

Original Article

# Aggressive Behavior Reviewed From Online Game Addiction In Adolescent Boys In Class VIII: Cross Sectional Study

Perilaku Agresif Ditinjau Dari Kecanduan Game Online Pada Remaja Laki-Laki Kelas VIII: Studi Cross Sectional

Yudi Budianto<sup>1</sup>, Gita Rahra Miroso<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>. Prodi Diploma III Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Al-Ma'arif Baturaja

**\*Corresponding Author:**

**Yudi Budianto**

Prodi Diploma III Keperawatan, Sekolah  
Tinggi Ilmu Kesehatan Al-Ma'arif  
Baturaja

Email: tukangsunat03@gmail.com

**Keyword:**

Online Game Addiction, Aggressive  
Behavior, Adolescents.

**Kata Kunci:**

Kecanduan Game Online, Perilaku  
Agresif, Remaja.

© The Author(s) 2026

**Article Info:**

Received : May 06, 2026

Revised : May 28, 2026

Accepted : June 13, 2026

Cendekia Medika: Jurnal STIKes Al-  
Ma'arif Baturaja  
e-ISSN : 2620-5424  
p-ISSN : 2503-1392



This is an Open Access article  
distributed under the terms of the  
[Creative Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## Abstract

Online game addiction is a behavioral problem commonly experienced by adolescents and can lead to aggressive behavior. The increasing use of internet technology has made online games easily accessible, especially among students. This study aimed to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior among male eighth-grade students at SMP Negeri 13 Ogan Komering Ulu. This study used a quantitative method with a cross-sectional design. The population consisted of 117 students, with samples selected using purposive sampling. Data were collected using online game addiction and aggressive behavior questionnaires. Data analysis was conducted using univariate and bivariate analysis with the Chi-Square test. The results showed that 56 respondents (47.9%) experienced online game addiction, while 61 respondents (52.1%) did not. Aggressive behavior was categorized into low (32.5%), moderate (34.2%), and high (33.3%). The Chi-Square test showed a p-value of 0.001 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant relationship between online game addiction and aggressive behavior.

## Abstrak

Kecanduan game online merupakan salah satu masalah perilaku yang banyak dialami remaja dan dapat memicu munculnya perilaku agresif. Kemajuan teknologi internet menyebabkan game online semakin mudah diakses oleh pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku agresif ditinjau dari aspek penggunaan game online pada remaja laki-laki kelas VIII SMP Negeri 13 Ogan Komering Ulu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain cross-sectional. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah Populasi (total sampling) sebanyak 117 responden dengan teknik purposive sampling yang dilaksanakan pada bulan oktober 2025. Instrumen penelitian berupa kuesioner kecanduan game online dan perilaku agresif. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Chi-Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 56 responden (47,9%) mengalami kecanduan game online dan 61 responden (52,1%) tidak kecanduan. Perilaku agresif terdiri dari agresif rendah (32,5%), sedang (34,2%), dan tinggi (33,3%). Hasil uji Chi-Square menunjukkan nilai p-value = 0,001 ( $p < 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif.

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini memberikan kemudahan serta manfaat bagi manusia. Salah satu kemajuan teknologi adalah internet. Internet telah menempatkan dirinya sebagai salah satu yang bisa diakses dimana saja tanpa batas ruang dan waktu. Internet disebut menjadi pusat informasi tanpa hambatan karena dapat menghubungkan informasi dalam waktu singkat. Penggunaan internet sangat beragam, seperti untuk mencari informasi, menjadi alat komunikasi, sosialisasi,

pendukung pekerjaan sehari-hari dan sebagai hiburan. Salah satu penggunaan internet sebagai hiburan yang paling diminati saat ini adalah game online <sup>(1)</sup>.

Secara global, prevalensi kecanduan game online menunjukkan angka yang signifikan. *Meta-analisis terbaru* terhadap 53 studi internasional dengan melibatkan lebih dari 220.000 partisipan menemukan bahwa rata-rata 3,05% populasi dunia mengalami kecanduan game online. Angka ini lebih tinggi pada remaja dibandingkan orang dewasa, seiring dengan tingginya keterpaparan digital di usia muda. WHO

bahkan telah mengakui kondisi ini sebagai Gaming Disorder yang resmi tercantum dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)* sejak 2019, menandakan bahwa fenomena ini telah menjadi masalah kesehatan global yang membutuhkan perhatian serius<sup>(2)</sup>.

