

HUBUNGAN KECENDERUNGAN *SMARTPHONE* *ADDICTION* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SMKS KRISEN 2 TOMOHON

Gibrael Suwandi

Program Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : 20101080@unima.ac.id

Deetje J. Solang

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : deetjesolang@unima.ac.id

Meike E. Hartati

Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado
Email : meikehartati@unima.ac.id

Abstrak: Remaja merupakan kelompok usia yang rentan terhadap pengaruh teknologi, termasuk penggunaan *smartphone* secara berlebihan yang dapat menimbulkan berbagai dampak psikologis, salah satunya adalah perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan *smartphone addiction* dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan 118 siswa sebagai sampel yang dipilih melalui tabel Isaac dan Michael. Instrumen yang digunakan adalah *Smartphone Addiction Scale* (Kwon et al., 2013) dan *Aggression Questionnaire* (Buss & Perry, 1999). Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara kedua variabel dengan koefisien korelasi sebesar 0,363 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Koefisien determinasi menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* memberikan kontribusi sebesar 13,2% terhadap perilaku agresif. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kecenderungan kecanduan *smartphone*, semakin besar kemungkinan munculnya perilaku agresif pada remaja.

Kata Kunci: *Smartphone Addiction*, Perilaku Agresif, Remaja

Abstract: Adolescents are an age group vulnerable to the influence of technology, including excessive *smartphone* use, which can cause various psychological impacts, one of which is aggressive behavior. This study aims to determine the relationship between the tendency of *smartphone addiction* and aggressive behavior among 11th-grade students at SMKS Kristen 2 Tomohon. This research uses a correlational quantitative approach with a sample of 118 students selected using the Isaac and Michael table. The instruments used were the *Smartphone Addiction Scale* (Kwon et al., 2013) and the *Aggression Questionnaire* (Buss & Perry, 1999). Pearson correlation analysis results showed a positive and significant relationship between the two variables with a correlation coefficient of 0,363 and significance of 0.000 ($p < 0.05$). The coefficient of determination indicates that *smartphone addiction* contributes 13,2% to aggressive behavior. These findings suggest that the higher the tendency toward *smartphone addiction*, the greater the likelihood of aggressive behavior appearing in adolescents.

Keywords: *Smartphone Addiction*, Aggressive Behavior, Teenagers

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode paling dinamis dalam kehidupan karena terjadi perkembangan yang sangat pesat pada aspek fisik, biologis, kognitif, dan sosioemosional yang dimulai pada rentang usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 22 tahun (Santrock, 2007). Selain itu, Anna Freud (dalam Jahya, 2011) berpendapat bahwa masa remaja juga mengalami perubahan yang berkaitan dengan perkembangan psikoseksual, perubahan hubungan dengan orang tua, serta cita-cita yang menjadi bagian dari proses pembentukan orientasi masa depan.

Masa pencarian identitas membuat remaja kerap mencoba berbagai peran. Menurut Santrock (2007) bahwa remaja memiliki sifat yang lebih agresif, emosi yang tidak stabil, serta kesulitan dalam mengendalikan dorongan nafsu. Fenomena ini tercermin dari banyaknya pemberitaan di media massa mengenai perilaku kekerasan yang dilakukan remaja, baik secara individu maupun kelompok, seperti penganiayaan, pembunuhan, perkelahian, tawuran, dan perundungan. Perilaku agresif tersebut dapat merugikan orang lain, sebagaimana dijelaskan oleh Sarwono (2016) bahwa perilaku agresif adalah tindakan yang merugikan pihak lain. Myers (dalam Hidayat & Khairuddin, 2016) menyebut agresi sebagai tingkah laku fisik maupun verbal yang disengaja maupun tidak, dengan maksud untuk menyakiti, menghancurkan, atau merugikan orang lain. Restu dan Yusri (2013) berpendapat bahwa perilaku agresif memiliki dampak negatif baik bagi pelaku maupun korban. Agresi sendiri didefinisikan sebagai perilaku yang dilakukan untuk menyakiti seseorang atau kelompok yang tidak menghendaki perlakuan tersebut, baik secara fisik maupun psikologis. Baron dan Richardson (dalam Baron, 2015)

menyatakan bahwa agresi adalah perilaku individu yang bertujuan melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan perilaku tersebut. Definisi tersebut mencakup empat unsur utama, yaitu tujuan untuk melukai, pelaku, korban, serta ketidakinginan korban atas perlakuan tersebut. Faktor-faktor penyebab munculnya perilaku agresif antara lain kematangan emosi individu, kontrol diri, religiusitas, kecerdasan emosional, serta pengaruh media (Illahi, Neviyarni, Said, & Ardi, 2018).

