

Intensitas Bermain Game Online Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP

by Cinthia Intan Permatasari Suyajid 1511800180

Submission date: 20-Jul-2022 08:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 1872822119

File name: Jurnal_Cinthia_Intan_Permatasari_Suyajid_1511800180.pdf (1.23M)

Word count: 100

Character count: 653

Intensitas Bermain *Game Online* Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP

Cinthia Intan Permatasari Suyajid

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

Andik Matulesy

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

Suhadianto

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

E-mail: intan.cinthia@gmail.com

Abstract

This result to found the relationship between the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students. The population in this study were students of class 8A-8I SMPN 34 Surabaya, totaling 242 students, while the participants in this study amounted to 151 respondents, with the technique of taking participants using purposive sampling. The research was conducted using a Likert scale and a questionnaire scale. The correlation technique used to determine the relationship between the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students is the Pearson product moment technique in the Statistical Package For Social Science (SPSS) version 25.0 program. The results showed that there was a significant relationship between the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students ($R_{xy} = 0.172$, $r^2 = 0.030$, $p = 0.035$). *Variable X affects Variable Y by 4.4%*. This shows that the proposed hypothesis is accepted. This means that the higher the intensity playing *online games* contain hardness with verbal aggressiveness in junior high school students. On the other hand, if the intensity playing *online games* contain hardness is low, the verbal aggressiveness in junior high school students is also low.

Keywords: *intensity playing online games contain hardness, verbal aggressiveness, junior high school students.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8A-8I SMPN 34 Surabaya, yang berjumlah 242 siswa. Sedangkan partisipan dalam penelitian ini berjumlah 151 responden, dengan teknik pengambilan partisipan menggunakan *purposive sampling*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan skala likert dan skala kuesioner. Teknik korelasi yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP adalah teknik *pearson product moment* pada program *Statistic Package For Social Science* (SPSS) versi 25.0. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP ($R_{xy} = 0,172$, $r^2 = 0,030$, $p = 0,035$). Variabel intensitas bermain *game online* berisi kekerasan mempengaruhi Variabel agresivitas verbal sebesar 3%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* berisi kekerasan maka semakin tinggi pula agresivitas verbal pada siswa SMP. Sebaliknya jika intensitas bermain *game online* berisi kekerasan rendah maka agresivitas verbal pada siswa SMP juga rendah.

Kata Kunci: *intensitas bermain game online berisi kekerasan, agresivitas verbal, siswa SMP.*

PENDAHULUAN

Usia remaja merupakan suatu periode transisi dan masa anak-anak menjadi dewasa awal dan mencapai kematangan mental, emosional, sosial, fisik, kemampuan kognitif maupun psikologinya (Hurlock, 1992). Usia remaja adalah usia perkembangan dimana individu ingin melakukan atau ingin mengetahui hal-hal yang baru remaja temui walaupun tanpa disadari akan menghasilkan dampak yang buruk bagi dirinya sendiri ataupun orang lain yang berada dilingkungannya.

Tugas perkembangan pada usia remaja adalah menerima bentuk fisiknya, mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas, mengembangkan ketrampilan berkomunikasi interpersonal, belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok, menemukan contoh model yang dijadikan panutan, memiliki kepercayaan terhadap kemampuan remaja, memperkuat *self-control*, mampu menyesuaikan diri dalam masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa (Jahja, 2011). Namun, banyak remaja yang gagal dalam menyikapi hal ini, sehingga dapat menimbulkan berbagai masalah yang cukup meresahkan dan membuat situasi kurang nyaman bagi sebagian orang yang berada dilingkungannya.

Permasalahan yang terjadi pada remaja usia SMP sering dijumpai dan ditemukan dari sisi psikososialnya yang dimana remaja tertarik membentuk suatu kelompok bersama dengan teman sebaya, bahwa remaja mempunyai tekanan untuk memiliki suatu kelompok semakin kuat. Ketika remaja mampu membentuk suatu kelompok yang baik maka remaja menganggap bahwa memiliki kelompok adalah hal yang penting karena mereka merasa menjadi bagian dari kelompok dan kelompok dapat memberi mereka status (Erikson, 1997). Tetapi kenyataannya beberapa remaja menunjukkan perilaku yang destruktif, seperti mengejek, mengumpat, mencaci, berkata kotor (Berkowitz 2003) sehingga akan menunjukkan perilaku agresif pada remaja tersebut.

