

Pengaruh Sikap Agresif dan Sikap Antisosial terhadap Kecanduan Game Online Studi Kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara

Erwin Sugiyanto

Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda

ABSTRACT

Adolescence is defined as a period of transitional development between childhood and adulthood which includes biological, cognitive, and socio-emotional changes. Adolescents have attitudes that tend to be more aggressive, emotionally unstable and unable to resist the impulse of lust. Teenagers have a great opportunity to become online game players due to online gaming activities which ultimately have an impact on the absence of socializing and communication activities with other people or social attitudes. In general, the purpose of this study was to determine the effect of aggressive and antisocial attitudes on online game addiction as a case study of SMA Dharma Suci. This study uses a quantitative approach with ex post facto methods and multiple linear regression analysis. The results of this study indicate that aggressive attitudes and antisocial attitudes have an effect on online game addiction in the case study of SMA Dharma Suci North Jakarta. The contribution of the influence of aggressive attitudes and antisocial attitudes towards online game addiction in the case study of SMA Dharma Suci North Jakarta students was 60.4%, while 39.6% was influenced by other variables not examined in this study.

Key words : *Aggressive Attitude, Antisocial Attitude, Online Game Addiction*

ABSTRAK

Masa remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Remaja mempunyai sikap yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil dan tidak bisa menahan dorongan nafsu. Remaja memiliki peluang besar menjadi pemain game online dikarenakan aktivitas game online yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain atau sikap sosial. Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online studi kasus SMA Dharma Suci. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto dan analisis regresi linear berganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sikap agresif dan sikap antisosial berpengaruh secara bersama-sama terhadap kecanduan game online studi kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara. Sumbangan pengaruh sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online studi kasus siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara sebesar 60,4%, sedangkan 39,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci : Sikap Agresif, Sikap Antisosial, Kecanduan Game Online

Riwayat Artikel : Diterima: Tgl-Bln-Thn Disetujui: Tgl-Bln-Thn

Alamat Korespondensi:

Erwin Sugiyanto,
Kependidikan Buddha
Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda
Jl. Pulo Gebang Permai No.107 Cakung, Jakarta Timur
E-mail: erwinsugiyanto19@gmail.com

Keadaan remaja di Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan karena cenderung lebih bebas dan jarang memperhatikan nilai moral yang terkandung dalam setiap perbuatan yang mereka lakukan. Remaja mempunyai sikap yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil dan tidak bisa menahan dorongan nafsu. Contoh dari sikap agresif remaja yang dapat terlihat adalah semakin banyaknya berita yang disajikan setiap hari di media massa baik cetak maupun elektronik tentang perilaku kekerasan remaja, baik secara individual ataupun kelompok seperti tawuran, penganiayaan, penyiksaan dan pembulian.

Saat ini internet merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, karena kita dapat mendapatkan berbagai informasi melalui internet. Namun penggunaan internet yang berlebihan menjadikan kita kecanduan sehingga menyebabkan masalah dalam pekerjaan dan interaksi sosial. Terutama bagi remaja, internet menjadi suatu kegemaran tersendiri dalam mencari informasi terbaru dan menjalin hubungan dengan orang lain di beda tempat (Dyah, 2009: 98). Berdasarkan survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) penggunaan internet di Indonesia dalam lima tahun terakhir meningkat secara terus-menerus.

Era sekarang penggunaan internet semakin cepat dan mudah berbeda dengan era terdahulu. Internet dapat membantu segala kebutuhan manusia dengan lebih cepat, khususnya kebutuhan akan informasi. Melalui internet manusia dapat lebih mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi. Selain sebagai sumber informasi yang cepat dan mudah, internet juga dapat menjadi media hiburan bagi manusia, seperti adanya game online. Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses game online merupakan faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini dengan kehadiran smartphone sudah bisa dijadikan modal untuk bermain game online kapanpun dan di manapun pemain berada. Menurut Williams & Sawyer (2011: 69) smartphone merupakan telepon seluler yang memakai beberapa layanan seperti layar, mikroprosesor, memori, dan modem bawaan. Dengan begitu smartphone memiliki fitur yang lebih lengkap dibandingkan handphone biasa. Game online tidak hanya terdapat di komputer saja, tetapi dapat diakses di smartphone dengan teknologi yang canggih, seperti android dan IOS. Hal yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan bermain game online salah satunya adalah tantangan. Remaja mempunyai motif-motif yang berbeda menggunakan game online yang menjadikannya sebagai hobi, hiburan, penghilang stress, pelampiasan emosi, mencari teman, dan bahkan ada yang menjadikan dirinya sendiri sebagai bagian dari permainan itu sendiri.

