

# HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN 150 GATOT SUBROTO KOTA BANDUNG

Risgi Ergianto<sup>1</sup>, Ns. Vena Annisa R, S.Kep., M.Kep<sup>2</sup>,

Ns. Emma Aprilia Hastuti, S.Kep., M.Kep<sup>3</sup>, Ns. Indah Mentari, S.Kep., M.Kep<sup>4</sup>

Program Studi Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Dharma Husada, Jl. Terusan Jakarta

No.75, Cicaheum, Kec. Kiaracondong, Kota Bandung, Jawa Barat 40282, Indonesia

risgisaja00@gmail.com

## ABSTRACT

**Background:** Online games are increasingly popular among elementary school children. Excessive use may lead to addiction, which is suspected to contribute to aggressive behavior. **Objective:** This study aimed to analyze the relationship between online game addiction and aggressive behavior among elementary school students. **Methods:** This research used a quantitative method with a correlational cross-sectional design. The population was 190 students of grade V and VI at SDN 150 Gatot Subroto Bandung. A total of 136 respondents were selected using Slovin formula and proportional random sampling. Instruments included The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire and Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ). Data were analyzed using the Spearman Rank correlation test. **Results:** Most respondents were not addicted to online games (77.9%), while 22.1% showed mild addiction. Aggressive behavior was found mostly at a moderate level (69.1%). Spearman Rank test showed a significant positive correlation between online game addiction and aggressive behavior ( $r = 0.481$ ;  $p < 0.001$ ). **Conclusion:** There is a significant relationship between online game addiction and aggressive behavior among elementary school students. Parental supervision and school interventions are recommended to minimize negative impacts.

Keywords: Online game addiction, aggressive behavior, elementary school children

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** Game online semakin populer di kalangan anak sekolah dasar. Penggunaan berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang diduga berkontribusi terhadap perilaku agresif. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional cross-sectional. Populasi penelitian adalah 190 siswa kelas V dan VI di SDN 150 Gatot Subroto Bandung. Sebanyak 136 responden dipilih dengan rumus Slovin dan teknik proportional random sampling. Instrumen yang digunakan adalah *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* dan *Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)*. Analisis data menggunakan uji korelasi Spearman Rank. **Hasil:** Mayoritas responden tidak mengalami kecanduan game online (77,9%), sedangkan 22,1% menunjukkan kecanduan ringan. Perilaku agresif mayoritas berada pada kategori sedang (69,1%). Uji Spearman Rank menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecanduan game online dengan

perilaku agresif ( $r = 0,481$ ;  $p < 0,001$ ). **Kesimpulan:** Terdapat hubungan signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar. Pengawasan orang tua dan intervensi sekolah diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif. Kata Kunci: Kecanduan game online, perilaku agresif, anak sekolah dasar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan sering digunakan dari berbagai yang dapat menjembatani segala keterbatasan ruang dan waktu, yaitu internet. perkembangan internet adalah munculnya *game online*, Game online adalah sebuah permainan yang dioperasikan dengan menggunakan koneksi internet. Penggunaan game online yang sangat lama menyebabkan kecanduan, kecanduan game online adalah salah satu jenis kecanduan dari teknologi internet sebagai penyebabnya atau di kenal dengan *game addiction disorder*. (Aran and Elwindra)

Kecanduan *game online* menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada anak (Mustika et al., 2020). Hal ini disebabkan karena anak mudah meniru apa yang didengar, lihat, dan rasakan dengan tanpa adanya proses berpikir tentang benar atau salah perilaku tersebut. Perilaku ini, anak dapatkan melalui pengaruh dari kecanduan game yang menyebabkan perilaku agresif (Marini et al.)

Fenomena ini di perkuat oleh penelitian sebelumnya dari hasil penelitian Gunawan (2018) juga mengatakan bahwa anak-anak usia 6-11 tahun bermain game 4,5-6 jam/hari. Dan juga mendapati 6 anak usia 10-13 tahun di SDN Jumeneng, Sleman mengalami kecanduan game online. Kecanduan game online menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada anak (Marini et al.)

