



## **Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021**

Aran<sup>1</sup>, Elwindra<sup>2</sup>

### ***Relationship Between Online Game Addiction and Aggressive Behavior in Students at STIKES Persada Husada Indonesia in 2021***

#### **Abstrak**

Perilaku agresif yang kecanduan game online meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul oleh orang lain atau teman sebaya bermain game maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras; dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa di STIKES PHI Tahun 2021. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analitik menggunakan pendekatan *cross sectional*. Proses penelitian telah dilaksanakan pada bulan Mei-Agustus 2021 di STIKES PHI Bekasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa STIKES PHI yang berjumlah 121 mahasiswa. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling* sebanyak 107 responden. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dan bivariat menggunakan Chi Square. Variabel *independen* dalam penelitian ini adalah: jenis kelamin, usia, jurusan, tingkat, jenis *device*, jenis game, durasi hari/minggu, durasi jam/hari dan kecanduan game online, dan variabel *dependen* yaitu perilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara jenis kelamin, jenis game, durasi bermain, kecanduan game online dengan perilaku agresif. Kesimpulan penelitian adalah mahasiswa kecanduan game online tinggi cenderung lebih berperilaku agresif dibandingkan dengan mahasiswa dengan kecanduan game online rendah.

Kata kunci: kecanduan, game online, perilaku agresif, mahasiswa

#### **Abstract**

*Aggressive behavior that is addicted to online games includes physical aggression that is shown through hitting, tends to be hit by other people or peers playing games will respond with a harder hit; and verbal aggression is generally done is threatened by issuing harsh words. This study aims to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in students at STIKES PHI in 2021. This study is a quantitative study using an analytical method using a Cross Sectional approach. The research process has been carried out in May-August 2021 at STIKES PHI Bekasi. The population of this study were all students of STIKES PHI, totaling 121 students. The method used in sampling is purposive sampling as many as 107 respondents. Data analysis used in this research is univariate and bivariate analysis using Chi Square. The independent variables in this study were: gender, age, major, level, type of device, type of game, duration of day/week, duration of hours/day and online game addiction, and the dependent variable was aggressive behavior. The results showed that there was a significant relationship between gender, type of game, duration of play, online game addiction and aggressive behavior. The conclusion of the study is that students with high online game addiction tend to behave more aggressively than students with low online game addiction.*

**Keywords:** *addiction, online game, aggressive behavior, students*

<sup>1</sup> Mahasiswa Kesehatan Masyarakat STIKES Persada Husada Indonesia

<sup>2</sup> Dosen Kesehatan Masyarakat STIKES Persada Husada Indonesia

## Pendahuluan

Mengakses game online cenderung membuat seseorang berperilaku positif dan negatif. Perilaku positifnya yaitu dapat memiliki banyak teman sehingga dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran hingga wawasan, kemudian seseorang juga cenderung berperilaku negatif yaitu seseorang dapat menjadi malas terutama pada anak sekolah ataupun mahasiswa contohnya menjadi malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas dan lebih memilih mengakses game online. Game online diminati segala kalangan usia, berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain game online personal computer dan 65% di antara mereka adalah pemain game online *personal computer* yang menetap (Lestari, 2018). Penyimpangan yang telah dilakukan oleh seseorang akibat dari game online yaitu perilaku yang agresif, Perilaku agresif pada seseorang dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan game. Meningkatnya game adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja. (Satria, 2015).

Menurut Pratiwi (2018) bahwa seseorang yang kecanduan game online memiliki masalah kesehatan seperti mata perih; kondisi psikologis yang dialami seseorang adalah gampang kesal ketika kalah bermain game online; dari aspek belajar siswa maupun mahasiswa, terus menerus memikirkan game online; dari aspek penyesuaian sosial seseorang mengabaikan orang lain. Perilaku agresif yang kecanduan game online meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul oleh orang lain atau teman sebaya bermain game maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras; dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar. Dalam penelitian Anggraini (2019), Hubungan ketergantungan media pada remaja, orang dewasa, mereka menjadi ketergantungan, tercipta karena dengan sendirinya, dan tanpa disadari oleh anak-anak, remaja dan orang

dewasa yang telah bergantung pada game online. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang didapat ditimbulkan media terhadap orang yang bersangkutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa di STIKES PHI.

## Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif analitik dengan desain korelatif. Penelitian analitik data ini dilakukan terhadap sekumpulan objek dan dalam rangka waktu tertentu yang bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa asrama di STIKES PHI. Pendekatan yang digunakan pada desain penelitian ini adalah *cross sectional study* dimana pengambilan data hanya dilakukan sekali saja pada setiap responden. Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada bulan Mei sampai Agustus tahun 2021. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti dan sampel yang diambil berjumlah 107 mahasiswa. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dan program yang akan digunakan untuk manajemen data adalah program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

## Hasil

### Analisis Univariat

#### 1. Jenis Kelamin

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di STIKES PHI**

| Jenis Kelamin | Frekuensi  | Persentase (%) |
|---------------|------------|----------------|
| Laki – Laki   | 22         | 20,6%          |
| Perempuan     | 85         | 79,4%          |
| <b>Total</b>  | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan jenis kelamin Perempuan sebanyak 85 orang dengan persentase 79,4%, sedangkan responden

berjenis kelamin laki-laki sebanyak 22 orang dengan persentase 20,6%.

## 2. Usia

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di STIKES PHI**

| Usia         | Frekuensi  | Persentase (%) |
|--------------|------------|----------------|
| 17-21 Tahun  | 61         | 57,0%          |
| 22-26 Tahun  | 46         | 43,0%          |
| <b>Total</b> | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan usia 27-21 tahun 61 orang dengan persentase 57,0% dan responden paling sedikit usia 22-26 tahun 46 orang dengan persentase 43,0%.

## 3. Tingkat

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat di STIKES PHI**

| Tingkat      | Frekuensi  | Persentase (%) |
|--------------|------------|----------------|
| Tingkat 1    | 46         | 43,0%          |
| Tingkat 2    | 21         | 19,6%          |
| Tingkat 3    | 40         | 37,4%          |
| <b>Total</b> | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan tingkat 1 berjumlah 46 orang dengan persentase 43,0% dan responden paling sedikit yaitu tingkat 2 berjumlah 21 orang dengan persentase 19,6%.

## 4. Jurusan

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jurusan di STIKES PHI**

| Jurusan              | Frekuensi  | Persentase (%) |
|----------------------|------------|----------------|
| Keperawatan          | 84         | 78,5%          |
| Kesehatan Masyarakat | 23         | 21,5%          |
| <b>Total</b>         | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan jurusan Keperawatan 84 orang dengan persentase 78,5% dan responden paling sedikit jurusan Kesehatan Masyarakat 23 orang dengan persentase 21,5%.

## 5. Jenis Device

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Device di STIKES PHI**

| Jenis Device                     | Frekuensi  | Persentase (%) |
|----------------------------------|------------|----------------|
| Komputer/Laptop                  | 4          | 3,7%           |
| Game Konsol (Game Boy, NDS, PSP) | 2          | 1,9%           |
| Smartphone                       | 101        | 94,4%          |
| <b>Total</b>                     | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan jenis *device smartphone* berjumlah 101 orang dengan persentase 94,4%. Responden berdasarkan jenis *device komputer/laptop* berjumlah 4 orang dengan persentase masing-masing 3,7%. Dan responden yang paling sedikit berdasarkan jenis *device game konsol (Game Boy, NDS, PSP)* berjumlah 2 orang (1,9%).

## 6. Jenis Game

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Game di STIKES PHI**

| Jenis Game             | Frekuensi  | Persentase (%) |
|------------------------|------------|----------------|
| Mobile Legend/PUBG     | 33         | 30,8%          |
| Tidak main game online | 74         | 69,2%          |
| <b>Total</b>           | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan jenis game yaitu Mobile Legend dan PUBG masing-masing frekuensi 74 orang dengan persentase 69,2% dan responden paling

sedikit mahasiswa yang tidak bermain game sebanyak 33 orang dengan persentase 30,8%.

