

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : SMPN 14 Banjarmasin
- b. NPSN : 30304197
- c. Jenjang Pendidikan : SMPN
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Alamat Sekolah : Jl. Benua Anyar, No. 14
- f. RT/RW : 03/0
- g. Kode Pos : 70121
- h. Kelurahan : Benua Anyar
- i. Kecamatan : Banjarmasin Timur
- j. Provinsi : Kalimantan Selatan
- k. Negara : Indonesia

2. Visi Misi SMPN 14 Banjarmasin

a. Visi

Mewujudkan sekolah agar dapat menghasilkan SDM yang unggul, bermutu, berwawasan iptek, berakhlak mulia, berdasarkan iman dan taqwa. Dengan indikator:

- 1) Unggul dalam Perolehan Nilai Ujian Nasional dan Ujian Sekolah.

- 2) Unggul dalam aktifitas Keagamaan.
- 3) Berprestasi dalam kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler.
- 4) Berperan aktif dalam mengikuti kompetisi bidang akademik dan non akademik.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan terhadap siswa secara aktif dan berkeadilan.
- 2) Menumbuhkan semangat secara intensif tentang peningkatan mutu kepada semua warga sekolah.
- 3) Memotivasi dan membimbing siswa untuk menggali, memahami dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal.
- 4) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan kepada semua warga sekolah tentang ajaran agama dan budaya bangsa sehingga mampu bertindak arif dan bijak. Menerapkan manajemen partisipatif yang melibatkan Warga Sekolah dan Komite Sekolah.
- 5) Mengupayakan dan mewujudkan warga sekolah yang bertaqwa, berbudi luhur dan disiplin.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Deskriptif Secara Umum

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian yang diperoleh dari responden. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan data masing-masing variabel, dalam hal ini

variabel *Internet gaming addiction* dan *Agresivitas* pada siswa SMPN 14 Banjarmasin.

Data yang dianalisis meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi dari setiap variabel. Hasil analisis deskriptif ini memberikan informasi awal mengenai tingkat kecanduan bermain *game* daring dan tingkat agresivitas yang dimiliki oleh peserta didik sebelum dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

| Descriptive Statistic | | | | | |
|----------------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| <i>Internet gaming addiction</i> | 59 | 53 | 122 | 88,59 | 15,10 |
| Agresivitas | 59 | 14 | 47 | 31,81 | 5,77 |
| Valid N (listwise) | 59 | | | | |

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa variable X (*Internet gaming addiction*) memiliki nilai minimum sebesar 53 dan maksimum 122, dengan rata-rata (mean) sebesar 88,59 dan standar deviasi 15,10. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada siswa cenderung tinggi dengan sebaran data yang cukup bervariasi. Variable Y (Agresivitas) memiliki nilai minimum sebesar 14 dan maksimum 47, dengan rata-rata (mean) sebesar 31,81 dan standar deviasi 5,77. Ini menunjukkan bahwa tingkat agresivitas siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi dengan variasi data yang lebih merata.

2. Data Tingkat *Internet gaming addiction* di SMPN 14 Banjarmasin

Tingkat Skala *Internet gaming addiction* Secara Umum

Tabel 4.2 Kategori Skala *Internet gaming addiction*

| Interval | Kriteria | F | Persen |
|--------------------------|----------|----|--------|
| $X < 73,5$ | Rendah | 8 | 13,6% |
| $73,5 \leq X \leq 103,7$ | Sedang | 42 | 71,2% |
| $103,7 \leq X$ | Tinggi | 9 | 15,3% |
| Total | | 59 | 100% |

Tabel 4.3 Hasil *Internet Gaming* Secara Umum

| | | Kategori | | | |
|-------|--------|------------------|----------------|----------------------|---------------------------|
| | | <i>Frequency</i> | <i>Percent</i> | <i>Valid Percent</i> | <i>Cumulative Percent</i> |
| Valid | Rendah | 8 | 13,6 | 13,6 | 13,6 |
| | Sedang | 42 | 71,2 | 71,2 | 84,7 |
| | Tinggi | 9 | 15,3 | 15,3 | 100,0 |
| | Total | 59 | 100,0 | 100,0 | |

Berdasarkan data distribusi frekuensi, dari total 59 responden, mayoritas siswa berada pada kategori tingkat sedang dalam hal yang diukur, yaitu sebanyak 42 siswa atau 71,2%. Sementara itu, siswa dengan tingkat rendah berjumlah 8 orang (13,6%) dan yang berada pada tingkat tinggi sebanyak 9 orang (15,3%). Kategori ini ditentukan berdasarkan interval nilai, yaitu skor kurang dari 73,5 termasuk dalam kategori rendah, skor antara 73,5 hingga 103,7 termasuk kategori sedang, dan skor di atas 103,7 termasuk kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam rentang sedang sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan.

