**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

# PERAN ADIKSI *GAME ONLINE* TERHADAP AGRESIVITAS PADA DEWASA AWAL DI KOTA KUPANG

**Frank Jeconiah[1], Rizky P. Manafe[2], Mernon Yerlinda C. Mage[3], M. Dinah Charlota Lerik[4]**
Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Nusa Cendana[1,2,3,4]
e-mail: frankjeconiah46@gmail.com

Diterima: *09/07/2026*; Direvisi: *14/10/2026*; Diterbitkan: *31/10/2026*

## ABSTRAK

Kecenderungan adiksi *game online* ditandai dengan penggunaan yang berlebihan, kesulitan mengontrol waktu bermain, serta menjadikan *game* sebagai aktivitas utama. Kondisi ini dapat meningkatkan paparan terhadap interaksi negatif dalam *game*, seperti konflik antar pemain dan penggunaan bahasa kasar, yang dapat munculnya perilaku agresivitas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk melihat "Peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk melihat peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* yaitu *accidental sampling*. Total sampel sebanyak 380 responden dengan rentang umur 20-24 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode skala sebagai data primer yang diambil langsung dari sampel. Instrumen yang digunakan yaitu google forms. Penelitian ini mengolah data dengan bantuan program *SPSS Statistics For Windows versi 27*. Uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana menunjukkan terdapat peran dan signifikan antara adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang dengan nilai korelasi sebesar 0.538, dan nilai Sig < ,001. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi adiksi *game online* maka semakin tinggi juga agresivitas. Berdasarkan nilai R Square yang didapatkan menunjukkan bahwa peran adiksi *game online* terhadap agresivitas sebesar 28,9%. Sedangkan peran adiksi *game online* terhadap agresivitas fisik sebesar 1,7%, agresivitas verbal sebesar 1,5%, kemarahan sebesar 0,2% dan permusuhan sebesar 1,6%.

**Kata Kunci:** *Adiksi Game Online, Agresivitas, Dewasa Awal*

## ABSTRACT

Online gaming addiction is characterised by excessive use, difficulty controlling playing time, and prioritising gaming as the main activity. This condition can increase exposure to negative interactions within games, such as conflicts between players and the use of abusive language, which may lead to aggressive behaviour. Consequently, the researchers were motivated to undertake this study with the aim of examining "The role of online gaming addiction in aggression amongst young adults in Kupang City". This study employed a quantitative approach using a correlational design to examine the role of online gaming addiction in aggression amongst young adults in Kupang. Sampling in this study utilised non-probability sampling, specifically accidental sampling. The total sample comprised 380 respondents aged between 20 and 24 years. The data collection technique employed a questionnaire as the primary data source, administered directly to the sample. The instrument used was Google Forms. This study analysed the data using SPSS Statistics for Windows version 27. The hypothesis, tested

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

using simple linear regression analysis, showed that there is a significant relationship between online gaming addiction and aggression among young adults in Kupang City, with a correlation coefficient of 0.538 and a p-value of < 0.001. These findings indicate that the higher the level of online gaming addiction, the higher the level of aggression. Based on the R-squared value obtained, online gaming addiction accounts for 28.9% of the variance in aggression. Meanwhile, online gaming addiction accounts for 1.7% of the variance in physical aggression, 1.5% in verbal aggression, 0.2% in anger and 1.6% in hostility.
**Keywords**: *Online Gaming Addiction, Aggression, Yong Adults*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet yang semakin maju menumbuhkan banyak platform yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, memperoleh informasi dan menjalankan aktivitas sehari-hari, termasuk media sosial, layanan *online* dan juga *game online* (Arsini et al., 2023). *Game online* telah berkembang menjadi platform interaksi sosial yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi, berkompetisi, dan berkolaborasi dalam tim. Melalui *game online*, para pemain dapat membangun hubungan sosial, berkomunikasi, dan mengembangkan strategi bersama untuk mencapai kemenangan (Putra & Hartono, 2024). Aktivitas bermain *game online* telah menjadi fenomena yang diminati berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak, remaja, dewasa awal hingga lansia (Sari et al., 2023).

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2025) *Game online* masih menjadi salah satu bentuk hiburan favorit di tengah perkembangan teknologi dan internet sekarang ini, hasil survey yang dilakukan di 38 provinsi sebanyak 8.700 responden, hanya 28,17% yang mengaku bermain *game online* sedangkan sisanya 71,83% tidak bermain game online. Jenis *game online* yang sering dimainkan yaitu *game Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) sebanyak 48,99% lalu di ikuti oleh *game Free Fire* sebanyak 23,05% dan *game Player Unknowns Battlegrounds* (PUBG) sebanyak 11,05%. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* yaitu 1-2 jam sebanyak 34,91%, 2-3 jam sebanyak 30,30%, 3-4 jam sebanyak 15,80% dan > 4 jam sebanyak 8,05% (APJII, 2025).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur, persentase mahasiswa yang mengakses internet di Nusa Tenggara Timur sebesar 96,17% dan di Kota Kupang sebesar 98,27% (Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur, 2025). Tingginya tingkat akses internet di Kota Kupang tersebut, pada tanggal 7 Januari 2026 peneliti melakukan wawancara kepada lima partisipan dengan usia 18-22 Tahun, empat diantaranya dari komunitas yaitu partisipan DKU (18 Tahun), EH (19 Tahun), SU (20 Tahun) dan AU (20 Tahun) dan salah satu teman peneliti AM (22 Tahun) yang dikenal aktif bermain *game online* serta salah satu orangtua NM (45 Tahun). Peneliti melakukan wawancara ini dengan tujuan untuk memastikan bahwa fenomena yang diteliti benar-benar terjadi di Kota Kupang sehingga memperoleh gambaran awal mengenai pengalaman partisipan terkait variabel penelitian. Kelima partisipan mengaku jenis *game online* yang dimainkan yaitu, *Free Fire* dan *Mobile Legends.*

Dari hasil wawancara terhadap lima partisipan yang aktif bermain *game online* partisipan DKU (18 Tahun), EH (19 Tahun), SU (20 Tahun) dan AU (20 Tahun) mengaku waktu yang di habiskan saat bermain *game online* yaitu 6-7 jam sedangkan partisipan AM (22 Tahun) mengaku waktu yang dihabiskan yaitu 2-3 jam. Kelima partisipan mengaku bermain *game online* sebagai tempat pelampiasan untuk menenangkan diri dan mengisi waktu luang, karena *game online* bagi mereka sangat menyenangkan sedangkan partisipan DKU (18 Tahun),

