

## AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE

**Khabibur Rohman**  
IAIN Tulungagung  
[haabib.rohman@gmail.com](mailto:haabib.rohman@gmail.com)

**Abstract.** *The internet offers a lot of convenience and comfort in human civilization. This can at least be seen in the digital economy, artificial intelligence, big data, robotic, and so on. Even so, the internet can also have a negative impact if the utilization is not appropriate. One of them is online games for children. Children who are addicted to online games tend to spend more time playing games than socializing with their peers. In addition, several online games also present content that is harmful to children's growth and development, such as pornography and violence. This study aims to analyze the addictive effects of online games on child aggressive. The approach used in this study is a quantitative approach. The results showed that addiction online game Mobile Legend: Bang-Bang has a significant effect on children's aggressiveness, with statistical data analysis results obtained that the higher the level of child addiction to online games, the higher the level of aggressiveness of the child.*

**Keywords:** *online games, aggressiveness, addictive*

**Abstrak.** *Internet menawarkan banyak sekali kemudahan dan kenyamanan pada peradaban umat manusia. Hal itu setidaknya bisa dilihat pada digital economy, artificial intelligence, big data, robotic, dan lain sebagainya. Meski begitu, internet juga bisa membawa dampak negatif jika pemanfaatannya tidak tepat. Salah satunya adalah game online pada anak-anak. Anak-anak yang kecanduan game online*

*cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game daripada bersosialisasi dengan teman sebaya. Selain itu, beberapa game online juga menyuguhkan konten yang berbahaya bagi tumbuh kembang anak seperti pornografi dan kekerasan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh adiktif game online terhadap agresivitas anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online Mobile Legend: Bang-Bang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresivitas anak, dengan analisis data statistik didapatkan hasil bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan anak terhadap game online, semakin tinggi pula tingkat agresivitas anak tersebut.*

**Kata kunci:** *game online, agresivitas, adiktif*

## **A. PENDAHULUAN**

Kemajuan yang dicapai umat manusia telah mencapai babak baru, yakni sebuah era yang kini akrab dengan sebutan era 4.0. Era ini hadir menggantikan era industri 3.0, era ini ditandai dengan *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur. Istilah 4.0 sendiri berasal dari sebuah proyek yang diinisiasi oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputersasi manufaktur. Perubahan yang dibawa oleh revolusi ini di antaranya bisa dilihat pada *digital economy, artificial intelligence, big data, robotic*, dan lain sebagainya. Perubahan signifikan atau bahkan radikal era ini dari era sebelumnya menjadikan era ini juga disebut *disruptive era*.<sup>1</sup>

Salah satu tulang punggung revolusi era 4.0 adalah teknologi internet. Internet telah mengubah banyak hal pada peradaban umat manusia. Pekerjaan-pekerjaan yang sebelumnya mengandalkan

---

<sup>1</sup> Muhammad Yahya, "Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia", Makalah Pidato Pengukuhan Guru Besar, tidak diterbitkan

kemampuan fisik, kini bisa dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Batasan jarak dan waktu tak lagi menjadi kendala besar. Hampir setiap aspek dalam kehidupan manusia tersentuh kemajuan yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi. Sebuah riset yang dilakukan oleh Zogby International di Amerika Serikat, diperoleh sebanyak 24% dari 1.950 responden mengaku internet memberikan dampak yang signifikan terhadap hidup mereka. Masih berdasarkan riset tersebut, masyarakat kini mengaku banyak yang tak bisa hidup tanpa internet dan membutuhkan konektivitas dengan kecepatan tinggi.<sup>2</sup>

Meski begitu, sebagaimana kemajuan lainnya, selalu saja ada sisi negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut. Sisi negatif tersebut salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan kemajuan secara tidak tepat. Salah satunya adalah fenomena *game online*. Menurut Poetoe sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab, *game online* adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga *user* dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Awal kemunculan fenomena ini adalah 2000-an dan terus *booming* hingga hari ini. Mereka yang kecanduan *game online* tidak hanya dari kalangan anak-anak saja, tapi telah menyentuh banyak kalangan tak terkecuali orang dewasa.<sup>3</sup> Hal ini tidak berarti bahwa *game online* selalu berdampak negatif, akan tetapi penggunaan secara berlebihan

---

<sup>2</sup> Muhamad Ngafifi, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya", *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 2, Nomor 1, 2014

<sup>3</sup> Jenab dan Adeng Hudaya, "Pengaruh *Adiktif Game online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi", *Research and Development Journal of Education*, Vol. 2 No. 1 Oktober 2015

terutama pada anak dengan tingkat kematangan tertentu bisa berakibat tidak baik.

Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain *game online* adalah berkurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan anak-anak sebayanya secara langsung. Anak yang kecanduan *game online*, bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari untuk bermain *game*. Selain itu, beberapa *game online* juga menghadirkan konten berbau kekerasan, pornografi dan konten berbahaya lain bagi anak yang belum memiliki kematangan fisik dan mental. Akibatnya, anak-anak kecanduan *game* dipercaya lebih agresif dalam banyak hal.

Penelitian ini hendak mengetahui bahawa *game online* pada anak, terutama dalam hal agresifitas dan jiwa sosialnya. Objek dalam penelitian ini adalah para siswa kelas 5 dan 6 di SDI Miftahul Huda Tulungagung. Para siswa dari 2 kelas tersebut akan diidentifikasi terlebih dahulu mana yang masuk kategori kecanduan *game online* dan mana yang tidak. Mereka yang teridentifikasi masuk kategori adiktif *game online* akan diukur tingkat agresifitas dan jiwa sosialnya dan dibandingkan dengan siswa yang tidak adiktif *game online*. *Game online* yang dipilih adalah *Mobile Legend: Bang-Bang*. Game ini tengah populer di kalangan para pecinta *game online*.

Kajian mengenai pengaruh *game online* terhadap agresivitas pernah dilakukan oleh Hafizha Fasya, lewat penelitian berjudul *Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)*. Penelitian tersebut mengonfirmasi bahwa intensitas bermain *game online* memiliki

pengaruh terhadap perilaku agresivitas anak-anak dan remaja di Kecamatan Tallo Kota Makassar.<sup>4</sup> Titik distingsi penelitian ini dengan penelitian yang tengah peneliti lakukan adalah objek penelitian yang bukan siswa sekolah.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan, dengan judul artikel *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*. Artikel yang dimuat di Jurnal Konseling Gusjigang ini membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa.<sup>5</sup> Meski sama-sama melakukan penelitian tentang bahaya adiktif *game online*, tapi penelitian ini berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan pada aspek objek penelitian dan juga variabel terikat, yakni pada anak sekolah dasar dan agresifitas anak.

## **B. KAJIAN TEORI**

### *Game Online*

Pada mulanya *game online* dikenal dengan istilah “Game Jaringan”, yang berupa kumpulan beberapa PC (*personal computer*) yang terhubung satu sama lain sehingga antar *user* satu dengan yang lain bisa terhubung. Game jaringan yang *support* dimainkan saat itu tak sebanyak saat ini, sebutlah salah satunya *Counter Strike*. Meski belum secanggih

---

<sup>4</sup> Hafizha Fasya, dkk., “Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)”, *Hasanuddin Student Journal*, Vol. 1 No. (2): 127-134, Desember 2017

<sup>5</sup> Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta”, *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1. (Januari-Juni 2017)

sekarang, Counter Strike pun sudah digemari dan membuat banyak orang kecanduan dan betah berlama-lama di *game center*. Seiring dengan perkembangan zaman, *game online* tak lagi harus terhubung menggunakan jaringan kabel dan berada di satu area, tapi sudah bisa nirkabel. Jika pada game jaringan seseorang hanya bisa bermain game bersama dengan teman-teman di sebelahnya, maka pada *game online* setiap pemain dapat bermain dengan siapapun dari berbagai belahan dunia.<sup>6</sup>

*Game* atau permainan pada mulanya diciptakan sebagai sarana melepas penat atau mengatasi stres. Oleh karena itu, bermain *game* hanya dilakukan pada waktu luang dan konten *game* pun didominasi hiburan-hiburan. Seiring perkembangan zaman, *game* bisa dilakukan secara daring, sehingga antar pemain tidak harus berada dalam satu tempat. Selain itu persaingan dalam *game* tak lagi melibatkan antar manusia tapi bisa juga manusia dengan komputer atau server. Permainan seperti ini lazim disebut dengan *game online*.<sup>7</sup>

*Game online* hanya bisa dioperasikan menggunakan koneksi internet. Dalam *game online* terjadi interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Pendapat berbeda dinyatakan Andrew Rollings dan Ernest Adams, menurutnya *game online* lebih tepat disebut dengan teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan. Dari serangkaian pendapat tersebut di atas dapat

---

<sup>6</sup> Aji Candra Zebeh, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), 2

<sup>7</sup> Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensif..."

disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.<sup>8</sup>

#### *Kecanduan Game online*

Arthur sebagaimana dikutip oleh Yohanes Yusuf mendefinisikan kecanduan dengan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang serta dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *addiction*, dalam istilah psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Pada mulanya istilah *addiction* atau kecanduan hanya disematkan pada kasus penyalahgunaan obat, namun dalam perkembangannya kecanduan digunakan pada banyak ranah. Pengertian *addiction* kemudian meluas pada tingkah laku yang mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukkan), tak terkecuali *video game playing*.<sup>9</sup>

Maka dalam konteks penelitian ini, pengertian kecanduan *game online* Mobile Legend: Bang-Bang adalah suatu keadaan dimana seseorang memainkan permainan online Mobile Legend: Bang-Bang secara berulang-ulang dan terikat pada kebiasaan tersebut, frekuensi memainkannya terus mengalami peningkatan, dan tidak lagi memperdulikan konsekuensi negatif yang menyertai aktifitas tersebut.

---

<sup>8</sup> Adams & Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Second Edition. Berkeley, CA; New Riders, 2007

<sup>9</sup> Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, "Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja", *Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017

*Ciri – ciri remaja yang Kecanduan Game online*

Mengalami ketergantungan pada hal apapun sangatlah tidak baik, tak terkecuali pada game online. Perilaku bermain game online secara berlebihan dapat mengancam atau setidaknya merusak relasi/pekerjaan/pendidikan para pelakunya. Sebagian besar motif seseorang bermain game online adalah sebuah upaya pelarian diri dari perasaan negatif. Sedikitnya ada empat indikator seseorang dapat dikatakan telah mengalami kecanduan *game online* sebagaimana yang dikemukakan Chen dan Chang berikut ini:<sup>10</sup>

- a) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama mereka yang mengalami kecanduan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan suatu sesuatu secara berulang.
- b) *Withdrawal* (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami kecanduan adalah si pelaku merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini adalah *game online*.
- c) *Tolerance* (toleransi). Indikator ketiga seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu adalah adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat kecanduan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya.
- d) *Interpersonal and health-related problems* (*masalah hubungan interpersonal dan kesehatan*). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah

---

<sup>10</sup> Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 03 No. 1, 2016.



kecanduan adalah pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena dalam pikiran mereka hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi.

*Dampak Kecanduan Game Online*

Melakukan apapun dalam kadar yang berlebihan tentu saja tidak baik, tak terkecuali bermain *game online*. Berikut ini adalah beberapa dampak negatif dari bermain game online secara berlebihan:<sup>11</sup>

- a) Tidak baik untuk kesehatan, khususnya kesehatan mata dan timbulnya kelelahan. Jarak antara mata dengan layar ponsel atau PC yang terlalu dekat sangat berbahaya bagi kesehatan mata, terlebih jika dilakukan dalam kurun sampai berjam-jam tanpa henti. Tidak hanya itu, dalam beberapa kasus karena terlalu asik bermain *game online* seseorang juga mengabaikan makan dan istirahat yang merupakan kebutuhan tubuh.
- b) Menurunnya minat belajar anak. *Game online* akan membuat anak-anak mudah sekali kehilangan konsentrasi dan fokus. Mereka akan lebih tertarik pada visualisasi yang atraktif seperti halnya yang biasa mereka lihat pada game, sehingga tidak begitu tertarik membaca atau belajar.
- c) Mengajarkan kekerasan atau agresivitas. Anak adalah seorang peniru yang andal, sedangkan banyak sekali konten game online yang menghadirkan kekerasan, peperangan atau bahkan

---

<sup>11</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, (Jogyakarta: A+Plus Books, 2010). 45-47.

pembunuha. Hal ini sedikit banyak akan mempengaruhi psikologi anak yang terbiasa memainkan game seperti itu.

### *Agresivitas*

Berowitz dalam Siswoyo dan Yuliansah mendefinisikan agresivitas sebagai sebuah tindakan dengan maksud melukai atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis. Perilaku agresif dilakukan seseorang secara reflek karena keinginan untuk melukai tersebut telah ada dalam pikirannya. Karena luka (baik fisik maupun psikis) yang ditimbulkan pun sangat serius, maka kita harus pula menganggap perilaku agresif ini dengan serius. Perilaku agresif pada anak biasanya merupakan perwujudan dari rasa marah dan frustrasi.<sup>12</sup>

#### a) Jenis Perilaku Agresif

Lancelotta dan Vaughn membagi perilaku agresi dan reaksi anak-anak terhadap penerimaan sosial menjadi 4 tipe, yaitu:

- (a) agresi fisik yang diprovokasi, misalkan membalas perilaku agresif orang lain akibat diprovokasi
- (b) agresi yang meledak, seperti tantrum atau marah tanpa ada alasan yang jelas
- (c) agresi lisan, melakukan intimidasi atau ancaman terhadap orang lain

---

<sup>12</sup> Siswoyo dan Yuliansah, "Hubungan antara *Confused Identity* dengan Perilaku Agresif Remaja pada Siswa SMP Negeri 22 Kelas VII Palembang", *Psikis-Jurnal Psikologi Islam*, Vol. 2 No. 1, 2016

- (d) agresi secara tak langsung, misalnya menceritakan pada guru bahwa siswa lain yang melakukan kesalahan.

