

Hubungan Antara Kontrol Diri Dan Kebiasaan Game Online Siswa Dengan Perilaku Agresif Pada Sekolah Menengah Atas (SMA)

Farida¹, Imam Pribadi², Muhammad Irham Zainuri³, Ainul Fahmi⁴,
Septya Suarja⁵

Program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia¹

Program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia²

Program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia³

Program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia⁴

Program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia⁵

E-mail: faridatappana21@gmail.com¹, imampribadi@umpalopo.ac.id²,
muhamadirham@umpalopo.ac.id³, ainulfahmi@umpalopo.ac.id⁴,
septyasuarja@umpalopo.ac.id⁵

Correspondent Author: Farida, faridatappana21@gmail.com

Doi: [10.31316/gcouns.v8i3.6146](https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.6146)

Abstrak

Perilaku agresif di kalangan pelajar merupakan masalah yang seringkali menjadi fokus perhatian dalam bidang pendidikan dan psikologi. Dalam upaya untuk mengatasi dan mencegah perilaku agresif, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan antara kontrol diri dan kebiasaan *game online* dengan perilaku agresif pelajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelajar kelas XI IPS I, XI IPS II, XII IPS I, XII IPS II SMAN 10 Luwu dengan jumlah populasi sebanyak 122 siswa. 122 populasi akan dipilih secara acak oleh peneliti. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil dalam penelitian ini ialah bahwa kontrol diri relative tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku agresif siswa. Kebiasaan *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku agresif siswa SMA. Ketika siswa mempunyai kemampuan kontrol diri yang baik, maka dapat mengurangi perilaku agresif yang timbul akibat terlalu sering bermain *game online*.

Kata kunci: kontrol diri, kebiasaan *game online*, perilaku agresif pelajar

Abstract

Aggressive behaviour among students is an issue that is often the focus of attention in the fields of education and psychology. In an effort to address and prevent aggressive behaviour, it is important to understand the factors that influence it. This study aims to empirically examine the relationship between self-control and online gaming habits with student aggressive behaviour. This research uses quantitative methods. The population in this study were all students of class XI IPS I, XI IPS II, XII IPS I, XII IPS II SMAN 10 Luwu with a total population of 122 students. 122 populations will be randomly selected by researchers. Data analysis using simple linear regression. The results in this study are that relative self-control does not have a significant relationship to student aggressive behaviour. Online gaming habits have a significant relationship to the aggressive behaviour of high school students. When students have good self-control skills, it can reduce aggressive behaviour that arises from playing online games too often.

Keywords: self-control, online game habits, student aggressive behavior

Info Artikel

Diterima Mei 2024, disetujui Juni 2024, diterbitkan Agustus 2024



PENDAHULUAN

Saat ini di dunia secara umum maupun di Indonesia secara khusus, game online menjadi salah satu permainan yang sangat digemari oleh Masyarakat terutama para remaja. Remaja di Desa Padang Seurahet, Indonesia, kecanduan game online karena adanya jejaring sosial, menu acara, penghargaan, gengsi, dan persaingan dengan pemain lain (Maulina et al, 2022). Permainan ini dapat menimbulkan resiko baru bagi remaja, yakni resiko kebiasaan *game online* dengan sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya sehingga menimbulkan perilaku adiksi. Dan rela selama berjam-jam di depan monitor ataupun gedgetnya. Apalagi permainan pada game online dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga game online membuat remaja semakin tertantang dan terus- menerus melakukannya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Saputra, 2021).

Kebiasaan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis kumulatif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Jadi bagi orang pecandu game online akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain game onlinenya. Sebagian kecil pemain game Internet mengalami gejala yang secara tradisional dikaitkan dengan kecanduan terkait zat, termasuk modifikasi suasana hati, toleransi, dan arti-penting (Kuss & Griffiths, 2012).

Di Indonesia sendiri game online ini banyak digemari oleh berbagai kalangan anak-anak, remaja maupun yang sudah dewasa. Data statistik, sejak tahun 2010 jumlah orang yang bermain *game online* di nindonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan terus meningkat dibandingkan dengan negara-negara lain dengankenaikan sebanyak 33% jumlah gamer setiap tahunnya. Sekitar 80% pemainnya berusia 15-25 tahun yang berasal dari lima kota besar yaitu, Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya, dan Medan (Adquisiciones et al., 2019).

