



## Kecanduan *Game Online* dan Hubungannya dengan Emosi Marah Pada Siswa SMP

Mohamad Rizal Pautina<sup>\*)1</sup>, Amalia Rizki Pautina<sup>2</sup>, Deysi Anggraini Harun<sup>3</sup>,  
Ilham Khairi Siregar<sup>4</sup>, Mohamad Awal Lakadjo<sup>5</sup>

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia<sup>1,3,4,5</sup>

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Sultan Amai  
Gorontalo, Indonesia<sup>2</sup>

\*)Corresponding author, e-mail: [isal.pautina@ung.ac.id](mailto:isal.pautina@ung.ac.id)

Diterima: 12 April 2026

Disetujui: 17 Mei 2026

Dipublikasi: 31 Mei 2026

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecanduan *game online* dan hubungannya terhadap emosi marah pada siswa SMP. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kecanduan *game online* dan hubungannya terhadap emosi marah pada siswa SMP. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel yang digunakan sebanyak 41 siswa. Berdasarkan analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) 0,582 lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$ , dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t dua pihak, sehingga diperoleh nilai  $t_{hitung}$  4,472 dan nilai  $t_{tabel}$  1,168 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), sehingga terdapat hubungan positif dan signifikan variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Persentase pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent*, diperoleh 33,87%, 66,13% dipengaruhi oleh faktor lain dalam penelitian.

**Kata Kunci:** *Kecanduan game online, Emosi marah, Hubungan*

### Abstract

*This study aims to determine online game addiction and its relationship to angry emotions in junior high school students. The formulation of the problem in this study is how online game addiction and its relationship to angry emotions in junior high school students. The research method used in this study is quantitative with a correlational approach. The sample used was 41 students. Based on the analysis, the correlation coefficient ( $r_{xy}$ ) value was 0.582, which was greater than the  $r_{table}$  value. With hypothesis testing using a two-tailed t-test, the t-count value was 4.472 and the t-table value was 1.168 ( $t_{count} > t_{table}$ ), so there was a positive and significant relationship between the independent variable and the dependent variable. The percentage of the influence of the independent variable on the dependent variable was 33.87%, 66.13% was influenced by other factors in the study.*

**Keywords:** *Online game addiction, Angry emotions, Relationships*

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited. ©2026 by Mohamad Rizal Pautina, Amalia Rizki Pautina, Deysi Anggraini Harun, Ilham Khairi Siregar, Mohamad Awal Lakadjo

## PENDAHULUAN

Dewasa ini seiring dengan perkembangan teknologi, telah mempengaruhi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi mempunyai indikator secara hierarki diawali pada abad XIIIIV, sebagai revolusi industri pertama. Perkembangan selanjutnya hingga

### **Kecanduan Game Online dan Hubungannya dengan Emosi Marah Pada Siswa SMP**

- Mohamad Rizal Pautina, Amalia Rizki Pautina, Deysi Anggraini Harun, Ilham Khairi Siregar, Mohamad Awal Lakadjo

saat ini, yaitu revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi yang cukup pesat hingga mempengaruhi seluruh aspek kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi dimungkinkan untuk dapat memberikan manfaat bagi kehidupan sehari-hari, namun sering kali terjadi distorsi dari teknologi itu sendiri. Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan masuknya penggunaan teknologi (khususnya teknologi informasi) dalam berbagai sektor kehidupan. Kemajuan teknologi informasi telah banyak membawa manfaat dan kemajuan, namun juga jangan lupakan bahwa penggunaan teknologi yang tidak tepat guna dan berlebihan sangat membahayakan.

Salah satu indikator dari perkembangan teknologi 4.0 yaitu *internet of things* (IOT) sebagai unsur utama. IOT dimaksudkan segala sesuatu dapat terhubung dengan internet. Internet sebagai fasilitas dalam memberikan kemudahan dalam beraktivitas sehari-hari. Penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Terlebih lagi pada situasi pandemi saat ini, penggunaan internet sangat membantu dalam menunjang berbagai aktivitas. Misalnya bagi karyawan menggunakan fasilitas internet dengan *work from home*, bagi siswa atau pelajar dengan mengikuti pembelajaran secara daring. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan statistik penggunaan internet di Indonesia tahun 2022 mencapai 99,26% bagi siswa/pelajar/mahasiswa (APJII, 2022). Hal ini terlihat proporsi berdasarkan klasifikasi usia penggunaan lainnya.

Salah satu sarana hiburan yang disediakan melalui perkembangan teknologi dalam hal ini internet yaitu permainan digital (*game online*). *Game online* dapat diakses oleh semua kalangan yang terhubung dengan internet. *Game online* merupakan permainan dengan memanfaatkan jaringan internet. Paresmeswara dan Lestari (2021) menegaskan *game online* yakni suatu permainan berbasis visual dengan menggunakan media komputer ataupun gadget yang terdapat akses internet. *Game online* lebih sensasional, dikarenakan tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dengan menggunakan akses internet sehingga *game online* lebih diminati oleh banyak kalangan terutama kalangan remaja, daripada permainan *offline* (Annisa, 2022).