Fenomena kecanduan game online juga terlihat jelas di Sumatera Selatan, khususnya di Kota Palembang. Penelitian lokal menemukan bahwa sekitar 39,24% siswa SMP di Palembang mengalami kecanduan game online berdasarkan *Internet Gaming Disorder Scale*<sup>(11)</sup>. Selain itu, penelitian di SMPN 9 Palangkaraya melaporkan adanya hubungan signifikan antara adanya hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa/i<sup>(3)</sup>. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa dampak kecanduan game online tidak hanya berupa gangguan akademik, tetapi juga berpotensi menimbulkan masalah kesehatan mental dan perilaku sosial pada remaja di Palangkaraya. Hal ini tentu menjadi perhatian penting bagi lembaga pendidikan, tenaga kesehatan, serta orang tua dalam mengawasi dan membimbing penggunaan internet pada generasi muda.

Berdasarkan survei awal terhadap 20 siswa laki-laki kelas VIII di salah satu SMP Negeri 13 di Kabupaten OKU, ditemukan bahwa mayoritas siswa (75%) bermain game online setiap hari dengan durasi rata-rata 2–5 jam, pada jam tersebut adalah bermain game online di luar jam sekolah, terutama di rumah, baik setelah pulang sekolah, sore, maupun malam hari. Sekolah memiliki aturan larangan bermain game saat jam pelajaran, sehingga aktivitas bermain lebih dominan dilakukan di rumah. Game yang paling populer adalah *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile*. Sejumlah siswa menunjukkan tanda kecanduan ringan hingga sedang, seperti sulit mengatur waktu, menunda tugas sekolah, serta berkurangnya jam tidur. Selain itu, perilaku agresif juga tampak pada sebagian siswa, misalnya mudah tersulut emosi ketika kalah

dalam permainan atau saat diganggu ketika sedang bermain. Hal ini mengindikasikan adanya hubungan potensial antara kecanduan game online dengan munculnya perilaku agresif pada remaja di OKU. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji lebih dalam hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa laki laki kelas VIII SMP Negeri 13 OKU.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain cross-sectional, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan dependen dalam satu waktu pengukuran<sup>(4)</sup>. Desain ini dipilih karena mampu menggambarkan hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja secara cepat dan efisien tanpa memerlukan waktu follow-up yang panjang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 13 Ogan Komering Ulu. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian<sup>(5)</sup> dan didapatkan 117 responden. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VIII yang aktif dan bersedia menjadi responden, sedangkan kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak hadir saat penelitian berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, dimana untuk kategori kecanduan digunakan IAT (*internet Addiction Scale*) dengan 20 buah pertanyaan dan untuk perilaku agresif digunakan *Buss Perru Aggression Quostionnaire Scale* (BPAQ) yang terdiri dari 29 pertanyaan. kecanduan game online dan kuesioner perilaku agresif yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuesioner secara langsung kepada responden. Pengolahan data

dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu editing, coding, entry, dan cleaning <sup>(6)</sup>. Analisis data dalam penelitian ini meliputi: Analisis univariat, untuk mengetahui distribusi frekuensi dari masing-masing variabel Analisis bivariat, menggunakan uji Chi-Square untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif uji *chi-square* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara dua variabel kategorik <sup>(4)</sup>. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 dengan cara memasuki kelas dan

membagikan kuesioner dan siswa diarahkan untuk mengisi daftar pertanyaan yang ada dalam kuesioner tersebut serta memperhatikan prinsip etika penelitian yang meliputi *informed consent* (persetujuan responden), *anonymity* (tanpa nama), dan *confidentiality* (kerahasiaan data), sehingga hak dan privasi responden tetap terjaga selama proses penelitian <sup>(6)</sup>.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data penelitian ini ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden**

Kategori	Frekuensi	Persentase
<b>Kecanduan game online</b>		
Tidak Kecanduan	61	52.1%
Kecanduan	56	47.9%
<b>Perilaku Agresif</b>		
Rendah	38	32.5%
Sedang	40	34.2%
Tinggi	39	33.3%

Pada table 1 di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tidak ke canduan game online, yaitu sebanyak 61 responden (52,1%). Sementara responden yang termasuk dalam kategori kecanduan berjumlah 56 responden (47,9%). Persentase ini menunjukkan bahwa meskipun perbedaannya tidak terlalu jauh, kecanduan game online cukup tinggi pada remaja laki-

laki kelas VIII SMP Negeri 13 Ogan Komering Ulu. Menunjukkan bahwa perilaku agresif responden tersebar hampir merata pada tiga kategori, yaitu rendah (32,5%), sedang (34,2%), dan tinggi (33,3%). Distribusi yang seimbang ini menunjukkan bahwa perilaku agresif pada remaja di sekolah tersebut cukup beragam dan tidak terfokus pada satu kategori tertentu.

