

# Korelasi antara Kecenderungan Adiksi Gim dengan Perilaku Agresif pada Pelajar SMA di Jakarta = Correlation between Tendency of Game Addiction and Aggressive Behavior among High School Students in Jakarta

Chika Carnation Tandri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20511207&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

**Pendahuluan:** Adiksi gim merupakan gangguan pola bermain gim yang tergolong berlebihan ketika individu lebih memprioritaskan gim dibandingkan aktivitas sehari-hari dan minat lainnya, sehingga menimbulkan gangguan. Fenomena ini terus meningkat seiring perkembangan zaman dan dapat mengganggu kondisi bio-psiko-sosial seseorang, salah satunya dengan menimbulkan perilaku agresif. Perilaku agresif merupakan tindakan dengan tujuan untuk merugikan, membahayakan, dan menyakiti orang lain, baik secara fisik, verbal, maupun psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi korelasi antara adiksi gim dengan perilaku agresif pada pelajar SMA di Jakarta.

**Metode:** Penelitian ini dilakukan secara potong lintang menggunakan data primer yang diambil dari pelajar salah satu SMA swasta di Jakarta pada bulan Maret 2020. Kuesioner adiksi gim (GAS-21) dan kuesioner kecenderungan perilaku agresif (BPAQ) disebar ke seluruh siswa/i dan subjek penelitian dipilih secara acak. Kedua kuesioner yang digunakan telah divalidasi dalam versi bahasa Indonesia. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan uji korelasi Pearson dan korelasi Spearman. Pengolahan data dilakukan dengan aplikasi *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 23.

**Hasil:** Berdasarkan pengisian GAS-21, didapatkan 17 dari 59 subjek penelitian (28,8%) yang memiliki kecenderungan adiksi gim. Sementara itu, berdasarkan pengisian BPAQ, didapatkan 9 orang (15,3%) yang memiliki kecenderungan perilaku agresif dengan rata-rata jumlah skor BPAQ  $66,220 \pm 12,729$ . Adiksi gim dan perilaku agresif memiliki korelasi positif yang bermakna secara statistik ( $r=0,432$ ), dan menyumbang sebesar 18,7% dari varian proporsi perilaku agresif. Di antara domain perilaku agresif, adiksi gim memiliki korelasi terkuat dengan domain agresi fisik ( $r=0,469$ ), diikuti domain amarah ( $r=0,307$ ), dan permusuhan ( $r=0,285$ ).

**Simpulan:** Penelitian ini menyimpulkan bahwa adiksi gim memiliki korelasi yang bermakna dengan perilaku agresif pada pelajar SMA dengan koefisien korelasi yang bermakna, kekuatan sedang, dan arah positif. Upaya pencegahan dapat dilakukan dengan memberi edukasi untuk remaja terkait penggunaan gim dan menyebarkan hasil penelitian pada sekolah, orang tua, atau psikiater untuk pengembangan ilmu kesehatan jiwa. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk melihat pengaruh faktor lain terhadap perilaku agresif seperti genre gim, pola asuh orang tua, atau sosioekonomi keluarga.

**Introduction:** Game addiction is a disruption in the pattern of playing games that is classified as excessive when individuals prioritize games over daily activities and other interests, causing disorder. This phenomenon continues to increase over time and can affect bio-psycho-social condition, one of which is by causing aggressive behavior. Aggressive behavior is an action with the intention of harming and hurting others, physically, verbally, and psychologically. This study aims to identify the correlation between game addiction and aggressive behavior among high school students in Jakarta.

**Methods:** This research was conducted in a cross-sectional manner using

primary data taken from students in one private high school in Jakarta on March 2020. The 21 Item Game Addiction Scale (GAS-21) and Buss and Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) were distributed to all students and the subjects were selected randomly. The two questionnaires used have been validated in the Indonesian version. The collected data were then analyzed using Pearson correlation test and Spearman correlation test. The data analysis was performed using the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) version 23 application.

**Results:** Based on GAS-21, 17 subjects out of 59 (28.8%) have a tendency to game addiction. Meanwhile, based on BPAQ, 9 subjects (15.3%) have a high tendency to aggressive behavior with an average BPAQ score of  $66,220 \pm 12,729$ . Game addiction and aggressive behavior had a statistically significant positive correlation ( $r=0.432$ ), and contributed 18.7% of the proportion variance of aggressive behavior. Among the domains of aggressive behavior, game addiction has the strongest correlation with the domain of physical aggression ( $r = 0.469$ ), followed by the anger ( $r = 0.307$ ), and hostility ( $r = 0.285$ ).

**Conclusion:** This study concluded that game addiction has a significant correlation with aggressive behavior in high school students with a significant correlation coefficient, moderate strength, and positive direction. Prevention efforts can be done by educating adolescents regarding the use of games and disseminating research results to schools, parents, or psychiatrists for the development of mental health science. Further research can be conducted to see the influence of other factors on aggressive behavior such as game genre, parenting style, or family socioeconomics.