Remaja berasal dari bahasa latin (*adolescere*) yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescere* seperti yang dipergunakan saat ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Piaget, 121 dalam Hurlock, 2006: 206). Remaja (*adolescens*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003: 98). Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir (Deswita, 2006: 79). Perkembangan pada masa remaja merupakan perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak. Akibatnya, hanya sedikit anak laki-laki dan anak perempuan yang dapat diharapkan untuk menguasai tugas-tugas tersebut selama awal masa remaja, apalagi mereka yang matangnya terlambat. Kebanyakan harapan ditumpukan pada hal ini adalah bahwa remaja muda akan meletakkan dasar-dasar bagi pembentukan sikap dan pola perilaku (Hurlock, 2006: 209).

Pada saat memasuki masa pubertas, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh lingkungan. Hal tersebut mengakibatkan remaja yang tidak bisa menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan lingkungan yang berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti sikap agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2007: 97). Sikap-sikap agresif seperti ini dapat menyebabkan kerugian bagi orang lain, seperti yang dikatakan oleh Sarwono (2009: 69) bahwa sikap agresif adalah perilaku yang merugikan dan menimbulkan korban pada pihak orang lain. Restu & Yusri (2013: 78) mengatakan bahwa sikap agresif memiliki dampak negatif bagi pelaku dan korban. Dampak dari pelaku adalah misalnya pelaku akan dijauhi dan tidak disenangi oleh orang lain. Sedangkan dampak dari korban, misalnya timbulnya sakit fisik dan psikis serta kerugian akibat sikap agresif tersebut.

Dalam bermain game terdapat 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi, dan kurang kegiatan. Sedangkan faktor eksternal meliputi adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, dan lingkungan (Prasetyawan, 2016: 59). Kecanduan game online merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Immanuel, N.2009: 98). Remaja yang sudah kecanduan game online memiliki beberapa ciri-ciri, antara lain: remaja lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam sekolah, nilai anak disekolah terjadi penurunan, tertidur di dalam kelas, lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman, menjauhkan diri dari kelompok sosial (klub atau kegiatan sekolah), berbohong soal lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game, sering melalaikan tugas, dan merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game.

Pada tahap perkembangan seseorang remaja mempunyai arti khusus, namun begitu masa remaja mempunyai tempat tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan seseorang. Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan sikap agresif. Bila perilaku seseorang membuat orang lain marah dan kemarahan itu mempunyai intensitas yang tinggi, maka hal itu merupakan bibit munculnya tidak hanya sikap agresif pada dirinya sendiri namun juga sikap agresif orang lain.

Perilaku agresif diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik ataupun psikis (Agus Abdul Rahman, 2014: 168). Sedangkan Menurut Sadock & Sadock (2014: 103), bahaya atau pencederaan yang dilakukan oleh sikap agresif bisa berupa bahaya atau pencederaan fisik, namun bisa pula berupa bahaya atau pencederaan nonfisik, contohnya yang terjadi sebagai akibat agresif verbal (agresif lewat kata-kata tajam menyakitkan), agresif secara tidak langsung menimbulkan bahaya atau pencederaan fisik adalah pemaksaan, intimidasi (penekanan), dan pengucilan atau pengasingan sosial. Agresif merupakan perilaku yang bersifat menyerang, dapat berupa serangan fisik, serangan terhadap objek, serangan verbal, dan melakukan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain. Tinggi rendahnya kecenderungan sikap agresif pada remaja tercermin melalui skor yang diperoleh dari skala sikap agresif yang meliputi bentuk sikap agresif fisik, agresif verbal, penyerangan terhadap suatu objek, dan melanggar hak milik atau hak orang lain. Semakin tinggi skor yang diperoleh oleh subjek, maka semakin tinggi pula kecenderungan sikap agresif yang dimiliki subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subjek, maka semakin rendah pula kecenderungan sikap agresif yang dimiliki subjek (Akbar, 2016:108).