Fenomena agresi pada remaja juga terjadi di sebuah sekolah di Gunungkidul, dimana seorang siswa mengancam guru dengan celurit karena ponselnya disita. Anak tersebut, yang sudah kecanduan smartphone, tidak mampu mengendalikan emosinya sehingga memunculkan perilaku agresif (INews.id, 2019). Kasus ini termasuk ancaman menggunakan senjata tajam yang dipicu oleh kecanduan terhadap smartphone. Penggunaan smartphone kini menjadi kebutuhan penting bagi mahasiswa, selain untuk fungsi komunikasi dan internet, juga untuk mengeksplorasi berbagai aplikasi yang membantu proses pendidikan. Fasilitas yang menarik dan kemudahan penggunaannya menyebabkan kecanduan sehingga individu sulit melepaskan perangkat tersebut. Mobilitas tinggi dan akses internet menjadikan smartphone dapat menimbulkan karakteristik kecanduan seperti toleransi, withdrawal, kesulitan dalam pelajaran atau pekerjaan, serta orientasi kehidupan yang lebih pada dunia maya. Menurut Kwon et al., kecanduan smartphone merupakan kondisi kecanduan penggunaan smartphone yang menimbulkan masalah sosial pada individu (Hasanah et al., 2020).

Salah satu contoh perilaku agresif akibat kecanduan smartphone adalah kasus di Jakarta, dimana seorang anak yang kecanduan game online memegang pisau dan memukul wajah ibunya karena tidak terima diberhentikan bermain smartphone (Wirawan, 2019). Yan (2014) menjelaskan bahwa kecanduan smartphone membuat individu terus-menerus menggunakan perangkat tersebut dan sulit mengurangi atau berhenti. Individu dengan kecanduan smartphone sering menggunakan perangkat tersebut sebagai pelarian dari masalah untuk memperbaiki suasana hati dari perasaan diasingkan, kecemasan, kesepian, serta depresi (Mawarpury et al., 2020).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul “Hubungan Kecenderungan *Smartphone Addiction* dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon.”.

METODE

Dalam suatu penelitian, diperlukan metodologi yang sesuai dengan subjek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Menurut Sukmadinata (2013), penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan variabel-variabel lainnya. Hubungan tersebut diukur melalui besarnya koefisien korelasi serta signifikansi statistiknya. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan antara kecenderungan kecanduan smartphone dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon.

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang menjadi fokus penelitian untuk

kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh remaja kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon yang berjumlah 207 orang. Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik serupa (Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan sampel menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 118 siswa (tabel Isaac dan Michael tersedia pada lampiran).

Pengumpulan data merupakan tahap penting dalam metode ilmiah, yang melibatkan cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Salah satu metode yang dipakai adalah kuesioner, yaitu sekumpulan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, baik tentang dirinya sendiri maupun hal-hal yang diketahuinya (Arikunto, 2008). Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Menurut Sugiyono (2017), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Setiap item pertanyaan pada skala ini memiliki empat alternatif jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS), dengan skor yang diberikan berkisar dari 1 sampai 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam menguji normalitas data digunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Dikatakan normalnya distribusi dapat diketahui dari nilai signifikansinya yaitu > 0.05 . Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan bantuan

program SPSS versi 25.0 for windows, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		1
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.00000
	Std. Deviation	7.980671
Most Extreme Differences	Absolute	.00000
	Positive	.00000
	Negative	-.00000
Test Statistic		.00000
Asymp. Sig. (2-tailed)		.083

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Dari Tabel 1 diketahui bahwa nilai Asymp.Sig sebesar 0.083 dari hasil tersebut sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji Kolmogorov-Smirnov apabila Asymp. Sig > 0.05 maka data terdistribusi normal, data yang diperoleh 0.083 > 0.05 maka disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk hubungan antar variabel *smartphone addiction* dan perilaku agresif. Pengambilan keputusan linearitas adalah jika nilai *signifikan linearity* < 0.05 dan nilai *deviation from linearity* > Sig 0.05.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Agresif * Smartphone Addiction	Between Groups	(Combined Linearity)	3782.708	40	94.568	1.518	.000
		Linearity	1128.689	1	1128.689	18.114	.000
		Deviation from Linearity	2654.019	39	68.052	1.092	.000
	Within Groups		4797.843	77	62.310		
Total		8580.551	117				

