

## Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Verbal Pada Siswa Kelas XI Di SMK Informatika

Ganjar Safari<sup>1</sup>, Shinta Safari<sup>2</sup>, Jahirin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Keperawatan/Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Bale Bandung, Indonesia

### Abstrak

Tindakan menyakiti orang lain yang bertentangan dengan keinginan seseorang dianggap agresif. Game online dengan tema kekerasan merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap perilaku agresif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan perilaku kekerasan verbal pada siswa kelas XI SMK Dienul Islam. Rancangan penelitian menggunakan studi korelasional dengan Teknik *Non Probability sampling*. Kuesioner digunakan sebagai instrumen. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Rank Spearman p-value 0,028 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain game online dan perilaku kekerasan. Peneliti dapat menyarankan untuk mempersingkat jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.

**Kata Kunci:** Game online 1; Perilaku kekerasan verbal 2; Siswa 3;

### Abstract

*The act of hurting another person against one's will is considered aggressive. Online games with violent themes are one of the factors that contribute to aggressive behavior. The purpose of this study was to determine the relationship between playing online games and verbal violence behavior in class XI students of Dienul Islam Vocational School. The research design used a correlational study with the Non-Probability Sampling Technique. The questionnaire is used as an instrument. The results of research conducted using Rank Spearman p-value 0.028 indicate that there is a significant relationship between playing online games and violent behavior. Researchers can suggest shortening the amount of time spent playing online games.*

**Keywords:** Online games 1; Violence behave 2; Student 3;

**Informasi Artikel**      **Submitted:** 10 Desember 2022      **Accepted:** 20 Maret 2023      **Online Publish:** 25 Maret 2023

---

<sup>1</sup> \*Corresponding Author

Email address: Email: [ganjar\\_ners@yahoo.com](mailto:ganjar_ners@yahoo.com)

Healthy Journal is licensed under:

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku kekerasan Verbal Pada  
Siswa Kelas XI Di SMK Informartika/**Healthy Journal**  
Ganjar Safari<sup>1</sup>, Shinta Safari<sup>2</sup>, Jahirin<sup>3</sup>

## **Pendahuluan**

Permainan *game online* tidak hanya populer di kalangan remaja, jumlah orang yang bermain game online terus bertambah setiap tahun di berbagai belahan dunia. *Game online* telah berkembang menjadi bentuk hiburan yang dapat dinikmati sendiri atau bersama orang lain, di mana saja, dan kapan saja berkat kemajuan teknologi, khususnya jaringan internet. (La Febrina, 2014).

Dari tahun 2013 hingga saat ini, industri *game* Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini senada dengan penegasan Andi Suryano selaku ketua Asosiasi Game Indonesia (AGI) yang menyatakan bahwa industri *game* Indonesia terus berkembang setiap tahunnya. Menurut statistic Newzoo pada akhir 2015, industri game di Indonesia bernilai US\$ 321 juta (sekitar Rp 4,45 triliun) (Mahardy, 2016).

Remaja dari berbagai kelompok umur menggemari permainan *game online*. Situs web hukum Indonesia melaporkan pada tahun 2010 bahwa pelajar menyumbang lima puluh persen dari pemain *game online*. (Putra & Rusli, 2021).

Dengan berkembangnya teknologi, kehidupan orang-orang menjadi sangat terpengaruh oleh internet. Survei pengguna internet Indonesia dilakukan pada tahun 2014 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Studi Komunikasi Universitas Indonesia (PUSKAKOM UI). Hasilnya, Indonesia kini memiliki 63 juta pengguna internet aktif, atau sekitar 24% dari total populasi negara. Pulau Jawa, Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan masih menjadi mayoritas pengguna internet. Sebaliknya, provinsi dengan pengguna terbanyak adalah Jawa Barat, disusul Jawa Timur dan Jawa Tengah. Mayoritas pengguna internet, atau 49% dari semua pengguna, termasuk dalam rentang usia 18 hingga 25 tahun, menurut klasifikasi usia (Indonesia, 2015).

Internet dapat digunakan lebih dari sekedar informasi, seperti halnya dapat digunakan untuk permainan dan bentuk hiburan lainnya. Anak-anak, remaja, dan orang dewasa dari segala usia senang bermain game online. Game online dapat digunakan untuk hiburan, tetapi juga memiliki efek negatif pada psikologi pengguna, khususnya anak-anak dan remaja.

