ISSN: 3064-2035 REFLEKTIF: JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Vol. 2 No. 4 JUNI-SEPTEMBER 2026

BAHAYA GAME KEKERASAN TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA DI SEKOLAH, SUATU TINJAUAN PUSTAKA

Ronald Haries Hamonangan[1]*, Nia Damayanti[2], Axl Antora Abimanyu[3]

[123]Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia
Corresponding author email: *ronaldharies86@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini berupaya untuk mengetahui bahaya game kekerasan terhadap perilaku agresif siswa di sekolah. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan. Hasil simpulan dari penelitian ini bahwa terdapat dampak negatif yang di timbulkan oleh game kekerasan terhadap perilaku agresif siswa di sekolah

Kata Kunci: Game kekerasan, Perilaku agresif

***Abstract**: This study aims to examine the dangers of violent games in relation to students' aggressive behavior at school. The research employs a literature review approach. The study concludes that violent games have a negative impact on students' aggressive behavior in the school environment.*

Keywords: Violent games, Aggressive behavior

PENDAHULUAN

Perilaku bermusuhan mereka meningkat secara signifikan, menunjukkan rentang perilaku yang lebih luas daripada sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak kurang disiplin dan dikaitkan dengan perilaku bermasalah seperti agresi (I Made Gunawan, dkk., 2020). Penelitian oleh Arif dkk. (2019) menemukan bahwa di kalangan pelajar, 35,32 persen terlibat dalam perilaku agresif dengan menyakiti orang lain secara fisik, 41,30 persen menyakiti orang lain secara verbal, dan 30,42% merusak atau menghancurkan properti secara fisik. Selain itu, sebuah penelitian terhadap 1.169 remaja (berusia 15 hingga 16 tahun) menemukan bahwa 70 persen pernah menjadi sasaran atau penyerang perilaku agresif. Tindakan yang menyebabkan kerugian atau kerusakan pada orang lain sering disebut sebagai kekerasan atau agresif.

Berdasarkan pandangan Michael A. Hogg dan Joel Cooper (2009), ada faktor internal dan eksternal yang dapat memicu perilaku agresif, sedangkan tindakan kekerasan lebih berakar pada perilaku dan sikap seseorang. Berbagai macam perilaku dapat dicakup oleh frasa agresivitas atau agresi. Satu hal yang sama dari semua tindakan kekerasan adalah bahwa semuanya mencoba melukai orang lain. Agresi didefinisikan oleh Berkowitz sebagai pengejaran yang disengaja untuk menyakiti atau menghancurkan orang lain secara fisik atau psikologis (Luthfi, 2009). Agresi dicirikan oleh tindakan permusuhan, baik fisik maupun

verbal, yang ditujukan terhadap orang lain atau benda mati (Luthfi, 2009). Jadi, perilaku agresif dapat mengambil banyak bentuk; misalnya, mungkin verbal dan menyebabkan orang lain terluka. Ada kekhawatiran bahwa siswa mungkin mulai menganggap perilaku agresif sebagai hal yang biasa semakin mereka mengalaminya; ini karena, ketika mereka terbiasa dengan lingkungan yang negatif, kapasitas mereka untuk beradaptasi dengan perilaku agresif tumbuh.

Merujuk pada statistik yang dirilis oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Sa'adah dan Ariana (2022) menyatakan bahwa agresivitas remaja mencapai puncaknya pada tahun 2016 dengan 896 kasus, kemudian turun menjadi 987 pada tahun 2017, 1.084 pada tahun 2018, 947 pada tahun 2019, dan 240 pada tahun 2020, menandai penurunan yang signifikan. Kekerasan, sodomi, pedofilia, pembunuhan, pencurian, kecelakaan lalu lintas, kepemilikan senjata tajam, penculikan, aborsi, terorisme, cyberbullying, kejahatan seksual di media sosial, bullying, dan agresivitas fisik, psikis, dan seksual merupakan bentuk-bentuk agresi yang dilakukan oleh anak di bawah umur.