Sikap antisosial adalah sebagai perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma-norma, baik aturan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun hukum (Burt, 2006: 633). Sikap antisosial sendiri mengacu pada kurangnya dorongan untuk terlibat interaksi dan bertolak belakang dengan interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto, 2006:58). Sikap antisosial merupakan perilaku menyimpang atau bertolak belakang dengan norma-norma, baik aturan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun hukum. Sikap antisosial adalah sebuah perilaku yang ditandai oleh perilaku yang tidak bertanggungjawab serta kurangnya penyesalan untuk kesalahan mereka (Nevid, 2005: 277). Sikap antisosial adalah perilaku yang tidak sesuai dengan usia dan sikap yang melanggar harapan keluarga, norma social, dan hak pribadi atau *property* orang lain (Santrock, 2007: 140). Sikap antisosial merupakan salah satu bentuk kenalakan remaja yang mengabaikan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat (Sumiati, 2009: 3). Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sikap antisosial adalah sikap individu yang menyimpang dari norma yang berlaku dimasyarakat tanpa mempertimbangkan penilaian dan keberadaan orang lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto* dan analisis regresi linear berganda di SMA Dharma Suci yang berlokasi di Jalan Pluit Mas Utara VI No. 2, RT.2/RW.18, Pejagalan, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara. Tempat penelitian yang peneliti pilih yaitu SMA Dharma Suci Jakarta Utara. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen (bebas) yang meliputi sikap agresif (X_1) dan sikap antisosial (X_2) serta variabel dependen (terikat) yaitu kecanduan game online (Y). Responden penelitian ini adalah 100 siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara, dengan jumlah populasi 171 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *proportionate stratified random sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Data dikumpulkan menggunakan angket valid dan reliabel. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen.

Statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data sehingga menggambarkan karakteristik pemusatan data berupa nilai rata-rata, median, modus, serta karakteristik penyebaran data berupa variansi dan simpangan baku. Selanjutnya data juga disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan histogram. Hipotesis penelitian ini menggunakan uji F dengan program SPSS. Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Jika Fhitung lebih besar dari F_{tabel} atau probabilitas signifikansinya kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh yang signifikan variabel sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online. Apabila probabilitas lebih dari 0,05 maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh variabel sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari penyebaran instrumen angket kepada 100 siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara. Berdasarkan jenis variabelnya data dibedakan menjadi tiga yaitu sikap agresif, sikap antisosial, dan kecanduan game online. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu sikap agresif (X_1) dan sikap antisosial (X_2) sedangkan variabel terikatnya adalah kecanduan game online (Y).