Dampak positif diantaranya dapat mengasah keterampilan, mengambil Keputusan, memecahkan masalah, kreatifitas, kecepatan berpikir dan memelihara interaksi sosial. Dampak negatif terjadi jika terlalu larut dalam bermain game online adalah menyebabkan efek ketagihan, pemborosan, mengganggu Kesehatan dan dampak psikologis seperti tingkah laku agresif. Kehilangan fokus secara emosional yang negatif selama bermain game online, dikaitkan dengan gangguan pada fungsi interpersonal, aktivitas akademis, dan harga diri yang rendah (Sharma et al, 2021). Dan jika penggunaan *game online* melebihi batas waktu yang wajar dikarenakan tidak adanya sosok yang memonitor terhadap apa yang dilakukan individu tersebut selama mereka bermain game online, oleh karena itu dibutuhkan kemampuan dari dalam diri individu tersebut untuk mengatur dan mengontrol perilaku mereka dalam bermain *game online* diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku (Rahman, 2020). Kemampuan untuk Menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan perilaku yang dapat membuar individu kea rah konsekuensi positif. Kontrol diri berkaitana dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorogan-dorongan dalam dirinya (Adquisiciones et al., 2019)

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara kontrol diri dan kebiasaan *game online* terhadap perilaku agresif SMAN 10 LUWU. Karena maraknya *game online* yang terjadi saat ini Dimana orang yang memainkan *game online* ini sering sekali lupa waktu. Sehingga menyebabkan segala pekerjaan menjadi tertunda dan mengakibatkan intensitas bermain yang tidak wajar bagi



anak terutama anak pada usia sekolah .game online tentu tidak mengenal kalangan yang memainkannya, sehingga banyak sekali anak usia sekolah yang bermain *game online* menjadi tidak ada semangat belajar karena sudah mengalami kebiasaan *game online* (Riza, 2021)

Perbedaan lain yaitu terletak pada subyek penelitian pada, penelitian pamungkas subjek nya yaitu pemain game MMOPRG pada penelitian ini yaitu remaja SMP X di kota Semarang (Fahrul, 2023). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2016). tentang hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Surakarta menunjukkan tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada siswa SMP sehingga kontrol diri tidak dapat dijadikan prediktor terhadap variabel kecanduan internet. Kategori kontrol diri tergolong tinggi, sedangkan kategori kecanduan internet tergolong sedang (Habibi et al., 2021).

Pengendalian diri dengan sifat yang lebih tinggi berkaitan dengan berkurangnya agresi, sebagian dimediasi oleh berkurangnya perenungan kemarahan tentang peristiwa yang membangkitkan kemarahan (li et al, 2019). Sejalan dengan teori tersebut, penelitian dilakukan oleh Saputra (2021) yang melibatkan 240 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Purwadadi Kabupaten Ciamis, menemukan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresif dan arah hubungan berbanding terbalik. Artinya semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki siswa, semakin rendah kecenderungan siswa untuk berperilaku agresif, semakin rendah kemampuan berperilaku agresif. hasil penelitian yang menyatakan bahwa belajar sosial dan kontrol diri memiliki hubungan terhadap perilaku agresif, akan tetapi ada juga hasil penelitian yang menunjukkan bahwa teori belajar sosial dan kontrol diri berbanding terbalik dengan penyebab munculnya perilaku agresif (Meydiningrum & Darminto, 2020).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, baik dari subjek penelitian, tempat penelitian maupun variable penelitiannya. Penelitian mengambil subjek sampel siswa yang berbeda sedangkan subjek sampel yang akan diteliti yakni siswa SMAN 10 LUWU. Kecamatan BUA dengan judul hubungan antara kontrol diri dan kebiasaan game online perilaku agresif dan aplikasi game yang berbeda yang akan diteliti seperti *Mobile Legend (ML)*, *Player Unknowns Battle Ground (PUBG)* yang akan diteliti lebih lanjut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 122 remaja SMAN 10 LUWU. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100 siswa yang terdiri dari kelas XI IPS I, XI IPS II, XII IPS I, XI IPS II, Pengambilan data penelitian menggunakan tiga skala. Kontrol diri yang terdiri 15 aitem dengan koefisien rilibilitas 0,835 skala kebiasaan game online terdapat 15 aitem dengan koefisien rilibilitas 0,837 skala perilaku agresif SMA terdapat 15 item dengan koefisien rilibilitas 0,886. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis korelasi product moment.

