Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan
Volume.3, Nomor.3 September 2025
e-ISSN: 3031-0172 ; p-ISSN: 3031-0180, Hal 91-106
DOI : https://doi.org/10.61132/corona.v3i3.1556
Available Online at : https://journal.arikesi.or.id/index.php/Corona

Hubungan Kecanduan *Game Online Pubgm* dengan Perilaku Agresi Verbal pada Remaja di Kecamatan Lubuk Basung

Kartika Triyaneva *
Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: kartika1110triyaneva@gmail.com *

Abstract, *The technological growth at the present time is so rapid, one form of technological advancement is an online game. An online game is a game played online using the internet. Young people who play the online game feel that playing an online game will reduce the load of thought gained from the environment. If a youth is dependent on playing online games it will be bad for the teen. So it requires the role of the people around him to monitor and direct the youth away from the negative effects of online gaming. This study aims to determine the relationship between online game addiction and verbal aggression behavior in adolescents in Lubuk Basung District. This study uses quantitative methods with the research design used is correlational test research.The population in this study are teenagers who like to play PUBG online games. The sampling technique used purposive sampling with a total of 103 adolescents who played pubg mobile online games. In collecting data using an online game addiction scale with a verbal aggression scale. The results of data analysis obtained a correlation of sig = 0.137 (sig <0.05). These results show that there is a significant relationship between online game addiction and verbal aggression behavior*

Keywords: *Adolescents, Online Game Addiction, Pubgm, Verbal Aggression*

Abstrak, Pertumbuhan teknologi pada masa sekarang begitu pesat, salah satu bentuk kemajuan teknologi adalah game online. Game online merupakan permainan yang dimainkan secara daring dengan menggunakan internet. Para remaja yang memainkan game online merasa bahwa dengan bermain game online akan mengurangi beban pikiran yang didapat dari lingkungan. Apabila seorang remaja sudah ketergantungan dengan bermain game online maka akan berdampak buruk bagi remaja tersebut. Maka dari itu diperlukan peran serta orang-orang disekitarnya untuk mengawasi dan mengarahkan para remaja agar menjauhi dampak negatif dari game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi game online dengan perilaku agresi verbal pada remaja di Kecamatan Lubuk Basung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian uji korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang gemar bermain game online PUBG. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah total 103 remaja yang bermain game online pubg mobile. Dalam pengumpulan data menggunakan skala adiksi game online dengan skala agresi verbal. Hasil analisis data diperoleh korelasi sebesar sig = 0,137 (sig < 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal.

Kata kunci: Agresi verbal, Kecanduan game online, Pubgm**,** Remaja

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2021 sampai 2022 tercatat jumlah pengguna internet mencapai 77,02% atau 210 jiwa dari populasi 272 jiwa penduduk Indonesia tahun 2021 oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII)(Arif & Apjii, 2022).

Dilihat dari peningkatan penggunaan internet ini cukup potensial bagi industri game di Indonesia. Hasil survei mengatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu pasar industri game terbesar didunia (Social, 2022). Dengan menggunakan teknologi, remaja dapat bermain tanpa harus bertatap muka. Bentuk permainan ini disebut dengan *game online* (Emria et al., 2018). *Game online* adalah sebuah permainan yang dihubungkan melalui koneksi internet

Received: Mei 17, 2025; Revised: Mei 29, 2025; Accepted: Juni 29, 2025; Online Available: Juli 02, 2025

yang bertujuan sebagai hiburan. Menurut survei dari *We Are Social,* Indonesia menempati urutan ketiga diduniadengan jumlah pemain *game online* 94,5 %. Rata-rata pengguna *game online* berusia 16-64 tahun per Januari 2022 (Social, 2022).

Kecanduan *game online* ini telah menyebar luas selama beberapa tahun belakangan serta bukti klinis mendukung validitas sindrom baru ini meningkat (Joo et al, 2008).