Berdasarkan tabel 2, diketahui hasil uji linearitas dalam penelitian ini

diperoleh *signifikan linearity* 0.000 < 0.05 dan nilai *deviation from linearity* 0.364 > 0.05 yang berarti memiliki hubungan yang linier.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis terbatas pada interpretasi atas angka statistik yang dianalisis menggunakan SPSS versi 25. Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang perlu dibuktikan melalui data empiris. Dalam penelitian ini, untuk menjawab hipotesis maka peneliti menggunakan analisis statistik korelasi sederhana *product moment* dari *Pearson*. Analisis korelasi merupakan studi tentang derajat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan nilai koefisien korelasi serta mengetahui arah hubungan yang terjadi. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara dua variabel. Hubungan antara variabel dapat bersifat positif dan negatif.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Correlations			
		Smartphone Addiction	Perilaku Agresif
Smartphone Addiction	Pearson Correlation	1	.363**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	118	118
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	.363**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	118	118

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

Adapun hasil uji hipotesis dengan menggunakan bantuan program *statistic SPSS 25 for windows* sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 3, jumlah responden (N) dalam penelitian ini adalah 118. dan nilai Sig. (2-tailed) antara kecenderungan *smartphone addiction* (X) dengan perilaku agresif (Y) adalah sebesar 0.000 < 0.05, yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel kecenderungan *smartphone addiction* dengan perilaku

agresif. Berdasarkan nilai r_{hitung} sebesar 0,363 dan nilai r_{tabel} sebesar 0,179, sehingga disimpulkan bahwa nilai $r_{hitung} >$ dari nilai r_{tabel} atau $0,363 > 0,179$ dengan makna bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel *smartphone addiction* dengan perilaku agresif.

Tabel 4. Besarnya Hubungan Antar Variabel (Koefisien Determinasi)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.363 ^a	0,132	0,124	8,015

a. Predictors: (Constant), Smartphone Addiction

Berdasarkan hasil model summary, diperoleh nilai koefisien korelasi R sebesar 0,363 dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,132. Ini berarti variabel *smartphone addiction* memberikan kontribusi sebesar 13,2% terhadap perilaku agresif. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa kecenderungan *smartphone addiction* memiliki kontribusi terhadap perilaku agresif pada siswa sebesar 13,2% sedangkan sisanya 86,2% dipengaruhi variabel lain.

Uji Deskriptif

Data deskriptif adalah representasi data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, deskripsi data digunakan untuk memahami kondisi atau profil responden yang dijadikan sampel. Adapun deskripsi data tingkat kecenderungan *smartphone addiction* pada siswa kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon. Peneliti mengkategorikan hasil pengukuran menjadi dua kategori, sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Tingkat Kecenderungan *Smartphone Addiction*

Kecenderungan <i>Smartphone Addiction</i>				
Valid	Tinggi	Frequency	Percent	Valid Percent
		32	27,1	27,1
	Rendah	86	72,9	72,9
	Total	118	100,0	100,0

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa tingkat kecenderungan *smartphone addiction* yang dimiliki siswa kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon yaitu 32 orang (27,1%) memiliki kecenderungan *smartphone addiction* yang tinggi dan 86 orang (72,9 %) berada pada tingkat kecenderungan *smartphone addiction* yang rendah.

Tabel 6. Hasil Uji Tingkat Perilaku Agresif

Perilaku_Agresif					
Valid	Tinggi	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative
					Percent
	Rendah	53	44,9	44,9	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa tingkat perilaku agresif yang dimiliki siswa kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon yaitu 53 orang (44,9%) memiliki perilaku agresif yang rendah dan 65 orang (55,1%) memiliki perilaku agresif yang tinggi.

Uji Komparasi

Dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sampel t-test* yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua group yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, agar dapat diketahui apakah secara signifikan kedua sampel mempunyai rata-rata yang sama atau tidak.