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

EH (19 Tahun) dan SU (20 Tahun) menggangap *game online* semakin menyenangkan ketika adanya taruhan uang antar komunitas. Dampak dari bermain game online, kelima partisipan mengaku dari *game online* juga mempengaruhi perilaku mereka seperti mudah marah, membentak orangtua dan selalu memikirkan *game online* walaupun sedang di luar rumah. Selain itu partisipan DKU (18 Tahun) mengatakan dampak fisik yang dirasakan saat bermain *game online* seperti mata sakit karena paparan cahaya *heandphone* dan mengalami kepala sakit sesudah bermain *game online*. Partisipan NM (45 Tahun) sebagai orangtua menganggap bahwa *game online* memberikan dampak buruk pada anak seperti motivasi untuk belajar menurun, anak menjadi malas, anak-anak mudah emosi dan suka membantah orangtua.

Kelima partisipan mengaku sering berkata kasar dalam *game online*, partisipan AU (20 Tahun) dan DKU (18 Tahun) mengatakan bentuk kata kasar yang sering diucapkan yaitu, umpatan dengan nama hewan, menyebut nama orangtua dan menyebut nama suku. Sedangkan partisipan AM (22 Tahun), SU (20 Tahun) dan EH (19 Tahun) mengatakan bentuk kata kasar yang sering diucapkan yaitu, bodoh, menyebut alat vital manusia serta sebutan pekerjaan yang dicap buruk oleh lingkungan. Yang membuat mereka berkata kasar yaitu ketika kalah dalam permainan, teman tim yang bermain kurang bagus dan jaringan yang kurang baik.

Fenomena yang ditemukan dari hasil wawancara mendukung teori dari Lemmens et al. (2009) yang menjelaskan bahwa individu yang mengalami adiksi *game online* dikarenakan memiliki ketergantungan pada *game* yang berlebihan yang dapat menyebabkan masalah sosial dan emosional individu. Dilihat dari hasil wawancara, secara sosial dampak yang dirasakan kelima partisipan yaitu selalu memikir untuk bermain *game online* walaupun sedang di luar rumah. Sedangkan dampak secara emosional, kelima partisipan mengaku sering berkata kasar, mudah marah dan membentak orangtua. Partisipan NM (45 Tahun) sebagai orangtua juga menggangap *game online* memberikan dampak buruk bagi anak seperti motivasi belajar yang menurun, anak menjadi malas, anak muda emosi dan membantah orangtua.

Di sisi lain, konsep pembelajaran dari Bandura memberikan lensa untuk memahami bagaimana agresivitas dapat dipelajari dengan menyaksikan pemain lain melakukan tindakan seperti itu. Melalui pembelajaran perwakilan, perilaku dapat diperoleh murni dengan mengamati orang lain melalui serangkaian empat proses: perhatian pada perilaku yang dimodelkan yaitu, dilakukan oleh orang lain, retensi karakteristik perilaku yang dimodelkan, kemampuan untuk mereproduksi perilaku yang dimodelkan, dan motivasi untuk mereproduksi perilaku yang dimodelkan perilaku menurut penguatan perwakilan (Sun et al., 2025).

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas *game online addiction* dan agresivitas, sebagian besar penelitian berfokus pada remaja sedangkan pada dewasa awal masih terbatas terkhusunya di Kota Kupang dan hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa adanya hubungan antara adiksi *game online* dengan agresivitas. Namun penelitian terdahulu belum meneliti lebih dalam mengenai peran adiksi *game online* terhadap keempat aspek agresivitas, sehingga pemahaman mengenai adiksi *game online* dengan agresivitas masih terbatas.

Untuk mengisi celah penelitian dahulu, penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk mengetahui lebih dalam adiksi *game online* terhadap keempat dimensi agresivitas, agar mendapatkan gambaran lebih komprehensif mengenai adiksi *game online* dan agresivitas. Penelitian ini menjadi penting dilakukan pada dewasa awal dikarenakan masa dewasa awal merupakan fase peralihan dari remaja ke dewasa yang ditandai dengan eksplorasi identitas, ketidakstabilan, serta kecenderungan fokus pada diri sendiri dalam menentukan arah kehidupan. Pada fase ini, individu memiliki kebebasan yang lebih besar dalam mengatur aktivitasnya,

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

termasuk dalam penggunaan *game online*. Kondisi tersebut dapat meningkatkan risiko keterlibatan yang berlebihan dalam bermain *game* hingga mengarah pada kecenderungan adiksi.

Kecenderungan adiksi *game online* ditandai dengan penggunaan yang berlebihan, kesulitan mengontrol waktu bermain, serta menjadikan *game* sebagai aktivitas utama. Kondisi ini dapat meningkatkan paparan terhadap interaksi negatif dalam *game*, seperti konflik antar pemain dan penggunaan bahasa kasar, yang dapat munculnya perilaku agresivitas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk melihat "Peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang ".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk melihat peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* yaitu *accidental sampling*. Hutahaean dan Perdini (2023) menjelaskan bahwa teknik *accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel yang berdasarkan kebetulan bertemu dengan peneliti sehingga dapat digunakan sebagai sampel. Penentuan besar sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus Krejcie dan Morgan (1970) sehingga mendapatkan total sampel sebanyak 380 responden dengan rentang umur 20-24 tahun. Sebelum pengisian instrumen, partisipan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, prosedur pengumpulan data, kerahasiaan informasi, serta hak mereka untuk berpartisipasi secara sukarela dan mengundurkan diri dari penelitian. Persetujuan partisipasi (*informed consent*) diperoleh dari seluruh responden sebelum pengumpulan data dilakukan. Persetujuan etik penelitian dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di institusi terkait.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode skala sebagai data primer yang diambil langsung dari sampel. Instrumen yang digunakan yaitu google forms. Penelitian ini menggunakan skala adiksi *game online* yang dikembangkan oleh Griffiths (2010) yaitu *Online Game Addiction Questionnaire* (OGAQ) lalu diadaptasi dalam bahasa indonesia oleh Jap et al. (2013), alat ukur ini terdiri dari 7 item. Dan skala agresivitas yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992) yaitu *Aggression Questioner* (AQ) lalu diadaptasi oleh Sefianmi dan Apriliani (2025) dengan total item 14. Kedua instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat adiksi *game online* dan agresivitas responden. Analisis data meliputi analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai data dari variabel yang diperoleh dari subjek penelitian dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Selanjutnya analisis data inferensial, data diolah dan dianalisi untuk pengambilan kesimpulan melalui uji hipotesis (Azwar, 2017). Penelitian ini mengolah data dengan bantuan program *SPSS Statistics For Windows versi 27*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Partisipan dalam penelitian ini adalah dewasa awal di Kota Kupang yang berada pada rentang usia 20 hingga 24 tahun. Jumlah partisipan sebanyak 380 orang, terdiri atas laki-laki dan perempuan, yang datanya diperoleh melalui penyebaran kuesioner penelitian. Karakteristik partisipan berdasarkan jenis kelamin dideskripsikan untuk memberikan gambaran mengenai komposisi responden yang terlibat dalam penelitian. Distribusi jumlah dan persentase partisipan berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 1 berikut.