*Game online* dimainkan terdapat banyak tantangan-tantangan yang tentunya tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan (adiksi). Selain adiksi, *game online* juga dapat menyebabkan ketergantungan akan *game online*. Hal ini dapat dilihat pada kebiasaan-kebiasaan sehari-hari seseorang. Aktivitas *game* dapat menyebabkan ketergantungan secara fisik (Alam, Dirgayunita & Dheasari, 2022). Level ketergantungan tertentu, maka akan berdampak pada psikologi seperti *internet gaming addiction*.

*Game online* sebagai salah satu produk yang beredar di dunia internet berpotensi digunakan secara berlebihan, tidak hanya sarana hiburan. Hal inilah yang disebut dengan gangguan kecanduan internet. Gangguan kecanduan internet atau sering disebut dengan penggunaan internet patologis merupakan penggunaan internet dalam kategori bermasalah (Alwi, Pandang & Syahril, 2020). Hal inilah yang menjadi perhatian bersama penggunaan internet dalam hal ini *game online* yang berlebihan akan berdampak pada *internet gaming addiction* sebagaimana diungkapkan oleh *Diagnostic and Statistical Manual for mental disorder* (DSM-V).

### **Kecanduan Game Online dan Hubungannya dengan Emosi Marah Pada Siswa SMP**

- Mohamad Rizal Pautina, Amalia Rizki Pautina, Deysi Anggraini Harun, Ilham Khairi Siregar, Mohamad Awal Lakadjo

Penggunaan yang berlebihan (*adiksi*) dari *game online* telah diklasifikasikan menjadi gangguan permainan dalam ICD-11. Kecanduan merupakan penurunan kemampuan mengontrol dan menjauhkan diri secara konsisten, kontrol perilaku serta masalah-masalah interpersonal lainnya (Bahagia & Satria 2019). Sehingga hal tersebut telah menjadi rutinitas dan akan sulit untuk berhenti dan membuat pelaku dalam permainan lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya. Chen dan Chang (Rohman, 2018) mengungkapkan beberapa kriteria seseorang kecanduan *game online* yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, dan *interpersonal and health related problem*.

Adiksi dari *game online* dapat berdampak negatif, hal ini dapat dilihat pada perubahan tingkah laku. Salah satu dampak yang sering ditimbulkan adalah waktu yang seyogyanya digunakan bersosialisasi dengan rekan sebayanya, digunakan untuk bermain *game online*. Hal ini dikarenakan adiksi *game online* memanfaatkan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Selain dari pada itu Chan dan Zhan (dalam Santoso & Purnomo 2017) menegaskan *players* atau pemain dari *game online* tertarik dengan berbagai tantangan yang sensasional sehingga akan berdampak pada perilaku adiksi. Menurut *American Society of Addiction Medicine* (ASAM) (Bahagia & Satria, 2019) kecanduan yang lebih progresif akan berdampak pada kecacatan atau kematian dini.

Perkembangan emosi dalam hal amarah sebagaimana diperoleh melalui observasi awal pada tanggal 13 September 2025 di SMP Negeri 2 Kecamatan Tabongo, dengan jumlah seluruh siswa kelas VII, VIII dan IX sebanyak 99 orang. Siswa yang masuk dalam kategori kecanduan *game online* yaitu dengan persentase rata-rata 70% sebanyak 32 orang. Dari keseluruhan siswa yang sering memainkan *game online* terbaru dan sangat populer di kalangan pelajar yaitu *free fire* (FF) sebanyak 24 orang selanjutnya disusul *mobile legend* (ML) sebagai alternatif dari *game online* yang dimainkan bersamaan dengan *game free fire* (FF) sebanyak 8 orang ditandai dengan ciri-ciri yaitu *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan), *Withdrawal symptoms* (Pembatasan), *Tolerance* (Toleransi), dan *Negative Repercussion* (Reaksi Negatif).

Adiksi *game online* sebagaimana diungkapkan Hsi dan Shu pada penelitiannya (Fitri, Erwinda & Ifdil, 2018) menyatakan 60% responden bermain *game online* setiap hari, dan 33% responden menggunakan waktunya lebih dari 3 jam di setiap sesi. Selain itu juga hasil penelitian Anderson (Fitri, Erwinda & Ifdil, 2018) menunjukkan bahwa anak yang bermain video *game* aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku agresif di samping itu juga rentan mengalami stres. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Rohman (2018) menunjukkan kecanduan *game online* akan berdampak pada perilaku agresif.