Pendapat berbeda disampaikan Baron dan Byrne dalam Faturrohman, menurutnya ada 8 macam perilaku agresi, antara lain: (1) agresi langsung fisik verbal; (2) agresi langsung aktif nonverbal; (3) agresi langsung pasif verbal; (4) agresi langsung pasif nonverbal; (5) agresi tidak langsung aktif verbal; (6) agresi tidak langsung aktif nonverbal; (7) agresi tidak langsung pasif verbal; dan (8) agresi tidak langsung pasif nonverbal.<sup>13</sup>

b) Faktor Agresivitas

Tidak mungkin sebuah perilaku muncul begitu saja dari ruang hampa, pastilah perilaku tersebut muncul disebabkan oleh sesuatu hal yang lain, tak terkecuali agresivitas. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan agresivitas, yaitu faktor personal, sosial, kultural, gender, sumber daya, media massa dan situasional. Namun beberapa penelitian juga mengonfirmasi bahwa perilaku agresif dari seseorang lebih banyak disebabkan karena rasa kesepian. Para pecandu *game online* yang telah menarik diri dari pergaulan nyata, atau setidaknya berkurang intensitas interaksi sosialnya, merasa kesepian dan akhirnya berperilaku agresif sebagai pelampiasan.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Farah Arriani, "Perilaku Agresif Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 8 Edisi 2, November 2014

<sup>14</sup> Ferina Oktavia Dini dan Herdina Indrijati, "Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar", *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, Vol. 03 No. 03, Desember 2014

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yakni penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal atau angka yang nantinya akan diolah menggunakan metode statistik.<sup>15</sup> Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung yang berjumlah 269. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah kelas 5 dan 6 yang berjumlah 69. Para siswa dari dua kelas tersebut akan dianalisis tingkat kecanduannya terhadap *game online* Mobile Legend: Bang-Bang. Setelah itu menggunakan alat ukur kuesioner akan diperoleh data mengenai tingkat agresivitas dan jiwa sosial mereka.

Para siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini sejumlah 69 siswa diukur tingkat kecanduan mereka pada game online Mobile Legend: Bang-Bang menggunakan parameter yang dirumuskan oleh Chen dan Chang berikut ini:

Kriteria Adiksi	Frekuensi
Compulsion	
Withdrawal	
Tolerance	
Interpersonal and helath-related problems	

Seorang anak dikategorikan telah mengalami kecanduan pada *game online* jika memenuhi keempat kriteria tersebut di atas. Dari data di atas dapat diketahui bahwa terdapat 23 anak yang mengalami

---

<sup>15</sup> Azwar Saifuddin. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001)

kecanduan pada *game online* Mobile Legend: Bang-Bang. Terdapat 14 anak yang juga memainkan *game online* tersebut namun belum sampai pada tahap kecanduan. Sedangkan 32 siswa sisanya tidak memainkan *game online* sama sekali.

Lewat data di atas diperoleh informasi bahwa sebanyak 37 anak mengabaikan alasan kesehatan yang mungkin muncul dari kecanduan *game online*. Sedangkan 34 anak terindikasi mengalami kompulsif atau mengalami dorongan dari dalam diri untuk bermain *game online* secara terus menerus. Indikator selanjutnya yang dialami anak-anak yang memainkan *game online* adalah mengalami *withdrawal* atau kesulitan penarikan diri untuk tidak memainkan *game online* tersebut. Sedangkan gejala kecanduan yang paling sedikit dialami anak-anak *tolerance*, yakni dorongan untuk melakukan permainan *game online* secara terus menerus. Terdapat setidaknya 23 anak yang mengaku mengalami hal tersebut. Selanjutnya, baik siswa yang teridentifikasi kecanduan *game online* maupun tidak diuji tingkat agresivitas dan jiwa sosialnya menggunakan kuesioner.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Pengaruh Kecanduan Game Online Mobile Legend: Bang-Bang terhadap Agresivitas Anak*

Uji nilai t

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
agresivitas	70	32.76	6.766	.809

One-Sample Test	
	Test Value = 70

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
agresivitas	46.052	69	.000	37.243	38.86	35.63