Perilaku agresif remaja dari tahun ketahun yang diambil dari Badan Pusat Statistik (BPS). Pada tahun 2013 angka perilaku agresif remaja di Indonesia mencapai 6325 kasus, sedangkan pada tahun 2014 jumlahnya mencapai 7007 kasus dan pada tahun 2015 mencapai 7762 kasus. Sedangkan tahun 2016 mencapai 8597,97 kasus, dan tahun 2017 sebesar 9523,97 kasus. Artinya dari tahun 2013-2017 mengalami kenaikan sebesar 10,7%. Kasus tersebut terdiri dari berbagai kasus perilaku agresif remaja di antaranya, tawuran, pembunuhan, pemerkosaan dan penyiksaan. Dari data tersebut kita dapat mengetahui pertumbuhan jumlah perilaku agresif remaja yang terjadi tiap tahunnya. Untuk prediksi tahun 2018 sebanyak 10549,70 kasus, 2019 mencapai 11685,90 kasus dan pada tahun 2020 mencapai 12944,47 kasus. Mengalami kenaikan tiap tahunnya sebesar 10,7% (Sub Direktorat Statistik Politik dan Keamanan, 2017).

Peneliti telah melakukan observasi dan *survei* pada tanggal 3 Juni 2022 pada siswa SMPN 34 di kawasan Kota Surabaya, pada waktu siswa SMP sedang istirahat jam kelas. Perilaku yang peneliti amati adalah para siswa SMP ini berteriak-teriak sambil memainkan *game onlinenya*, tidak jarang siswa SMP melontarkan kata-kata kasar, kotor, mencaci pada saat bermain *game online* seperti marah-marah, mencaci, dan berkata kotor seperti, goblok, jancok, asu, matamu, gatel dan lainnya dan siswa SMP akan saling mengejek apabila ada salah satu temannya yang kalah. Peneliti juga melakukan pengambilan data pada siswa SMPN 34 Surabaya, dari 302 siswa terdapat 84% siswa yang bermain *game online* yang berisi kekerasan 57% siswa laki-laki dan bermain *game online* berisi kekerasan tidak hanya terjadi pada siswa laki-laki saja namun juga terjadi pada siswa perempuan di SMPN 34 Surabaya mencapai 43% siswa perempuan yang bermain *game online* berisi kekerasan. Beberapa *game online* berisi kekerasan yang di mainkan oleh siswa SMPN 34 Surabaya adalah *Mobile Legends (ML)*, *Free Fire (FF)*, *PUBG*, *AOV*, dan *Call Of Duty*.

Perilaku agresif verbal banyak terjadi pada remaja maupun mahasiswa, hal ini didukung oleh penelitian (Onukwufor, 2013) bahwa terdapat 48,3% siswa SMP laki-laki maupun perempuan melakukan agresif verbal daripada agresif fisik dan agresif verbal pada remaja SMA 56,7%. Hal ini sesuai dengan yang dilakukan oleh (Omoteso, 2010) yang menyatakan bahwa 58,2% siswa mendapatkan agresif verbal dari lingkungan. Sama halnya penelitian yang dilakukan oleh Teng, dkk (2014) dalam penelitian mengemukakan bahwa mahasiswa yang melakukan agresif verbal terdapat 57%.

Perilaku agresif verbal adalah suatu perilaku yang dilakukan individu terhadap individu lain untuk menyakiti, mengejek melalui kata-kata baik secara langsung atau tidak langsung, dengan kata-kata kotor yang bersifat cacian seperti, jancok, gatel, asu, cacat, goblok, dan lain-lain (Haqq, 2016). Menurut Buss & Perry (1992), perilaku agresi verbal adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran tersebut secara verbal atau melalui kata-kata dan langsung ataupun tidak langsung, seperti memaki, menolak berbicara, menyebar fitnah, tidak memberi dukungan.

Baron dan Bryne (2005) menyatakan faktor yang mempengaruhi agresif verbal terdapat 3 faktor yaitu faktor sosial, faktor pribadi dan faktor situasional. Salah satu faktor sosial yang mempengaruhi agresivitas verbal pada siswa SMP adalah intensitas *game online*. Hal ini di dukung oleh Sherry (2012) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang adalah kebiasaan bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Hasil penelitian Hollingdale (2014) menyatakan bahwa bermain *game online* berunsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif seseorang. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin meneliti faktor dari sosial yaitu intensitas bermain *game online* untuk mengetahui bahwa intensitas bermain *game online* yang berisi kekerasan cenderung mempengaruhi siswa SMP atau pemainnya menjadi lebih agresivitas verbal pada orang lain maupun teman sebaya.