Survei yang dilakukan *Wearesocial* (2022) diketahui bahwa persentase pengguna internet di Indonesia dengan usia 16-64 tahun menggunakan aplikasi *game online* setiap bulan mencapai 94,5%. Hasil survei *Decision Lab* yang dilakukan pada tahun 2018 mencatat pemain *game online* terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16 sampai 24 tahun, yaitu dengan persentase 27%. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Kecanduan *Game Online* dan Hubungannya dengan Emosi Marah pada Siswa SMP".

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian dengan metode korelasi dengan menggunakan pendekatan analisis kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini meliputi siswa di Kelas VII berjumlah 31 orang, kelas VIII berjumlah 46 orang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas A dan B. Kelas IX berjumlah 22 orang di SMP Negeri 2 Kecamatan Tabongo Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo dengan jumlah total sebanyak 99 orang siswa. Penelitian ini diorientasikan pada kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Tabongo, terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas VIII A dan VIII B masing-masing kelas berjumlah 23 orang dengan jumlah total 46 orang siswa. Sehingga, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Tabongo Kabupaten Gorontalo Provinsi Gorontalo berjumlah 41 siswa dengan menggunakan rumus slovin. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara metode angket atau kuesioner

## HASIL TEMUAN

### Uji Normalitas

**Tabel 1. Uji Normalitas**

<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Kecanduan Game online	41	.200*	.980	41	.668
Emosi marah siswa	41	.158	.962	41	.186

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel, menunjukkan nilai Sig pengujian *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05 (Sig > 0,05). Sehingga perolehan data masing-masing variabel yaitu variabel kecanduan *game online* dan variabel emosi marah siswa terdistribusi normal dan dilanjutkan pada uji selanjutnya.

### Uji Linieritas

**Tabel 2. Uji Linieritas**

<i>Unstandardized Coefficients</i>			<i>Standardized Coefficients</i>			
<i>Model</i>	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>	
1	(Constant)	36.795	2.675		13.757	.000
	Kecanduan game online	.165	.037	.582	4.472	.000

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai a (konstanta) sebesar 36,795 serta nilai koefisien regresi sebesar 0,165, sehingga persamaan linier regresi menjadi  $y = 36,795 + 0,165X$ . Analisis selanjutnya yaitu menghitung nilai  $F_{hitung}$  untuk pengambilan keputusan. Analisis nilai  $F_{hitung}$  disajikan pada tabel anova berikut.

**Tabel 3. Uji F**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Emosi marah siswa * Kecanduan Game online	Between Groups	(Combined)	446.931	26	17.190	2.165	.066
		Linearity	189.158	1	189.158	23.822	.000
		Deviation from Linearity	257.773	25	10.311	1.299	.311
Within Groups			111.167	14	7.940		
Total			558.098	40			

Berdasarkan tabel anova tersebut diperoleh nilai *deviation from linearity Sig* sebesar 0,311 ( $Sig > 0,05$ ), serta  $F_{hitung}$  sebesar 1,299 lebih kecil dari nilai  $F_{tabel}$  ( $F_{0,05;25;14} = 2,34$ ). Sehingga pengaruh variabel *independent* dan variabel *dependent* berbentuk linear.

**Uji Hipotesis**

Analisis *product moment* untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* dan variabel *dependent* diperoleh nilai  $r_{xy}$  sebagai berikut.

**Tabel 4. Uji Hipotesis**

Kecanduan Game online		Emosi marah siswa	
Kecanduan Game online	Pearson Correlation	1	.582**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	41	41
Emosi marah siswa	Pearson Correlation	.582**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	41	41

---

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,582 (nilai  $r_{tabel}$  diperoleh 0,308) serta nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $Sig < 0,05$ ) maka terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel *independent* dan variabel *dependent*. Tingkat pengaruh antar kedua variabel pada kategori cukup (0,41 sd 0,60). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t, sebagaimana berikut. Selain itu pula diperoleh nilai koefisien determinasi ( $r^2$ ) 0,3387 atau 33,87%. Berdasarkan analisis pada uji t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,472. Nilai t tabel pada jumlah sampel sebanyak 41, diperoleh  $t_{tabel}$  yakni sebesar 1,685. Sehingga berdasarkan analisis uji t dapat dinyatakan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini dikarenakan  $t_{hitung}$  berada diluar penerimaan  $H_0$ , sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antar variabel.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian analisis pengujian hipotesis diperoleh persamaan regresi variabel kecanduan *game online* dan dampaknya serta variabel emosi marah siswa yaitu  $y = 36,795 + 0,165X$  dengan data terdistribusi normal pada kedua variabel yaitu variabel kecanduan *game online* dan emosi marah siswa. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh fungsional dari variabel *independent* terhadap variabel *dependent*, artinya secara matematis peningkatan kecanduan *game online* bertambah 1, maka diikuti dengan penambahan emosi marah 0,165. Pengaruh fungsional diakibatkan pada aspek psikologis seorang pecandu *game online*.