## 7. Durasi Hari Per Minggu

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Hari Per Minggu di STIKES PHI**

| Durasi Hari Per Minggu | Frekuensi  | Persentase (%) |
|------------------------|------------|----------------|
| < 3 Hari per Minggu    | 76         | 71.0%          |
| ≥ 3 Hari per Minggu    | 31         | 29.0%          |
| <b>Total</b>           | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan durasi per hari/minggu < 3 hari/minggu berjumlah 76 orang dengan persentase 71.0% dan responden paling sedikit ≥ 3 Hari per Minggu 31 orang dengan persentase 29.0%.

## 8. Durasi Jam Per Hari

**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Jam Per Hari di STIKES PHI**

| Durasi Jam Per Hari | Frekuensi  | Persentase (%) |
|---------------------|------------|----------------|
| < 3 Jam/Hari        | 92         | 86,0%          |
| ≥ 3 Jam/Hari        | 15         | 14,0%          |
| <b>Total</b>        | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan durasi perjam/hari < 3 jam/hari berjumlah 92 orang dengan persentase 86,0% dan responden paling sedikit ≥ 3 jam/hari sebanyak 15 orang dengan persentase 14,0%.

## 9. Kecanduan Game Online

**Tabel 9. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan Game Online di STIKES PHI**

| Kecanduan Game Online | Frekuensi  | Persentase (%) |
|-----------------------|------------|----------------|
| Rendah                | 81         | 75,7%          |
| Tinggi                | 26         | 24,3%          |
| <b>Total</b>          | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan kecanduan game online rendah berjumlah 81 orang dengan persentase 75,7% dan responden paling sedikit kecanduan game online tinggi 26 orang dengan persentase 24,3%.

## 10. Perilaku Agresif

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif di STIKES PHI**

| Perilaku Agresif | Frekuensi  | Persentase (%) |
|------------------|------------|----------------|
| Rendah           | 78         | 72,9%          |
| Tinggi           | 29         | 27,1%          |
| <b>Total</b>     | <b>107</b> | <b>100</b>     |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden terbanyak berdasarkan perilaku agresif tinggi berjumlah 29 orang dengan persentase 27,1% dan responden paling sedikit perilaku agresif rendah 78 orang dengan persentase 72,9%.

## Analisis Bivariat

### 1. Jenis Kelamin

**Tabel 11. Hubungan Jenis Kelamin dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

| Jenis Kelamin | Perilaku Agresif |      |        |      |       |     | P-value |
|---------------|------------------|------|--------|------|-------|-----|---------|
|               | Rendah           |      | Tinggi |      | Total |     |         |
|               | N                | %    | N      | %    | N     | %   |         |
| Laki-laki     | 10               | 45,5 | 12     | 54,5 | 22    | 100 | 0,002   |
| Perempuan     | 68               | 80,0 | 17     | 20,0 | 85    | 100 |         |
| Total         | 29               |      | 78     |      | 107   | 100 |         |

Pada tabel di atas, responden yang berjenis kelamin laki-laki dengan perilaku agresif tinggi berjumlah 12 orang (54,5%) dan responden perilaku agresif rendah berjumlah 10 orang (45,5%). Responden yang berjenis kelamin perempuan dengan perilaku agresif tinggi berjumlah 17 orang (20,0%) dan perilaku

agresif rendah berjumlah 68 orang (80,0%). Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,002 ( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dengan perilaku agresif.