Penelitian ini dilakukan di Kec.Bua, di sekolah SMAN 10 Luwu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelajar kelas XI IPS I, XI IPS II, XII IPS I, XII IPS II SMAN 10 Luwu dengan jumlah populasi sebanyak 122 pelajar. 122 populasi yang akan dipilih secara random peneliti menggunakan batas toleransi kesalahan sebesar 5%. Untuk mengukur besaran sampel yang akan diteliti peneliti menggunakan rumus Slovin. Setelah dilakukan tingkat toleransi sebesar 5% maka jumlah sampel yang digunakan setelah dibulatkan yakni sebanyak 100 pelajar. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah pelajar SMAN 10 LUWU.



Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer. Data primer adalah data yang dikumpulkan untuk penelitian dari tempat yang akurat terjadinya peristiwa. Data primer ini diperoleh dari angket atau daftar pernyataan yang disebar kepada responden. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey*. Metode *survey* merupakan metode pengumpulan data primer yang menggunakan pernyataan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini seperti observasi dan metode angket. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Teknik ini dilakukan dengan menyebarkan angket yang berisi pernyataan yang kemudian diisi oleh responden sesuai dengan pengetahuannya.

Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total dari masing- masing atribut, formulasi koefisien yang digunakan adalah *Pearson Product Moment Test* dengan program SPSS ver. 26. Korelasi antara skor total item adalah merupakan interpretasi dengan mengkonsultasikan nilai r_{tabel} . Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka instrumen dinyatakan valid. Pada penelitian ini, diperoleh nilai r_{tabel} yang diperoleh dari $df = 98$ ($n-k = 100-2$) = 0.196. Hasil pengujian validitas untuk setiap variable ditampilkan dalam tabel- tabel berikut:

Tabel 1.
 Uji Validitas Variabel

Variabel	Item	r_{hitung}	r_{tabel}	<i>p- value</i>	Ket.
Kontrol Diri	X1.1	0.823	0.196	0.000	Valid
	X1.2	0.801	0.196	0.000	Valid
	X1.3	0.728	0.196	0.000	Valid
	X1.4	0.783	0.196	0.000	Valid
	X1.5	0.752	0.196	0.000	Valid
Kebiasaan Game Onlie	X2.1	0.867	0.196	0.000	Valid
	X2.2	0.790	0.196	0.000	Valid
	X2.3	0.799	0.196	0.000	Valid
	X2.4	0.783	0.196	0.000	Valid
	X2.5	0.644	0.196	0.000	Valid
Perilaku Agresif Pelajar	Y.1	0.830	0.196	0.000	Valid
	Y.2	0.810	0.196	0.000	Valid
	Y.3	0.869	0.196	0.000	Valid
	Y.4	0.834	0.196	0.000	Valid
	Y.5	0.800	0.196	0.000	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa seluruh indikator dalam variabel memiliki jumlah item pernyataan yang berjumlah 15 butir. Setelah dilakukan uji validitas maka diperoleh hasil yang menunjukkan indeks *pearson correlation* atau r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0.196). sehingga item tersebut dinyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian dan diikutkan dalam pengolahan data selanjutnya. Selain dengan melihat nilai *pearson corrleation*, kevalidan dari suatu item variabel dapat dilihat dari nilai *P-value*, yang dimana apabila nilainya <5% maka dapat dinyatakan valid. Pada hasil diatas setiap



item variabel memiliki nilai *p-value* dibawah taraf 5%. Hal ini dapat disimpulkan semua indikator pada variabel dinyatakan valid.

Pendekatan yang dilakukan untuk menguji apakah instrumen pertanyaan menunjukkan hasil yang konsisten apabila dilakukan pengukuran secara berulang-ulang adalah dengan menghitung koefisien alpha (*Cronbach's alpha*) untuk setiap variabel yang diukur. Pada tabel dibawah ini akan dirincikan nilai *cronbach's alpha* pada setiap variabel penelitian.