Semakin banyak tindakan kekerasan dan pembunuhan yang menjadi berita utama di televisi dan internet, semakin menjadi kebiasaan perilaku agresif. Kapasitas kita untuk beradaptasi dengan perilaku agresif akan meningkat, dan kita mungkin mulai percaya bahwa perilaku agresif adalah norma, terutama jika kita melihat orang dewasa lain di sekitar kita juga bertindak agresif. Peristiwa semacam itu mengajarkan generasi berikutnya untuk bertindak agresif, sehingga perilaku agresif di kalangan remaja menjadi hal yang wajar dan semakin sering terjadi; hal ini khususnya berlaku di industri *video games*, di mana konten kekerasan umum ditemukan di kalangan pemain dari segala usia. *Video games* baru-baru ini muncul sebagai produk dari dunia yang maju secara teknologi saat ini. Saat ini, teknologi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Baik media cetak maupun digital telah berkembang sebagai respons terhadap perubahan teknologi yang cepat. Di zaman kita, teknologi canggih telah melahirkan media seperti televisi, radio, internet, dan sejumlah perangkat lainnya. Tidak diragukan lagi, cara orang bertindak dipengaruhi oleh cara mereka memanfaatkan teknologi informasi. Penggunaan komputer pribadi, *video games*, dan tablet dalam bermain gim telah dikaitkan dengan peningkatan risiko autisme dan kurangnya kesadaran akan lingkungan sekitar pada anak-anak tertentu (Nita Handayani, dkk., 2017). Salah satu cara umum orang bermain *video games* adalah melalui ponsel mereka. Kejadian ini menggambarkan betapa luasnya teknologi gim dalam masyarakat modern. Karena model ponsel baru dirilis hampir tiap bulan, dengan aplikasi permainan baru yang tersedia tentunya, peningkatan spektakuler permainan akan terus berlanjut. Kata bahasa Inggris yang menjadi asal istilah "permainan" memiliki makna dasar yang sama. Dengan "kelincahan intelektual" (*intellectual playability*), yang kami maksud adalah "kelincahan intelektual" dalam konteks ini. Satu cara lagi untuk melihat permainan adalah sebagai platform tempat pemain dapat bertindak dan membuat pilihan. Para peserta memiliki tujuan yang ingin mereka capai. Jumlah kesenangan yang dapat peroleh saat memainkan permainan hingga mencapai potensi penuhnya berbanding lurus

dengan tingkat kelincahan intelektual (*intellectual playability*). "Semua bentuk kegiatan yang membutuhkan pemikiran, kelincahan intelektual, dan pencapaian target tertentu dapat dikatakan sebagai permainan" (Firdaus, dkk. 2018). Biar saya katakan dengan cara lain. Parahnya situasi ini tercermin dari meningkatnya frekuensi tindakan kekerasan. (Alhadi, et.al, 2017).

Satria dkk. (2015) mengatakan bahwa video game kekerasan seperti Doom dan Mortal Combat telah mendapatkan banyak penggemar di kalangan anak-anak dan remaja, yang membuat orang tua, pendidik, dan pejabat pemerintah sangat khawatir. Sebagai akibat dari pembantaian Sekolah Menengah Atas Columbine, di mana Dylan Klebold dan Eric Harris menewaskan 12 siswa dan seorang guru, telah terjadi peningkatan fokus pada potensi dampak video game kekerasan terhadap perilaku agresif. Delapan puluh persen anak laki-laki berusia antara delapan dan enam belas tahun bermain video game, menurut Batelle dan Johnstone. Peningkatan jumlah anak-anak dan remaja yang suka bermain video game bertema kekerasan berpotensi memengaruhi perilaku orang-orang ini dalam kehidupan sehari-hari mereka. Perilaku remaja sangat dipengaruhi oleh video game kekerasan. Remaja sering kali memerankan apa yang mereka lihat dalam game favorit mereka, yang dapat menyebabkan perilaku kekerasan. Efek pertama tentu saja adalah kecanduan game yang parah, tetapi jika hanya itu, kita masih dapat mengatasinya. Namun, jika hal itu mengarah pada patologi pada remaja, kita perlu berhati-hati dan tidak melakukannya. Karena patologi remaja dapat terjadi akibat bermain bermain game kekerasan yang mendorong perilaku agresif. Tulisan ini mencoba untuk membahas bagaimana perilaku agresif di kalangan siswa melalui studi literatur atau kepustakaan. Tulisan ini menjadi penting karena menunjukkan seberapa besar dampak game kekerasan terhadap perilaku sehari-hari remaja, terutama dalam hal perilaku siswa di sekolah.