Kecanduan game terdaftar sebagai gangguan kesehatan mental yang sering dikatakan sebagai gangguan game. Kecanduan game masuk kedalam daftar penyakit berdasarkan data *World Healt Organisasi* (Organisasi Kesehatan Dunia) (Agus Ari et al., 2021). Faktor penyebab remaja mengalami kecanduan *game online* (Masya & Candra, 2016). Pertama adalah faktor internal dimana remaja memiliki rasa ingin bersaing yang tinggi. Hal ini muncul karena kebanyakan *game online* dirancang sedemikian rupa agar yang memainkan game tersebut semakin penasaran dan selalu ingin lebih memperoleh nilai yang tinggi. Bosan dan tidak bisa mengurus prioritas yang penting untuk dirinya sendiri, serta kurangnya *self control* pada diri remaja juga termasuk kedalam faktor yang menyebabkan remaja tersebut menjadi candu bermain game.

Tingginya tingkat frekuensi (durasi) pada saat memainkan *game online*, maka akan tinggi juga intensitas memainkan *game online* nya. Hal ini yang membuat remaja tidak ingin melakukan hal lain dan akhirnya menjadi kecanduan (Febrina, 2014).

Dampak negatif dari kecanduan *game online* adalah munculya perilaku agresi. Agresi merupakan sebuah perilaku yang muncul untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis (Baron & Byrne, 1994).

2. KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

Kajian Teori

Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai penggunaan internet yang berlebihan yang akan menimbulkan keadaan maladaptive serta ketergantungan psikologis (Xu et al., 2017).

Kecanduan *game online* diartikan sebagai individu yang bermain video game dengan berlebihan sehingga bisa dikatakan sebagai suatu penyakit (Spekman et al, 2013).

Kecanduan *game online* merupakan bentuk kecanduan psikis yang didapatkan ketika individu bermain game secara terus-menerus untuk mendapatkan kepuasan tersendiri sehingga mengabaikan prioritas dan hanya akan manimbulkan masalah sosial atau emosional.
Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Lemmens dkk (20015) :

1. Preoccupation
2. Tolerance
3. Withdrawal
4. Persistence
5. Escape
6. Problems
7. Deception
8. Displacement
9. Conflict

Faktor-faktor Kecanduan Game Online

Terdapat dua faktor yang menyebabkan remaja mengalami kecanduan *game online* (Masya & Candra, 2016).

a. Remaja memiliki keinginan kuat supaya mendapatkan point yang lebih tinggi, hal ini dikarenakan kebanyakan *game online* dirancang sedemikian rupa agar yang memainkan game tersebut semakin penasaran dan selalu ingin lebih memperoleh nilai yang tinggi.
b. Rasa bosan
c. Ketidak mampuan mengurus prioritas yang penting
d. Kurangnya *self control* pada diri remaja

Agresi Verbal

1. Pengertian Agresi Verbal

Salah satu bentuk perilaku agresi adalah agresif verbal.Agresif verbal sendiri merupakan sebuah perilaku menyakiti seseorang dengan sengaja menggunakan lisan (Winter & Kr, 2016). Agresif verbal adalah tindakan yang bertujuan untuk menyakiti perasaan orang lain secara sengaja, perilaku yang termasuk kedalam agresif verbal yaitu perilaku menghina, mengancam, bergosip, mengejek, serta menyindir (Olga, 2019).

2. Bentuk-bentuk Agresi Verbal

Menurut Sarwono, (2002) terdapat bentuk perilaku agresi berdasarkan sifat, yaitu:Perilaku agresif yang bersifat verbal seperti, menghina, membentak, mengucapkan kata-kata kotor.

Menurut Buss (1992) bentuk-bentuk perilaku agresif, yaitu:

a. Aktif dan langsung, yang termasuk kedalam perilaku agresif secara verbal aktif dan langsung ialah mencaci orang lain.

b. Aktif dan tidak langsung., yang termasuk bagian perilaku agresif verbal secara aktif dan tidak langsung contohnya menyebarkan luaskan berita bohong tentang orang lain atau gosip.
c. Pasif dan langsung, bagian perilaku agresif verbal secara pasif dan langsung yaitu menolak untuk menjawab pertanyaan.
d. Pasif dan tidak langsung. contoh kedalam perilaku agresif verbal secara pasif dan tidak langsung yaitu melakukan *silint treatment*