Remaja yang sering menggunakan internet untuk game online biasanya memiliki efek negatif. Cara paling mudah untuk menghabiskan waktu adalah dengan bermain game online sehingga banyaknya pemain game online yang susah mengontrol permainannya sehingga terkesan kecanduan.

Sebuah studi penelitian di Korea Selatan pada tahun 2011 menunjukkan bahwa 73,4% dari 384 responden dan 83,9% dari 706 siswa kecanduan game online (Koo et al., 2011). Selain itu, sebuah penelitian di Amerika dari tahun 2005 menemukan bahwa antara 5% dan 10% anak usia sekolah menunjukkan perilaku agresif. Pada tahun 2009, *American Association of School Administrators* melaporkan bahwa antara 9% dan 73% anak usia sekolah terlibat dalam perilaku agresif terhadap siswa lain dan antara 2% dan 36% menjadi korban perilaku

Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku kekerasan Verbal Pada  
Siswa Kelas XI Di SMK Informartika/ **Healthy Journal**  
Ganjar Safari<sup>1</sup>, Shinta Safari<sup>2</sup>, Jahirin<sup>3</sup>

agresif. Perilaku ini termasuk dalam kategori perundungan (bullying) bila diarahkan pada sasaran tertentu secara sengaja dan terus menerus.

Menurut laporan dari *Plan International dan International Centre for Research on Women (ICRW)*, hingga 70% anak menjadi korban atau pelaku kekerasan di lingkungan sekolah. Studi ini dilakukan di 5 negara Asia yakni Vietnam, Kamboja, Pakistan, Nepal, dan Indonesia.

Di Indonesia tingkat kejadian kekerasan pada anak di sekolah mencapai 84%. Sebanyak 11.492 kasus dilaporkan ke KPAI antara tahun 2011 dan 2019, jauh lebih banyak dari 2.820 kasus anak yang terlibat dalam masalah kesehatan dan narkoba yang dilaporkan, 3.323 kasus pornografi dan kejahatan dunia maya yang dilaporkan, dan 2.156 kasus perdagangan dan eksploitasi yang dilaporkan. Pada tahun 2018, terdapat 140 kasus kekerasan fisik dan psikis, termasuk kekerasan anak terhadap teman sebaya baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, dengan 25 kasus terjadi di tingkat sekolah dasar yang setara atau 67% dari total diantaranya Pendidikan tinggi satu kasus, SMA enam kasus, dan SMP lima kasus. (Safari & Mulya, 2020).

Dian (2019) menyatakan bahwa jika seorang anak memainkan permainan yang terus menerus seperti membunuh dan menembak, maka dapat menyebabkan otak anak berpikir bahwa hal tersebut normal. Dikhawatirkan sang anak akan meniru hal tersebut. Jika seorang anak bermain game online kurang dari dua jam setiap hari, dianggap tidak kecanduan. Namun, jika mereka menggunakannya lebih dari empat sampai lima jam setiap hari, mereka dianggap kecanduan (Indah tinigrum, 2013 dalam (Kolipah & Devy, 2016).

Pada tahun 2010, Ellenwati menyatakan bahwa pengguna kecanduan bermain game online 3-5 kali per minggu atau lebih dari 6 kali per minggu. Frekuensi ini termasuk dalam kategori non-adiktif. Ketika anak-anak bermain game online selama lebih dari tiga tahun, mereka dianggap kecanduan (Ellenwati. 2010 : 25).

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi korelasional dengan metode penelitian kuantitatif. Di SMK Informatika Dienul Islam, penelitian dan penulisan laporan berlangsung pada bulan Januari hingga Juli 2022. Dengan sampel penelitian sebanyak 30 remaja, siswa SMK Informatika Dienul Islam yang berusia 17 sampai 18 tahun yang pernah mengalami kekerasan verbal menjadi subjek penelitian. Ditambah 20% dari jumlah sampel dari penelitian ini berjumlah 35 remaja dengan menggunakan metode purposive sampling.

Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku kekerasan Verbal Pada  
Siswa Kelas XI Di SMK Informartika/**Healthy Journal**  
Ganjar Safari<sup>1</sup>, Shinta Safari<sup>2</sup>, Jahirin<sup>3</sup>

## Hasil dan Pembahasan

### Frekuensi Bermain Game Online

Dalam penelitian tentang game online, sebagian besar responden mengalami kecanduan game online yaitu 31 responden (88,66%) sedangkan 4 responden tidak mengalami kecanduan (11,44%).

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Bermain Game Online**

No	Keadaan	$\Sigma$	Persentase (%)
1.	Kecanduan	31	88.66%
2.	Tidak kecanduan	4	11,44%
<b>Total</b>		<b>35</b>	<b>100,0%</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa 31 anak tertarik dengan game online dan sebagian kecil, 4 anak tidak kecanduan, hal tersebut berdasarkan temuan penelitian dengan 35 responden. Berdasarkan jumlah hasil terbanyak, dapat ditentukan apakah anak mengalami kecanduan atau tidak, dan penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak kecanduan bermain game online.

Menurut (Kolipah & Devy, 2016), ada beberapa kategori anak yang tergolong kecanduan bermain game online. Sementara anak-anak yang menghabiskan waktu antara satu dan dua jam sehari untuk bermain game online termasuk dalam kategori non-kecanduan, anak-anak yang menghabiskan lebih dari empat hingga lima jam sehari untuk bermain game online dianggap kecanduan, dan sebagian besar remaja dalam hal ini studi menghabiskan lebih dari empat sampai lima jam sehari bermain game online.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Ramadhani, 2013) berjudul "Studi Kasus Pengaruh Game Online Terhadap Agresivitas Remaja di Surabaya", para remaja putra menampilkan perilaku agresif saat bermain game online untuk mengungkapkan rasa kesal atau frustasinya. Saat bermain game dengan teman menimbulkan sikap agresif seperti berteriak, mengumpat, atau mengganggu pemain lain, serta memukul dan menendang peralatan komputer, menginjak keyboard dan mouse, mencari gara-gara di media chat, memukul meja, dan memukul properti kafe serta memicu keinginan untuk merokok dan mengumpat.

Menurut (Adiningtiyas, 2017), rasa bosan, kurangnya kontrol diri siswa, ketidakmampuan mereka untuk memprioritaskan kegiatan penting, stres atau depresi, dan faktor eksternal seperti tawaran kebebasan, lingkungan yang tidak terkendali, hubungan sosial yang tidak menguntungkan dan pergaulan termasuk ke dalam faktor penyebab kecanduan game online.

### Frekuensi Perilaku Kekerasan Verbal

Distribusi frekuensi perilaku kekerasan verbal menunjukkan perilaku kekerasan verbal siswa smk dienu Islam dari 35 responden sebagian besar

Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku kekerasan Verbal Pada Siswa Kelas XI Di SMK Informartika/ **Healthy Journal**  
Ganjar Safari<sup>1</sup>, Shinta Safari<sup>2</sup>, Jahirin<sup>3</sup>

memiliki perilaku kekerasan verbal sedang yaitu sebanyak 25 siswa (71,5%) dan sebagian kecil siswa memiliki perilaku kekerasan yang tinggi yaitu sebanyak 8 siswa (22,88 %). Dan siswa memiliki perilaku rendah sebanyak 2 siswa ( 5,72).

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perilaku Kekerasan Verbal**

No	Kategori	$\Sigma$	Persentase (%)
1.	Rendah	2	5,72%
2.	Sedang	25	71,5 %
3.	Tinggi	8	22,8 %
	<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100,0%</b>

Berdasarkan hasil penelitian (Adiningtias, 2017) menunjukkan adanya hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan intensitas perilaku kekerasan di kalangan remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala ketergantungan *game* untuk remaja tentang kecanduan remaja terhadap *game online* dan perilaku kekerasan pada remaja. Responden penelitian ini adalah 96 remaja, dengan menggunakan rumus *Lemeshow*. Data dianalisis menggunakan uji spearman rho. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 48 remaja (50%) kecanduaan *game online* pada tingkat sedang. Mayoritas remaja (44,8%) memiliki intensitas rendah perilaku kekerasan. Nilai p adalah 0,000 (<0,005). Nilai korelasi adalah 0,731 menunjukkan korelasi yang kuat antara *game online* dan intensitas perilaku kekerasan, dan nilai positif menunjukkan a hubungan searah.