METODE PENELITAN

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan (library research). Penelitian kepustakaan merupakan salah satu bentuk pendekatan ilmiah yang berfokus pada penelaahan sumber-sumber tertulis sebagai data utama penelitian. Dalam konteks metodologi, penelitian ini menempatkan dokumen, teks, arsip, buku, artikel jurnal, laporan penelitian, maupun sumber digital sebagai objek kajian yang dianalisis secara sistematis, kritis, dan mendalam (Sari, 2023).

Riset pustaka membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan (Haryono, dkk., 2024).

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dari berbagai literartur yang di gunakan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa perilaku agresif siswa dapat dipengaruhi oleh kecanduan mereka terhadap video game kekerasan. Masa remaja ialah masa krisis identitas dimana mereka

menghadapi posisi yang ambigu sehingga menyebabkan remaja mengalami ketidak stabilan emosional, tergesa-gesa dalam mengambil keputusan, sensitive, emosional, dan cenderung berperilaku agresif (Santrok, 2003). Perilaku agresif merupakan perilaku yang dimaksudkan dengan sengaja untuk melukai seseorang targetnya baik secara fisik maupun verbal atau merusak harta benda. Menurut Atkinson yang dimaksud dengan perilaku agresif yaitu perilaku yamg dilakukan dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan orang lain baik fisik maupun psikis.

Menurut Bandura dalam teori tentang belajar sosial, menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang dihasilkan dari proses hasil belajar, baik diperoleh dari pengalaman langsung atau dari pengamatan terhadap perilaku agresif orang lain dan semakin sering mendapat pengutan maka semakin besar kemungkinan perilaku agresif yang dimunculkan. Dari teori tersebut dapat dinyatakn bahwa sebagian besar sesorang belajar melalui pengalaman dan pengamatan perilaku orang lain. Jadi seseorang akan belajar dan menirukan perilaku oaring lain yang mereka dapatkan dari lingkungan sekitar. Penyebaran *game online* yang menunjukan kekerasan dari waktu ke waktu menunjukan dampak yang lebih besar dalam memicu prilaku agresif.

Perilaku agresif dapat berkurang saat kecanduan game remaja berkurang. Remaja, khususnya mereka yang kecanduan video game kekerasan, kehilangan kendali atas hidup mereka dan gagal bertindak secara bertanggung jawab dalam kehidupan nyata. Permainan video, terutama yang bersifat kekerasan, dapat memberikan dampak yang merugikan bagi pemainnya. Bermain game yang mengandung kekerasan dapat membuat pemainnya menjadi lebih bermusuhan di dunia nyata. Penggunaan bahasa kotor dan bahasa bermusuhan lainnya merupakan hal yang umum di kalangan pemain game. Agresi merupakan gejala umum dari kecanduan gim, meskipun itu bukanlah satu-satunya sumber perilaku kekerasan. Ada banyak hal yang dapat membuat seseorang bertindak agresif. Misalnya, perilaku agresif dapat dipicu oleh seseorang yang kecanduan bermain bermain game daring. Kemarahan, perbedaan generasi, kemiskinan, suhu udara, anonimitas, panutan yang suka melakukan kekerasan, ketidakpuasan, dan prosedur disiplin yang tidak tepat merupakan beberapa faktor yang disebutkan oleh Fisher sebagai faktor yang berkontribusi terhadap perilaku agresif. Aspek panutan seseorang untuk berperilaku agresif dapat berupa kecanduannya bermain *video games* yang mengandung kekerasan.