Hasil studi pendahuluan pada 10 siswa SDN 150 Gatotsubroto menunjukkan bahwa siswa-siswi melaporkan perilaku agresif yang diakibatkan kecanduan game online. Mereka mengaku game online dapat mempengaruhi perilaku, emosional, dan perasaan negatif sehingga dapat menimbulkan perilaku agresif

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan metode cross-sectional untuk mengetahui hubungan penggunaan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa SDN 150 Gatotsubroto Kota Bandung dengan Sampel sebanyak 136 responden diperoleh dengan teknik purposive sampling.

Instrumen penelitian yaitu *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* untuk mengukur tingkat kecanduan game online pada anak dan *Buss-Perry Aggression Questionnaire* untuk mengukur tingkat perilaku agresif. Data dikumpulkan melalui lembar kuesioner setelah responden menyetujui informed consent.

Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Spearman Rank. Penelitian ini memperhatikan prinsip etika penelitian, yaitu *informed consent*, *anonymity*, *beneficence*, dan *non-maleficence*.

## HASIL

**Tabel 1**

### **Karakteristik responden**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki-laki	81	59,6
Perempuan	55	40,4
Usia 10 tahun	23	16,9
Usia 11 tahun	71	52,2
Usia 12 tahun	42	30,9

Berdasarkan tabel 1 hasil penelitian terhadap 136 responden, diketahui bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 81 orang (59,6%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 55 orang (40,4%).

Temuan ini mengindikasikan bahwa jumlah anak laki-laki lebih dominan dibandingkan anak perempuan dalam penelitian ini. Dilihat dari distribusi usia, mayoritas responden berada pada usia 11 tahun, yaitu sebanyak 71 anak (52,2%). Selanjutnya, 42 anak (30,9%) berusia 12 tahun, dan 23 anak (16,9%) berusia 10 tahun

**Tabel 2**

### **Tingkat Kecanduan Game Online**

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tidak kecanduan	106	77,9
Ringan	30	22,1
Berat	0	0

Hasil pada tabel 2 ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak tergolong dalam kategori tidak kecanduan, yaitu sebanyak 106 siswa (79,1%). Sementara itu, sebanyak 30 siswa (20,9%) termasuk dalam kategori kecanduan ringan, dan tidak terdapat responden yang tergolong dalam kategori kecanduan berat (0%). Temuan ini menemukan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan gejala kecanduan yang serius terhadap game online. Namun, keberadaan responden dengan tingkat kecanduan ringan tetap perlu menjadi perhatian

**Tabel 3**

### **Tingkat Perilaku Agresif**

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Agresivitas Rendah	38	28,7
Agresivitas Sedang	94	68,2
Agresivitas Tinggi	4	3,1

Pada tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori perilaku agresif sedang, yaitu sebanyak 94 anak (68,2%). Sementara itu, sebanyak 38 siswa (28,7%) termasuk dalam kategori agresif rendah, dan hanya 4 siswa (3,1%) yang tergolong memiliki perilaku agresif tinggi. Hasil menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa tidak menunjukkan perilaku agresif tinggi, namun mayoritas tetap berada pada tingkat agresivitas sedang.