**Tabel 3 Hubungan Perilaku Agresif Pada Remaja Laki- Laki Dengan Kecanduan Game Online**

Perilaku agresif	Kecanduan Game Online		Jumlah	p-value
	Tidak Kecanduan	Kecanduan		
Rendah	24 (63.2%)	14 (36.8%)	38	<b>0,001</b>
Sedang	27 (67.5%)	13 (32.5%)	40	
Tinggi	11 (28.2%)	28 (71.8%)	39	
Total	62	55	117	

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Chi-Square, diperoleh nilai  $p$ -value = 0,001. Nilai ini berada di bawah batas signifikansi yang ditetapkan yaitu  $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan gabungan saja perilaku agresif pada remaja laki-laki

Penelitian ini dilakukan pada 117 responden yang seluruhnya merupakan remaja laki-laki kelas VIII di SMP Negeri 13 OKU. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif. Berdasarkan hasil analisis univariat, diketahui bahwa responden yang tidak kecanduan berjumlah 61 orang (52,1%), sedangkan responden yang kecanduan game online sebanyak 56 orang (47,9%). Hal ini menggambarkan bahwa hampir separuh dari remaja laki-laki telah menunjukkan tanda-tanda kecanduan, seperti bermain game dalam durasi lama, sulit mengontrol waktu bermain, lebih memilih bermain dibandingkan belajar, serta muncul rasa gelisah ketika tidak dapat mengakses game. Kondisi ini sesuai dengan teori bahwa remaja berada pada masa perkembangan yang rentan terhadap adiksi digital karena kontrol diri yang belum matang dan pengaruh teman sebaya yang kuat.

Berdasarkan hasil penelitian pada perilaku agresif pada responden terbagi menjadi tiga kategori, yaitu agresif rendah sebanyak 38 responden (32,5%), agresif sedang 40 responden (34,2%), dan agresif tinggi sebanyak 39 responden (33,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden berada dalam kategori sedang hingga tinggi, yang berarti perilaku agresif di kalangan remaja laki-laki cukup tinggi. Bentuk agresi yang muncul meliputi agresi verbal seperti membentak atau berkata

kasar, agresi fisik, serta emosi yang mudah meledak. Faktor internal seperti dorongan agresi alami pada remaja laki-laki dan faktor eksternal seperti lingkungan pertemanan, tekanan akademik, serta paparan konten digital, turut memengaruhi perilaku agresif.

Ketika kedua variabel dianalisis menggunakan uji Chi-Square, diperoleh nilai  $p = 0,001$ , yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja laki-laki kelas VIII SMP Negeri 13 OKU. Data crosstab menunjukkan bahwa responden dengan kategori perilaku agresif tinggi didominasi oleh kelompok yang kecanduan game online, yaitu 28 responden (71,8%), sedangkan responden dengan agresivitas rendah sebagian besar berasal dari kelompok tidak kecanduan. Temuan ini memperlihatkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap game online, semakin tinggi pula kecenderungan untuk menunjukkan perilaku agresif. Hasil ini didukung oleh teori General Aggression Model yang menjelaskan bahwa paparan game kompetitif dan penuh tekanan dapat meningkatkan emosi negatif, sehingga memicu kemarahan dan agresivitas.

Perkembangan teknologi informasi membuat internet menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk sebagai sarana hiburan melalui game online. Game online pada awalnya hanya digunakan sebagai aktivitas rekreasi, namun kini banyak remaja yang menghabiskan waktu berlebih untuk bermain sehingga menimbulkan kecanduan. Kecanduan game online ditandai dengan ketidakmampuan mengontrol waktu bermain, dorongan kuat untuk terus bermain, serta mengabaikan tugas atau aktivitas lain<sup>(7,12,13)</sup>.

Kondisi kecanduan ini tidak hanya berdampak pada pola belajar dan kesehatan, tetapi juga berpengaruh terhadap perilaku remaja. Salah satu dampak yang sering muncul adalah perilaku agresif. Remaja yang bermain game online secara berlebihan cenderung mudah tersulut emosi, terutama ketika mengalami kekalahan dalam permainan atau saat aktivitas bermainnya terganggu. Selain itu, penggunaan bahasa kasar dalam game sering terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memengaruhi pola interaksi sosial baik di sekolah maupun di rumah<sup>(8)</sup>. Interaksi yang intens dengan konten permainan yang kompetitif dan penuh tantangan juga dapat memicu peningkatan emosi negatif, seperti marah, frustrasi, dan impulsivitas. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan munculnya perilaku agresif pada remaja. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana kecanduan game online dapat memengaruhi perilaku remaja, khususnya perilaku agresif, agar dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas dan menjadi dasar dalam memberikan intervensi maupun pengawasan<sup>(14,15)</sup>.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Fahrizal dan Pratama yang menunjukkan bahwa lebih dari 60% remaja dengan kecanduan game online berada pada kategori perilaku agresif sedang hingga tinggi<sup>(9)</sup>. Penelitian Nurhalimah dkk. juga menemukan bahwa sekitar 65–70% responden yang kecanduan game online menunjukkan perilaku agresif sedang hingga tinggi, dengan nilai  $p = 0,001$ <sup>(10)</sup>. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini, dimana 71,8% responden dengan perilaku agresif tinggi didominasi oleh kelompok yang kecanduan game online.