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh sikap agresif (X_1) dan sikap antisosial (X_2) secara bersama-sama terhadap kecanduan game online (Y). Hasil ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan variabel sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online sebesar 60,4%, sedangkan sisanya sebesar 39,6% adalah faktor lainnya yang tidak diteliti pada penelitian ini. Data penelitian ini setelah diuji hipotesis memiliki nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang telah ditentukan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan teruji, artinya terdapat pengaruh sikap agresif dan sikap antisosial secara simultan terhadap kecanduan game online studi kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan fenomena yang terjadi di lapangan. Semakin tinggi sikap agresif dan sikap antisosial remaja, maka semakin tinggi kecanduan game online. Semakin rendah sikap agresif dan sikap antisosial remaja, maka semakin rendah juga kecanduan game online. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Merita Ayu Lestari (2018) yang berjudul Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja, dan penelitian Riki Resbiyanto (2020) yang berjudul Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Negeri 5 Ungaran. Dimana hasil penelitian Lestari menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja, sedangkan pada penelitian Resbiyanto 52% perilaku agresifitas dipengaruhi kecanduan game online dan 48% dipengaruhi faktor sosial, personal, kebudayaan, situasional dan media masa sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online dapat terjadi karena adanya pengaruh sikap agresif dan faktor antisosial atau faktor personal dari remaja.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan variabel sikap agresif terhadap kecanduan game online studi kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara. Remaja yang memiliki sikap agresif tinggi akan semakin terdorong untuk bermain game online. Nilai t_{tabel} sebesar 1,985. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , yaitu $3,118 >$ lebih besar dari 1,985. Nilai *probabilitas signifikansi* yang diperoleh juga kurang dari 0,05 yaitu $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan sikap agresif (X_1) terhadap kecanduan game online (Y).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khabibur Rohman (2018) yang berjudul Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. Dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresifitas anak, dengan analisis data statistik didapatkan hasil bahwa semakin tinggi kecanduan anak terhadap game online, semakin tinggi pula tingkat agresivitas anak tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online remaja dapat terjadi karena adanya pengaruh sikap agresif dan faktor lain yang memengaruhi.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh beberapa kajian penelitian terdahulu dari Rika Agustina Amanda (2016) yang berjudul "Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda". Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. Melalui kolerasi *product moment*, diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,55$ berarti kolerasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r_{tabel} diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka kolerasi *product moment* tersebut signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian ini bahwa kecanduan game online dapat dipengaruhi oleh faktor sikap agresif remaja. Pada hasil penelitian ini variabel sikap agresif memiliki pengaruh terhadap kecanduan game online remaja pada siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan variabel sikap antisosial terhadap kecanduan game online studi kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara. Remaja yang memiliki sikap antisosial tinggi akan semakin terdorong untuk bermain game online. Nilai t_{tabel} sebesar 1,985. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , yaitu $2,095 >$ lebih besar dari 1,985. Nilai probabilitas signifikansi yang diperoleh juga kurang dari 0,05 yaitu $0,004 < 0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan sikap antisosial (X_2) terhadap kecanduan game online (Y).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Kurnia Firmansyah (2021) yang berjudul "Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatitis dan Antisosial pada Remaja di Kabupaten Jember (Studi pada 3 Game Centre Kecamatan Sumbersari)". Dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online (X) dengan sikap apatis pada remaja (Y_1) dan sikap antisosial pada remaja (Y_2). Hubungan diantara keduanya merupakan hubungan positif, artinya jika kecanduan game online mengalami peningkatan, maka kecenderungan sikap apatis dan sikap antisosial pada remaja akan mengalami peningkatan pada remaja. Sejalan dengan penelitian ini bahwa sikap antisosial memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap kecanduan game online. Remaja dengan tingkat sikap antisosial yang tinggi juga memiliki tingkat kecanduan game online yang tinggi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Zulfikri, dkk (2020) berjudul “Perilaku Antisosial Remaja Pemain Game Online Di Desa Sebagai Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku penggunaan game online oleh remaja menyebabkan remaja memiliki perilaku antisosial, yaitu perilaku remaja bermain game online sampai larut malam dan mengganggu ketertiban umum. Game online umumnya digunakan untuk hiburan tetapi yang terjadi adalah game online dimainkan secara berlebihan, dijadikan sebagai tempat pelarian dari kenyataan hidup sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online. Hal ini sejalan dengan penelitian ini bahwa sikap antisosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan game online. Remaja dengan tingkat sikap antisosial yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecanduan game online yang tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online studi kasus siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara dengan metode penelitian kuantitatif yang mencakup analisis hasil pengelolaan data, perhitungan statistik deskriptif dan uji hipotesis analisis data serta pembahasan diperoleh simpulan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Terdapat pengaruh sikap agresif terhadap kecanduan game online studi kasus siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara jika variabel sikap antisosial dikendalikan dengan nilai thitung sebesar 1,118 dengan probabilitas signifikansi sebesar 0,002. Nilai tersebut lebih besar dari ttabel sebesar 1,985, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan sikap agresif terhadap kecanduan game online jika sikap antisosial dikendalikan.
2. Terdapat pengaruh sikap antisosial terhadap kecanduan game online studi kasus siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara jika variabel sikap agresif dikendalikan dengan nilai thitung sebesar 2,095 dengan probabilitas signifikansi sebesar 0,004. Nilai tersebut lebih besar dari ttabel sebesar 1,985, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan sikap antisosial terhadap kecanduan game online jika sikap agresif dikendalikan.
3. Terdapat pengaruh sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online studi kasus siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara dengan nilai Fhitung sebesar 12,440 dengan probabilitas signifikansi sebesar 0,000 lebih besar dari Ftabel sebesar 3,09. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa sikap agresif dan sikap antisosial berpengaruh secara bersama-sama terhadap kecanduan game online studi kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara. Sumbangan pengaruh sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online studi kasus siswa SMA Dharma Suci Jakarta Utara sebesar 60,4%, sedangkan 39,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa atau remaja buddhis sebagai generasi penerus bagi umat Buddha untuk selalu semangat dan belajar tentang manfaat dan pentingnya memiliki sikap yang baik.
2. Untuk guru dan orang tua remaja buddhis agar lebih mengontrol dan membimbing anaknya dalam menggunakan gadget. Orang tua dapat memberikan apresiasi dan dukungan kepada anak untuk mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat.
3. Untuk STAB Nalanda melalui penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan umat Buddha.
4. Peneliti hanya meneliti pengaruh sikap agresif dan sikap antisosial terhadap kecanduan game online, sehingga membuka peluang baik bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti variabel-variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amanda, Agustina Rika. (2016). Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4, 290-304.
- Anggraini, Dyah. (2009). *Analisis Perubahan Kelompok Berdasarkan Perubahan Nilai Jual Pada Bloomberg Market Data dengan Menggunakan Formal Concept Analysis*. http://www.gunadarma.ac.id/Akuntansi/Artikel_92106032.pdf.
- Burt, Nanus. (2006). *Leaders, Strategi untuk Mengemban Tanggung Jawab*. Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer Kleompok Gramedia.
- Deswita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Firmansyah, Achmad Kurnia. (2021). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Sikap Apatis dan Anti Sosial pada Remaja di Kabupaten Jember*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Hardi, Prasetiawan. (2016). Children Advisory research and Education (CARE). *Jurnal Penelitian CARE*, 04, <http://ejournal.ikipgprimadiun.ac.id/index.php/JPAUD>
- Hurlock, E.B. (2006). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- John W, Santrock (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Erlangga.
- John W, Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Lestari, Merita Ayu. (2018). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. Jombang: STIK Insan Cendekia Medika.
- Nevid, Jeffrey S, dkk. (2005). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Erlangga.
- Rahman, Agus Abdul. (2014). *Psikologi Sosial Integritas Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empiric*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Resbiyanto, Riki. (2020). *Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Negeri 5 Ungaran*. Semarang: Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.
- Restu, Y., Yusri. (2013). Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling Universitas Negeri Padang*, 2, 243-249.
- Rohman, Khabibur. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 02, 155-172.
- Sadock BJ, Sadock VA. (2014). *Kaplan & Sadock's Synopsis of Psychiatry: Behavioral Sciences/Clinical Psychiatry*. USA: A Wolter Kluwer Company.
- Santrock. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. & Eko A. Meinarno. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Soekanto, Soerjano. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sumiati, dkk. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Williams, BK. & Sawyer, SC. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers and Communications*. Ed. 9th. New York: The Mc Graw-Hill Companies Inc.
- Zulfikri, dkk. (2020). Perilaku Antisosial Remaja Pemain Game Online Di Desa Sebagai Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 9, 1-9.