3. Aspek-aspek dari Agresi Verbal

Infante & Wigley, (1986) mengemukakan aspek-aspek dari agresif verbal yaitu

a. *Character Attact* (Menyerang Karakter) Menyerang konsep diri seseorang dengan lisan
b. *Competence Attact* (Menyerang Kopetensi)Menyerang kemampuan yang dimiliki seseorang
c. *Insult* (Penghinaan) Melakukan penghinaan serta mencaci maki agar orang tersebut merasa tersiksa
d. *Malediction* (Mengutuk) Sengaja mengeluarkan kutukan atau sumpah serapah pada orang lain.
e. *Provanity* (Berkata Kotor) Mengeluarkan kata-kata tidak senonoh pada orang lain.
f. *Teasing* (Menggoda) Tindakan yang muncul berupa sindiran, mengolok yang bertujuan untuk menggoda atau memancing reaksi dari seseorang.
g. *Ridicule* (Ejekan) mengejek seseorang serta menertawakannya.
h. *Non verbal emblems*, Menunjukan sikap bermusuhan dari segi ekspresi wajah, ekspresi mata dan *gesture* tubuh.

4. Faktor-Faktor Agresi Verbal

Faktor-faktor penyebab munculnya perilaku agresif menurut Afriany et al. (2019) yaitu:

1. **Faktor Amarah**

   Adanya perasaan tidak suka ketika terjadi sebuah kesalahan dan menimbulkan perasaa ingin menyerang, meninju, mencaci maki, dan bisa menimbulkan pemikiran yang kejam.

2. **Faktor Biologis**

   Faktor biologis juga termasuk salah satu penyebab agresi, hal ini terjadi karena faktor genetik fungsi otak dan juga darah.

3. **Faktor Kesenjangan**

   Kegagalan komunikasi orang tua dengan anak diyakini sebagai salah satu penyebab munculnya perilaku agresi pada anak dalam hal prinsip, keinginan dan pemaksaan kehendak yang berbeda antara orang tua dan anak

4. **Faktor lingkungan**

   Faktor ini bisa di pengaruhi oleh ekonomi, kemiskinan, serta suhu udara yang panas.

5. **Faktor Model/Contoh**

   Seringnya menyaksikan kekerasan, perkelahian difilm akan menimbulkan perasaan untuk meniru model kekerasan dan menjajal kemampuan diri pada saat berada dalam kondisi marah.

6. **Rasa Frustasi**

   Perasaan ini akan menimbulkan perilaku agresi karena seseorang terhalang dalam mencapai tujuannya

Remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa.Usia remaja dimulai dari 13 sampai awal umur 20 tahunan (Papalia, 2011).Menurut Santrock (2003) mengatakan bahwa remaja merupakan perkembangan setiap individu terjadi pada masa kanak-kanak menuju dewasa dimulai pada umur 10-12 tahun dan berakhir pada umur 18 dan 22 tahun.

Ciri-Ciri Remaja

Memasuki usia remaja seseorang memiliki ciri tertentu Jahja (2011: 238) yaitu :

a. Terjadi peningkatan secara emosional dikenal dengan *storm & stress*, peningkatan ini terjadi karena perubahan hormon dan fisik.
b. Mengalami perubahan secara fisik dan pada masa ini remaja juga mulai mengalami ketertarikan pada lawan jenis.
c. Apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak sudah tidak terasa penting lagi pada usia remaja ini.
d. Mereka merasakan sikap ambivalen, yaitu terkadang mereka menginginkan kebebasan namun disisi lain mereka takut akan tanggung jawab terhadap kebebasan tersebut.

Perkembangan Remaja

Terdapat beberapa fase dimana seseorang harus bisa mencari identitas diri agar tidak mengalami kebingungan dikemudian hari Jahja (2011) menyebutkan beberapa tugas perkembangan remaja.

a. Merima diri sendiri dan mentoleransi orang lain
b. Mencapai kemandirian secara emosional dari orang tua.
c. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi pada teman sebaya.
d. Mencari *role mode* dalam membantu mengembangkan identitas dirinya.
e. Menerima diri sendiri dan lebih percaya diri.

Dinamika Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja

Perilaku agresi verbal dapat muncul dari berbagai faktor yang merangsang seseorang memunculkan perilaku tersebut. Seperti halnya remaja yang kecanduan game dapat merangsang dirinya untuk melakukan perilaku agresi verbal. Hal ini di sebabkan karena di dalam game tersebut banyak mengandung adegan kekerasan tentu hal ini ditakutkan remaja yang memainkan game akan menampilkan perilaku negatif akibat sering memainkan game tersebut.

