan penelitian, yaitu mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada peserta didik.

Hubungan positif yang ditemukan menunjukkan bahwa kedua variabel cenderung berubah dalam arah yang sama. Peserta didik yang memiliki tingkat kecanduan *game online* lebih tinggi cenderung memiliki tingkat perilaku agresif yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tingkat kecanduannya lebih rendah. Meskipun demikian, hubungan tersebut perlu dipahami sebagai keterkaitan antarvariabel dan tidak dapat diartikan bahwa kecanduan *game online* secara langsung menyebabkan perilaku agresif. Perilaku agresif pada remaja dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, sehingga kecanduan *game online* dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai salah satu kondisi yang berkaitan dengan meningkatnya kecenderungan perilaku agresif. Pemahaman ini didukung oleh Joshi et al. (2022) yang menemukan adanya hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dan agresivitas pada peserta didik. Selain itu, penelitian longitudinal Chen et al. (2025) menunjukkan bahwa peningkatan gejala *Gaming Disorder* dapat memprediksi peningkatan perilaku agresif pada remaja.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Isnaini dkk. (2021) yang menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin besar kecenderungan seseorang untuk menunjukkan perilaku agresif. Sejalan dengan itu, Li et al. (2023) menemukan bahwa *Internet Gaming Disorder* memiliki hubungan positif dengan perilaku agresif, sehingga individu dengan tingkat *Internet Gaming Disorder* yang lebih tinggi cenderung menunjukkan agresivitas yang lebih besar. Aran dan Elwindra (2021) juga menemukan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada peserta didik. Sementara itu, penelitian longitudinal Lee et al. (2024) menunjukkan adanya keterkaitan antara *pathological gaming* dan agresivitas pada remaja. Kesamaan hasil dari berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa temuan pada peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram memiliki konsistensi dengan penelitian terdahulu mengenai keterkaitan penggunaan *game online* yang bermasalah dengan perilaku agresif pada remaja.

Kecenderungan hubungan antara kedua variabel tersebut dapat dipahami dari kondisi yang mungkin muncul ketika aktivitas bermain *game online* dilakukan secara berlebihan. Permainan yang mengandung unsur persaingan, kekalahan, tuntutan untuk mencapai target, dan situasi frustrasi dapat memunculkan emosi negatif pada sebagian pemain. Pada jenis permainan tertentu, peserta didik juga dapat terpapar representasi kekerasan atau pola interaksi yang menggunakan bahasa agresif. Ketika kemampuan pengendalian emosi belum berkembang secara optimal, kondisi tersebut dapat berkaitan dengan kecenderungan peserta didik dalam mengekspresikan kemarahan, baik secara verbal maupun fisik. Namun, penjelasan tersebut merupakan interpretasi mengenai kemungkinan mekanisme yang mendasari hubungan kedua variabel dan bukan merupakan bukti bahwa faktor-faktor tersebut secara langsung menyebabkan perilaku agresif dalam penelitian ini.



Temuan penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan kondisi empiris di SMKN 7 Mataram. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 20 Februari 2025 serta pengalaman peneliti selama kegiatan PLP, ditemukan beberapa peserta didik yang menunjukkan kecenderungan kecanduan *game online* disertai perilaku agresif, seperti memukul, menendang, mendorong, dan menampar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan penggunaan *game online* dan perilaku agresif tidak hanya menjadi isu dalam kajian akademik, tetapi juga memiliki relevansi dengan kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan Aulia et al. (2024) yang menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berkaitan dengan agresivitas verbal pada peserta didik di lingkungan sekolah. Chen et al. (2025) juga menunjukkan adanya hubungan antara perilaku agresif dan *gaming disorder* yang perlu mendapat perhatian pada masa remaja. Oleh karena itu, temuan korelasi yang menunjukkan hubungan kuat antara kedua variabel semakin menegaskan pentingnya perhatian terhadap pola penggunaan *game online* dan perilaku agresif dalam proses pembinaan serta pendampingan peserta didik.