## 2. Usia

**Tabel 12. Hubungan Usia dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

| Usia        | Perilaku Agresif |      |        |      |       |     | P-value |
|-------------|------------------|------|--------|------|-------|-----|---------|
|             | Tinggi           |      | Rendah |      | Total |     |         |
|             | N                | %    | N      | %    | N     | %   |         |
| 17-21 Tahun | 15               | 24,6 | 46     | 75,4 | 61    | 100 | 0,518   |
| 22-26 Tahun | 14               | 30,4 | 32     | 69,6 | 46    | 100 |         |
| Total       | 29               |      | 78     |      | 107   | 100 |         |

Pada tabel di atas, responden berdasarkan usia yaitu 17-21 tahun yang berperilaku agresif tinggi berjumlah 46 orang (75,4%) dan 15 orang (24,6%) perilaku agresif rendah. Responden yang berusia 22-26 sebanyak 32 orang (69,6%) perilaku agresif tinggi dan 14 orang (30,4%) perilaku agresif

rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,518 ( $< 0,05$ ) yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara usia dengan perilaku agresif.

## 3. Jenis Device

**Tabel 13. Hubungan Jenis Device dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Di STIKES PHI**

| Jenis Device                     | Perilaku Agresif |      |        |      |       |     | P-value |
|----------------------------------|------------------|------|--------|------|-------|-----|---------|
|                                  | Tinggi           |      | Rendah |      | Total |     |         |
|                                  | N                | %    | N      | %    | N     | %   |         |
| Komputer/Laptop                  | 0                | 0,0  | 4      | 100  | 4     | 100 | 0,05    |
| Game Konsol (Game Boy, NDS, PSP) | 0                | 0,0  | 2      | 100  | 2     | 100 |         |
| Smartphone                       | 29               | 28,7 | 72     | 71,3 | 101   | 100 |         |
| Total                            | 29               |      | 78     |      | 107   | 100 |         |

Pada tabel di atas, responden berdasarkan jenis device yaitu komputer/laptop yang berperilaku agresif tinggi berjumlah 0 orang (0,0%) dan 4 orang (100,0%) perilaku agresif rendah. Responden jenis device game konsol sebanyak 0 orang (0,0%) perilaku agresif tinggi dan 2 orang (100,0%) perilaku agresif rendah. Responden jenis device smartphone sebanyak

29 orang (28,7%) perilaku agresif tinggi dan 72 orang (71,3%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai P-value sebesar 0,141 ( $> 0,05$ ) yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara jenis device dengan perilaku agresif.

## 4. Jenis Game

**Tabel 14. Hubungan Jenis Game dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

| Jenis Game         | Perilaku Agresif |      |        |      |       |     | P-value |
|--------------------|------------------|------|--------|------|-------|-----|---------|
|                    | Tinggi           |      | Rendah |      | Total |     |         |
|                    | N                | %    | N      | %    | N     | %   |         |
| Mobile Legend/PUBG | 15               | 45,5 | 18     | 54,5 | 33    | 100 | 0,009   |
| Tidak Main/Lainnya | 14               | 18,9 | 60     | 81,1 | 74    | 100 |         |
| Total              | 29               |      | 78     |      | 107   | 100 |         |

Pada tabel responden berdasarkan jenis game yaitu Mobile Legend dan PUBG yang berperilaku agresif tinggi berjumlah 15 orang (45,5%) dan 18 orang (54,5%) perilaku agresif rendah. Responden yang tidak bermain game online/lainnya sebanyak 14 orang (18,9%) perilaku agresif tinggi dan 60 orang (81,1%)

perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,009 ( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara jenis game dengan perilaku agresif.

#### 5. Durasi Hari/Minggu

**Tabel 15. Hubungan Durasi Bermain Game Hari/Minggu dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

| Durasi<br>Hari /Minggu     | Perilaku Agresif |      |        |      |       |     | P-value |
|----------------------------|------------------|------|--------|------|-------|-----|---------|
|                            | Tinggi           |      | Rendah |      | Total |     |         |
|                            | N                | %    | N      | %    | N     | %   |         |
| Rendah<br>< 3 Hari /minggu | 13               | 17,1 | 63     | 82,9 | 76    | 100 | 0,05    |
| Tinggi<br>≥ 3 Hari /minggu | 16               | 51,6 | 15     | 48,4 | 31    | 100 |         |
| Total                      | 29               |      | 78     |      | 107   | 100 |         |

Pada tabel 15 dapat dilihat bahwa mahasiswa dengan durasi bermain game rendah <3hari/minggu berjumlah 13 orang (17,1%) perilaku agresif tinggi dan 63 orang (82,9%) perilaku agresif rendah. Responden dengan durasi bermain tinggi ≥ 3 hari/minggu 16 orang (51,6%) perilaku agresif tinggi dan 15 orang (48,4%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,001

( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi hari/minggu dengan perilaku agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan durasi bermain tinggi ≥ 3 hari/minggu cenderung berperilaku agresif tinggi dibandingkan dengan yang bermain rendah < 3 hari/minggu.