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

**Tabel 1. Deskripsi Partisipan Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin**

| Jenis Kelamin | N | Presentase |
|---|---|---|
| Laki-laki | 276 | 72,6% |
| Perempuan | 104 | 27,4% |
| **Total** | **380** | **100%** |

Berdasarkan Tabel 1, partisipan penelitian didominasi oleh laki-laki sebanyak 276 orang (72,6%), sedangkan perempuan berjumlah 104 orang (27,4%). Untuk melengkapi gambaran karakteristik partisipan, deskripsi selanjutnya difokuskan pada kelompok usia yang terlibat dalam penelitian. Distribusi usia ini diperlukan untuk mengetahui sebaran partisipan dalam rentang dewasa awal yang telah ditetapkan. Rincian karakteristik partisipan berdasarkan usia disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Deskripsi Partisipan Penelitian Berdasakan Usia**

| Usia | N | Presentase |
|---|---|---|
| 20 tahun | 95 | 25% |
| 21 tahun | 85 | 22,4% |
| 22 tahun | 89 | 23,4% |
| 23 tahun | 49 | 12,9% |
| 24 tahun | 62 | 16,3% |
| **Total** | **380** | **100%** |

Berdasarkan Tabel 2, partisipan penelitian tersebar dalam rentang usia 20–24 tahun, dengan jumlah terbanyak pada usia 20 tahun sebanyak 95 orang (25%) dan jumlah paling sedikit pada usia 23 tahun sebanyak 49 orang (12,9%). Sebaran tersebut memberikan gambaran mengenai karakteristik usia partisipan yang termasuk dalam kelompok dewasa awal. Selain karakteristik demografis, penelitian ini juga mengidentifikasi waktu yang dihabiskan partisipan untuk bermain *game online* sebagai bagian dari gambaran kebiasaan bermain responden. Distribusi waktu bermain *game online* disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Deskripsi Waktu yang Dihabiskan Saat Bermain *Game Online***

| Waktu yang dihabiskan | N | Presentase |
|---|---|---|
| 1-2 Jam | 170 | 44,7% |
| 3-4 Jam | 151 | 39,7% |
| 5-6 Jam | 41 | 10,8% |
| 7-8 Jam | 18 | 4,7% |
| **Total** | **380** | **100%** |

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar partisipan menghabiskan waktu 1–2 jam untuk bermain *game online*, yaitu sebanyak 170 orang (44,7%), diikuti durasi 3–4 jam sebanyak 151 orang (39,7%). Sementara itu, partisipan yang bermain selama 5–6 jam berjumlah 41 orang (10,8%), sedangkan durasi 7–8 jam merupakan kelompok dengan jumlah paling sedikit, yaitu 18 orang (4,7%). Gambaran durasi bermain tersebut melengkapi karakteristik partisipan dalam penelitian ini, tetapi belum secara langsung menggambarkan tingkat adiksi *game online* yang

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

dialami. Oleh karena itu, analisis selanjutnya disajikan untuk mendeskripsikan tingkat adiksi *game online* pada partisipan sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Analisis Deskripsi Adiksi *Game Online***

| | N | Minimal | Maximal | Mean | SD |
|---|---|---|---|---|---|
| Adiksi Game Online | 380 | 7 | 35 | 19.42 | 6.329 |
| Valid N (listwise) | 380 | | | | |

Berdasarkan Tabel 4, skor adiksi *game online* pada 380 partisipan memiliki nilai minimum 7 dan maksimum 35, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 19,42 serta standar deviasi sebesar 6,329. Statistik deskriptif tersebut memberikan gambaran umum mengenai sebaran skor adiksi *game online* pada dewasa awal di Kota Kupang. Untuk memperoleh gambaran yang lebih terperinci, skor tersebut selanjutnya dikelompokkan ke dalam kategori tingkat adiksi berdasarkan kriteria kategorisasi yang digunakan dalam penelitian.

Pengelompokan skor adiksi *game online* dilakukan ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Kategori sangat rendah ditetapkan pada skor ≤ 9,92, kategori rendah pada skor lebih dari 9,92 hingga 16,25, kategori sedang pada skor lebih dari 16,25 hingga 22,58, dan kategori tinggi pada skor lebih dari 22,58 hingga 28,91. Sementara itu, skor di atas 28,91 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Kriteria tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi tingkat adiksi setiap partisipan dan menentukan distribusi frekuensinya. Hasil distribusi partisipan berdasarkan kategori adiksi *game online* disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Kategorisasi Adiksi *Game Online***

| Variabel | Kategori | N | Presentase |
|---|---|---|---|
| Adiksi *Game Online* | Sangat Rendah | 17 | 4,5% |
| | Rendah | 113 | 29,7% |
| | Sedang | 129 | 33,9% |
| | Tinggi | 87 | 22,9% |
| | Sangat Tinggi | 34 | 8,9% |
| **Total** | | **380** | **100%** |

Berdasarkan Tabel 5, mayoritas partisipan berada pada kategori adiksi *game online* sedang, yaitu sebanyak 129 orang (33,9%). Selanjutnya, sebanyak 113 orang (29,7%) termasuk dalam kategori rendah, 87 orang (22,9%) dalam kategori tinggi, dan 34 orang (8,9%) dalam kategori sangat tinggi. Adapun kategori sangat rendah memiliki jumlah partisipan paling sedikit, yaitu 17 orang (4,5%). Distribusi tersebut memperlihatkan bahwa kategori sedang merupakan kelompok yang paling dominan, meskipun tingkat adiksi partisipan tersebar pada seluruh kategori. Selanjutnya, analisis deskriptif dilakukan terhadap variabel agresivitas untuk memperoleh gambaran umum mengenai skor agresivitas partisipan, sebagaimana disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Analisis Deskriptif Agresivitas**

| | N | Minimal | Maximal | Mean | SD |
|---|---|---|---|---|---|
| Agresivitas | 380 | 13 | 54 | 25.44 | 8.114 |
| Valid N (listwise) | 380 | | | | |