Salmiati, (2015) menyatakan, perilaku agresif yang muncul terjadi karena beberapa faktor seperti pengalaman masa kecil, perlakuan buruk yang di dapatkan dari orang tua, sering bermain game yang mengandung kekerasan, tidak mampu mencapai tujuan sertaketidakmampuan dalam mengendalikan perasaan amarah menyebabkan subjek merasa frustasi karena hal ini subjek melampiaskan amarahnya kedalam bentuk perilaku agresi.

Hipotesis Penelitian

Ha: terdapat hubungan antara kecanduan *game online pubgm* dengan perilaku agresi verbal pada remaja di kecamatan lubuk basung.

Ho: tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online pubgm* dengan perilaku agresi verbal pada remaja di kecamatan lubuk basung.

3. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif.Azwar (2015) mengatakan bahwa metode kuantitatif adalah metode yang berpatokan pada analisa data yang diolah secara statistik. Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah penelitian uji korelasional, karena penelitian ini akan melihat sejauh mana variasi dari satu varibel dengan variabel lainnya (Azwar, 2015). Maka dari itu penelitian korelasional ini akan melihat apakah ada hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Variabel bebas dari penelitian ini adalah kecanduan game online dan variabel terikatnya adalah perilaku agresi verbal.

Defenisi Operasional

1. Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* merupakan ketidak mampuan mengendalikan diri seseorang dalam bermain *game online*sehingga individu tersebut menjadi komplusif..Kecanduan game online dikatakan tinggi apabila skor dari intensitas bermain game tinggi.

2. Perilaku Agresi Verbal

Agresi verbal merupakan kecenderungan menyerang konsep diri dengan lisan secara sengaja bertujuan untuk mendominasi individu.Agresi verbal di katakan tinggi apabila skor dari karakteristik permainan yang dimainkan,durasi bermain, serta emosi yang muncul saat bermain tinggi, sebaliknya jika skor yang didapat rendah maka agresi verbal individidu tersebut juga akan rendah.

Variabel Dalam Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang akan di uji oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2013) variabel merupakan suatu bentuk yang telah di tentukan oleh peneliti untuk dapat memperoleh info mengenai apa yang ingin di teliti. Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu, variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Variabel bebas dari penelitian ini adalah kecanduan game online (X) (*independen*) dan variabel terikatnya adalah perilaku agresi verbal (Y) (*dependen)* merupakan variabel yang di pengaruhi oleh variabel lain. Maka dari itu di dalam penelitian ini peneliti akan melihat hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal pada remaja

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang suka bermain game online. Salah satu bentuk *game online* yang akan diteliti yaitu, *pubgm* dimainkan oleh remaja yang berada di kecamatan lubuk basung.

Sampel

Pada penelitian ini partisipan dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling.*Pengambilan sampel dengan teknik yang digunakan pada penelitian ini membutuhkan partisipan yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Kriteria yang harus terpenuhi diantaranya :

a. Remaja dengan usia 16-18 tahun.
b. Menggunakan *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (Pubgm).
c. Sudah bermain *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (Pubgm) lebih dari satu tahun. Sampel ini diambil karena pada penelitian sebelumnya sampel yang

bermain game pubgm selama lebih dari setahun terbukti mengalami kecanduan *game online.*

d. Bermain *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (Pubgm) dengan rentang waktu minimal lebih dari 4-5 jam perhari. pemilihan rentang waktu 4-5 jam perhari juga diambil karena pada penelitian sebelumnya terbukti mengalami kecanduan *game online*.

Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresi verbal pada remaja. Jadi teknik yang digunakan adalah teknik korelasi *product moment*.Korelasi *product moment* digunakan sebagai gambaran hubungan antara dua variabel. Analisis data akan dilakukan dengan batuan program *Statistical Product And Service Solution*(*SPSS*).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah remaja pemain game online yang dipilih berdasarkan kriteria yang telah di tentukan oleh peneliti. Subjek penelitian berasal dari berbagai daerah yang ada di Kecamatan Lubuk Basung dengan jumlah sebanyak 103 orang remaja dengan rentang usia 16-18 tahun.

