

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA SMP MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Herian Alpazara¹, Masta Hutasoit²

INTISARI

Latar Belakang: Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat salah satu perkembangan teknologi adalah *gadget*. Saat ini yang menjadi tren di kalangan remaja adalah bermain *game online*. *Game online* memiliki sifat yang membuat penggunanya menjadi kecanduan untuk memainkannya. Pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas pada remaja. Hal ini terjadi karena pengaruh dari *game online* banyak menampilkan perilaku kekerasan dan secara tidak sadar akan terekam dalam bawah sadar remaja.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Metode: Jenis penelitian ini deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel *puspositive sampling* pada 56 siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Instrumen pada penelitian ini adalah kuesioner. Analisa data yang digunakan analisis univariat dan analisis bivariat dengan menggunakan uji *Kendal tau 'b* dengan tingkat signifikan $p < 0,05$.

Hasil: Intensitas bermain *game online* pada anak SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagian besar masuk kedalam kategori selalu sebesar (39,3%). Perilaku agresif pada anak SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta masuk ke dalam kategori tinggi sebesar (46,4%). Hasil uji *Kendal tau 'b* diperoleh nilai $p(0,003)$ dengan tingkat koefisien korelasi sebesar 0,363.

Kesimpulan: Ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dengan keeratan hubungan rendah.

Kata Kunci: Intensitas bermain *game online*, perilaku agresif, remaja.

¹ Mahasiswa Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

² Dosen Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

THE CORRELATION BETWEEN THE INTENSITY OF GADGET USE IN PLAYING ONLINE GAMES WITH THE TEENAGERS' AGGRESSIVE BEHAVIOR OF SMP MUHAMMADIYAH 3 IN YOGYAKARTA

Herian Alpazara¹, Masta Hutasoit²

ABSTRACT

Background: The development of technology and information leads to very rapid progress. One of the technological developments is gadgets. Nowadays the trend in teenagers is playing online games. Online games have the characteristic which makes the users addicted to playing it. The influence of online gaming can cause increased aggressiveness in teenagers. This happens because online games display a lot of violent behavior and are unconsciously recorded in the subconscious mind.

Objective: To find out the correlation between the intensity of gadget use in playing online games with the teenagers' aggressive behavior of SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Method: This type of research is correlation descriptive with a cross sectional approach. The sampling technique was purposive sampling on 56 students of the SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. The instrument in this study is a questionnaire. Data analysis used was univariate analysis and bivariate analysis using Kendall's Tau-b test with a significant level of $p < 0.05$.

Results: The intensity of playing online games for teenagers of SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta is mostly in the category of always as many as 39.3%. The aggressive behavior in teenagers of Muhammadiyah 3 Yogyakarta is categorized into the high category by 46.4%. Kendall's Tau-b test results obtained $p (0.003)$ with a correlation coefficient level of 0.363.

Conclusion: There is a correlation between the intensity of gadget use in playing online games with teenagers' aggressive behavior in the SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta with low correlation closeness.

Keywords: Intensity of online game play, aggressive behavior, teenagers.

¹ Student of the Nursing Study Program University of Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

² Lecturer of the Nursing Study Program University of Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.