**Tabel 4**  
**Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif (Spearman Rank)**

Tingkat kecanduan Game Online	Perilaku Agresif						Jumlah	
	Rendah		Sedang		Tinggi		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%
Tidak kecanduan	37	34.91	67	63.21	2	1.89	106	77.94
Kecanduan Ringan	1	3.33	27	90	2	6.67	30	22.06
Kecanduan berat	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>27.94</b>	<b>94</b>	<b>69.12</b>	<b>4</b>	<b>2.94</b>	<b>136</b>	<b>100</b>
<b>p-value</b>	<b>r</b>	<b>p-value</b>						
< 0,001	0,481	< 0,001						

Hasil dari tabel 4 berikut di dapatkan dari total 136 siswa pada tingkat kecanduan game online untuk tidak kecanduan sebanyak 106 siswa (77,94%), untuk kecanduan ringan sebanyak 30 siswa (22,06%) dan tidak di dapatkan kecanduan berat. Untuk kategori perilaku agresif didapatkan agresivitas rendah sebanyak 38 siswa (27,94), untuk perilaku agresivitas sedang sebanyak 94 siswa (69,12%) dan agresivitas tinggi sebanyak 4 siswa (2,94%), dan didapatkan juga tidak kecanduan 106 (77,94%) mengalami agresivitas rendah sebanyak 37

siswa (34,91%), agresivitas sedang (63,21%) dan untuk agresivitas tinggi 2 siswa (1,89%) dan pada kecanduan ringan sebanyak 30 siswa (22,06%) pada agresivitas rendah 1 siswa (3,33), agresivitas sedang 27 siswa (90,00%) agresivitas tinggi (6,67%) dan dapat di simpulkan mayoritas perilaku agresif berada pada kategori sedang dan untuk kategori kecanduan didapatkan kategori ringan dengan perilaku agresif sedang yang cukup tinggi dan tidak di dapatkan kecanduan berat

Dari hasil analisis menggunakan uji Spearman's rho, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,481 dengan tingkat signifikansi  $p < 0,001$ . Analisis ini melibatkan 136 responden anak sekolah dasar. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat dan positif antara kecanduan game online dengan perilaku agresif. Koefisien korelasi sebesar 0,481 mengindikasikan adanya hubungan yang sedang dan searah antara kedua variabel. Dengan nilai  $p < 0,001$ , maka hubungan ini dinyatakan signifikan secara statistik, artinya kecil kemungkinan hasil ini terjadi. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara tingkat kecanduan game online dan perilaku agresif. Hubungan ini bersifat positif dengan kekuatan sedang, yang berarti semakin tinggi kecanduan, semakin tinggi pula potensi agresivitas.

## PEMBAHASAN

### Kecanduan game online pada siswa di SDN 150 Gatotsubto

Berdasarkan hasil dari tabel 2 diketahui sebagian responden berada dalam kategori tidak kecanduan berdasarkan skor *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*, yaitu sebanyak 106 siswa (79,1%). Sementara itu 30 siswa

(20,9%) termasuk dalam kategori kecanduan ringan, dan tidak terdapat responden yang tergolong dalam kategori kecanduan berat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SDN 150 Gatotsubroto yang bermain game online berusia 10-12 tahun. Anak pada usia 1-6 tahun memiliki karakteristik aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, permainan bersifat individu, bersifat spontan dan ingin tahu. Karakteristik anak usia 6-8 tahun yaitu permainan bersifat kelompok, tidak terlalu tergantung dengan orang tua. Karakteristik anak usia 8-12 tahun yaitu permainan bersifat kelompok, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, memiliki sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki dan aktif

Menurut WHO (2018), kecanduan game online digolongkan sebagai *gaming disorder* yang ditandai dengan hilangnya kontrol dalam bermain, meningkatnya prioritas pada game dibanding aktivitas lain, serta tetap melanjutkan bermain meskipun sudah menimbulkan konsekuensi negatif. Pada penelitian ini, siswa dengan kecanduan ringan cenderung memperlihatkan pola hidup kurang teratur, kesulitan berkonsentrasi, serta mudah emosional.

Temuan ini di dukung dengan penelitian Pratama et al. (2020) yang menjelaskan bahwa durasi bermain yang berlebihan dapat menimbulkan dampak psikologis, termasuk gangguan emosi dan penurunan interaksi sosial. Dengan demikian, meskipun tingkat kecanduan dalam penelitian ini masih ringan, sudah tampak gejala yang dapat memengaruhi perilaku anak.