Hal ini disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku kekerasan, diantaranya adalah lingkungan. Remaja yang sudah kecanduan *game* kekerasan dengan sudah terekam memori-memori buruk dan berada di lingkungan yang tidak baik akan memicu terjadinya kekerasan.

### **Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Verbal**

Berdasarkan hasil uji Rank Spearman didapatkan p-value sebesar  $0,028 < \alpha (0,05)$  koefisien korelasi dari hasil ini sebesar 0,371\* sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Menurut interpretasi koefisien korelasi dari hasil yang diperoleh, yaitu 0,371 antara (0,30 - 0,40), terdapat hubungan yang rendah antara bermain game online dengan perilaku kekerasan verbal di SMK Dienul Islam. Selain itu, hubungan yang searah (positif) menunjukkan hubungan yang lebih kuat antara kekerasan verbal di SMK Dienul Islam dengan permainan game online.

Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku kekerasan Verbal Pada  
Siswa Kelas XI Di SMK Informartika/**Healthy Journal**  
Ganjar Safari<sup>1</sup>, Shinta Safari<sup>2</sup>, Jahirin<sup>3</sup>

**Tabel 3. Hasil Uji Rank Spearman Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Verbal**

Correlations				
			Game online	Pk Verbal
<b>Spearman's rho</b>	Game online	Correlation Coefficient	1.000	<b>.371</b>
		Sig. (2-tailed)	.	<b>.028</b>
		N	35	<b>35</b>
	Pk Verbal	Correlation Coefficient	.371	<b>1.000</b>
		Sig. (2-tailed)	.028	.
		N	<b>35</b>	<b>35</b>

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Andi Saputro (2020) yang menemukan korelasi positif antara perilaku kekerasan dengan bermain game online. Mayoritas responden dalam penelitian ini bermain game online sedang (66,3%), perilaku kekerasan sedang (83,3%). 120 siswa yang kecanduan game online disurvei oleh Ujang Khaerullah dkk (2020) tentang tingkat agresivitas dan perilaku kekerasan mereka. Mayoritas responden (56,7%) yang kecanduan game online ditemukan memiliki sikap agresif secara verbal. Berdasarkan penelitian (Widodo et al., 2022) dengan menggunakan metode purposive sampling untuk melakukan penelitian terhadap 82 siswa SMK. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja SMK, dengan p-value 0,000 0,05. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas remaja terlibat dalam perilaku agresif sedang dan bermain game online dengan kekerasan sedang (64,6%).

### **Kesimpulan**

Di SMK Dienul Islam Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, mayoritas anak yang bermain game online mengaku kecanduan (94,4%); Di SMK Dienul Islam Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, mayoritas siswa melakukan perilaku agresif verbal sedang (52,9%); Berdasarkan hasil uji Sperm Rank yang memiliki nilai -0,028, terdapat hubungan antara remaja kelas XI SMK Dienul Islam Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung melakukan perilaku verbal agresif dengan bermain game online.

Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku kekerasan Verbal Pada  
Siswa Kelas XI Di SMK Informartika/ **Healthy Journal**  
Ganjar Safari<sup>1</sup>, Shinta Safari<sup>2</sup>, Jahirin<sup>3</sup>

**Bibliografi**

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).  
Indonesia, A. P. (2015). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Retrieved November, 21, 2016.
- Kolipah, S., & Devy, S. R. (2016). Pengaruh ketahanan keluarga terhadap kegemaran bermain game online pada siswa SD di Kelurahan Mulyorejo. *Jurnal Promkes*, 4(1), 104-115.
- Koo, C., Wati, Y., & Jung, J. J. (2011). Examination of how social aspects moderate the relationship between task characteristics and usage of social communication technologies (SCTs) in organizations. *International Journal of Information Management*, 31(5), 445-459.
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain game on-line terhadap agresivitas siswa. *Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28-35.
- Mahardy, D. (2016). *Industri game Indonesia hasilkan Rp4, 45 triliun di 2015*. Retrieved from Techno. id: <http://www.techno.id/tech-news/industri-game>.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2).
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di Samarinda). *Samarinda: E-Journal Ilkom Universitas Mulawarman*.
- Safari, G., & Mulya, M. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar. *Healthy Journal*, 8(2), 29-38.
- Widodo, Y. P., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMK BHAKTI PRAJA SLAWI. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 13(1), 100-106.