3. Data Tingkat Agresivitas di SMPN 14 Banjarmasin

Tingkat Skala Agresivitas Secara Umum

Tabel 4.4 Kategori Skala Agresivitas

| Interval | Kriteria | F | Persen |
|---------------------------|----------|----|--------|
| $X < 26,04$ | Rendah | 11 | 18,6% |
| $26,04 \leq X \leq 37,58$ | Sedang | 40 | 67,8% |
| $37,58 \leq X$ | Tinggi | 8 | 13,6% |
| Total | | 59 | 100% |

Tabel 4.5 Frekuensi Hasil Agresivitas Secara Umum

| | | Kategori | | | |
|-------|--------|------------------|----------------|----------------------|---------------------------|
| | | <i>Frequency</i> | <i>Percent</i> | <i>Valid Percent</i> | <i>Cumulative Percent</i> |
| Valid | Rendah | 11 | 18,6 | 18,6 | 18,6 |
| | Sedang | 40 | 67,8 | 67,8 | 86,4 |
| | Tinggi | 8 | 13,6 | 13,6 | 100,0 |
| | Total | 59 | 100,0 | 100,0 | |

Berdasarkan hasil kategorisasi data tingkat agresivitas siswa SMPN 14 Banjarmasin menggunakan tiga interval, diketahui bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang dengan skor antara 26,04 hingga 37,58 sebanyak 40 siswa (67,8%). Sementara itu, sebanyak 11 siswa (18,6%) termasuk dalam kategori rendah dengan skor di bawah 26,04, dan 8 siswa (13,6%) masuk kategori tinggi dengan skor di atas 37,58. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat agresivitas yang berada dalam batas sedang, dengan proporsi yang lebih kecil pada kategori ekstrem (rendah dan tinggi).

4. Korelasi antara *Internet gaming addiction* dan Agresivitas di SMPN 14

Banjarmasin

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data dalam penelitian ini memiliki sebaran yang mendekati distribusi normal. Hal ini penting karena sebagian besar uji statistik parametrik mengasumsikan bahwa data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (Asymp. Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Namun, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|--|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 59 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 0,0000000 |
| | Std. Deviation | 5,24870750 |
| Most Extreme Differences | Absolute | 0,058 |
| | Positive | 0,050 |
| | Negative | -0,058 |
| Test Statistic | | 0,058 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200 ^{c,d} |
| a. Test distribution is Normal. | | |
| b. Calculated from data. | | |
| c. Lilliefors Significance Correction. | | |
| d. This is a lower bound of the true significance. | | |

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,200. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini terdistribusi secara normal. Artinya, tidak terdapat penyimpangan signifikan dari distribusi normal, dan data memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan dalam analisis statistik parametrik seperti uji korelasi atau regresi. Dengan demikian, data yang digunakan dalam penelitian ini layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan metode statistik yang mengasumsikan distribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk menguji apakah terdapat hubungan linear antara variabel X dan variabel Y. Proses ini penting dalam menentukan jenis hubungan yang ada antara kedua variabel tersebut. Jika nilai signifikansi uji linearitas lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara variabel X dan variabel Y dapat dikatakan linear. Sebaliknya, jika nilai signifikansi uji linearitas kurang dari 0,05, maka hubungan antara variabel tersebut tidak bersifat linear. Berikut ini disajikan hasil uji linearitas yang telah dilakukan:

Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas

| ANOVA Table | | | | | | | |
|-------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|-------|
| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Y * X | Between Groups | (Combined) | 1363.699 | 37 | 36.857 | 1.364 | 0.227 |
| | | Linearity | 333.111 | 1 | 333.111 | 12.332 | 0.002 |
| | | Deviation from Linearity | 1030.588 | 36 | 28.627 | 1.060 | 0.455 |
| | Within Groups | | 567.250 | 21 | 27.012 | | |
| | Total | | 1930.949 | 58 | | | |