T hitung > T table  
46.052 > 1.66 sig. < 0.05 maka H0 ditolak

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
adiktif	70	100.0%	0	.0%	70	100.0%

#### Descriptives

		Statistic	Std. Error
adiktif	Mean	50.371	1.2878
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 47.802	
		Upper Bound 52.941	
	5% Trimmed Mean	50.048	
	Median	48.000	
	Variance	116.092	
	Std. Deviation	10.7746	
	Minimum	33.0	
	Maximum	73.0	
	Range	40.0	
	Interquartile Range	16.0	
	Skewness	.443	.287
	Kurtosis	-.717	.566

*Uji regresi*

**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	adiktif <sup>a</sup>		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: agresivitas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	14.997	3.245		4.622	.000
adiktif	.353	.063	.561	5.595	.000

a. Dependent Variable: agresivitas

**Correlations**

		adiktif	agresivitas
adiktif	Pearson Correlation	1	.561**
	Sig. (2-tailed)		.000

	N	70	70
agresivitas	Pearson Correlation	.561**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	70	70

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nilai uji korelasi tingkat kecanduan dengan agresivitas menghasilkan nilai .56 dengan nilai sig .001 Nilai  $r = 0.56$  0.01 Maka  $H_0$  di tolak. Semakin besar tingkat kecanduan seseorang terhadap *game online* maka semakin besar pula nilai agresivitasnya.

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian terdahulu tentang hasil dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online Mobile Legend: Bang-Bang dengan agresivitas dan jiwa sosial anak. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.04 > 1.686$  dan nilai signifikan variable constant yang lebih kecil dari nilai probabilitas  $0.004 < 0.005$ . dengan demikian maka pengujian hipotesis menunjukkan hasil  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin sering seseorang anak memainkan game online mobile legend, maka semakin tinggi pula agresivitas seorang anak. Sebaliknya, anak-anak yang mengalami kecanduan game online akan memiliki jiwa sosial yang rendah



## DAFTAR PUSTAKA

Adams & Rollings. 2007. *Fundamentals of Game Design*. Second Edition. Barkeley, CA; New Riders.

Dini, Ferina Oktavia dan Herdina Indrijati, “Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Agresif pada Anak Didik di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar”, *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, Vol. 03 No. 03, Desember 2014

Arriani, Farah. “Perilaku Agresif Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 8 Edisi 2, November 2014

Fasya, Hafizha dkk., “Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)”, *Hasanuddin Student Journal*, Vol. 1 No. (2): 127-134, Desember 2017

Jenab dan Adeng Hudaya, “Pengaruh *Adiktif Game online* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi”, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 2 No. 1 Oktober 2015

Kholidah, Zakiyah “Pendidikan Nilai-Nilai Sosial bagi Anak dalam Keluarga Muslim (Studi Kasus di RT 09 Dukuh Papringan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)”, *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 3, No. 1, Maret 2013

Kurniawan, Drajat Edy “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta”, *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1. (Januari-Juni 2017)

Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 03 No. 1, 2016.

Ngafifi, Muhamad, “Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Volume 2, Nomor 1, 2014

Siswoyo dan Yuliansah, “Hubungan antara *Confused Identity* dengan Perilaku Agresif Remaja pada Siswa SMP Negeri 22 Kelas VII Palembang”, *Psikis-Jurnal Psikologi Islam*, Vol. 2 No. 1, 2016

Soenarko, Bambang dan Endang Sri Mujiwati, “Peningkatan Nilai Kepedulian Sosial melalui Modifikasi Model Pembelajaran Konsiderasi pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri”, *Efektor*, No. 26 April 2015

Wishnubroto, Widarso. 2005. *Sukses Membangun Rasa Percaya Diri*, Jakarta: PT. Gramedia.

Yahya, Muhammad, “Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia”, Makalah Pidato Pengukuhan Guru Besar, tidak diterbitkan

Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, “Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”, *Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017.

Filename: 8  
Directory: C:\Users\Lenovo\Documents  
Template: C:\Users\Lenovo\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.  
dotm  
Title: PENGEMBANGAN SKALA SIKAP DIFERENSIAL  
SEMANTIK TERHADAP KALKULUS  
Subject:  
Author: PPs  
Keywords:  
Comments:  
Creation Date: 3/17/2017 4:16:00 PM  
Change Number: 181  
Last Saved On: 9/5/2018 4:42:00 AM  
Last Saved By: Windows User  
Total Editing Time: 1,140 Minutes  
Last Printed On: 9/5/2018 8:54:00 AM  
As of Last Complete Printing  
Number of Pages: 18  
Number of Words: 3,381 (approx.)  
Number of Characters: 19,277 (approx.)