Deskripsi Data Penelitian

Data yang di dapatkan dari hasil penelitian kemudian disajikan dengan bentuk deskripsi data, kemudian dapat diperoleh gambaran dari hasil penelitian sesuai dengan variabel yang akan di ukur. Dalam penelitian ini deskripsi data meliputi data rerata hipotetik dan empirik yang di peroleh dari Skala Kecanduan Game Online Dan Skala Agresi Verbal yang bisa di lihat dari table berikut :

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Kecanduan Game Online	27	108	40,5	4,5	29	53	41,30	5,48
Agresi Verbal	25	100	62,5	12,5	43	94	66,21	11,30

Tabel 1 Rata-rata hipotetik dan empirik kecanduan game online dan agresi verbal

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata skor empirik pada kecanduan game online lebih tinggi dari pada skor hipotetiknya yaitu 41,30 dibanding 40,5 yang berarti rata-rata skor subjek lebih tinggi dari rata-rata skor populasi. Sedangkan rata-rata skor empirik

pada agresi verbal lebih besar dari pada skor hipotetiknya yaitu 66,21 dibanding 62,5 yang berarti rata-rata skor subjek lebih besar dari rata-rata skor populasi.

Deskripsi Kecanduan Game Online

Berdasarkan skor yang di dapatkan pada tabel sebelumnya terlihat data empirik kecanduan game online adalah 41,30 dan untuk data hipotetik nya adalah 40,5 ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online subjek penelitian lebih tinggi dari rata-rata skor populasi. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan game online sedang.

Secara teori skor penelitian kecanduan game online dimulai dari satu sampai dua, yaitu ya dan tidak. Jumlah item yaitu sebanyak 27 item. Maka dari itu untuk skor minimumnya 27x1=27 dan skor tolat maksimumnya 27x2=54, dengan demikian standart deviasinya 27/6=4,5 dan meannya yaitu (54+27)/2=40,5.

Standar Deviasi	Skor	Kategori	Subjek	
			F	%
X< M-1SD	X<36	Rendah	16	16%
M-1SD= X<M+1SD	36=X45	Sedang	65	63%
M+1SD=X	45=X	Tinggi	22	21%
	Jumlah		103	100%

Tabel 2 Kategori Skor Subjek Skala Kecanduan Game Online

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa subjek paling banyak berada dikategori sedang berjumlah 65 orang sementara subjek yang berada pada kategori tinggi sebanyak 22 orang, serta pada kategori rendah sebanyak 16 orang. Maka bisa dikatakan bahwa umumnya subjek penelitian memiliki kecanduan game yang sedang.

Deskripsi Agresi Verbal

Pada tabel sebelumnya diketahui bahwa rata-rata empirik agresi verbal terlihat data empirik agresi verbal adalah 66,21 dan untuk data hipotetik nya adalah 62,5 ini menunjukkan bahwa tingkat agresif verbal subjek penelitian lebih tinggi dari rata-rata skor populasi. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat agresi verbal lebih tinggi dibandingkan agresi verbal pada umumnya.

Secara teori skor penelitian kecanduan game online dimulai dari satu sampai empat, yaitu, sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. Jumlah item yaitu sebanyak 25 item. Maka dari itu untuk skor minimumnya 25x1=25 dan skor total maksimumnya 25x4=100, dengan demikian standart deviasinya 75/6=12,5 dan meannya yaitu (100+25)/2=62,5. Selanjutnya dilakukan pengelompokkan skor dari agresi verbal menjadi tiga kategori yaitu

kategori rendah, sedang, dan tinggi. Ini bertujuan untuk melihat posisi subjek pada setiap kelompok dari atribut yang di ukur.

Standar Deviasi	Skor	Kategori	Subjek	
			F	%
X< M-1SD	X<50	Rendah	9	8,7%
M-1SD= X<M+ 1SD	50=X75	Sedang	67	65,0%
M+1SD=X	75=X	Tinggi	27	26,2%
	Jumlah		103	100%

Tabel 3 Kategori Skor Subjek Skala Agresi Verbal

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa subjek paling banyak berada dikategori sedang berjumlah 67 orang sementara subjek yang berada pada kategori tinggi sebanyak 27 orang, serta pada kategori rendah sebanyak 9 orang. Maka bisa dikatakan bahwa umumnya subjek penelitian memiliki tingkat agresi verbal yang sedang.

Analisis Data

Setelah dilakukannya penelitian dan pemeriksaan data kuesioner, data akan ditabulasikan kedalam file excel kemudian dipindahkan kedalam SPSS untuk dapat di olah.

Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk menemukan apakah data penelitian dua variabel terdistribusi dengan normal. Data dapat dikatakan normal bila p atau *asimp.sig* (2-*tailed*)>0,005 dan begitu sebaliknya. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas model *One-Sample Kolmogorov Simirnov Test*, yang diolah dengan menggunakan bantuan program SPSS. Berikut bentuk hasil test normalitas pada penelitian ini.

	Unstandardized Residual
Asymp. Sig. (2-tailed	.200

Tabel 4 uji normalitas model *One-Sample Kolmogorov Simirnov Test*

Berdasarkan hasil uji normalitas hasil signifikansi 0,200>0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Pengujian ini digunakan sebagai acuan untuk dapat mengetahui apakah hubngan dari variabel dependen dan variabel independen pada penelitian ini memiliki hubungan yang linear

atau tidak. Model statistik yang digunakan pada penelitian ini *F-linearity* model ini digunakan untuk melihat linearitas pada variabel tersebut.

Untuk mengetahui hubungan variabel bebas dan terikat memiliki hubungan yang linear dapat dilakukan jika nilai p<(0,05) dan jika nilai p> dari (0,05) maka dianggap tidak linear. Setelah melakukan uji linearitas menggunakan bantuan SPSS didapat F=0,132. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa kedua variabel terbukti linear.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan pemeriksaan taraf tingkat signifikansi statisti dan koefisien korelasi. Pengujian ini dilakukan agar dapat menguji hipotesa yang terdapat pada penelitian ini. Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat batas penerimaan atau penolakan taraf signifikansi berdasarkan nilai koefisien yang didapat. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik statistik korelasi *person product moment*, yang dianalisis melalui program SPSS.

Uji hipotesis ini diarahkan untuk menguji hipotesa pada penelitian ini yaitu, Terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal pada remaja di Kecamatan Lubuk Basung. Hasil analisis data yang diperoleh pada *person product moment* signifikansinya (p)=0,137 pertanda bahwa hipotesa diterima atau terdapat hubungan antara kedua variabel. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online yang dialami oleh seorang remaja maka akan semakin memunculkan pula kecenderungan perilaku agresi verbal pada remaja tersebut atau sebaliknya.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal pada remaja di kecamatan lubuk basung.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kecanduan game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal pada remaja di kecamatan lubuk basung. Dari hasil tersebut menjelaskan bahwa remaja yang mengalami kecanduan game online akan menyebabkan munculnya perilaku agresi verbal pada remaja ditandai dengan munculnya perilaku berucap kasar, berkata kotor, saling menghina. Penelitian ini didukung dari penelitian sebelumnya oleh Putra (2021), menunjukkan adanya hubungan positif intens bermain game online hal ini dikarenakan semakin tinggi frekuensi seseorang bermain game online, maka akan berdampak pada munculnya perilaku agresi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja yang berada di Kecamatan Lubuk

Basung. Dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresi verbal pada remaja. Jadi teknik yang digunakan adalah teknik korelasi *product moment*.

Korelasi *product moment* digunakan sebagai gambaran hubungan antara dua variabel. Analisis data akan dilakukan dengan batuan program *Statistical Product And Service Solution* (SPSS). Penelitian ini subjeknya adalah remaja pemain game online yang dipilih berdasarkan kriteria yang telah di tentukan oleh peneliti. Subjek penelitian berasal dari berbagai daerah yang ada di Kecamatan Lubuk Basung dengan jumlah sebanyak 103 orang remaja dengan rentang usia 16-18 tahun.

Kategorisasi pada variabel kecanduan game online sebesar 21% dengan 22 subjek, menunjukkan kategori tinggi, sebesar 63% dengan 65 sujek menunjukkan kategori sedang, dan sebesar 16% dengan 16 subjek menunjukkan kategori rendah. Untuk skor yang di dapatkan pada tabel sebelumnya terlihat data empirik kecanduan game online adalah 41,30 dan untuk data hipotetik nya adalah 40,5 ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online subjek penelitian lebih sedang dari rata-rata skor populasi. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan game online sedang.

Terdapat dua faktor yang menyebabkan remaja mengalami kecanduan *game online*(Masya & Candra, 2016). Pertama adalah faktor internal dimana remaja memiliki keinginan yang kuat untuk mendapatkan point yang lebih tinggi, hal ini dikarenakan kebanyakan *game online* dirancang sedemikian rupa agar yang memainkan game tersebut semakin penasaran dan selalu ingin lebih memperoleh nilai yang tinggi. Rasa bosan, ketidak mampuan mengurus prioritas yang penting, serta kurangnya *self control* pada diri remaja juga termasuk kedalam faktor yang menyebabkan remaja tersebut menjadi kecanduan game.