Berdasarkan hasil table di atas, hubungan antara variabel X (*Internet gaming addiction*) dan variabel Y (Agresivitas) bersifat linear. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada bagian Linearity yang sebesar 0.002, yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa hubungan tersebut tidak signifikan dan linear. Namun, bagian Deviation from Linearity memiliki nilai signifikansi 0.455, yang menunjukkan bahwa tidak ada penyimpangan yang signifikan dari linearitas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X dan Y adalah linear.

c. Uji Korelasi Product Moment Antara *Internet gaming addiction* dengan Agresivitas

Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara *Internet gaming addiction* (X) dengan Agresivitas (Y), dilakukan uji korelasi Pearson (Product Moment). Uji korelasi ini digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara kedua variabel kuantitatif yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, uji korelasi bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan

antara tingkat *Internet gaming addiction* dengan tingkat Agresivitas responden. Nilai korelasi yang positif (antara 0 hingga +1) menunjukkan adanya hubungan langsung, artinya semakin tinggi tingkat *Internet gaming addiction*, maka tingkat Agresivitas juga cenderung meningkat. Sebaliknya, nilai korelasi negatif (antara 0 hingga -1) menunjukkan hubungan terbalik, di mana semakin tinggi tingkat *Internet gaming addiction*, semakin rendah tingkat agresivitas. Jika nilai korelasi mendekati 0, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Adapun hasil uji korelasi product moment dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Korelasi Product Moment

| Correlations | | | |
|--|---------------------|--------|--------|
| | | Y | X |
| <i>Internet gaming addiction</i> | Pearson Correlation | 1 | .415** |
| | Sig. (2-tailed) | | 0.001 |
| | N | 59 | 59 |
| Agresivitas | Pearson Correlation | .415** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | 0.001 | |
| | N | 59 | 59 |
| **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). | | | |

Nilai Pearson Correlation sebesar 0.415 pada kedua variabel menunjukkan kekuatan hubungan yang moderat, dengan arah hubungan positif. Artinya, semakin tinggi tingkat *Internet gaming addiction*, semakin tinggi pula tingkat Agresivitas yang ditunjukkan oleh responden.

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.001 yang diperoleh dari uji korelasi ini lebih kecil dari 0.01, yang berarti bahwa hubungan yang ditemukan antara *Internet*

gaming addiction dan Agresivitas adalah signifikan pada tingkat signifikansi 0.01. Hasil uji korelasi Pearson antara *Internet gaming addiction* dan Agresivitas menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kedua variabel tersebut.

Tabel 4.9 Pedoman Derajat Hubungan

| No | Nilai | Interval Koefisien | Keterangan |
|----|---------------------|--------------------|--------------------|
| 1 | Pearson Correlation | 0,00-0,20 | Tidak ada hubungan |
| 2 | Pearson Correlation | 0,21-0,40 | Lemah |
| 3 | Pearson Correlation | 0,41-0,60 | Sedang |
| 4 | Pearson Correlation | 0,61-0,80 | Kuat |
| 5 | Pearson Correlation | 0,80-1,00 | Sangat Kuat |

Berdasarkan tabel kategori korelasi, nilai 0.415 masuk dalam interval 0,41 - 0,60, yang mengindikasikan bahwa hubungan antara *Internet gaming addiction* dan Agresivitas adalah sedang. Hasil ini memberikan indikasi bahwa terdapat hubungan moderat antara kecanduan permainan internet dan tingkat agresivitas pada sampel yang diteliti.

C. Pembahasan

1. Tingkatan terkait *Internet gaming addiction* di SMPN 14 Banjarmasin

Seperti yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, *Internet gaming addiction* menurut *American Psychiatric Association*, adalah sebuah perilaku kompulsif yang dapat mengesampingkan kepentingan lainnya seperti akademik dan

pekerjaan, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online*.⁸⁶

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa intensitas bermain *Game online* dari 59 responden di SMPN 14 Banjarmasin berada pada kategori tinggi sebanyak 9 orang dengan persentase 15,3%, kategori sedang 42 orang dengan persentase 71,2%, kategori rendah 8 orang dengan persentase 13,6%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam rentang sedang sesuai dengan kriteria penilaian yang digunakan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa mayoritas siswa SMP yang bermain *game online* memiliki tingkat perilaku agresif sedang, dengan intensitas bermain *game* yang juga berada pada kategori sedang (74,8%).⁸⁷ Demikian pula, pada penelitian lain ditemukan bahwa 64,58% responden dengan intensitas bermain *game* tinggi menunjukkan perilaku agresif verbal tinggi, mengindikasikan adanya korelasi antara frekuensi bermain *game* dengan kemunculan perilaku agresif.⁸⁸