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

Berdasarkan Tabel 6, skor agresivitas pada 380 partisipan memiliki nilai minimum 13 dan maksimum 54, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 25,44 serta standar deviasi sebesar 8,114. Statistik deskriptif tersebut memberikan gambaran umum mengenai sebaran skor agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang. Untuk mengetahui distribusi tingkat agresivitas secara lebih terperinci, skor partisipan selanjutnya dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Kategori sangat rendah ditetapkan pada skor ≤ 13,26, kategori rendah pada skor lebih dari 13,26 hingga 21,38, kategori sedang pada skor lebih dari 21,38 hingga 29,49, dan kategori tinggi pada skor lebih dari 29,49 hingga 37,61, sedangkan skor di atas 37,61 termasuk kategori sangat tinggi. Hasil pengelompokan tersebut digunakan untuk mengetahui distribusi tingkat agresivitas partisipan dan disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Kategorisasi Agresivitas**

| Variabel | Kategori | N | Presentase |
|---|---|---|---|
| Agresivitas | Sangat Rendah | 44 | 11,6% |
| | Rendah | 76 | 20% |
| | Sedang | 155 | 40,8% |
| | Tinggi | 70 | 18,4% |
| | Sangat Tinggi | 35 | 9,2% |
| **Total** | | **380** | **100%** |

Berdasarkan tabel 7 diatas mayoritas tingkat agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang berada pada tingkat sedang sebanyak 155 responden (40,8%), Namun ada sebagian juga yang berada pada tingkat sangat rendah sebanyak (11,6%) dan pada tingkat sangat tinggi sebanyak 35 responden (9,2%). Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan yaitu Kolmogorov-Smirnov. Untuk menginterpretasikan hasil uji normalitas dilihat dari nilai signifikansi jika nilai lebih besar 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal sedangkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan data tidak berdistribusi normal. Untuk uji normalitas seperti tabel 8 berikut.

**Tabel 8. Uji Normalitas**

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | | |
|---|---|---|---|
| | **N** | **Test Statistic** | **Asymp Sig. (2-Tailed)** |
| Adiksi Game Online Agresivitas | 380 | ,033 | ,200 |

Berdasarkan tabel 8 diatas dapat dilihat Asymp Sig kedua variabel sebesar 0,200. Yang berarti data dari kedua variabel tersebut berdistribusi normal karena nilai 0,200 > 0,05. Dengan demikian uji asumsi klasik selanjutnya dapat dilanjutkan. Uji linearitas dilakukan menggunakan metode *ANOVA for Linearity*, dengan kriteria bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hubungan tersebut dianggap linear. Untuk uji linearitas seperti tabel 9 berikut.

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

**Tabel 9. Uji Linearitas**

| | Linearity | Deviation From Linearity |
|---|---|---|
| Adiksi *Game Online* | <,001 | ,200 |
| Agresivitas | <,001 | |

Berdasarkan tabel 9 diatas nilai signifikansi pada *linearity* sebesar <.001 yang berarti nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear yang sangat signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada nilai *deviation from linearity* menunjukkan nilai sebesar 0,200 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari model linear. Selanjutnya, hasil uji heteroskedastisitas disajikan pada Tabel 10 untuk mengetahui apakah terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model regresi yang digunakan.

**Tabel 10. Uji Heteroskedastisitas**

| | Coefficent Beta (t) | Sig |
|---|---|---|
| Constant | 9.082 | <,001 |
| X | .034 | .973 |

Berdasarkan tabel 10 diatas, hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan metode Glejser menunjukkan bahwa variabel bebas memiliki nilai signifikansi sebesar 0,973. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak terjadi heteroskedastisitas. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji ada dan tidaknya peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang. Untuk menginterpretasikan hasil regresi linear sederhana dapat dilihat dari nilai signifikansinya, nilai sig. < 0.05 maka $H_0$ ditolak $H_a$ diterima yang berarti adanya peran adiksi *game online* terhadap agresivitas sedangkan nilai sig. > 0.05 maka $H_0$ diterima $H_a$ ditolak yang berarti tidak ada peran adiksi *game online* terhadap agresivitas. Setelah melihat nilai signifikan kedua variabel selanjutnya nilai korelasi untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan. Hasil uji regresi linear sederhana disajikan pada Tabel 11.

**Tabel 11. Uji Regresi Linear Sederhana**

| Model | Standardized Coefficients Beta | T | Sig |
|---|---|---|---|
| Constant | | 36,999 | <,001 |
| Adiksi *Game Online* | .538 | 12,402 | <,001 |

Berdasarkan Tabel 11, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar p < 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adiksi game online berperan secara signifikan terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang, sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Nilai koefisien regresi terstandarisasi (β) sebesar 0,538 menunjukkan arah hubungan positif, yang berarti semakin tinggi adiksi *game online*, semakin tinggi pula agresivitas pada dewasa awal. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,289 menunjukkan bahwa model menjelaskan 28,9% variasi agresivitas, sedangkan 71,1% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar model penelitian. Selanjutnya, pengujian

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

hipotesis dilakukan terhadap empat aspek utama agresivitas untuk mengetahui peran adiksi game online terhadap masing-masing dimensi agresivitas. Dengan tujuan untuk melihat apakah adiksi *game online* berperan terhadap keempat dimensi agresivitas. Untuk ujinya sama seperti tabel 12.

**Tabel 12. Peran adiksi *game online* terhadap Agresivitas Fisik**

| Model | Standardized Coefficients Beta | T | Sig |
|---|---|---|---|
| Constant | | 12,146 | <,001 |
| Adiksi *Game Online* | .130 | 2,549 | ,011 |

Berdasarkan Tabel 12, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa adiksi *game online* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,011, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adiksi *game online* berperan secara signifikan terhadap agresivitas fisik pada dewasa awal di Kota Kupang. Nilai koefisien regresi terstandarisasi (β) sebesar 0,130 menunjukkan arah hubungan positif, yang berarti semakin tinggi adiksi *game online*, semakin tinggi pula agresivitas fisik, meskipun hubungannya tergolong sangat lemah. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,017 menunjukkan bahwa model menjelaskan 1,7% variasi agresivitas fisik, sedangkan 98,3% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar model penelitian. Selanjutnya peran adiksi *game online* terhadap agresivitas verbal, seperti tabel 13 berikut.