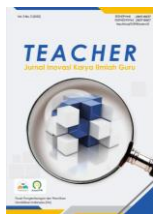
Dari perspektif Bimbingan dan Konseling, hasil penelitian ini memberikan informasi empiris yang dapat menjadi dasar bagi guru BK dalam memberikan perhatian terhadap pola penggunaan *game online* dan perilaku agresif peserta didik. Identifikasi terhadap peserta didik yang menunjukkan kecenderungan penggunaan *game online* secara berlebihan dapat dilakukan sebagai bagian dari upaya preventif, terutama ketika kondisi tersebut mulai berkaitan dengan interaksi sosial dan perilaku peserta didik di sekolah. Layanan bimbingan dan konseling dapat diarahkan pada pengembangan kemampuan pengendalian diri, pengelolaan emosi, pengaturan waktu, serta penggunaan media digital secara lebih sehat dan bertanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif, tetapi juga memberikan dasar empiris bagi sekolah dan guru BK untuk memahami serta menangani permasalahan peserta didik secara lebih terarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada peserta didik kelas XI di SMKN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,622 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai koefisien tersebut berada pada kategori hubungan kuat, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif pada peserta didik. Temuan ini memberikan gambaran bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan perilaku agresif peserta didik, sehingga perhatian terhadap pola penggunaan *game online* menjadi relevan dalam upaya memahami dan mencegah munculnya perilaku agresif di lingkungan sekolah.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan peserta didik kelas XI SMKN 7 Mataram dengan jumlah 86 responden dan menggunakan angket sebagai instrumen utama, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada peserta didik dengan karakteristik dan lingkungan sekolah yang berbeda. Selain itu, penelitian ini hanya mengkaji hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif tanpa menganalisis faktor lain yang mungkin berkaitan dengan perilaku agresif, seperti pola asuh, pengaruh teman sebaya, pengendalian diri, kondisi emosional, dan lingkungan sosial. Penelitian selanjutnya

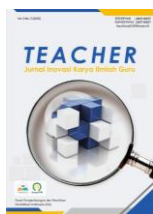




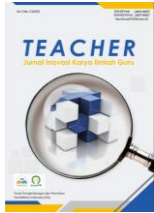
disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dan karakteristik sekolah yang beragam serta mempertimbangkan variabel lain yang relevan agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang berkaitan dengan perilaku agresif pada remaja. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam melakukan identifikasi awal dan mengembangkan layanan yang berkaitan dengan pengendalian diri, pengelolaan emosi, serta penggunaan *game online* secara lebih sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2026). Online gaming intensity and verbal aggressive behavior among adolescents: Evidence of a moderate positive correlation. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 10(1), 438–448. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v10i1.53434>
- Afdal, Fikri, M., Pane, N., & Andriani, W. (2021). Exploration of aggressive behavior among adolescent in Indonesia. *Konselor*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.24036/0202094111914-0-00>
- Andrews, J. L., Ahmed, S. P., & Blakemore, S.-J. (2021). Navigating the social environment in adolescence: The role of social brain development. *Biological Psychiatry*, 89(2), 109–118. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2020.09.012>
- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). Faktor-faktor penyebab perilaku agresif pada remaja: Studi literatur. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 39–44. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v4i1.2246>
- Aran, A., & Elwindra, E. (2021). Relationship between online game addiction and aggressive behavior in students at STIKES Persada Husada Indonesia in 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31), 1–11. <https://doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328>
- Aulia, S., Saman, A., Buchori, S., & Amirullah, M. (2024). Intensitas bermain game online dan pengaruhnya terhadap agresivitas verbal peserta didik di sekolah. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development*, 4(2). <https://doi.org/10.26858/ijosc.v4i2.62229>
- Bhatiasevi, V. (2023). Online gaming addiction and quality of life among early adolescents: An investigation from a SEM-neural network approach. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023, Article 7898600. <https://doi.org/10.1155/2023/7898600>
- Bullo, A., & Schulz, P. J. (2022). Parent-child communication, social norms, and the development of cyber aggression in early adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 51, 1774–1786. <https://doi.org/10.1007/s10964-022-01625-1>
- Chaku, N., & Davis-Kean, P. E. (2024). Positioning adolescence in the developmental timeline. *Journal of Research on Adolescence*, 34(4), 1322–1330. <https://doi.org/10.1111/jora.12928>
- Chen, S., Liao, J., Wang, X., Li, J., Liu, Y., & Zhang, W. (2025). Longitudinal relationship between gaming disorder symptoms, hyperactivity/inattention symptoms and aggression among Chinese adolescents: Within-person and between-person effects. *Computers in Human Behavior*, 169, 108608. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108608>
- Chen, Y., Wang, L., Guo, S., & Gu, Q. (2025). Violent or competitive? Unpacking adolescent cyber-aggressive behavior in text, video, and game context. *Frontiers in Psychology*, 16, 1577717. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1577717>