Penelitian lain oleh Budiawan, Sari, dan Sujiah menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan kecenderungan perilaku agresif pada siswa SMP ($p = 0,001$), yang menunjukkan

⁸⁶ Sri Aulia, *Hubungan Antara Kecanduan Game Online*, hlm. 111.

⁸⁷ O. R. Setiawati & A. Gunado, "Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game Online," *Jurnal Psikologi Malahayati*, vol. 1, no. 1, 2019, hlm. 30–34.

⁸⁸ I. Isnaini, E. Malfasari, Y. Devita, & R. Herniyanti, "Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa*, vol. 9, no. 1, 2021, hlm. 235–242.

bahwa perilaku tersebut perlu mendapatkan perhatian lebih dari pihak sekolah maupun orang tua.⁸⁹

Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui teori Penguatan Operan (Operant Conditioning) dari B.F. Skinner, yang menyatakan bahwa perilaku yang diikuti oleh konsekuensi menyenangkan (misalnya perasaan senang saat menang dalam *game* atau mendapatkan penghargaan digital) cenderung diulang.⁹⁰ Intensitas sedang yang muncul pada sebagian besar siswa dapat mencerminkan bahwa aktivitas bermain *game* memberi cukup penguatan untuk tetap dilakukan secara konsisten, namun belum mencapai taraf kompulsif.

Selain itu teori *Uses and Gratifications* juga relevan untuk menjelaskan fenomena ini. Teori ini menyatakan bahwa individu menggunakan media, termasuk *game online*, untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, pelarian dari kenyataan, atau interaksi sosial.⁹¹ Hal ini menjelaskan mengapa sebagian besar siswa berada pada tingkat penggunaan sedang, karena *game* menjadi sarana pemenuhan kebutuhan tersebut, namun belum sampai menyebabkan kecanduan berat.

2. Tingkat Agresivitas di SMPN 14 Banjarmasin

Agresi atau *aggression* merupakan sebuah perilaku yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk menyakiti seseorang tertentu, baik secara fisik

⁸⁹N. Budiawan, N. N. Sari, & S. Sujiah, "Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja," *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, vol. 5, no. 2, 2024, hlm. 253–263.

⁹⁰B. F. Skinner, *Science and Human Behavior*, New York: Macmillan, 1953.

⁹¹E. Katz, J. Blumler, & M. Gurevitch, "Uses and Gratifications Research," *Public Opinion Quarterly*, vol. 37, no. 4, 1973, hlm. 509–523.

maupun psikologis. Agresi dalam kata lain adalah bentuk tindakan yang dilakukan untuk melukai individu yang tidak menginginkan kedatangan perilaku tersebut. Menurut Robert Baron, agresi merupakan perilaku seorang individu dalam melukai atau mencelakakan individu lain. Pengertian tersebut mencakup 4 faktor tingkah laku yang diantaranya adalah memiliki tujuan untuk melukai, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban, serta ketidakinan korban menerima perlakuan tersebut.⁹²

Agresivitas merupakan sebuah sifat yang dimiliki seorang individu. Dalam kecenderungannya melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku tersebut didasari oleh faktor-faktor yang dapat menyebabkan munculnya agresivitas pada diri seseorang. Perilaku agresif dinyatakan dengan agresi. Faktor-faktor tersebut dapat terjadi dari eksternal ataupun internal diri orang tersebut, yaitu diantaranya seperti kondisi lingkungan sekitar, pengaruh kelompok, serta pengaruh kepribadian dan kondisi fisik yang dialami oleh seseorang.⁹³

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 14 Banjarmasin, dapat diketahui bahwa Agresivitas dari 59 responden berada pada kategori tinggi sebanyak 8 orang dengan persentase 13,6%, kategori sedang 40 orang dengan persentase 67,8%, dan kategori rendah 11 orang dengan persentase 18,6%.