**Tabel 13. Peran Adiksi *Game Online* Terhadap Agresivitas Verbal**

| Model | Standardized Coefficients Beta | T | Sig |
|---|---|---|---|
| Constant | | 14,522 | <,001 |
| Adiksi *Game Online* | .123 | 2,417 | ,016 |

Berdasarkan Tabel 15, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa adiksi *game online* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,016, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa adiksi *game online* berperan secara signifikan terhadap agresivitas verbal pada dewasa awal di Kota Kupang. Nilai koefisien regresi terstandarisasi (β) sebesar 0,123 menunjukkan arah hubungan positif, yang berarti semakin tinggi adiksi *game online*, semakin tinggi pula agresivitas verbal, meskipun hubungannya tergolong sangat lemah. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,015 menunjukkan bahwa model menjelaskan 1,5% variasi agresivitas verbal, sedangkan 98,5% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar model penelitian. Selanjutnya peran adiksi *game online* terhadap Kemarahan pada dewasa awal di Kota Kupang seperti tabel 14 berikut.

**Tabel 14. Peran Adiksi *Game Online* Terhadap Kemarahan**

| Model | Standardized Coefficients Beta | T | Sig |
|---|---|---|---|
| Constant | | 17,746 | <,001 |
| Adiksi *Game Online* | .043 | ,845 | ,399 |

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

Hasil pengujian pada Tabel 14 menunjukkan bahwa adiksi *game online* tidak berperan secara signifikan terhadap kemarahan pada dewasa awal di Kota Kupang, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,399 > 0,05. Koefisien regresi terstandarisasi (β) sebesar 0,043 mengindikasikan arah hubungan positif, tetapi hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Dari sisi koefisien determinasi, nilai *R Square* sebesar 0,002 menunjukkan bahwa model hanya mampu menjelaskan 0,2% variasi kemarahan. Adapun 99,8% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar model penelitian. Selanjutnya peran adiksi *game online* terhadap permusuhan pada dewasa awal di Kota Kupang seperti tabel 15 berikut.

**Tabel 15. Peran Adiksi *Game Online* Terhadap Permusuhan**

| Model | Standardized Coefficients Beta | T | Sig |
|---|---|---|---|
| Constant | | 12,632 | <,001 |
| Adiksi *Game Online* | .126 | 2,475 | ,014 |

Ditinjau dari hasil pengujian pada Tabel 15, adiksi *game online* terbukti memiliki peran yang signifikan terhadap permusuhan pada dewasa awal di Kota Kupang, dengan nilai signifikansi 0,014, lebih kecil dari 0,05. Koefisien regresi terstandarisasi (β) sebesar 0,126 mengindikasikan hubungan positif dengan kekuatan yang tergolong sangat lemah. Artinya, semakin tinggi adiksi *game online*, kecenderungan permusuhan juga meningkat, meskipun keterkaitan keduanya relatif lemah. Adapun nilai *R Square* sebesar 0,016 memperlihatkan bahwa model mampu menjelaskan 1,6% variasi permusuhan, sementara 98,4% sisanya berkaitan dengan faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang. Total sampel dalam penelitian ini sebanyak 380 dewasa awal dengan rentang umur 20-24 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan instrumen skala adiksi *game online* (α= 0.780) dan skala agresivitas (α= 0.795). Hasil hipotesis menggunakan regresi linear sederhana menunjukkan secara keseluruhan terdapat peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang, dengan nilai korelasi sebesar 0.538 dan nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05. Nilai korelasi tersebut positif yang berarti, semakin tinggi adiksi *game online*, semakin tinggi juga agresivitas. Nilai korelasi 0.538 menunjukkan bahwa kekuatan hubungan berada pada kategori cukup.

Hasil hipotesis tersebut sejalan dengan Lawolo et al. (2025), nilai *p-value* 0,000 < 0,05 menunjukkan adanya hubungan antara adiksi *game online* dengan agresivitas pada remaja di SMAN 9 Pekanbaru. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggreyani et al. (2020) menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0,042 < 0,05, yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja dengan korelasi 0,290 nilai positif tersebut menunjukkan semakin tinggi adiksi *game online*, semakin tinggi juga agresivitas pada remaja. Nilai korelasi tersebut dalam kategori rendah. Hasil kedua penelitian tersebut, memperkuat hasil penelitian ini yang menguji secara langsung adiksi *game online* dan agresivitas sehingga dapat diketahui adiksi *game online* memiliki hubungan dengan agresivitas. Namun kedua penelitian tersebut belum meneliti secara spesifik peran adiksi *game online* terhadap keempat dimensi agresivitas. Penelitian ini menujukan bahwa adiksi *game online*

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

berperan terhadap dimensi agresivitas fisik, agresivitas verbal dan permusuhan. Sedangkan pada dimensi kemarahan, adiksi *game online* tidak berperan terhadap kemarahan. Untuk menjelaskan hasil penelitian tersebut dapat dijelaskan melalui teori dan temuan penelitian terdahulu yang mendukung hasil penlitian.

Menurut Griffiths (2010) individu yang mengalami ketergantungan yang berlebihan pada *game online* dapat menyebabkan konflik dengan orang di sekitar maupun lingkungan sosialnya sehingga dengan ketergantungan yang berlebihan pada *game online* juga dapat memicu perilaku agresivitas muncul seperti memukul barang saat kalah bermain *game*, sering mengumpat dalam *game*, mudah marah dan meningkatkan permusuhan ketika terjadi kekalahan akibat perilaku *trolling* yang dilakukan *user* lain. Mayoritas jenis *game online* yang dimainkan dewasa awal di Kota Kupang yaitu *mobile legends, free fire* dan PUBG. Jenis ketiga *game online* tersebut adalah *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan *Battle Royale* (subgenre tembak-menembak atau *Shooter*) dan ketiga *game* tersebut menyediakan permainan yang menantang sehingga dapat memicu adrenalin sehingga ada peluangnya kecenderungan perilaku agresivitas muncul. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhalimah et al. (2023) yang menjelaskan bahwa *game online* yang bersifat *multiplayer* dan interaktif dapat menimbulkan perilaku agresivitas yang disebabkan oleh kegagalan dalam permainan oleh rekan tim untuk meraih kemenangan, karena setiap kenaikan *rank* permainan akan semakin susah untuk meraih kemenangan.