Kesamaan hasil antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan game online merupakan faktor yang berperan penting dalam munculnya perilaku agresif pada remaja. Hal ini terjadi karena paparan game online yang bersifat kompetitif dan penuh tekanan dapat memicu emosi negatif seperti marah, frustrasi, dan impulsivitas, sehingga meningkatkan kecenderungan perilaku agresif. Bagi peneliti sendiri game online yang memiliki unsur kekerasan, persaingan justru sangat dinikmati oleh anak-anak karena meningkatkan tekanan adrenalin tersendiri disamping memunculkan jiwa kompetisi untuk membuat pemain akan mampu merasa lebih baik dan lebih baik lagi secara terus menerus, oleh karena itu kerjasama berbagai stake holder terkait baik kementerian komunikasi, kementerian pendidikan bahkan aparat penegak hukum sangat diperlukan guna meminimalisir terdistribusinya game online yang mengandung unsur kekerasan dan agresivitas ini. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan untuk meningkatkan pengawasan, memberikan edukasi, serta melakukan upaya pencegahan guna meminimalkan dampak negatif kecanduan game online terhadap perilaku remaja. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan gambaran nyata mengenai hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja laki-laki di lingkungan sekolah menengah pertama.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada remaja laki-laki kelas VIII SMP Negeri 13 Ogan Komering Ulu, dapat disimpulkan bahwa sebagian responden menunjukkan kecenderungan kecanduan game online, serta berperilaku agresif yang

tersebar dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antar kecanduan game online dengan perilaku agresif, Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, maka semakin besar kemungkinan remaja menunjukkan perilaku agresif.

Bagi orang tua, penting untuk membatasi waktu bermain game online, mengontrol intensitas penggunaan, serta mengawasi jenis game yang dimainkan agar sesuai dengan usia anak dan tidak mengandung unsur kekerasan. Selain itu, orang tua juga perlu memberikan edukasi mengenai perilaku yang baik saat bermain game, termasuk dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti durasi bermain, jenis game, kontrol diri, dan dukungan keluarga, serta dampak buruk permainan game online terhadap tumbuh kembang dan sosial anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Damayanti, A., Diah Delima, I., & Suseno, A. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Informasi dan Publikasi (Studi Deskriptif Kualitatif pada Akun Instagram @rumahkimkotatangerang)*.
2. Zhou, R., Morita, N., Ogai, Y., Saito, T., Zhang, X., Yang, W., & Yang, F. (2024). Meta-Analysis of Internet Gaming Disorder Prevalence: Assessing the Impacts of DSM-5 and ICD-11 Diagnostic Criteria. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 21, Number 6). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/ijerph21060700>
3. Wiyono, H., Ellisiya Program Studi Sarjana Keperawatan, E., Eka Harap Palangka Raya, Stik., Beliang No, J., Raya, J., Raya, P., & Tengah, K. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. In *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 12, Number 1).
4. Nugroho, A. S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika (teori, implementasi dan praktik dengan SPSS)*. Andi.
5. Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Rineka Cipta. Nursalam.
6. Ketut Swarjana. (2023). *Metodologi Penelitian Kesehatan Edisi Terbaru*. Andi.
7. Miswanto, Armitasari, & Muhazir. (2020). *Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan*
8. Miswari, N. M., Budi, A. K., & Herni Susanti. (2023). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE*. <http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan>
9. Fahrizal, Y., & Pratama, B. Y. (2021). Intensity Of Violent Behavior In Adolescents Addicted To Violent Online Games In Yogyakarta Indonesia. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.20527/dk.v9i1.9448>
10. Nurhalimah, N., Putri Sabila, B., Haryati, O., Wartonah, W., & Dinarti, D. (2023). Online Game Addiction Increases Risk of Violent Behaviour In Adolescents. *Journal of Health and Cardiovascular Nursing*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048>
11. Septiyani, K. P., Dewi, F. S. T., & Bintoro, B. S. (2024). *Hubungan tingkat kecanduan games online terhadap kejadian depresi pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Palembang* [Tesis tidak diterbitkan]. Program Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Gadjah Mada.
12. Akbar, H. (2020). *Penyuluhan dampak perilaku kecanduan game online*

- terhadap kesehatan remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 54-60. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
13. Fajar, M., Masyhuri, & Muda, Y. (2024). Kecanduan game online pada remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995-4001. [Journal of Education Research](#).
14. Hastani, S., & Budiman, A. (2022). Analisis dampak game online terhadap remaja. *Jurnal Kajian Sosial dan Humaniora*, 2(1), 15-24. [Jurnal SOSIAL APPISI](#).
15. Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. doi.org