Berkembangnya popularitas *game online* terutama yang bersifat kekerasan, dan bukti yang menunjukkan bahwa permainan yang melawan manusia di dalamnya dapat meningkatkan pengalaman bermain game itu sendiri. Kondisi permainan yang seperti ini juga meningkatkan agresif secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa game dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan agresi pemainnya (Hollingdale dan Greitemeyer, 2014).

Perilaku agresif yang sering tayang di media elektronik banyak dihubungkan dengan perilaku agresif yang terjadi di dunia nyata. Peristiwa yang baru-baru ini terjadi misalnya, penembakan massal oleh seorang laki-laki terhadap jamaah di sebuah masjid di Selandia Baru yang hendak melaksanakan shalat Jum'at bersama. Dalam video yang pelaku tayangkan secara *live* tersebut sebelum memasuki masjid, ia menyebutkan agar para penontonnya tidak lupa memberikan *subscribe* pada situs Youtube milik *PewDiePie* dimana situs tersebut berisi video-video *game online* dan spekulasi-spekulasi terhadap berbagai peristiwa di dunia. Hal ini membuat berbagai lapisan masyarakat menganggap bahwa sang pelaku telah mendapat pengaruh buruk dari tayangan video pada situs Youtube yang telah disebutkan dan juga sebagai akibat dari pengaruh *game online PUBG* (DailyMail UK, 2019).

Kasus agresif verbal karena *game online* juga terjadi di Indonesia, kasus pertama yang dimuat dalam artikel *vice* (2022) berisi seorang remaja membunuh seluruh keluarga, karena terpengaruh *game PUBG*. Berdasarkan pelaku, dia menembak mati ibu dan kakak-beradiknya untuk meluapkan kekesalan setelah kalah bermain video game. "Saya stres karena selalu kalah dalam game. Saya menembak semua orang karena mengira mereka akan hidup lagi seperti karakter game". Kasus kedua yang dimuat dalam artikel (*liputan 6*, 2022) berisi pembunuhan bocah di banjarnegara dipicu kecanduan *game online*. Berdasarkan motif pembunuhan yang dilakukan oleh

pelaku terungkap bahwa pelaku kecanduan *game online* dan kebetulan HP miliknya sedang rusak. Sehingga pada saat melihat HP milik sepupunya, dia kalap dan tega menghabisi nyawa sepupunya.

Hal tersebut di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Setiawati, dkk, 2019) bahwa dimana ditemukan siswa yang bermain *Mobile Legends* dan *PUBG Mobile* menunjukkan perilaku agresif paling tinggi dibandingkn siswa yang bermain *game online* lain. *Mobile Legends* dan *PUBG Mobile* merupakan salah satu *game online* yang didalamnya mengandung unsur-unsur kekerasan, seperti memukul karakter lawan, menembak menggunakan senjata, mencabik-cabik menggunakan pedang, dan masih banyak lagi yang dapat membuat remaja awal meniru hal-hal tersebut yang berada didalam konten game terkait (Teofanda, 2020).

Intensitas bermain *game online* adalah tingkatan atau kuantitas perilaku bermain *game online* yang dilakukan oleh seseorang yang diukur secara kuantitatif. Menurut Sarwono (1999) mengatakan perilaku yang terjadi berulang kali pada manusia dipengaruhi oleh pengalaman atau hasil positif yang diterima seseorang tersebut saat melakukan perilaku itu. Intensitas dalam melakukan perilaku bermain *game online* juga didasari oleh keputusan dasar untuk melakukan perilaku tersebut.

Dampak negatif dari intensitas penggunaan *game online* salah satunya adalah berperilaku agresif verbal. Menurut (Febrina, 2013) bahwa remaja yang mempunyai intensitas bermain *game online* maka bisa terbawa untuk berperilaku agresif verbal karena remaja akan meniru apa yang dilihat dipermainan. Dengan demikian permainan *game online* yang berintensitas tinggi merupakan salah satu dampak negatif individu bermain *game online* yaitu dapat memicu perilaku agresivitas verbal.

Penelitian Anderson dan Bushman (2010) yang menyatakan bahwa perilaku bermain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut. Jurnal oleh Fasya (2017) memperkuat penelitian ini yaitu terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas, *game online* yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung membuat anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online*. Peneliti juga melakukan survei pada siswa SMPN 34 Surabaya, peneliti mendapatkan data bahwa banyak siswa melakukan intensitas bermain *game online* berisi kekerasan yang mencapai 55% siswa yang bermain setiap hari. siswa menyempatkan waktu ketika sekolah untuk bermain *game online* berisi kekerasan.