Hasil uji hipotesis adiksi *game online* dengan keempat dimensi agresivitas menunjukkan terdapat peran adiksi *game online* terhadap agresivitas fisik memperloleh nilai korelasi sebesar 0.130 dengan nilai signifikansi sebesar 0,011 < 0,05, dimensi agresivitas verbal memperoleh nilai korelasi sebesar 0.123 dengan nilai signifikasi sebesar 0,016 < 0,05 dan dimensi permusuhan memperoleh nilai korelasi sebesar 0,126 dengan signifikan sebesar 0,014 < 0,05. Hasil uji hipotesis tersebut berada di bawah nilai 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* berperan terhadap agresivitas fisik, agresivitas verbal dan permusuhan pada dewasa awal di Kota Kupang dan nilai korelasi ketiga dimensi tersebut berada pada kategori sangat lemah. Sedangkan pada dimensi kemarahan diperoleh nilai korelasi sebesar 0.043 dengan nilai signifikan sebesar 0,399 > 0,05 yang berarti tidak terdapat peran adiksi *game online* terhadap kemarahan.

Hasil hipotesis diatas dapat dijelaskan melalui dimensi adiksi *game online* dari Griffiths (2010). Dalam dimensi *salience, withdrawal symptoms* dan *conflict*, dapat di jelaskan individu yang menjadikan *game online* sebagai perioritas utama sehingga menimbulkan kecenderungan adiksi *game online* yang dapat memicu frustasi. Individu yang merasakan frustasi dalam bermain *game online* dapat dilampiaskan dalam bentuk agresivitas fisik seperti memukul dan membanting *heandphone*. Meluapkan frustasi dalam bermain *game online* dapat melalui agresivitas verbal seperti menghina dan melakukan umpatan pada *user* lain yang dapat mengakibatkan kekalahan dalam permainan dan kondisi jaringan yang buruk. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sun et al. (2025) bahwa keterlibatan bermain *game online* secara intens dan menyaksikan lebih banyak perilaku agresivitas verbal dalam *game online* lebih cenderung menunjukkan perilaku agresivitas verbal dalam *game online*.

Penjelasan tersebut juga dapat dijelaskan oleh Muzakar et al. (2023) yang menjelaskan bahwa melalui pembelajaran sosial, individu dapat meniru dan modeling perilaku yang sudah diamatin dari orang lain. Menurut Widyaningrum et al. (2023) individu dapat meningkatkan intensitas bermain *game online* melalui menonton *gameplay* yang dilakukan para *streamer pro*

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

*player*. Dengan melihat tontonan *streamer pro player* yang menunjukkan perilaku *toxic*, individu juga dapat meniru perilaku yang sama yang dilakukan oleh *streamer* tersebut sehingga ada peluangnya muncul perilaku agresivitas.

Pada permusuhan dalam *game online* yang ditandai dengan cenderung menyalahkan *user* lain atas kegagalan dalam permainan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Wahyuni et al. (2024) yang menunjukkan bahwa remaja yang bermain *game online* sering menunjukkan bentuk permusuhan saat bermain *game online*. Mayoritas jenis *game online* yang dimainkan dewasa awal di Kota Kupang, yaitu *mobile legends*, *free fire* dan PUBG. Jenis ketiga *game* tersebut yakni *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan *Battle Royale* (subgenre tembak-menembak atau *Shooter*). Ketiga *game* tersebut bersifat kompetitif. Ketiga *game* tersebut menyediakan fitur *multiplayer*, dengan adanya fitur ini dapat membantu bertemu dengan *user* lain dalam *game* dan dapat Mabar (Main bareng) bersama teman sebaya. Fitur ini dapat meningkatkan komunikasi sehingga dapat membangun kerja sama antar tim. Dengan adanya fitur *multiplayer* dapat berpotensi munculnya permusuhan apabila terjadi kekalahan dalam permainan. Hal tersebut diperkuat oleh Putri dan Damaiyanti (2026) perilaku non-verbal *toxic* dalam *game* seperti melakukan *trolling* atau tindakan yang sengaja untuk merusak alur permainan dengan sengaja membuat kalah, membunuh rekan tim sendiri dan merusak strategi tim. Perilaku ini sering terjadi bersamaan dan dapat merusak hubungan petermanan di dunia nyata.

Pada dimensi kemarahan, adiksi *game online* tidak terdapat peran terhadap kemarahan pada dewasa awal di Kota Kupang. Griffiths (2010) menjelaskan dalam dimensi *mood modification*, individu menjadikan *game online* sebagai strategi coping untuk menenangkan diri. Widyaningrum et al. (2023) juga menjelaskan salah satu faktor yang menyebabkan individu mengalami adiksi *game online* yaitu, menjadikan *game online* sebagai tempat pelarian untuk melarikan diri dari stres dan kesepian.

Buss dan Perry (1992) menjelaskan bahwa kemarahan terjadi apabila gagal menahan amarah akibat keadaan yang memicu. *Game online* sendiri dapat memicu perilaku amarah, apabila intensitas bermain *game online* tinggi sehingga adanya peluang munculnya kemarahan dan perilaku agresivitas fisik, agresivitas verbal dan permusuhan. Berdasarkan hasil penelitian mayoritas waktu yang dihabiskan saat bermain *game online* pada dewasa awal di Kota Kupang yaitu 1-2 jam. Dengan rendahnya intensitas bermain *game online* maka semakin rendah juga amarah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiawan et al. (2024) yang menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresivitas. Semakin tinggi bermain *game online* maka semakin tinggi juga perilaku agresivitas, begitu juga sebaliknya semakin rendah intesitas maka semakin rendah juga perilaku agresivitas. Temuan ini diperkuat oleh Ajjimaporn et al. (2026) yang menunjukkan bahwa bermain *game online* selama 1 jam secara tidak signifikan dapat meningkatnya stres. Sebaliknya bermain *game online* lebih dari 3 jam dapat meningkatkan detak jantung dan meningkatkan stres.