Menurut penelitian terdahulu oleh Merita Ayu Lestari, terdapat hubungan antara perilaku agresif pada remaja dengan kecanduan game online, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai Sig. sebesar 0,04 < 0,05. Dalam hal ini, nilai r sebesar 0,342 menunjukkan hubungan yang lemah antara kedua variabel tersebut. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa kecanduan game dapat memengaruhi perilaku agresif, dan temuan saat ini menguatkan hal tersebut. Perilaku agresif seseorang berbanding terbalik dengan tingkat kecanduan game yang dialaminya; tingkat kecanduan yang lebih rendah dikaitkan dengan perilaku yang kurang agresif. Perilaku agresif lebih umum terjadi pada siswa dengan tingkat kecanduan

game yang rendah, tetapi lebih jarang terjadi pada siswa dengan tingkat kecanduan game yang tinggi.

Perilaku agresif merupakan produk dari kebiasaan yang dipelajari, ketika orang melihat orang lain agresif bertindak agresif, mereka cenderung menirunya. Beberapa orang mengembangkan kecenderungan agresif setelah melihat atau berpartisipasi dalam media kekerasan, seperti video game, film, atau acara langsung. Jadi intensitas waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertema kekerasan mempengaruhi kecendrungan prilaku agresifitas seorang remaja, termasuk di kalangan siswa.

SIMPULAN

Penelitian kepustakaan pada tulis ini mengenai"Bahaya Game Kekerasan terhadap Perilaku Agresif Siswa di Sekolah" telah menunjukan bahwa kecanduan game kekerasan memiliki akibat yang sangat berbahaya terhadap perilaku agresif siswa. Semakin tinggi tingkat siswa bermain game kekerasan, maka kecenderungan untuk berperilaku agresif juga akan meningkat pada remaja tersebut. Namun sebaliknya, ketika intensitas bermain game berkurang, atau bahkan tidak bermain game dengan tema kekerasan, maka perilaku agresif para remaja termasuk siswa juga akan berkurang.

REFERENSI

Alhadi, Sait., et.al, (2017). Memahami perilaku agresif siswa di sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Peran Bimbingan dan Konseling dalam Penguatan Pendidikan Karakter*. Universitas Ahmad Dahlan, hlm. 288-294.

Arif, Mochtar, et.al., (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*. 08 Agustus, hlm. 299-304.

Firdaus, Yusnizal, Yulia Pebrianti, Titi Andriyani. (2018). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online*. Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya. Vol. 2(2), Juli, hlm. 169-180.

Handayani, Nita. Cecilia Yanuarif, dan Yudiansyah Akbar. (2017). *Studi awal: Pengaruh game kekerasan terhadap aktivitas otak anak melalui pemetaan sinyal otak (brain mapping) menggunakan wireless eeg*. Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA). Vol. 07, (01), Juni, hlm. 1-12.

Haryono, Eko., dkk. (2024). New paradigm metode penelitian kepustakaan (Library research) di perguruan tinggi. *Jurnal ilmiah an-nuur*. Vol. 14, (1).

Hogg, Michael A. dan Joel Cooper. (2009). *The sage handbook of social psychology, cocise student edition*. London: Sage publication ltd.

I Made Gunawan, et.al., (2020). Pengaruh konseling kelompok terhadap perilaku agresif siswa di SMKN 4 Mataram. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.* Oktober. Vol. 7(4), hlm. 385-392.

Luthfi, Ikhwan., dkk. (2009). Psikologi sosial. Jakarta: Lembaga penelitian UIN Jakarta

Sa'adah Nur, Lailatus, & Ariana (2022). Hubungan Antara Menonton Film Kekerasan dengan Agresivitas pada Remaja Awal. *Buletin Penelitian Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM).* Vol. 2(1), hlm. 31-36.

Santrok. (2003). *Adolescence*. Jakarta: Erlangga.

Sari, Novita. (2023). *Metodologi penelitian kepustakaan*. Ed. Andi Cahyo Purnomo. Banten: Sada kurnia pustaka

Satria, Rivo Armanda. Adnil Edwin Nurdin, dan Hafni Bachtiar. (2015). *Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang*. Jurnal Kesehatan Andalas. Vol. 4(1), hlm. 238-242.