#### 6. Durasi Jam/Hari

**Tabel 16. Hubungan Durasi Bermain Game Jam/Hari dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

| Durasi<br>Jam /Hari     | Perilaku Agresif |      |        |      |       |     | P-value |
|-------------------------|------------------|------|--------|------|-------|-----|---------|
|                         | Tinggi           |      | Rendah |      | Total |     |         |
|                         | N                | %    | N      | %    | N     | %   |         |
| Rendah<br>< 3 Jam /hari | 20               | 21,7 | 72     | 78,3 | 42    | 100 | 0,004   |
| Tinggi<br>≥ 3 Jam /hari | 9                | 60,0 | 6      | 40,0 | 15    | 100 |         |
| Total                   | 29               |      | 78     |      | 107   | 100 |         |

Pada tabel di atas responden berdasarkan durasi bermain game rendah < 3 jam/hari berjumlah 20 orang (21,7%) perilaku agresif tinggi dan 72 orang (78,3%) perilaku agresif rendah. Responden dengan durasi bermain tinggi  $\geq 3$  jam/hari sebanyak 9 orang (60,0%) perilaku agresif tinggi dan 6 orang

(40,0%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,004 ( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi hari/minggu dengan perilaku agresif.

## 7. Kecanduan Game Online

**Tabel 17. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

| Kecanduan Game Online | Perilaku Agresif |      |        |      |       |     | P-value |
|-----------------------|------------------|------|--------|------|-------|-----|---------|
|                       | Tinggi           |      | Rendah |      | Total |     |         |
|                       | N                | %    | N      | %    | N     | %   |         |
| Rendah                | 15               | 19,2 | 63     | 80,8 | 78    | 100 | 0,006   |
| Tinggi                | 14               | 48,3 | 15     | 51,7 | 29    | 100 |         |
| Total                 | 29               |      | 78     |      | 107   | 100 |         |

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa responden dengan kecanduan game online rendah berjumlah 15 orang (19,2%) perilaku agresif tinggi, dan 63 orang (80,8%) perilaku agresif rendah. Responden kecanduan game online tinggi berjumlah 14 orang (48,3%) yang berperilaku agresif tinggi dan 15 orang (51,7%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,006 ( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif.

## Pembahasan

### 1. Hubungan Jenis Kelamin dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI

Responden yang berjenis kelamin laki-laki dengan perilaku agresif tinggi berjumlah 12 orang (54,5%) dan responden perilaku agresif rendah berjumlah 10 orang (45,5%). Responden yang berjenis kelamin perempuan dengan perilaku agresif tinggi berjumlah 17 orang (20,0%) dan perilaku agresif rendah berjumlah 68 orang (80,0%). Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,002 ( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dengan perilaku agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki cenderung berperilaku agresif lebih

tinggi dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan.

Menurut Ayu (2018) bahwa remaja laki-laki lebih agresif dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih cepat berperilaku agresif untuk mengekspresikan agresifitasnya, mereka meluapkan secara fisik. Pengaruh lingkungan juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Baik lingkungan sekolah, lingkungan rumah, maupun lingkungan masyarakat. Data dari hasil penelitian ini perilaku agresif pada mahasiswa paling tinggi terdapat pada perilaku agresif verbal seperti berkata kasar dan memaki. Contohnya beberapa mahasiswa saat kalah dalam bermain game online mahasiswa cenderung berkata kasar untuk meluapkan rasa kesal akibat kalah bermain game.