- Cheah, I. (2022). Motivations of playing digital games: A review and research agenda. *Psychology & Marketing*, 39(5), 937–950. <https://doi.org/10.1002/mar.21631>
- Deng, X., Hu, Y.-B., Liu, C.-Y., Li, Q., Yang, N., Zhang, Q.-Y., Liu, L., Qiu, J.-N., Xu, H.-B., Xue, L., Shi, Y.-W., Wang, X.-G., & Zhao, H. (2024). Psychological distress and aggression among adolescents with internet gaming disorder symptoms. *Psychiatry Research*, 331, 115624. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115624>
- Icenogle, G., & Cauffman, E. (2021). Adolescent decision making: A decade in review. *Journal of Research on Adolescence*, 31(4), 1006–1022. <https://doi.org/10.1111/jora.12608>
- Infanti, A., Valls-Serrano, C., Perales, J. C., Vögele, C., & Billieux, J. (2023). Gaming passion contributes to the definition and identification of problematic gaming. *Addictive Behaviors*, 147, 107805. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2023.107805>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235–242. <https://doi.org/10.26714/jkj.9.1.2021.235-242>
- Joshi, A., Sharma, K., Sigdel, D., Thapa, T., & Mehta, R. (2022). Internet gaming disorder and aggression among students on school closure during COVID-19 pandemic. *Journal of Nepal Health Research Council*, 20(1), 41–46. <https://doi.org/10.33314/jnhrc.v20i01.3737>
- Kim, J., Lee, D., Lee, S., Kim, E., & Oh, S. (2023). Reinforcing relationships between gaming disorder and aggression and intrusive parenting across 4 years. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 26(7), 503–510. <https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0101>
- Laursen, B. (2021). Toward understanding the functions of peer influence: A summary and synthesis of recent empirical research. *Journal of Research on Adolescence*, 31(4), 889–907. <https://doi.org/10.1111/jora.12606>
- Lee, S. J., Jeong, E. J., Choi, J. I., & Park, M. S. (2024). Social intelligence and pathological gaming: A longitudinal study of the associations among negative emotions, social intelligence, aggression, and pathological gaming in adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1353969. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1353969>
- Li, S., Wu, Z., Zhang, Y., Xu, M., Wang, X., & Ma, X. (2023). Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis of teenagers and young adults. *Frontiers in Public Health*, 11, 1111889. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1111889>
- Park, H., Peck, J. H., & Ray, J. V. (2026). Who influences whom? Examining self-control and delinquent peer dynamics among justice-involved youth. *Journal of Youth and Adolescence*, 55, 2014–2029. <https://doi.org/10.1007/s10964-026-02365-2>
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2). <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663>
- Qu, X. (2023). An overview of online games and their effects on adolescents. *Open Journal of Social Sciences*, 11(11), 310–320. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.1111021>
- Wardana, & Ahdar. (2021). *Belajar dan pembelajaran: Teori, desain, model pembelajaran dan prestasi belajar*. CV. Kaaffah Learning Center. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2677/1/Buku%20Ahdar.pdf>



TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

Vol. 6, No. 3, Juli-September 2026

e-ISSN : 2807-8667 | p-ISSN : 2807-8837

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher>



Jurnal P4I

- Willems, Y. E., Li, J.-B., Bartels, M., & Finkenauer, C. (2024). Individual differences in adolescent self-control: The role of gene-environment interplay. *Current Opinion in Psychology*, 60, 101897. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2024.101897>
- World Health Organization. (2024). *Clinical descriptions and diagnostic requirements for ICD-11 mental, behavioural and neurodevelopmental disorders*. World Health Organization. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240077263>