Menurut Lemmens (2009) bahwa usia remaja lebih sering dan lebih rentan dibanding dengan orang dewasa dalam penggunaan permainan *game online*, sebab rasa penasaran dan keinginan untuk menang dalam dalam permainan *game online* menjadikan mereka sangat tertarik dan tertantang untuk terus menggunakannya. Berdasarkan artikel dari *tek.id* mengatakan bahwa jumlah intensitas penggunaan *game online* memiliki rentan usia mulai dari umur remaja 13-24 tahun sebanyak 27%, usia dewasa awal 25-34 tahun sebanyak 27%, usia dewasa madya 35-44 tahun sebanyak 24%, usia dewasa akhir 45-54 tahun sebanyak 12%, dan anak-anak usia dibawah 13 tahun dengan persentase 10%. Usia remaja dan dewasa mendominasi penggunaan *game online mobile* di Indonesia dengan nilai sebesar 27% (Maulida, 2018). Dapat dikatakan bahwa pemain *game online* memang di dominasi oleh kalangan usia remaja, dan hasil survei tersebut dikhawatirkan akan terus meningkat jumlahnya sehingga membawa dampak yang buruk bagi para remaja jika tidak terkendali.

Demikian dengan hasil penelitian Musthafa (2015) menyatakan terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif dan menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresivitas. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan *game*

online yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh model yang ada disekitar kita. Hal ini sama dengan penelitian yang Haqq (2016) menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresivitas pada remaja awal hal ini berarti semakin tinggi skor intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula skor perilaku agresivitas pada remaja awal, sebaliknya semakin rendah skor intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula skor perilaku agresivitas pada remaja awal.

Menurut Infante dan Wigley (1986) menjabarkan ada delapan aspek penting dari perilaku agresif verbal, kedelapan aspek tersebut adalah sebagai berikut: (a) *Character Attacks* (Menyerang karakter), siswa SMP menyerang atau mengganggu siswa lainnya secara lisan (b) *Competence Attacks* (Menyerang kompetensi), siswa SMP menganggap kemampuan bermain *game online* temannya dan meremehkannya secara lisan (c) *Insults* (Penghinaan), siswa SMP dengan sengaja menghina, menista, mencemooh, dan mencaci maki dengan tujuan menyiksa temannya yang juga bermain *game online* (d) *Maledictions* (Mengutuk), siswa SMP dengan sengaja mengutuk atau mengeluarkan sumpah serapah pada temannya yang mengalahkannya saat bermain *game online* (e) *Teasing* (Menggoda), siswa SMP menggoda temannya dengan sengaja mengejek, menyindir, dan mengolok temannya dengan bercanda. (f) *Ridicule* (Ejekan), siswa SMP biasanya dengan sengaja menertawakan temannya secara tiba-tiba tanpa sebab (g) *Profanity* (Berkata kotor), siswa SMP sering kali mengucapkan kata-kata yang tidak sopan dan tidak senonoh kepada temannya (h) *Nonverbal Emblems* (Isyarat non-verbal), siswa SMP ketika tidak menyukai temannya secara tidak langsung akan menunjukkan isyarat yang buruk pada temannya menggunakan ekspresi wajah, gesture tubuh dan ekspresi mata, secara tidak langsung digunakan untuk menunjukkan sikap bermusuhan.

Dinamika psikologis intensitas bermain *game online* dengan agresif verbal berdasarkan teori belajar sosial (*social learning theory*) (dalam Oktaviani, dkk 2020) perilaku agresif dapat dipelajari dengan mengamati dan meniru perilaku agresivitas dari apa yang dilihat dan seseorang akan berperilaku agresivitas setelah mengamati model dan mempraktekkannya. King (2010) mengatakan faktor yang memicu perilaku agresivitas itu salah satunya adalah pengaruh dari sosio-kultural, dalam hal ini agresivitas dipengaruhi oleh tingkat menonton adegan kekerasan dari media. Adegan kekerasan yang dilihat oleh remaja dalam hal ini adalah berasal dari adegan kekerasan yang ditunjukkan dalam permainan yang dimainkan oleh subjek.

Tujuan akhir dilakukannya penelitian untuk mengetahui dan memperoleh data apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMPN 34 Surabaya. Selanjutnya, hasil Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan keilmuan psikologi khususnya pada bidang psikologi sosial.

METODE

Partisipan

Kriteria partisipan dalam penelitian ini terdapat pada siswa SMPN 34 Surabaya pada kelas 8A-8I berjumlah 242 siswa. Kemudian yang telah memenuhi syarat berjumlah 151 siswa, diperoleh menggunakan *Purposive Sampling*.