### 2. Hubungan Usia dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI

Pada tabel 4.12 responden berdasarkan usia yaitu 17-21 tahun yang berperilaku agresif tinggi berjumlah 46 orang (75,4%) dan 15 orang (24,6%) perilaku agresif rendah. Responden yang berusia 22-26 sebanyak 32 orang (69,6%) perilaku agresif tinggi dan 14 orang (30,4%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,518 ( $> 0,05$ ) yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara usia dengan perilaku agresif.

0,05) yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara usia dengan perilaku agresif.

Menurut penelitian yang dilakukan Yudha (2011), dalam purnama, keloko dan ashar (2013), hal ini dikarenakan pada usia remaja interaksi dalam keseharian lebih banyak diluangkan dengan teman sebaya, hal ini berhubungan dengan waktu yang dapat terjadi (Hardono, Neherta & Sarfia 2019), remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain game online, akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya (Novrialdy, 2019).

Hasil penelitian pada mahasiswa STIKES PHI tidak ditemukan hubungan antara usia dengan kecanduan game online, hal ini dimungkinkan karena mahasiswa STIKES PHI memiliki tugas kuliah dan kegiatan lainnya untuk mengisi waktu luangnya, sehingga tidak semua mahasiswa STIKES PHI kecanduan dalam bermain game online.

### **3. Hubungan Jenis Device dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

Responden berdasarkan jenis *device* yaitu komputer/laptop yang berperilaku agresif tinggi berjumlah 0 orang (0,0%) dan 4 orang (100,0%) perilaku agresif rendah. Responden jenis *device* game konsol sebanyak 0 orang (0,0%) perilaku agresif tinggi dan 2 orang (100,0%) perilaku agresif rendah. Responden jenis *device* *smartphone* sebanyak 29 orang (28,7%) perilaku agresif tinggi dan 72 orang (71,3%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai *p*-value sebesar 0,141 ( $> 0,05$ ) yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara jenis *device* dengan perilaku agresif.

Young (dalam Kusumadewi, 2009) kecanduan game online tinggi pada bermain game online memberi dampak kerusakan pada tiga fungsi utama keperibadian, yakni fungsi pengendalian perasaan, fungsi akademis dan pekerjaan, dan fungsi relasi. Dengan kata lain kecanduan game online

berpotensi melumpuhkan keperibadian individu. Dengan demikian individu yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi terhadap PC game online akan memberi evaluasi individu yang negatif sehingga akan membentuk konsep diri yang negatif, begitu juga sebaliknya tingkat kecanduan PC yang rendah akan kemungkinan membentuk diri yang positif.

Pada penelitian yang dilakukan mahasiswa STIKES PHI, tidak semua mahasiswa STIKES PHI kecanduan bermain game online menggunakan komputer/laptop, kebanyakan dari mereka lebih suka menggunakan *smartphone* karena lebih mudah dibawa di mana-mana.

### **4. Hubungan Jenis Game dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

Responden berdasarkan jenis game yaitu Mobile Legend dan PUBG yang berperilaku agresif tinggi berjumlah 15 orang (45,5%) dan 18 orang (54,5%) perilaku agresif rendah. Responden yang tidak bermain game online/lainnya sebanyak 14 orang (18,9%) perilaku agresif tinggi dan 60 orang (81,1%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai *P*-value sebesar 0,009 ( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara jenis game dengan perilaku agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang bermain game online Mobile Legend/PUBG cenderung berperilaku agresif tinggi dibandingkan dengan yang tidak main game online atau bermain game lainnya.

Berdasarkan penelitian ini sejalan dengan Setiawan (2019) yang dilakukan pada siswa SMP di Bandar Lampung terdapat hubungan yang signifikan antara jenis *device* dengan perilaku agresif, perilaku agresif jenis game online bahwa game online yang sering dimainkan yaitu Mobile Legend dan PUBG Mobile yang dimana merupakan salah satu game online yang di dalamnya mengandung unsur kekerasan, seperti memukul karakter lawan, menembak menggunakan senjata,

mencabik-cabik, menggunakan pedang dan masih banyak lagi yang membuat kalangan remaja berbondong-bondong ingin mencoba memainkannya, sehingga membuat *player* game tersebut ketagihan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa di STIKES PHI gemar bermain game online Mobile Legend dan PUBG Mobile, namun pada penelitian ini dari seluruh responden mahasiswa STIKES PHI dari tingkat I,II, dan III, tidak semua mahasiswa gemar bermain game online. Faktor yang membuat mahasiswa gemar bermain *game online* yaitu kecanduan, fitur game yang menarik dan untuk menambah teman.