Temuan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori agresivitas sedang (67,8%) juga sejalan oleh penelitian Nurmalasari (2019) yang mengungkapkan bahwa siswa SMP dengan paparan *game online* cenderung menunjukkan perilaku

⁹²Aulia, "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Hilir Kota Medan Oleh : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan."

⁹³S.W Sarwono, *Psikologi Sosial Individu Dan Teori-Teori Psikologi Sosial* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).

agresif sedang, terutama dalam bentuk ekspresi verbal seperti membentak atau berkata kasar, dibandingkan dengan agresivitas fisik.⁹⁴

Penelitian lain oleh Prमितasari dan Wulandari (2020) juga menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara durasi bermain *game online* dengan tingkat agresivitas, namun sebagian besar siswa tetap menunjukkan agresivitas dalam kategori sedang.⁹⁵

Sementara itu, penelitian oleh Sari dan Kurniawan (2021) menegaskan bahwa remaja sering kali mengekspresikan agresi melalui cara-cara non-fisik, seperti kekesalan verbal atau sikap tidak kooperatif, yang dapat dikategorikan sebagai agresivitas sedang.⁹⁶ Ini mendukung interpretasi bahwa sebagian besar siswa SMP, termasuk di SMPN 14 Banjarmasin, belum menunjukkan perilaku agresif yang ekstrem meskipun terpapar *game online*.

Temuan bahwa mayoritas siswa menunjukkan agresivitas dalam kategori sedang dapat dijelaskan melalui Teori Frustrasi-Agresi dari *Dollard et al.* (1939). Teori ini menyatakan bahwa agresi merupakan hasil dari frustrasi, yaitu ketika individu mengalami hambatan dalam mencapai tujuan tertentu, termasuk saat tidak bisa menang dalam permainan atau terganggu saat bermain.⁹⁷ Dalam konteks siswa, frustrasi saat bermain *game* atau saat tidak diperbolehkan bermain dapat

⁹⁴Nurmalasari, S., *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri di Kota Bandung* (Jurnal Psikologi Remaja, 7(2), 2019) 112–119.

⁹⁵Prमितasari, D., & Wulandari, A., *Hubungan Antara Lama Bermain Game Online dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja* (Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 8(1), 2020) 45–52.

⁹⁶Sari, L. D., & Kurniawan, T., *Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Akibat Intensitas Bermain Game* (Jurnal Psikologi Sosial dan Pendidikan, 6(3), 2021) 130–138.

⁹⁷Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N. E., Mowrer, O. H., & Sears, R. R., *Frustration and Aggression* (New Haven: Yale University Press, 1939).

mendorong ekspresi agresif, baik verbal maupun non-verbal, yang tidak selalu muncul dalam bentuk agresivitas tinggi.

Selain itu, Teori Sosial Kognitif dari *Albert Bandura* juga mendukung hasil ini. Bandura menyatakan bahwa perilaku agresif dapat dipelajari melalui observasi, peniruan, dan penguatan.⁹⁸ Siswa yang sering menyaksikan perilaku agresif dalam *game online* atau dari sesama teman bermain bisa menginternalisasi perilaku tersebut, namun ekspresinya tergantung pada lingkungan sosial dan kontrol diri masing-masing, sehingga sebagian besar menunjukkan agresivitas dalam tingkat sedang.

3. Korelasi *Internet gaming addiction* dan Agresivitas di kalangan siswa SMPN 14 Banjarmasin.

Internet gaming addiction (IGA) merupakan suatu kondisi di mana individu menunjukkan perilaku kompulsif dalam bermain *game* daring, yang berdampak pada kehidupan sosial, akademik, dan emosionalnya. Menurut Young, IGA memiliki karakteristik seperti *salience* (prioritas utama terhadap *game*), *mood modification* (menggunakan *game* untuk mengatur emosi), *tolerance* (peningkatan kebutuhan waktu bermain), *withdrawal* (gejala negatif saat tidak bermain), *conflict* (masalah dengan orang lain karena bermain *game*), *relapse* (kembali bermain setelah berhenti), dan dampak negatif lainnya seperti gangguan kesehatan atau prestasi akademik menurun.⁹⁹

⁹⁸Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977)

⁹⁹Young, Kimberly S. *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder* (CyberPsychology & Behavior 1(3), 1998), 237–244.