### **Perilaku agresif pada siswa di SDN 150 Gatotsubto**

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden menunjukkan perilaku

agresif pada kategori sedang (69,1%), sedangkan 27,9% berada pada kategori rendah dan hanya 2,9% pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif cukup umum dialami oleh anak-anak sekolah dasar, meskipun tidak sampai pada tingkat yang lebih tinggi.

Pada karakteristik anak usia sekolah dasar (10–12 tahun). Pada usia ini, anak berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional yang masih labil. Mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif mencoba hal-hal baru, serta mudah terpengaruh oleh stimulus eksternal. Kontrol emosi anak juga belum berkembang secara optimal, sehingga mereka lebih rentan menunjukkan perilaku reaktif, seperti marah, membantah, atau bertengkar dengan teman sebaya. Ketika anak mengalami kekalahan dalam permainan atau terganggu aktivitas bermainnya, mereka lebih mudah melampiaskan emosi secara agresif

Menurut Buss & Perry, perilaku agresif mencakup aspek fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan. Pada anak-anak sekolah dasar, bentuk agresi yang sering muncul biasanya berupa perilaku mudah tersinggung, bertengkar dengan teman, atau menentang aturan guru dan orang tua.

Dari aspek perilaku agresif, perilaku marah (*anger*) tampak lebih dominan dibandingkan aspek lain seperti agresi fisik, agresi verbal, maupun permusuhan. Hal ini tercermin dari jawaban responden yang cenderung menunjukkan ekspresi mudah tersinggung, cepat emosi, dan sulit mengendalikan perasaan ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya.

Secara perkembangan, anak usia sekolah dasar (10–12 tahun) berada pada tahap di

mana kontrol emosi masih berkembang. Menurut teori perkembangan sosial-emosional, anak usia ini cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi, mudah terpengaruh oleh lingkungan, serta belum optimal dalam mengendalikan impuls dan emosi. Hal ini membuat mereka lebih mudah melampiaskan frustrasi dalam bentuk marah ketika menghadapi situasi tidak menyenangkan, seperti kalah dalam permainan atau dilarang bermain.

Temuan ini didukung dengan penelitian Mustika et al. (2020) yang menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat meningkatkan emosi negatif pada anak, terutama rasa marah. Intensitas bermain game online yang tinggi dapat membuat anak lebih frustrasi ketika mengalami kekalahan dalam permainan atau ketika aktivitas bermainnya diganggu, yang pada akhirnya meningkatkan kecenderungan marah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada siswa di SDN 150 Gatotsubroto**

Analisis menggunakan uji Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar ( $r = 0,481$ ;  $p < 0,001$ ). Nilai korelasi tersebut berada pada kategori kekuatan sedang, dengan arah positif, yang berarti semakin tinggi kecanduan game online, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif siswa.

Pada penelitian ini ditemukan, di mana pada kelompok kecanduan ringan, siswa (90%) menunjukkan perilaku agresif sedang dan 6,7% berada pada agresif tinggi. Sementara pada kelompok tidak kecanduan, mayoritas berada pada kategori agresif

sedang (63,2%) dan 1,9% pada kategori tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa hanya memiliki tingkat kecanduan ringan, dampaknya terhadap perilaku agresif sudah terlihat cukup besar. Anak yang berada dalam kategori kecanduan ringan seharusnya belum menunjukkan gejala gangguan yang berat, namun dalam penelitian ini justru mereka memperlihatkan kecenderungan perilaku agresif yang lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak kecanduan.