#### **5. Hubungan Durasi Bermain Game Hari/Minggu dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

Responden dengan durasi bermain game rendah < 3 hari /minggu berjumlah 13 orang (17,1%) perilaku agresif tinggi dan 63 orang (82,9%) perilaku agresif rendah. Responden dengan durasi bermain tinggi  $\geq 3$  hari/minggu 16 orang (51,6%) perilaku agresif tinggi dan 15 orang (48,4%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,001 (< 0,05) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi hari /minggu dengan perilaku agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan durasi bermain tinggi  $\geq 3$  hari /minggu cenderung berperilaku agresif tinggi dibandingkan dengan yang bermain rendah < 3 hari /minggu.

Menurut Ayu (2018) kecanduan game online dapat diukur melalui frekuensi dan durasi bermain game online. Frekuensi atau keseringan bermain game mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas lain. Durasi bermain game online menjadikan seseorang menganggap game online lebih penting daripada hal-hal lainnya.

Durasi bermain game online menjadikan seseorang menganggap game

online lebih penting daripada hal-hal lainnya. Perhatian penuh dalam bermain game online membuat seseorang tidak mau melakukan aktifitas yang lain mungkin lebih penting daripada bermain game, serta dapat memicu munculnya emosional pada permainan game online seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain game online. Selain itu kekalahan atau kemenangan yang diraihnya dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresif.

#### **6. Hubungan Durasi Bermain Game Jam/Hari dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

Responden berdasarkan durasi bermain game rendah <3 Jam/Hari berjumlah 20 orang (21,7%) perilaku agresif tinggi dan 72 orang (78,3%) perilaku agresif rendah. Responden dengan durasi bermain tinggi  $\geq 3$  jam/hari sebanyak 9 orang (60,0%) perilaku agresif tinggi dan 6 orang (40,0%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,004 (< 0,05) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi hari/minggu dengan perilaku agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan durasi bermain tinggi  $\geq 3$  jam/hari lebih cenderung berperilaku agresif, dibandingkan dengan yang durasi bermain rendah < 3 jam/hari.

Menurut Febriana (2013) Intensitas bermain game online adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain game online dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihasilkan dalam bermain game online, berarti semakin tinggi intensitas bermain game online, atau sebaliknya, maka menurut penelitian Ayu (2018) durasi bermain game online menjadikan seseorang menganggap game online lebih penting daripada hal-hal lainnya. Perhatian penuh dalam bermain game online membuat seseorang tidak mau

melakukan aktifitas yang lain mungkin lebih penting daripada bermain game, serta dapat memicu munculnya emosional pada permainan.

#### **7. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKES PHI**

Responden dengan kecanduan game online rendah berjumlah 15 orang (19,2%) perilaku agresif tinggi, dan 63 orang (80,8%) perilaku agresif rendah. Responden kecanduan game online tinggi berjumlah 14 orang (48,3%) yang berperilaku agresif tinggi dan 15 orang (51,7%) perilaku agresif rendah. Hasil uji bivariat menyatakan nilai p-value sebesar 0,006 ( $< 0,05$ ) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan Perilaku Agresif. Maka dapat disimpulkan bahwa responden dengan kecanduan game online tinggi cenderung lebih berperilaku agresif dibandingkan dengan responden dengan kecanduan game online rendah.