Definisi Operasional

Variabel yang digunakan adalah: Variabel tergantung (Y) agresivitas verbal dan variabel bebas (X) intensitas bermain *game online* berisi kekerasan. Intensitas bermain *game online* merupakan ukuran frekuensi atau banyaknya waktu yang digunakan remaja untuk bermain *game online* dengan dorongan emosi (Febriana, 2013).

Agresivitas Verbal merupakan sebagai suatu bentuk perilaku atau aksi agresivitas verbal yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, perilaku agresivitas verbal dapat berbentuk umpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnah, dan ancaman melalui kata-kata (Berkowitz, 2003).

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional, penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala *Likert*. Skala model *Likert* adalah data yang diperoleh akan diubah menjadi angka.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis *product moment* dengan bantuan *Statistic Product and Service Solution (SPSS) for windows* versi 25.0. Dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sebaran datanya dan diperoleh hasil bawa penelitian ini terdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji linieritas dan diperoleh hasil bahwa penelitian ini linier.

HASIL

Penelitian dilakukan pada tanggal 20 Juni 2022 dengan membagikan kuesioner ke setiap kelas 8 di SMPN 34 Surabaya. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 151 partisipan. Pada uji prasyarat ini terdiri dari uji normalitas dan linieritas. Uji normalitas menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 25 for Windows*. Taraf signifikansi pada normalitas atau nilai $p > 0,05$ maka variabel tersebut berdistribusi normal dan Hasil uji normalitas data variabel agresivitas verbal dan intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Variabel Intensitas Bermain Game Online Berisi Kekerasan dan Agresivitas Verbal

| Variabel | Zscore Kolmogorov-Smirnov | ρ | Keterangan |
|----------|---------------------------|--------|------------|
| Y | 0,066 | 0,200 | Normal |
| X | 0,061 | 0,200 | Normal |

Sumber.: Hasil Output Uji Normalitas SPSS 25 for Windows

Pada uji linieritas yang digunakan adalah melihat koefisien F dan p dimana apabila $p > 0,05$ maka hubungannya linier dan sebaliknya. Uji linieritas variabel dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

| Hubungan | F | ρ | Keterangan |
|---|-------|--------|------------|
| Agresivitas Verbal, Intensitas Bermain Game Online Berisi Kekerasan | 1,119 | 0,324 | Linier |

Sumber.: Hasil Output Uji Linieritas SPSS 25 for Windows

yang berskala interval atau rasio. Hasil perhitungan menyebutkan skor koefisien r_{xy} sebesar 0,172 dengan nilai p 0,00 ($p < 0,01$) yang berarti sangat signifikan.

Tabel 3. Korelasi *Product Moment*

| Variabel | r_{xy} | ρ | Keterangan |
|----------|----------|--------|------------|
| X,Y | 0,172 | 0,035 | Signifikan |

Sumber : Hasil Output Uji *Product Moment SPSS 25 for Windows*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungann positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal. Hasil analisis koefisien determinasi (r^2) menunjukkan bahwa prosentase pengaruh variabel independent (intensitas bermain *game online* berisi kekerasan) mampu memberikan sumbangan efektif sebesar 3%. Sedangkan, 97% kemungkinan dapat disebabkan faktor lain yang dapat mempengaruhi agresivitas verbal yaitu religiusitas, kontrol diri, tekanan teman sebaya, kematangan emosi, konformitas, kecerdasan emosional, vicarious learning, dan konsep diri.

PEMBAHASAN

Rumusan masalah penelitian ini “apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMPN 34 Surabaya?” diperoleh jawaban bahwa antara variabel intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal memiliki hubungan yang signifikan sehingga hipotesis “ada hubungan positif antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP” menunjukkan hasil bahwa hipotesis tersebut diterima. Diterimanya hipotesis ini karena terbukti ada hubungan yang signifikan dan bersifat searah atau positif antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP, maka diartikan semakin tinggi intensitas bermain *game online* berisi kekerasan semakin tinggi pula agresivitas verbal pada siswa SMP. Sebaliknya semakin intensitas bermain *game online* berisi kekerasan maka semakin rendah pula agresivitas verbal pada

Agresivitas verbal merupakan serangan terhadap konsep diri orang lain, atau posisi seseorang dalam sebuah topik pembicaraan yang bertujuan untuk menyakiti secara psikologis agar orang lain tersebut tidak disukai (Infante dan Wigley, 1986). Menurut Straus dan Sweet (1992) menambahkan bahwa agresif verbal merupakan sebuah perilaku komunikasi yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk menyakiti orang lain secara psikis.