Pada penelitian ini dewasa awal menjadi sampel penelitian. Menurut Santrock (2012) dewasa awal berada pada usia yang penuh kemungkinan, fase yang dipenuhi harapan dan optimisme terhadap masa depan. Rentang usia 20-24 tahun, rata-rata lebih fokus pada dunia perkuliahan dan dunia pekerjaan, sehinga mayoritas waktu yang dihabiskan saat bermain *game online* yaitu 1-2 jam, sehingga *game online* sebagai tempat pelarian dan tempat mengisi waktu luang. Hal ini sejalan dengan Wood et al. (2018) yang menjelaskan bahwa dewasa awal berada pada tahap yang disebut *volitional year*. Pada tahap ini individu mulai

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

mengembangkan mengembangkan karakteristik kualitas kehidupan untuk menjadi mandiri, terlibat dalam hubungan yang matang, memperoleh tingkat pendidikan dan pelatihan yang meletakan dasar untuk berkerja selama masa dewasa.

Berdasarkan kategorisasi secara keseluruhan terkait adiksi *game online* pada dewasa awal di Kota Kupang, dengan total 380 responden, secara keseluruhan berada pada kategori sedang sebanyak 129 responden (40,8%), baik secara jenis kelamin maupun usia juga berada pada kategori sedang. Adiksi *game online* berada pada kategori sedang yang berarti dewasa awal di Kota Kupang mulai menunjukkan kecenderungan adiksi *game online*, namun belum mencapai tahap adiksi *game online* yang berat. Adiksi *game online* pada kategori sedang juga yang berarti dewasa awal di Kota Kupang mulai menunjukkan rendahnya kontrol diri.

Menurut Widyaningrum et al. (2023) salah satu faktor individu mengalami adiksi *game online* adalah orangtua. pola asuh terlalu memanjakan maupun mengekang dapat membuat anak mencari pelarian atau kebebasan melalui aktivitas bermain *game online*. Nadiasih (2021) menjelaskan bahwa salah satu faktor anak bermain *game online* secara berlebihan dikarenakan kurangnya komunikasi antara orangtua dan anak. Anak yang memiliki komunikasi yang minim dengan orangtua lebih memilih mencari kesenangan di luar rumah. Salah satunya dengan cara mencari kesenangan melalui *game online.*

Perbedaan gender dalam adiksi *game online* dapat dijelaskan melalui penelitian Gisbert-Pérez et al. (2024) menunjukkan bahwa laki-laki lebih banyak terlibat dalam komunitas game yang *toxic* dibandingkan perempuan. Sementara itu, perempuan cenderung memilih *game online* yang tidak menampilkan objektifikasi terhadap perempuan dan menghindari komunitas yang *toxic*, karena di lingkungan seperti itu perempuan rentan mengalami diskriminasi berbasis gender atau pelecehan. Selain itu, laki-laki memiliki skor yang lebih tinggi pada motivasi *violent gratification* (kepuasan terhadap kekerasan), *cognitive challenge* (tantangan kognitif), *competition* (kompetisi) dan *social interaction* (interaksi sosial), sementara perempuan lebih tinggi pada *motivation cutomization* (kustomisasi atau kreativitas dalam *game*).

Berdasarkan kategorisasi agresivitas pada dewasa awal, secara keseluruhan agresivitas pada dewasa awal berada pada tingkat sedang sebanyak 155 responden (40,8%). Agresivitas pada kategori sedang yang berarti secara umum dewasa awal di Kota Kupang secara umum bisa mengenali dan mampu regulasi emosi dengan baik. Namun belum sepenuhnya bisa mengendalikan emosi negatif disaat dalam situasi yang memicu. Muzakar et al. (2023) menjelaskan bahwa perilaku agresivititas dapat dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung perilaku agresivitas sehingga dapat memperkuat perilaku agresivitas pada individu dan pembelajaran sosial. Penjelasan tersebut dapat diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristitania et al. (2023), yang menunjukkan terdapat hubungan postif antara konformitas teman sebaya dengan agresivitas. Semakin tinggi konformitas teman sebaya, semakin tinggi juga agresivitas.

Berdasarkan hasil penelitian, agresivitas laki-laki jauh lebih tinggi dibandingkan perempuan yakni laki-laki sebanyak 52 responden (13,7%) dan perempuan sebanyak 18 responden (4,7%). Hasil dari temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kim et al. (2022) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan agresivitas laki-laki dan perempuan dengan skor agresi laki-laki M= 2,33, Perempuan M= 1,82, secara signifikan terdapat perbedaan agresivitas laki-laki dan perempuan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nelson et al. (2008) menunjukkan terdapat perbedaan bentuk agresivitas laki-laki dan perempuan dewasa. Bentuk agresivitas yang ditunjukkan laki-laki dewasa yaitu agresivitas fisik sedangkan pada perempuan dewasa bentuk agresivitas yang ditunjukkan adalah agresivitas

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

**PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi**
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-3344 | p-ISSN : 2797-3336
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy

verbal. Setelah itu diperjelaskan oleh hasil penelitian yang dilakukan Denson et al. (2018) yang menemukan bahwa perempuan cenderung menunjukkan agresi tidak langsung. Perilaku agresif perempuan sangat dipengaruhi oleh rasa takut akan bahaya dan dipengaruhi oleh beberapa hormon tubuh perempuan seperti testoteron, korsitol, oksitosin, estradiol dan progesteron. Hasil penelitian yang dilakukan oleh McCurry et al. (2025) menunjukkan laki-laki lebih agresif dari perempuan dikarenakan laki-laki lebih sering untuk bertindak impulsif dan lebih sering memulai agresi secara langsung. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan menggunakan jeda waktu pada laki-laki secara signifikan dapat menurunkan agresi laki-laki.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang. Berdasarkan hasil analisis terhadap data yang diperoleh dari 380 responden, maka dapat disimpukan bahwa hasil uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana menunjukkan terdapat peran dan signifikan antara adiksi *game online* terhadap agresivitas pada dewasa awal di Kota Kupang dengan nilai korelasi sebesar 0.538, dan nilai Sig < ,001. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi adiksi *game online* maka semakin tinggi juga agresivitas.

Hasil uji hipotesis adiksi *game online* terhadap keempat dimensi agresivitas menunjukkan bahwa adiksi *game online* berperan terhadap dimensi agresivitas fisik, agresivitas verbal dan permusuhan. Sedangkan adiksi *game online* tidak ada peran secara signifikan terhadap kemarahan. Berdasarkan nilai R Square yang didapatkan menunjukkan bahwa peran adiksi *game online* terhadap agresivitas sebesar 28,9%. Sedangkan peran adiksi *game online* terhadap agresivitas fisik sebesar 1,7%, agresivitas verbal sebesar 1,5%, kemarahan sebesar 0,2% dan permusuhan sebesar 1,6%.