Uji linearitas dengan menggunakan uji F, bertujuan untuk mengetahui pola linear variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Analisis uji F yang telah dilakukan diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,299. Kesimpulan dari pengujian linearitas dilakukan dengan melihat perbandingan nilai  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ . Berdasarkan jumlah sampel  $N = 41$ , maka diperoleh nilai  $F_{tabel}$  2,34. Nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $F_{tabel}$ , maka pola pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent* berbentuk linear.

Uji hipotesis dilakukan setelah data yang diperoleh terdistribusi normal dan memiliki pola linear antar variabel *independent* dan variabel *dependent*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji korelasi terlebih dahulu guna mengetahui pengaruh yang signifikan antar variabel *independent* dan variabel *dependent*, serta kategori tingkat pengaruhnya. Analisis hubungan kedua variabel dilakukan dengan melihat perbandingan nilai  $r_{xy}$  dan  $r_{tabel}$ . Nilai  $r_{xy}$  0,581 (+) dengan nilai  $r_{tabel}$  diperoleh 0,308. Hal ini menunjukkan nilai  $r_{xy}$  lebih dari nilai  $r_{tabel}$ , maka terdapat pengaruh positif dan signifikan dari variabel kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap emosi marah siswa. Tingkat pengaruh antar variabel *independent* dan variabel *dependent*, pada kategori cukup berpengaruh (0,41 sd 0,60).

Emosi marah sebagai salah satu bentuk perubahan perilaku, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Renaldi (2022) menunjukkan pengaruh kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku melalui perbandingan nilai  $r_{hitung}$  mencapai 0,717 lebih dari nilai  $r_{tabel}$  0,514. Selain tingkat hubungan, juga diperoleh nilai koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebagai nilai persentase pengaruh *dependent* yang diberikan dari variabel *independent*, melalui

persamaan regresi  $y = 36,795 + 0,165X$  sebesar 33,87% dan 66,13% ditentukan oleh

### **Kecanduan Game Online dan Hubungannya dengan Emosi Marah Pada Siswa SMP**

- Mohamad Rizal Pautina, Amalia Rizki Pautina, Deysi Angraini Harun, Ilham Khairi Siregar, Mohamad Awal Lakadjo

faktor-faktor lainnya. Berdasarkan hal ini, menurut Ulfa (2017: 11) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kecanduan *game online* akan berdampak pada perilaku seseorang, berdasarkan analisis pengujian hipotesis menggunakan uji t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$   $4032,276 > 0,195$ .

### **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka diperoleh pengaruh fungsional dari variabel *independent* dan variabel *dependent*, melalui analisis regresi linear  $y = 36,795 + 0,165X$ . Pola pengaruh antar variabel *independent* dan variabel *dependent*, berbentuk linear dengan nilai  $F_{hitung}$  (1,299) lebih kecil dari  $F_{tabel}$  (2,34). Pengaruh variabel *independent* dan variabel *dependent* bernilai positif dan signifikan berdasarkan uji t ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) yang dilakukan, dengan variabel emosi marah 33,87% dipengaruhi oleh variabel *dependent*, 66,13% dipengaruhi oleh faktor lain. Tingkat pengaruh dari variabel *independent* (kecanduan *game online*) terhadap variabel *dependent* (emosi marah siswa) berada pada kategori cukup berpengaruh (0,41 sd 0,60).

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alam, N. L., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. 2022. Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 519-529.
- Alwi, N. M., Pandang, A., & Syahril, M. F. 2020. Penerapan Teknik Self Management untuk Mereduksi Kecanduan Gadget dalam Jejaring Sosial pada Siswa. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 4(3), 143-150.
- Annisa, M. 2022. *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- APJII, P. 2022. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Jakarta: APJII.
- Bahagia, B., & Satria, B. 2019. Gambaran Tingkat Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas XII Di Sma Negeri Banda Aceh. *JIM FKEP*, 4(1). 20-24
- Desra, N. 2019. *Respon Siswa dalam Mengungkapkan Emosi Marah di SMP dan Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling*.
- Fitri E, Erwinda L, Ifdil. 2018. Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Pendidikan*. 4(3). 211-219.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. 2021. Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.

**Kecanduan Game Online dan Hubungannya dengan Emosi Marah Pada Siswa SMP**

- Mohamad Rizal Pautina, Amalia Rizki Pautina, Deysi Anggraini Harun, Ilham Khairi Siregar, Mohamad Awal Lakadjo

Renaldi, A., Mahluddin, M., & Imran, I. 2022. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Rohman, K. 2018. Agresifitas Anak Kecanduan *Game online*. *Martabat*, 2(1), 155-172.

Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. 2017. Hubungan kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bima Darma*, 4(1), 027-044.