Tabel 2.
 Uji Reliabilitas Variabel

Nama Variabel	Koefisien Alpha	Keterangan
Kontrol Diri	0.835	Reliabel
Kebiasaan <i>Game Online</i>	0.837	Reliabel
Perilaku Agresif Pelajar	0.886	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, semua nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari standart yang telah ditentukan yaitu (>0.60) oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel penelitian dinyatakan reliabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa indikator atau kuesioner yang digunakan pada setiap variabel dinyatakan handal atau dapat dipercaya sebagai alat ukur variabel.

Metode analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji kualitas data

Kualitas data yang digunakan dalam penelitian ini sangat bergantung pada instrumen yang digunakan untuk mengupulkannya, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data juga menentukan kualitas penelitian uji validasi dan reliabilitas dilakukan pada penelitian ini.

2. Analisis regresi linear berganda

Merupakan metode statistik untuk menggambarkan pola hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui keterkaitan adanya hubungan antara kontrol diri dan kebiasaan *game online* dengan perilaku agresif pelajar. Persamaan regresi linier berganda dalam riset ini adalah:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

Keterangan

Y = Perilaku agresif pelajar

A = Konstanta

β_1 - β_2 = Koefisien

X1 = Kontrol diri

X2 = Kebiasaan *game online*

Pengaruh variabel independen terhadap variabel terkait secara persial (uji T) ditentukan melalui pengujian hipotesis. Keputusan yang dibuat selama pengujian hipotesis mengandung ketidakpastian yang dapat diartikan bahwa keputusan tersebut dapat atau tidak dilakukan dengan benar, sehingga menyebabkan probabilitas atau tidak dapat dilakukan dengan benar, sehingga menyebabkan probabilitas adalah cara untuk menggambarkan seberapa besar atau kecil resiko. Langkah proses pengujian hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Uji F

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah setiap variabel independen (bebas) model mempengaruhi variabel dependen secara keseluruhan (terikat).

2. Uji t

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel independen. Seberapa besar pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen dapat dilihat dengan menggunakan uji t untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) secara variabel tertentu (Y) mempengaruhi individu secara signifikan atau tidak langkah-langkah pengujian hipotesis berdasarkan hasil data secara parsial dalam studi ini: a) jika nilai signifikan $t \leq 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya pengaruh yang signifikan antara X_1, X_2 terhadap Y dan b) jika nilai signifikan $t \geq 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti tidak mempunyai pengaruh terhadap variabel X_1, X_2 terhadap Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini dilakukan pada responden yang berjumlah 100 orang. Dan dilakukan pembagian angket tentang variabel yang diteliti pada 100 orang tersebut. Untuk selanjutnya data diolah dan disajikan secara deskriptif seperti tabel dibawah ini.

Tabel 3.
Uji Statistik Deskriptif Variabel

Variabel	Min	Max	Mean	SD
Kontrol Diri	5.00	25.00	13.9700	3.96310
Kebiasaan <i>Game Online</i>	5.00	25.00	12.8900	4.03994
Perilaku Agresif Pelajar	5.00	25.00	10.5200	4.45965

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa sebaran jawaban responden pada semua variabel memiliki nilai minimum yang sama yakni 5.00 dan nilai maximum sebesar 25.00. Sedangkan pada nilai Mean diperoleh data yakni, variabel kontrol diri dijawab responden dengan nilai rata-rata 13.9700 dan nilai Standart Deviasi sebesar 3.96310. Kebiasaan game online memiliki nilai rata-rata sebesar 12.8900 dengan nilai SD 4.03994, sedangkan Perilaku agresif pelajar memiliki nilai rata-rata yang mampu dijawab responden yakni sebesar 10.5200 dengan nilai SD 4.45965.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui hasil perhitungan bersifat normalitas dapat dilakukan dengan melakukan uji normalitas dengan *kolmogrov smirnov* yang dimana data dapat dikatakan normal apabila nilai alpha lebih besar dari 5% atau 0.05. Pada penelitian ini, dikarenakan jumlah responden cukup besar yakni 100 sampel, maka data tersebut dapat dikatakan pendistribusiannya normal.