Berdasarkan hasil penelitian ini sejalan dengan Oktalia (2020) yang dilakukan pada siswa SMP 4 Ungaran bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif, seseorang yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya Novrialdy (2019). Menurut Sari (2015) dalam Terok, Tololiu, dan Tompis (2018), game online yang berunsur kekerasan menyebabkan pikiran mengenai kekerasan lebih mudah diterima karena game bersifat interaktif yang dimana individu berperan aktif dalam memainkan peran dalam game tersebut serta diberikan imbalan yaitu kemenangan atas tindakan kekerasan yang telah dilakukan dalam permainan. Kecanduan game online juga termasuk dalam satu istilah yaitu Narkolema. Narkolema (Narkotika lewat mata) membuat seseorang, kecanduan game online, mulai dari mata dan sering

memainkan game ini, maka akan berpengaruh di dalam otak (Rika, 2016).

#### **Kesimpulan**

1. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 85 orang (79,4%).
2. Mayoritas mahasiswa memiliki perilaku agresif rendah 78 orang (72,9%).
3. Berdasarkan hasil penelitian bivariat tidak terdapat adanya hubungan yang signifikan antara usia dan jenis *device*, adanya hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dengan perilaku agresif, ada hubungan yang signifikan antara jenis game dengan perilaku agresif, ada hubungan yang signifikan antara durasi bermain game dengan perilaku agresif, ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif.

#### **Saran**

Bagi mahasiswa dianjurkan untuk melakukan kegiatan positif seperti mengikuti organisasi, melakukan hobi/olahraga yang lebih bermanfaat. Pihak kampus diharapkan dapat memberikan dukungan fasilitas untuk kegiatan mahasiswa seperti fasilitas olahraga, buku perpustakaan.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Qomariah Alwi, SKM., M.Med.Sc, selaku ketua Yayasan Stikes Persada Husada Indonesia. Ibu Siti Rukayah, S.Kp., M.Kep, selaku Ketua STIKES Persada Husada Indonesia.

#### **Daftar Pustaka**

- Adams, E & Roilling, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall. <https://www.designersnotebook.com/Books/fundamentalsofgamedesign/fundamentals.ch21.pdf>. Diakses pada 17 April 2021.
- A, Cindy (2019). *Validitas dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS)*: Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.

- Amanda, Agustina Rika, (2016). *Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*.
- Ayu, M . (2018). *Jurnal Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. <https://repo.STIKEScme-jbg.ac.id>. 18 April 2021.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Febriani C L, (2019). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa SDN Kelurahan Kampung Gedong Jakarta Timur: Universitas Negeri Jakarta*.
- Hardono, Y., Neherta, M., & Sarfia, R. (2019). *Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan . Keperawatan Jiwa*, 7(3), 257- 266.
- Lestari, Merita Ayu. 2018. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. STIKES Insan Cendekia Medika Jombang.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game*. Buletin Psikologi, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oktalia P, (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran*. [https://S1\\_010116A061\\_artikel\\_Pamor\\_Oktalia\\_\(1\)\[1\].pdf](https://S1_010116A061_artikel_Pamor_Oktalia_(1)[1].pdf). Diakses 18 April 2021
- Pratiwi, P.C (2012). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja*. Diakses dari: <https://Chandrajiwa.Psikolog,Fk,UNS.ac.id>. 18 April 2021.
- Purnama, A. E., Keloko, A.B., & Ashar, T. (2013). *Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Mata di Kelurahan Padang Bulan, Medan*. 0-7.
- R, Vitnalia (2012). *Multi Players Game Online*. <https://media.neliti.com>. Diakses pada 18 April 2021
- Saputra, dkk (2009). *Sejarah perkembangan Game Online*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setiawati, Gunando (2019). *Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game Online*. Jurnal Psikologi Malahayati, Volume 1, No 1, Maret 2019 30-34.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2018). *Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal*. JPPI,3,110–117.
- Satria, Rivo Armanda. 2015. *Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Kelas 2 Cupak Tengah Pauh, Kota Padang*. E-Journal Unad.
- Trisnawati, J., Nauli,F.A., & Agrina. (2014). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru*. Jurnal Ilmu Keperawatan
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). *Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dan Perilaku Agresif Siswa*. Juiperdo, 6(2), 83–91.