Di sisi lain, agresivitas merupakan perilaku yang dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain secara fisik atau verbal, yang mencakup aspek-aspek seperti agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Menurut Buss dan Perry, agresivitas dapat muncul karena faktor emosional dan kognitif yang dipicu oleh frustrasi, stres, atau pengaruh lingkungan seperti media.¹⁰⁰

Hubungan antara IGA dan agresivitas dijelaskan dalam *General Aggression Model* (GAM) oleh Anderson dan Bushman. Model ini menyatakan bahwa pengalaman bermain *game*, terutama yang intens dan berlebihan, dapat meningkatkan kecenderungan agresif melalui aktivasi emosi negatif, pembentukan skema agresif dalam kognisi, dan berkurangnya sensitivitas terhadap kekerasan.¹⁰¹

Hasil uji korelasi menggunakan teknik Pearson menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara *Internet gaming addiction* dan agresivitas, dengan nilai korelasi $r = 0,415$ dan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Ini berarti terdapat hubungan positif yang sedang antara tingkat kecanduan *game online* dan perilaku agresif siswa. Semakin tinggi kecanduan terhadap *game online*, semakin besar pula kecenderungan siswa menunjukkan perilaku agresif, meskipun hubungan tersebut tidak tergolong kuat namun tetap signifikan secara statistik.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi tidak hanya berdampak pada waktu belajar, tetapi juga memengaruhi cara siswa merespons tekanan emosional. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sri Aulia yang menemukan bahwa terdapat

¹⁰⁰Buss, Arnold H., dan Mark Perry. *The Aggression Questionnaire* (Journal of Personality and Social Psychology, vol. 63, no. 3, 1992), 452–459.

¹⁰¹Anderson, Craig A., dan Brad J. Bushman, *Human Aggression* (Annual Review of Psychology, vol. 53, 2002), 27–51.

hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada remaja di Kota Medan.¹⁰² Penelitian lain oleh Dini dan Herdina juga menemukan bahwa kondisi psikologis seperti kesepian, yang sering menjadi salah satu pemicu individu untuk beralih ke *game online*, berkorelasi dengan meningkatnya perilaku agresif.¹⁰³

Temuan ini juga sejalan dengan *General Aggression Model* (GAM) dari Anderson dan Bushman (2002). Model ini menjelaskan bahwa paparan yang terus-menerus terhadap konten agresif dalam media, termasuk dalam *game online*, dapat membentuk *mental script* atau pola berpikir agresif dalam diri individu. Ketika seorang siswa sering bermain *game* yang mengandung kekerasan atau kompetisi sengit, maka cara berpikir dan respon emosionalnya dalam menghadapi konflik di dunia nyata juga bisa terbentuk ke arah agresif. Hal ini menjelaskan bagaimana kecanduan terhadap *game online* dapat mempengaruhi tingkah laku sosial siswa di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya.¹⁰⁴

Temuan ini juga diperkuat oleh wawancara kepada siswa yang peneliti lakukan, di mana beberapa siswa mengaku bermain *game online* lebih dari 5 jam perhari cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil, mudah marah, dan mengalami konflik dengan teman sebaya, guru, maupun orangtua. Misalnya, siswa yang masuk dalam kategori *Internet gaming addiction* kategori tinggi menunjukkan

¹⁰²Sri Aulia, *Hubungan Antara Kecanduan Game Online*, 111.

¹⁰³Dini dan Herdina, *Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Pemasyarakatan Anak Blitar oleh : Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya*.

¹⁰⁴Craig A. Anderson & Brad J. Bushman, *Human Aggression* (Annual Review of Psychology, Vol. 53 2002): 27–51.

perilaku seperti membantah perintah guru, membentak teman saat bercanda, mengeluarkan kata kata kasar saat bermain *game*, hingga mendorong siswa lain dalam situasi konflik kecil.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Internet gaming addiction* merupakan faktor risiko terhadap agresivitas pada siswa SMPN 14 Banjarmasin. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan orang tua untuk melakukan pengawasan terhadap durasi dan konten *game* yang dimainkan siswa, serta memberikan pendidikan emosional dan sosial agar siswa memiliki keterampilan mengelola emosi dan konflik secara positif.