Tabel 4.
 Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.82075736
Most Extreme Differences	Absolute	0.093
	Positive	0.093
	Negative	-0.039
Test Statistic		0.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.031 ^c

Hasil olah data diatas dengan menggunakan uji *one sample kolmogrov smirnov* menunjukkan bahwa data terdistribusi dengan normal dengan nilai sig 0.310. Hal ini menunjukkan bahwa data dapat diolah dengan *statistic parametric*.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas berfungsi untuk mendeteksi ada atau tidak adanya gejala multikolinearitas dengan menggunakan besaran nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) yang diolah menggunakan alat bantu program analisa data SPSS ver. 26 dimana nilai VIF dari masing-masing variabel bebas mempunyai nilai diantara 1 (satu) sampai dengan 10 (sepuluh). Berdasarkan Tabel 5 dapat dijabarkan nilai VIF masing- masing variabel sebagai berikut:

Tabel 5.
 Uji Multikolinearitas

		Collinearity Statistics	
Model		Tolerance	VIF
1	X1	0.556	1.800
	X2	0.556	1.800

Hasil perhitungan nilai *tolerance* menunjukkan tidak ada variabel independen yang memiliki nilai *tolerance* < dari 0.10 sehingga tidak ada korelasi antar variabel independen yang nilainya > dari 95%, sedangkan perhitungan dengan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) juga menunjukkan hasil bahwa tidak ada satu variabel independen yang memiliki nilai VIF lebih dari 10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolonieritas antar variabel independen dalam model regresi.

3. Uji Heteroskedastisitas

Heterokedastisitas dilakukan untuk menguji apakah variabel pengganggu mempunyai varians yang sama atau tidak. Suatu persamaa regresi dikatakan mempunyai heterokedastisitas apabila dalam hasil pengolahan data menggunakan SPSS ver.26 tidak menggambarkan suatu pola yang sama dan membentuk suatu garis lurus atau bisa dikatakan bersifat homokedastik.



Tabel 6.

Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.847	1.487		1.915	.058
X1	.065	.131	.058	.494	.622
X2	.525	.129	.476	4.075	.000

Dari hasil pengujian heteroskedastisitas dengan menggunakan *spearman rank* dimana masing-masing variabel memperoleh angka 0.622 dan 0.000 yang mana lebih besar dari 0,005 sehingga kesimpulannya tidak ada masalah heteroskedastisitas.

4. Uji Regresi Linear Berganda

Analisis dengan uji regresi linear berganda digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas yaitu Kontrol diri (X1), Kebiasaan *game online* (X2), terhadap variabel terikat yaitu perilaku agresif pelajar (Y).

Tabel 7.

Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.847	1.487		1.915	.058
X1	.065	.131	.058	.494	.622
X2	.525	.129	.476	4.075	.000

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda pada tabel diatas dapat diketahui nilai koefisien dan juga konstantanya, sehingga model persamaannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = 2.847 + 0.065X1 + 0.525X2$$

Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan bahwa konstanta (Y) 2.847 akan diabaikan apabila nilai (X) minimal 1, karena dalam penelitian ini menggunakan skala likert antara 1 sampai 5.

- Angka koefisien regresi 0.065 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai variabel kontrol diri (X1) akan meningkatkan perilaku agresif pelajar (Y) sebesar 2.847 kali.
- Angka koefisien regresi 0.525 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai variabel kebiasaan *game online* (X2) akan meningkatkan perilaku agresif pelajar (Y) sebesar 2.847 kali.

5. Uji Hipotesis

a. Uji t

Pengujian secara parsial (uji-t) bertujuan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai < 0,05 maka Ha diterima dan jika nilai > 0,05 maka HO ditolak. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 8.



Tabel 8.
 Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.847	1.487		1.915	.058
X1	.065	.131	.058	.494	.622
X2	.525	.129	.476	4.075	.000

Pembuktian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dan hasil uji t dapat dilihat dari tabel dan hasil uji t dapat dilihat dari *coefficients* pada kolom t dan sig. dan nilai t tabel adalah 1.660 (df = 97 (n-k-1 = 100-2-1)). Dengan menggunakan signifikan 5% hasil uji t dapat dilihat pada tabel 8 dapat dijelaskan dengan menggunakan uji signifikan sebagai berikut:

- a) Nilai signifikan Kontrol diri (X1) terhadap Perilaku agresif pelajar sebesar 0.622 sehingga tidak signifikan karena lebih dari 0,05, nilai t_{hitung} 0.494 < nilai t_{tabel} 1.660, maka H_0 ditolak, sehingga variabel Kontrol diri tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap Perilaku agresif pelajar (Y).
- b) Nilai signifikan Kebiasaan *game online* (X2) terhadap Perilaku agresif pelajar sebesar 0.000 sehingga signifikan karena kurang dari 0,05, nilai t_{hitung} 4.075 > nilai t_{tabel} 1.660, maka H_a diterima, sehingga variabel Kebiasaan *game online* berpengaruh dan signifikan terhadap perilaku agresif pelajar (Y).

b. Uji F

Uji F dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh semua variabel bebas (kontrol diri dan kebiasaan *game online*) terhadap variabel terikat (perilaku agresif pelajar) adapun hasil uji F dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9.
 Uji F

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	523.740	2	261.870	17.576	0.000 ^b
Residual	1445.220	97	14.899		
Total	1968.960	99			

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan diperoleh signifikan sebesar 0,000 dengan menggunakan tingkat signifikan 0,05 maka nilai signifikan F sebesar 0,000 menunjukkan lebih kecil dari 0,05 yang berarti signifikan berpengaruh (0,000 < 0,05). dan nilai F_{hitung} 17.576 > F_{tabel} 3.09. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh antara variabel bebas Kontrol diri (X1) dan Kebiasaan *game online* (X2) secara simultan terhadap variabel terikat Perilaku agresif pelajar (Y) dapat diterima.

6. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Pengujian hipotesis dengan Koefisien determinasi bertujuan untuk memprediksi seberapa besar kekuatan pengaruh variabel independen cara melakukan uji perhitungan dan pengolahan data dengan menggunakan SPSS 26 didapatkan.



Tabel 10.
 Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.516 ^a	.266	.251	3.85995	1.838

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai R Square adalah 0.266 ini berarti bahwa variabel independen mempengaruhi variabel dependen sebesar 26.6% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainya yang tidak termaksud dalam penelitian ini.

Hubungan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresif Pelajar

Kontrol diri merupakan kemampuan untuk mengatur emosi, keinginan, dan tindakan seseorang. Meskipun kontrol diri yang baik dapat membantu mengendalikan perilaku agresif, faktor- faktor seperti lingkungan sosial, pengalaman belajar, tekanan emosional, gangguan kesehatan mental, keterampilan sosial yang kurang, dan faktor individu lainnya dapat mengurangi dampaknya. Kegagalan kontrol diri sering kali memprediksi agresi, dan memperkuat pengendalian diri akan mengurangi agresi (Denson et al, 2012). Semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki individu maka semakin baik dalam mengendalikan perilakunya.

Kontrol diri perlu dimiliki oleh siswa yang bertujuan mampu mengontrol tingkah laku yang akan dilakukan oleh siswa. Pada masa remaja siswa banyak mengalami permasalahan remaja, salah satunya munculnya perilaku yang negatif. Perkembangan kontrol diri remaja memprediksi hubungan intim yang lebih baik dan lebih banyak kepuasan dan keterlibatan dalam kehidupan kerja di masa dewasa (Allemand et al, 2019). Remaja dalam hal ini, lebih menyukai hal yang baru dalam kehidupannya. Mencoba sesuatu yang memiliki resiko, salah satunya munculnya perilaku agresi pada remaja.

Pada penelitian ini, hasil uji t menunjukkan bahwa Kontrol diri tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap Perilaku agresif pelajar dengan nilai sig. 0.622 yang berarti > dari 0.05. Tidak signifikannya hubungan Kontrol diri terhadap Perilaku agresif pelajar karena adanya pengaruh dari faktor- faktor lainnya yang turut mempengaruhi secara tidak langsung seperti lingkungan sosial, pengalaman belajar, tekanan emosional, gangguan kesehatan mental, keterampilan sosial yang kurang, dan faktor individu lainnya yang dapat mengurangi dampaknya. Sebagai hasilnya, kendali diri tidak selalu memiliki efek besar terhadap perilaku agresif pelajar. Kontrol diri memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap perilaku agresif siswa, dan baik kecerdasan emosional maupun kontrol diri memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa (Zamani et al, 2022).