Fenomena ini dapat dipahami dengan melihat karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar (10–12 tahun). Pada tahap ini, anak berada dalam fase perkembangan emosional dan sosial yang masih labil. Kemampuan regulasi emosi dan self-control belum matang sepenuhnya, sehingga anak mudah terpengaruh oleh stimulus eksternal dan cenderung reaktif ketika menghadapi frustrasi. Misalnya, ketika kalah dalam permainan atau aktivitas bermainnya diganggu, anak lebih mudah melampiaskan perasaan tersebut dengan marah atau agresi. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan sosial-emosional yang menyebutkan bahwa kompetensi regulasi diri baru berkembang penuh pada masa remaja, sementara anak usia SD masih dalam tahap belajar mengendalikan emosi dan impuls.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan General Aggression Model menjelaskan bahwa paparan stimulus agresif dari game online dapat meningkatkan *arousal* fisiologis, memengaruhi pikiran, serta memicu emosi negatif. Kombinasi faktor ini menyebabkan anak lebih mudah menunjukkan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari, meskipun kecanduan game belum berada pada kategori berat.

Pada penelitian ini juga mendukung Yıldız et al. juga menemukan bahwa hubungan antara kecanduan game dan agresi diperantarai oleh rendahnya self-control, sehingga anak yang kemampuan regulasi dirinya lemah lebih mudah menunjukkan perilaku agresif meskipun kecanduan tidak berat. Temuan serupa dilaporkan oleh Gökçearsan et al. (2024) yang menyatakan bahwa anak dengan kecanduan moderat sudah menunjukkan peningkatan kemarahan akibat paparan situasi kompetitif dalam game. pada anak usia 10–11 tahun menyebutkan bahwa durasi bermain lebih dari empat jam per hari sudah cukup meningkatkan kecanduan sekaligus agresivitas anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada anak siswa di SDN 150 Gatotsubroto, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar anak tergolong dalam kategori tidak kecanduan, yaitu sebanyak 106 siswa (79,1%). Sementara itu, sebanyak 30 siswa (20,9%) termasuk dalam kategori kecanduan ringan, dan tidak terdapat dalam kategori kecanduan berat
2. Sebagian besar siswa berada pada kategori perilaku agresif sedang, yaitu sebanyak 94 anak (68,2%). Sementara itu, sebanyak 38 siswa (28,7%) termasuk dalam kategori agresif rendah, dan hanya 4 siswa (3,1%) yang tergolong memiliki perilaku agresif tinggi.
3. Analisis menggunakan uji Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa sekolah dasar ( $r = 0,481$ ;  $p < 0,001$ ). Nilai korelasi tersebut berada pada kategori kekuatan

sedang, dengan arah positif, yang berarti semakin tinggi kecanduan game online, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*, 20(5), 594–602.
- Damayanti, R., & Syafril, S. (2024). Pengembangan kompetensi sosial emosional pada anak sekolah dasar. *AULAD: Journal on Early Childhood*, 7(2), 115–124.
- Gökçearsan, Ş., Yıldız, M. A., & Ünal, M. (2024). Digital game addiction and anger among adolescents: The mediating role of competitiveness. *Educational Psychology*, 44(3), 298–312.
- K Nagar. (2025). Relationship of digital game addiction with aggression and anger in the post-COVID-19 era: A systematic review and meta-analysis. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 18(5), 361–734.
- Misailidi, P., Fousiani, K., & Sofologi, M. (2025). Theory of mind and emotion regulation in school-aged children: Links to empathy and prosocial behaviour. *Social Development*, 34(1), 45–62.
- Pan, Y. (2024). The relationship between

game addiction and aggressive behavior: A cross-sectional study. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(2), 345–357.

Yıldız, M. A., Gökçearsan, Ş., & Ünal, M. (2023). Digital game addiction and aggression: The mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 152, 107390.

Li, S. (2023). Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis. *Internet Research*, 33(4), 1012–1028.

Aran, Aran, and Elwindra Elwindra. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021.” *Jurnal Persada Husada Indonesia*, vol. 8, no. 31, 2021, pp. 1–11, <https://doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328>

Marini, T., et al. “Studi Kasus Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Buah Hati*, vol. 11, no. 1, 2024, pp. 15–26, <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/2851><https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/download/2851/1625>.