Anantasari (2006) mengatakan bahwa ciri-ciri perilaku agresi verbal yaitu pertama perilaku menyerang, siswa SMP lebih menekankan pada suatu perilaku yang menyerang temannya saat kalah bermain *game online* berisi kekerasan dengan mengolok-olokan yang menyakiti hati temannya. Kedua, perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya baik secara fisik maupun psikis, teman yang tidak disukai oleh siswa SMP ketika bertemu dengan teman tersebut maka siswa SMP sering kali menyindir dengan kata-kata yang menyakitkan. Ketiga, perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya, ketika siswa SMP kalah bermain *game online* berisi kekerasan siswa SMP akan menyalahkan temannya yang membantunya saat bermain *game online* berisi kekerasan.

Keempat, perilaku yang melanggar norma sosial, masa beradaptasi secara tidak langsung ketika ada teman yang berbeda keyakinan sering kali menistakan keyakinan teman yang berbeda dengan siswa SMP tersebut. Kelima, sikap bermusuhan terhadap orang lain, siswa SMP secara tidak sadar akan bersikap sinis dengan memberikan tatapan tajam terhadap teman yang di benci oleh siswa SMP. Keenam, perilaku agresi yang dipelajari, siswa SMP mempelajari perilaku agresif bisa melalui

bermain *game online* berisi kekerasan ataupun pengalaman yang dilihat oleh siswa SMP yang mendorong perwujudan perilaku agresif verbal pada siswa SMP.

Bermain *game online* berisi kekerasan sudah menjadi kebiasaan mereka dalam mengisi waktu luang disekolah ataupun setelah pulang sekolah untuk menghilangkan rasa jenuh ataupun untuk menambah kedekatan dengan teman. Kebiasaan siswa dalam bermain *game online* dengan intensitas waktu yang tinggi membuat siswa terlalu fokus dalam bermain akibatnya siswa mulai tidak mempedulikan lingkungan sekitar, tidak mudah menerima kekalahan ataupun diganggu oleh temannya saat bermain dan mereka cenderung berkata kasar, saling mengejek satu sama lain sehingga menunjukkan perilaku mulai mengancam terhadap lawan mainnya.

Variabel ini menarik untuk diteliti dengan penggunaan bermain *game online* yang sudah tidak asing lagi, apalagi bagi siswa SMP yang berdampak berperilaku agresif verbal. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini, dkk (2021) dengan judul *Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja* memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap agresif verbal pada remaja. Hasil uji statistik $p \text{ value } 0,002 < (0,05)$ sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja

Tabel 4 Hasil Hitung Mean Empiris dan Mean Teoritis

| Variabel | Mean teoritis | Mean empiris | Keterangan |
|---|---------------|--------------|------------|
| Intensitas bermain game online berisi kekerasan (X) | 50 | 46,40 | Sedang |
| Agresivitas Verbal (Y) | 107 | 83,05 | Rendah |

Hasil dari mean empiris dan teoritis diketahui bahwa intensitas bermain *game online* berisi kekerasan (X) untuk mean empiris adalah 46,40 dan hasil mean teoritis 50, hasil dari uji tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berisi kekerasan termasuk pada kategori sedang pada siswa SMPN 34 Surabaya. Hasil agresivitas verbal mendapatkan mean empiris 83,05 dan mean teoritis bernilai 107, hal ini menunjukkan bahwa agresivitas verbal pada siswa SMPN 34 Surabaya termasuk kategori rendah.

Sumbangan efektif pada penelitian ini bahwa intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal sebesar 3%, Sedangkan, 97% kemungkinan dapat disebabkan faktor lain yang dapat mempengaruhi agresivitas verbal yaitu religiusitas, kontrol diri, tekanan teman sebaya, kematangan emosi, konformitas, kecerdasan emosional, *vicarious learning*, dan konsep diri. Hal ini di dukung penelitian (Faturochman, 2006) bahwa untuk memahami agresivitas verbal, tidak mungkin dilakukan hanya dengan melihat dari satu perspektif. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa hampir tidak pernah dijumpai adanya agresi verbal yang hanya disebabkan oleh satu faktor. Pada umumnya agresivitas disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berinteraksi.

Intensitas Bermain *Game Online* berisi kekerasan tidak hanya berpengaruh terhadap agresif verbal saja namun juga bisa berpengaruh agresif yang bisa verbal maupun fisik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Terok, dkk (2018) yang melakukan penelitian dengan judul *Intensitas Bermain Game online Berunsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Siswa* dengan memperoleh hasil pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Tumpaan yaitu ada hubungan yang sangat bermakna pada intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif siswa.

Penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purnomo (2019) yang berjudul *Hubungan Intensitas Bermain Game online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer* yang mendapatkan hasil bahwa “ada hubungan intensitas bermain *game*

online bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas *gamer*". Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Taufan Akbar Haqq (2016) yang berjudul hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B, dan C" kecamatan Lowok Waru kota Malang, yang menyatakan terdapat hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B, dan C" kecamatan Lowok Waru kota Malang.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan perilaku agresif verbal dikarenakan akibat dari bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan banyaknya hambatan dan kekalahan ketika bermain *game*, sehingga cenderung memunculkan perilaku agresif verbal seperti mengumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game*. Intensitas bermain *game online* yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penularan perilaku agresif verbal dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online* berisi kekerasan. Tingginya intensitas bermain *game online* berisi kekerasan pada siswa SMP saat bermain mengakibatkan siswa SMP mengalami banyak hambatan serta kekalahan saat bermain. Kekalahan saat bermain dapat memunculkan perilaku agresivitas verbal.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP dan Subyek pada penelitian ini diperoleh sebanyak 151 siswa di SMPN 34 Surabaya. Proses penyebaran data dengan mengunjungi lokasi SMPN 34 Surabaya yang diambil pada kelas 8B-8I dan partisipan kelas 8A yang berjumlah 32 siswa diambil peneliti sebagai partisipan uji coba. Teknik Analisa data menggunakan teknik *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan setiap variabel, menggunakan analisis data dengan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP, yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* berisi kekerasan maka semakin tinggi pula agresivitas verbal pada siswa SMP. Sebaliknya jika intensitas bermain *game online* berisi kekerasan rendah maka agresivitas verbal pada siswa SMP juga rendah. Selain itu dari hasil analisa penelitian ini juga sesuai dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti, maka hipotesis penelitian ini di terima. Intensitas bermain *game online* berisi kekerasan memiliki hubungan yang signifikan terhadap agresivitas verbal pada siswa SMP sehingga siswa SMP memiliki intensitas bermain *game online* berisi kekerasan yang cukup dengan sumbangan sebesar 3%. Intensitas bermain *game online* berisi kekerasan paling dominan pada siswa laki-laki namun ada pula siswa perempuan yang memiliki intensitas bermain *game online* berisi kekerasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Putri. dkk. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, Vol. 2, No. 3
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2010). Human aggression. *Jounal Annual Revision Psycology*, Vol.53 (27-51).
- Azwar, Saifuddin. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badan Pusat Statistik. (2017). *Sub Direktorat Statistik Politik dan Keamanan*. Jakarta, Indonesia.
- Bandura, A. (1976). *Social foundation of thought and action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffes, NJ: Prentice Hall
- Baron, R.A. dan Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial. Edisi kesepuluh: jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Beck, John C., & Wade, Mitchell. (2007). *The kids are alright: Gamer juga bisa sukses: Beginilah cara gamer mengubah lingkungan kerja* (terjemahan oleh Isman H. Suryaman). Jakarta: Grasindo.
- Berkowitz, L. (2003). Emotional behavioral. Mengenali perilaku dan tindakan kekerasan di lingkungan sekitar kita dan *cara* penanggulangannya (buku ke satu, Hartatni Woro Susiani, penerjemah). Jakarta: PPM.
- Buss, A. H. & Perry, M. P. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Chapman, A., & Hill, B. (2019). New Zealand shooting: Christchurch mosque attacks leave 49 dead. Retrieved from DailyMail UK: <https://www.dailymailuk.co.uk/news/article-6811785/Shooter-opens-fire-New-Zealand-injures-four-people-witnesses-say-heard-20-shots.html>
- Chaplin. (2005). *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah Kartini Kartono. Jakarta: Grafindo Persada.
- Chaplin, JP. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi* (Kartini Kartono, penerjemah). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Chaplin, JP. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi* (Kartini Kartono, penerjemah). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Cowie. (1994). *Advanced Learner's Dictionary* (4th ED). Britain: Oxford University Press.
- Dayakisni dan Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Edisi Revisi. Malang: Umm Press.
- Drajat Edy Kurniawan. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol.3, No. 1, 97-103.
- Erikson, Erick, H. (1997). *Identitas dan Siklus Hidup Manusia*. Bunga Rampai (Agus Cremers, penerjemah). Jakarta: PT. Gramedia.
- Farrukh, R. (2022). Kasus Remaja Bunuh Seluruh Keluarganya, Polisi Tuding Terpengaruh Game PUBG. *Vice*. <https://www.vice.com/id/article/z3n5qa/kasus-remaja-bunuh-keluarganya-di-pakistan-menurut-polisi-terpengaruh-game-pubg>.
- Fasya, H., Satriawan, Alfiana, & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.
- Faturochman. (2006). *Pengantar Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka.
- Febrina, Conni La. (2013). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, Vol. 9, No.1

- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M., Davies, M, & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, Vol. 27, No.1, 87-96.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Haqq, Taufan Akbar. (2016). Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowok Waru Kota Malang. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). *The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression*. PLOS ONE, 1-5.
- Hurlock, Elizabeth, B. (1992). Psikologi Perkembangan: "Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan" (Terjemahan Istiwidayanti & Soedjarno). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth, B. (1997). Psikologi Perkembangan: "Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan" (Terjemahan Istiwidayanti & Soedjarno). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communicatin Monographs*
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., Herniyanti, R., Studi, P., Keperawatan, I., Timur, L. B., Timur, L. B., Kota, P., & Pekanbaru, K. (2021). *Intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja*, 9 (1), 235–242.
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. England: Routledge.
- Lestari, Titik. 2015. *Verbal Abuse*. Yogyakarta: Psikosain
- Liputan6. (2022). Sadis, Pembunuhan Bocah di Banjarnegara Dipicu Kecanduan Game Online. *Liputan6*. <https://jateng.liputan6.com/read/4862277/sadis-pembunuhan-bocah-di-banjarnegara-dipicu-kecanduan-game-online>
- Musthafa, Ananda Erfan (2015) Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua
- Nursalam. (2015). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktaviani, Ema Putri. dkk. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah Sokaraja. *Jurnal Human Care*, Vol 6, No.2

- Olga, Nabilah Fanni. (2019). Hubungan Kematangan Emosi Dengan Agresivitas Verbal Yang Dilakukan Pada Kalangan Mahasiswa. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Onukwufor, N. Jonathan. (2013). Physical And Verbal Aggression Among Adolescent Secondary School Students In Rivers State Of Nigeria. *Guidance and Counselling*, Vol.1, No.2
- Poetoe, 2012. Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak. Dapat diakses di <http://julyanridho.blogdetik.com/2013/03/07/dampak-game-online-terhadap-psikologis-anak/>
- Prasetyo, R. E., & Hartosujono. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan dengan Perilaku Agresi Pada Pelajar di Wonosobo. *Jurnal Spirits*, Vol. 3. No. 2.
- Purnomo, Yudi. (2018). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer. Fakultas Psikologi. Islam. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Rahman, A. A. (2017). *Psikologi Sosial: Integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empirik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rösner, L., & Krämer, N. C. (2016). Verbal Venting in the Social Web: Effects of Anonymity and Group Norms on Aggressive Language Use in Online Comments. *Social Media and Society*, Vol.2, No.3. <https://doi.org/10.1177/2056305116664220>
- Rumandjo, Karolin Rista. (2015). Hubungan Deprivasi Kolektif Dan Agresivitas. *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 4, No. 1
- Safitri, Sekar dan Fikrie. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Konseling Pandohop*. Vol.2, No.1
- Sarwono. (1999). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka
- Setiawati, Octa Reni.dkk. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, Vol.1, No.1
- Sevilla, Consuelo G. dkk (2007). *Research Methods*. Quezon City: Rex Printing Company.
- Shabati, Swastirena Merari. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) "Mobile Legend" dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Psikologi Perseptual*, Vol.4, No.1
- Sherry, John L. (2012) The Effects of Violent Video games on Aggression A Meta-Analysis. *Human Communication Research*, Vol.27, No.3, 409-31.
- Straus, M. A., & Sweet, S. (1992). Verbal/symbolic aggression in couples: Incidence rates and relationship to personal characteristics. *Journal of Marriage and Family*, Vol.54, No.2, 346-357
- Sari, Novita. Dkk. (2016). "Pengaruh Status Identitas Terhadap Orientasi Masa Depan Area Pekerjaan". *Jurnal Psymphatic, Jurnal Ilmiah Psikologi* Vol.3, No.1
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Taylor, S. E., Letitia, A. P., & David, O. S. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Teng, Zhaojun, dkk. (2014). Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control. *International Journal of Psychological Studies*; Vol. 6, No. 2
- Teofanda, R. (2020). *Intensitas Bermain Game Online Mobile Player Un known ' s Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal*. *Cognicia Cognicia*, 118–130.
- Theresia, Lumban. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik. Fakultas Ilmu Keperawatan. Depok.
- Young, K. S. (2007). Treatment outcomes with internet addicts. *Journal Clinical Director Center for Internet Addiction Recovery*, Vol.10, No.5, 671–679.

Intensitas Bermain Game Online Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

14%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On