Hubungan Kebiasaan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pelajar

Kebiasaan bermain *game online* merujuk pada kecenderungan seseorang untuk secara rutin dan secara berulang kali terlibat dalam aktivitas permainan video atau game yang dimainkan melalui internet, terutama menggunakan perangkat seperti komputer, konsol game, atau perangkat seluler. Permainan *game online*, termasuk partisipasi dan konsumsi *eSports*, dikaitkan dengan hasil gaya hidup yang buruk seperti penurunan aktivitas fisik, nutrisi yang buruk, dan masalah tidur (Chan et al, 2022). Orang dengan kebiasaan game online cenderung menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain *game*, mungkin bahkan pada tingkat yang mengganggu kehidupan sehari- hari, seperti pekerjaan, sekolah, atau interaksi sosial. *Game online* dapat menyebabkan isolasi sosial,



peningkatan agresi, dan konsekuensi akademis dan pekerjaan yang negatif, tetapi banyak gamer yang menemukan kesenangan, pencapaian, persahabatan, dan komunitas di dalamnya (Sublette & Mullan, 2012).

Kebiasaan ini sering kali berkembang menjadi ketergantungan atau adiksi, di mana seseorang merasa sulit untuk menghentikan atau mengontrol perilaku bermain game mereka, bahkan ketika mereka menyadari dampak negatifnya terhadap kehidupan mereka. Ini bisa mencakup pengabaian tanggung jawab, kurangnya tidur, isolasi sosial, masalah kesehatan fisik, atau kesulitan dalam menjaga keseimbangan hidup yang sehat. Video game yang bermasalah memiliki korelasi negatif berukuran sedang dengan fungsi psikologis, termasuk gejala psikologis, afektif, koping, dan harga diri (Heiden et al, 2019).

Perilaku agresif pada remaja awal dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya pengaruh media seperti internet. Remaja yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan teknologi berbasis internet dan menjadi target agresi Internet lebih mungkin terlibat dalam agresi internet (Werner et al, 2010). Game online, penggunaan Internet untuk berkomunikasi, dan bermain game tembak-menembak orang pertama dapat menjadi prediktor masalah perilaku eksternalisasi (agresi, kenakalan) pada remaja awal (Holtz & Appel, 2011). Remaja dengan kecanduan internet tampaknya memiliki watak yang lebih agresif daripada remaja normal (Lim et al, 2015).

Penggunaan internet yang bermasalah, pencarian sensasi, stres, dan faktor sosial/kecenderungan berkaitan dengan perilaku agresif pada remaja, termasuk agresi verbal, fisik, dan kemarahan (Piko et al, 2017). Perilaku agresif di media sosial meningkat seiring bertambahnya usia, dan faktor-faktor utama yang memengaruhi sikap remaja termasuk jenis kelamin, usia, intensitas komunikasi, presentasi diri secara online, status di kelas, dan persepsi tentang prospek kehidupan (Sobkin & Fedotova, 2019).

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu 1) kontrol diri relatif tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku agresi pelajar, dan 2) kebiasaan *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku agresi pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adquisiciones, L. E. Y. D. E., Vigente, T., Frampton, P., Azar, S., Jacobson, S., Perrelli, T. J., Washington, B. L. L. P., No, Ars, P. R. D. a T. a W., Kibbe, L., Golbère, B., Nystrom, J., Tobey, R., Conner, P., King, C., Heller, P. B., Torras, A. I. V., To-, I. N. O., Frederickson, H. G., ... SOUTHEASTERN, H. (2019). No HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE SMARTPHONE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISW. *Duke Law Journal*, 1(1).
- Allemand, M., Job, V., & Mroczek, D. (2019). Self-control development in adolescence predicts love and work in adulthood.. *Journal of personality and social psychology*. <https://doi.org/10.1037/pspp0000229>.
- Astuti, 2016. (2016). NGAN ANTARA KEMAMPUAN KOMUNIKASI ASERTIF DENGAN KEJADIAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA Endang. PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (*Cucurbita Moschata*) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING, 15(1), 165–175.
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic



- review. *Comput. Hum. Behav.*, 126, 106974.
<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2021.106974>.
- Denson, T., DeWall, C., Finkel, E., & Finkel, E. (2012). Self-Control and Aggression. *Current Directions in Psychological Science*, 21, 20 - 25.
<https://doi.org/10.1177/0963721411429451>.
- Habibi, A., Qorahman, W., Ningsih, R., & Syahleman, R. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas Xi Di Smkn 1 Seruyan Tengah. *Jurnal Borneo Cendekia*, 5(1), 16–30.
<https://doi.org/10.54411/jbc.v5i1.219>
- Heiden, J., Braun, B., Müller, K., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, 10.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>.
- Holtz, P., & Appel, M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of adolescence*, 34 1, 49-58 .
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2010.02.004>.
- Huda, Z. (2021). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja SMA X. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU)*, 000, 30–36.
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>.
- Li, J., Dou, K., Situ, Q., Salcuni, S., Wang, Y., & Friese, M. (2019). Anger rumination partly accounts for the association between trait self-control and aggression. *Journal of Research in Personality*. <https://doi.org/10.1016/J.JRP.2019.06.011>.
- Lim, J., Gwak, A., Park, S., Kwon, J., Lee, J., Jung, H., Sohn, B., Kim, J., Kim, D., & Choi, J. (2015). Are Adolescents with Internet Addiction Prone to Aggressive Behavior? The Mediating Effect of Clinical Comorbidities on the Predictability of Aggression in Adolescents with Internet Addiction. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 18 5, 260-7 . <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0568>.
- Meydiningrum, & Darminto, E. (2020). Perilaku Agresif Ditinjau Dari Perspektif Teori Belajar Sosial dan Kontrol Diri. *Jurnal BK UNESA*, 1, 547–557.
- Muliana, L., Nazaruddin, M., Alwi, A., Chalid, I., & Kasim, F. (2022). SOCIAL CONTROL AGAINST ONLINE GAME-ADDICTED TEENSIN PADANG SEURAHET VILLAGE, JOHAN HEROES DISTRICT BARAT ACEH DISTRICT. *Malikussaleh Social and Political Reviews*.
<https://doi.org/10.29103/mspr.v3i2.8707>.
- Piko, B., Prievara, D., & Mellor, D. (2017). Aggressive and stressed? Youth's aggressive behaviors in light of their internet use, sensation seeking, stress and social feelings. *Children and Youth Services Review*, 77, 55-61.
<https://doi.org/10.1016/J.CHILDYOUTH.2017.04.007>.
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 385. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i3.5358>
- Riza, R. (2021). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR smpn 4 gunungsari. <http://etheses.uinmataram.ac.id/2002/1/Riza%20Rizkiana%20%20160303026.pdf>, 1, 1–146. [http://etheses.uinmataram.ac.id/2002/1/Riza Rizkiana 160303026.pdf](http://etheses.uinmataram.ac.id/2002/1/Riza%20Rizkiana%20%20160303026.pdf)
- Saputra, E. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Pada Kreativitas Remaja. *Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*, 1, 2.



[http://digilib.unisayogya.ac.id/5993/1/Erpin_saputra_1710801014_NasPub - Erfin Saputra.pdf](http://digilib.unisayogya.ac.id/5993/1/Erpin_saputra_1710801014_NasPub_-_Erfin_Saputra.pdf)

- Sharma, M., Anand, N., Amudhan, S., & Vashisht, A. (2021). Online gaming and tilting: Psychosocial exploration for promotion of emotional regulation. *International Journal of Social Psychiatry*, 68, 699 - 701. <https://doi.org/10.1177/00207640211028602>.
- Sobkin, V., & Fedotova, A. (2019). Adolescent Aggression in Social Media: Perception and Personal Experience. *Психологическая наука и образование*. <https://doi.org/10.17759/pse.2019240201>.
- Sublette, V., & Mullan, B. (2012). Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 3-23. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9304-3>.
- Werner, N., Bumpus, M., & Rock, D. (2010). Involvement in Internet Aggression During Early Adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 39, 607-619. <https://doi.org/10.1007/s10964-009-9419-7>.
- Zamani, D., Asrori, M., & Mulyono, M. (2022). The Effect of Emotional Intelligence and Self-Control on Aggressive Behavior and PAI Learning Achievement of Students in State Vocational High School 6 Malang. *At-Ta'dib*. <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v17i1.8051>.