Hasil uji komparasi dengan dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata pada perempuan dan laki-laki, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata pada perempuan dan laki-laki. Keputusan berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dalam uji independent sample t-test yaitu jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata

pada perempuan dan laki-laki, sebaliknya jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata pada perempuan dan laki-laki.

Uji komparasi dilakukan untuk mengetahui perbedaan kecenderungan *smartphone addiction* dan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon. Adapun hasil uji *independent sample t-test* pada variabel kecenderungan *smartphone addiction* dengan bantuan *statistic SPSS 25 for windows* dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji t Mean Empirik Kecenderungan *Smartphone Addiction*

Group Statistics					
Gender		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kecenderungan Smartphone Addictive	Laki-Laki	65	76,74	10,680	1,325
	Perempuan	53	72,68	10,384	1,426

Berdasarkan hasil diperoleh mean empirik responden laki-laki sebesar 76.74 dan mean empirik responden perempuan sebesar 72.68 Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan pada variabel kecenderungan *smartphone addiction*.

Tabel 8. Hasil Uji t Kecenderungan *Smartphone Addiction*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kecenderungan Smartphone Addictive	Equal variances assumed	.033	.857	2.079	116	.040	4.059	1.952	.192	7.926
	Equal variances not assumed			2.085	112.429	.039	4.059	1.947	.202	7.916

Hasil output pada tabel *independent samples test* pada bagian *equal variance assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.040 < 0.05$ dan berdasarkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $2.079 > 1.661$ yang berarti tidak ada perbedaan kecenderungan *smartphone addiction* pada siswa laki-laki dan perempuan kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon.

Tabel 9. Hasil Uji t Mean Empirik dan Teoritik Perilaku Agresif

Perilaku Agresif	Laki-Laki	Perempuan
Mean	71.49	70.72
Std. Deviation	10.680	10.384
N	65	53

Berdasarkan hasil diperoleh mean empirik responden laki-laki sebesar 71.49 dan mean empirik responden perempuan sebesar 70.72 Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan pada variabel perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon.

Tabel 10 Hasil Uji t Perilaku Agresif

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval	
									Lower	Upper
Perilaku Agresif	Equal variances assumed	1.359	.246	.488	116	.627	.775	1.590	-2.374	
	Equal variances not assumed			.481	104.252	.631	.775	1.612	-2.421	

Hasil output pada tabel *independent samples test* pada bagian *equal variance assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.627 > 0.05$ dan berdasarkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $0.488 < 1.661$ yang berarti ada perbedaan perilaku agresif pada siswa laki-laki dan perempuan kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji adanya hubungan antara kecenderungan kecanduan *smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa kelas XI di SMKS Kristen 2 Tomohon. Perilaku agresif dapat dikenali melalui beberapa dimensi, sebagaimana dijelaskan oleh Buss dan Perry, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan kebencian (Palinoan, 2015). Penelitian yang melibatkan 118 siswa pengguna aktif *smartphone*

menunjukkan bahwa tingkat kecanduan pada umumnya tergolong rendah. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Bae (2017), yang mengungkapkan bahwa masa remaja merupakan fase perkembangan otak yang rentan terhadap perilaku adiktif. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kecenderungan kecanduan *smartphone* cenderung memiliki tingkat perilaku agresif yang tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi sederhana sebesar 0,363 yang termasuk dalam kategori hubungan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecenderungan *smartphone addiction* dan perilaku agresif pada siswa. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian bahwa semakin tinggi kecenderungan kecanduan *smartphone*, maka semakin besar kemungkinan individu menunjukkan perilaku agresif. Dengan kata lain, penggunaan *smartphone* yang berlebihan hingga menimbulkan adiksi berpotensi memicu perilaku agresif pada remaja, sehingga memperkuat dugaan awal bahwa kecenderungan *smartphone addiction* turut berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Lee et al. (2018) yang menyatakan bahwa *smartphone addiction* dapat memicu berbagai masalah perilaku dan emosional, termasuk kecenderungan agresif serta perilaku destruktif. Temuan tersebut memperkuat bahwa kecanduan *smartphone* pada remaja dapat menjadi salah satu faktor pemicu munculnya perilaku agresif yang cukup sering terjadi. Leung (2017) menjelaskan bahwa *smartphone addiction* merupakan bentuk ketergantungan yang ditandai dengan ketidakmampuan