## DAFTAR PUSTAKA

Ajjimaporn, A., Buaprapahn, P., Senwandee, P., Sirisoonthorn, N., Chalermthamrong, P., & Ramyarangsi, P. (2026). How long is too long? Effects of mobile game duration on stress and cognitive function by gender. *International Journal of Exercise Science, 19*(5), 1–13. https://doi.org/10.70252/IJES2026503

Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). Game online berhubungan dengan perilaku agresivitas pada remaja: Sebuah studi di game center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel, 14*(1), 1–6. https://doi.org/10.36051/jiki.v14i1.96

Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh game online terhadap perilaku sosial pada siswa. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 2*(3), 190–199. https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1370

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Survei penetrasi internet dan perilaku penggunaan internet 2025.* https://survei.apjii.or.id/survei/2025

Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi* (Edisi ke-2). Pustaka Pelajar.

Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Timur. (2025). *Persentase mahasiswa yang mengakses internet selama 3 bulan terakhir menurut kabupaten/kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur.* https://ntt.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTUzOSMy/persentase-mahasiswa-yang-mengakses-internet-selama-3-bulan-terakhir-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-ntt.html

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

Budiawan, N., Sari, N. N., & Sujiah, S. (2024). Intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO), 5*(2), 253–263. https://doi.org/10.36590/kepo.v5i2.1098

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*(3), 452–459. https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452

Denson, T. F., O'Dean, S. M., Blake, K. R., & Beames, J. R. (2018). Aggression in women: Behavior, brain and hormones. *Frontiers in Behavioral Neuroscience, 12*, Article 81. https://doi.org/10.3389/fnbeh.2018.00081

Wahyuni, L., Fitri, S. S., Agusri, & Nurlis. (2024). Perilaku agresif remaja pemain game online. *Jurnal Assyifa: Jurnal Ilmu Kesehatan Lhokseumawe, 9*(2), 59–66. https://jurnal.stikeslhokseumawe.ac.id/index.php/jikias/article/view/108

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*(1), 119–125. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x

Hutahaean, E. S. H., & Perdini, T. A. (2023). *Metode penelitian kuantitatif: Untuk mahasiswa psikologi.* PT Pena Persada Kerta Utama.

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLOS ONE, 8*(4), Article e61098. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098

Kim, D., Liu, Q., Quartana, P. J., & Yoon, K. L. (2022). Gender differences in aggression: A multiplicative function of outward anger expression. *Aggressive Behavior, 48*(4), 393–401. https://doi.org/10.1002/ab.22028

Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement, 30*(3), 607–610. https://doi.org/10.1177/001316447003000308

Lawolo, Y. E., Nauli, F. A., & Jumaini, J. (2025). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Indonesian Research Journal on Education, 5*(3), 732–735. https://www.irje.org/irje/article/view/2725

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. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

McCurry, A. G., Donaldson, D. I., & May, R. C. (2025). Men's impulsivity underpins gender differences in aggressive behaviour. *Scientific Reports, 15*(1), Article 35215. https://doi.org/10.1038/s41598-025-20114-6

Muzakar, A., Azizurrahman, A., & Khotmi, N. (2023). *Psikologi sosial*. Universitas Hamzanwadi Press.

Nadiasih, N. (2021). Pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak terhadap game online. Antropocene: *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora, 1*(3), 90–96. https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i3.423

Nelson, D. A., Springer, M. M., Nelson, L. J., & Bean, N. H. (2008). Normative beliefs regarding aggression in emerging adulthood. *Social Development, 17*(3), 638–660. https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2007.00442.x

Nurhalimah, N., Sabila, B. P., Haryati, O., Wartonah, W., & Dinarti, D. (2023). Online game addiction increases risk of violent behaviour in adolescents. *Journal of Health and Cardiovascular Nursing, 3*(1), 1–8. https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804

Gisbert-Pérez, J., Martí-Vilar, M., Merino-Soto, C., Chans, G. M., & Badenes-Ribera, L. (2024). Gender differences in internet gaming among university students: A discriminant analysis. *Frontiers in Psychology, 15*, Article 1412739. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1412739

Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan kontrol diri dan perilaku agresif verbal pada remaja saat bermain games online. *Jurnal Psikologi, 1*(2), 1–10. https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257

Putri, M., & Damaiyanti, V. P. (2026). Perkelahian dalam dunia game (Fenomena toxic pada game Valorant). *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial, 4*(1), 60–69. https://doi.org/10.20527/multikultural.v4i1.687

Ristitania, K. L. R., Winta, M. V. I., & Amelia, C. R. T. A. (2023). Kecenderungan agresivitas pada mahasiswa kaitannya dengan konformitas teman sebaya dan regulasi emosi. *Reswara Journal of Psychology*, *2*(2), 107–122. https://doi.org/10.26623/rjp.v2i2.8926

Santrock, J. W. (2012). *Life-span development* (14th ed.). McGraw-Hill Education.

Sari, N. I. K., Nurdin, M. N. H., & Sulastri, T. (2023). The relationship between game online addiction and the tendency for verbal agressiveness in multiplayer online battle arena. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities, 3*(5), 685–694. https://doi.org/10.35877/soshum2128

Sefianmi, D., & Apriliani, S. (2025). Dari rumah ke sekolah: Pengaruh pola asuh dan pengendalian diri terhadap sikap agresi remaja di SMAN X. *Jurnal Psikologi, 3*(1), 9. https://doi.org/10.47134/pjp.v3i1.5082

Sun, X., Yu, V., & Chen, V. H. H. (2025). Toxic behavior in multiplayer online games: The role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication, 18*(4), 426–444. https://doi.org/10.1080/17544750.2024.2425662

Widyaningrum, A. R., Musthofa, S. B., & Agushybana, F. (2023). Faktor-faktor yang berhubungan dengan adiksi game online pada remaja. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 8*(4), 2456–2475. https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/11633

Wood, D., Crapnell, T., Lau, L., Bennett, A., Lotstein, D., Ferris, M., & Kuo, A. (2018). Emerging adulthood as a critical stage in the life course. In N. Halfon, C. B. Forrest, R. M. Lerner, & E. M. Faustman (Eds.), *Handbook of life course health development* (pp. 123–143). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47143-3_7

Copyright (c) 2026 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi
https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i4.13804