individu dalam mengontrol penggunaan perangkat, sehingga berdampak negatif terhadap kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek penting dari *smartphone addiction* adalah *withdrawal*, yaitu kondisi di mana individu menarik diri dari lingkungan sosial, menjadi tidak sabaran, mudah marah, dan sulit untuk diganggu saat sedang menggunakan *smartphone* (Kwon et al., 2013).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan hingga mencapai tingkat adiksi dapat memicu munculnya perilaku agresif pada siswa, khususnya pada tingkat sedang. Semakin sering siswa menggunakan *smartphone* secara tidak terkontrol, maka semakin besar pula kemungkinan mereka menunjukkan perilaku agresif. Kondisi ini dapat mengganggu aktivitas harian siswa, seperti kemampuan berkomunikasi secara sehat dengan orang-orang di sekitarnya serta kemampuan berpikir dan berperilaku secara rasional. Temuan ini sejalan dengan pendapat Barkley dan Lepp (dalam Fauzi, Apriliyanti, Khoir, & Hamu, 2020) yang menyatakan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *smartphone* cenderung menghadapi berbagai permasalahan psikologis seperti perilaku agresif, rendahnya harga diri, dan gangguan dalam berkomunikasi. Selain itu, konten kekerasan yang diakses melalui *smartphone* juga dapat menjadi pemicu meningkatnya kecenderungan agresif. Siddiqah (2010) menambahkan bahwa faktor-faktor lain seperti aspek biologis, temperamen yang sulit, pengaruh lingkungan pergaulan yang negatif, serta paparan terhadap tayangan kekerasan juga turut berperan dalam meningkatkan risiko munculnya perilaku agresif pada remaja.

Dalam penelitian ini, kecenderungan *smartphone addiction* diketahui

memberikan kontribusi sebesar 13,2% terhadap perilaku agresif pada remaja. Artinya, sebagian besar (86,8%) perilaku agresif dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penggunaan *smartphone*. Beberapa faktor tersebut antara lain adalah karakteristik pribadi dan pengaruh lingkungan sosial, terutama dari teman sebaya. Palinoan (2015) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat berasal dari sifat bawaan individu, bentuk keyakinan terhadap kekerasan, serta manifestasi dari bentuk serangan tertentu. Goldstein dan Glick (1994) juga menekankan bahwa perilaku agresif pada remaja cenderung berlangsung secara cepat dan konsisten apabila didukung oleh lingkungan sosial yang memperkuat perilaku tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa tekanan dari kelompok sebaya dapat mendorong remaja untuk menggunakan agresi sebagai cara menyelesaikan masalah. Selain itu, menurut Restu, Yusri, dan Ardi (2013), faktor lain yang dapat memicu perilaku agresif meliputi kurangnya perhatian dari lingkungan sekitar, tekanan emosional, pengaruh pergaulan negatif, serta paparan terhadap tayangan kekerasan di media massa yang saat ini banyak diakses melalui perangkat *smartphone*.

Salah satu faktor lain yang turut memengaruhi munculnya perilaku agresif pada remaja adalah kebiasaan bermain game online. Musthafa, Ulfa, Herieningsih, dan Pradekso (2015) menemukan bahwa perilaku agresif sering kali dipicu oleh paparan konten kekerasan dalam game online, di mana karakter dan adegan dalam permainan tersebut dapat membentuk pola perilaku yang agresif pada pemainnya. Individu yang mengalami adiksi terhadap game online umumnya menunjukkan bentuk agresi dalam dimensi verbal maupun fisik. Hal ini diperkuat oleh temuan Apriyanti dan Harmanto (2015), yang

menjelaskan bahwa interaksi fisik dalam permainan dapat menimbulkan perilaku meniru di kehidupan nyata, sedangkan agresi verbal muncul melalui penggunaan kata-kata kasar yang cenderung terbawa dalam interaksi sosial sehari-hari. Penelitian Pitaloka (2013) juga menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan dapat berdampak negatif, seperti menurunnya motivasi belajar, kurangnya pengendalian waktu, pengeluaran berlebihan, penggunaan bahasa kasar, perilaku agresif, serta terganggunya kondisi fisik dan psikis. Mengingat bahwa game online umumnya diakses melalui *smartphone*, maka kebiasaan ini memiliki keterkaitan erat dengan *smartphone addiction*, yang pada akhirnya dapat memperkuat kecenderungan munculnya perilaku agresif pada remaja.

Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti tidak membahas secara lengkap seluruh aspek dan dimensi dari variabel yang terkait, melainkan hanya membahas sebagian saja. Selain itu, penelitian ini juga terbatas karena hanya memfokuskan pada satu faktor penyebab perilaku agresif, sementara masih terdapat berbagai faktor lain yang juga berpengaruh terhadap perilaku tersebut. Selain itu, peneliti mengalami kesulitan dalam menemukan jurnal yang relevan dan sesuai dengan topik serta tema penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan sebesar 13,2% antara kecenderungan kecanduan *smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Dengan kata lain, semakin rendah kecenderungan kecanduan smartphone pada siswa, maka perilaku agresif yang ditunjukkan juga cenderung rendah. Hal ini menggambarkan bahwa siswa di SMKS Kristen 2 Tomohon memiliki tingkat kecanduan smartphone yang rendah sehingga perilaku agresif mereka juga rendah. Selain itu, tidak ditemukan perbedaan kecanduan smartphone antara siswa laki-laki dan perempuan, yang menunjukkan tingkat kecenderungan yang sama-sama rendah. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam perilaku agresif antara siswa laki-laki dan perempuan, meskipun keduanya juga menunjukkan tingkat agresi yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, M.F., & Harmanto, H. (2015). Perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di keluarahan ngagel rejo kecamatan wonokromo surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2, 994-1008
- Arikunto. S, Suharjono, Supriadi (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Bumi Aksara. Jakarta
- Bae, S.M. (2017). Smartphone addiction of adolescents, not a smart choice. *J. Korean Med Sci*, 32, 1563-1564.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2015). *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga
- Fauzi, A., Apriliyanti, T.E., Khoir, M., & Hamu, A. H. (2020). Indikasi kecanduan smartphone pada remaja di surabaya. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 8, 116-120
- Goldstein, A.P., & Glick, B. (1994). Aggression replacement training : Curriculum and evaluation. *Simulation & Gaming*, 25(1), 9-25.
- Hasanah et al. (2020). Pengaruh Smartphone Addiction terhadap perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Proyeksi* Vol. 15. No. 2 Tahun 2020. 182-191
- Kwon, M., dkk. (2013). The smartphone addiction: development and validation of a short version for adolescents (SAS-SV). *Plos One*, 8(12).
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lee, J., Sung, M. J., Song, S. H., Lee, Y. M., Lee, J. J., Cho, S. M., ... & Shin, Y. M. (2018). Psychological factors associated with smartphone addiction in south korean adolescents. *The Journal of Early Adolescence*, 38, 288-302.
- Leung, L. (2007). Lingking Psychological Attributes to Addiction and Improper Use of the Mobile Phne among Adolescents in Hongkong. *Journal of Children and Media* , 2 (2), 93-113.
- Lin, Y, N dkk. (2014). Development and Validity of Smartphone Addiction Inventory (SPAI). *PloS One*, 9 (6). e98312.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, 11. 1-13.
- Myers, David G. (2012). *Psikologi Sosial Edisi 10, Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika
- Palinoan, E.L. (2015). Pengaruh konformitas dengan agresivitas pada kelompok geng motor di Samarinda. *Ejournal Psikologi*, 4, 79-94.

- Pitaloka, A.A. (2013). Perilaku konsumsi game online pada pelajar (Studi Fenomenologi tentang perilaku konsumsi game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, kabupaten Sragen tahun 2013). *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3.
- Prawirohardjo, Sarwono. 2016. Ilmu Kebidanan. Jakarta: Pt Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo.
- Restu, Y., Yusri, Y., & Ardi, Z. (2013). Studi tentang perilaku agresif siswa di sekolah. *Konselor*, 2. 243- 249.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak* (Edisi Kesebelas Jilid 1). (Terjemahan Mila Rachmawati & Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga. (Edisi asli diterbitkan tahun 2005 oleh McGraw-Hill Publishing Company).
- Siddiqah, L. (2010). Pencegahan dan penanganan perilaku agresif remaja melalui pengelolaan amarah (anger management). *Jurnal Psikologi*, 50-64.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Wirawan (2019, Desember 04). Anak kecanduan game online: 'Memegang pisau' dan 'memukul wajah ibu', dirawat di rumah sakit jiwa. Diakses Juni 5, 2024, dari: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>.