Terdapat beberapa aspek yang menyebabkan remaja tersebut menjadi kecanduan game online seperti, game online menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran serta perasaan yang membuat seseorang menjadi selalu ingin melakukannya. Proses dimana aktivitas seseorang bemain game online semakin meningkat, sehingga waktu yang di habiskan dalam bermain game online semakin banyak. Munculnya perasaan yang tidak menyenangkan serta munculnya dampak fisik ketika mengurangi atau berhenti bermain game online. Tidak berhasil dalam mengontrol,mengurangi atau menghentikan game.

Upaya dalam menggunakan atau menggunakan game untuk melarikan diri atau mengurangi perasaan negatif seperti kecemasan, rasa tidak berdaya atau depresi. Masalah akan muncul disebabkan oleh aktifitas game online yang berlebihan yang akan membuat

aktifitas penting seperti sekolah, sosialisasi dan bekerja jadi terabaikan. berbohong mengenai lama atau seringnya bermain. Mendominasinya perilaku bermain game sehingga berkurangnya ketertarikan terhadap aktivitas sosial atau rekreasi serta bermain game online secara berlebihan dapat menimbulkan konflik secara interpersonal. Konflik ini dapat terjadi antara pemain dan orang disekitarnya. Hal ini lah yang membuat persentase remaja yang kecanduan game online menjadi sedang.

Kategorisasi pada variabel agresi verbal diketahui sebesar 26,2% dengan 27 subjek, menunjukkan kategori tinggi, sebesar 65,0% dengan 67 sujek menunjukkan kategori sedang, dan sebesar 8,7% dengan 9 subjek menunjukkan kategori rendah. Rata-rata empirik agresi verbal adalah 66,21 dan untuk data hipotetik nya adalah 62,5 ini menunjukkan bahwa tingkat agresif verbal subjek penelitian sedang dari rata-rata skor populasi.

Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat agresi verbal sedang. Hasil diatas dapat terjadi karena beberapa faktor yaitu, faktor amarah adanya perasaan tidak suka ketika terjadi sebuah kesalahan dan menimbulkan perasaan ingin menyerang, meninju, mencaci maki, dan bisa menimbulkan pemikiran yang kejam, faktor biologi, dan faktor kesenjangan kegagalan komunikasi orang tua dengan anak di yakini sebagai salah satu penyebab munculnya perilaku agresi pada anak dalam hal prinsip, keinginan dan pemaksaan kehendak yang berbeda antara orang tua dan anak.

Karena faktor di atas maka akan muncul perilaku agresif verbal seperti, menyerang konsep diri seseorang dengan lisan, menyerang kemampuan yang dimiliki seseorang, melakukan penghinaan serta mencaci maki agar orang tersebut merasa tersiksa, sengaja mengeluarkan kutukan atau sumpah serapah pada orang lain, mengeluarkan kata-kata tidak senonoh pada orang lain, tindakan yang muncul berupa sindiran, mengolok yang bertujuan untuk menggoda atau memancing reaksi dari seseorang, mengejek seseorang serta menertawakannya, menunjukan sikap bermusuhan dari segi ekspresi wajah, ekspresi mata dan *gesture* tubuh.

Hasil uji normalitas dari penelitian ini signifikansi kedua variabel adalah 0,200>0,05 maka dapat ditarik kesimpulan nilai residual berdistribusi normal. Setelah melakukan uji linearitas dengan bantuan SPSS didapat F=0,132. Sehingga didapatkan asumsi kedua variabel dapat terpenuhi, atau bisa dinyatakan terdapat hubungan linear antara kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal.

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa remaja dengan adiksi game online dalam penelitian ini memiliki kecenderungan yang sedang dan agresi verbal yang sedang. Maka dari itu dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan pada *person product moment*

signifikansinya (p)=0,137 yang artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal pada remaja di kecamatan lubuk basung dengan signifikansi 137%.

4 KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan terdapat beberapa hal yang perlu untuk disimpulkan.

1. Penelitian pada remaja yang kecanduan game online di Kecamatan Lubuk Basung pada umumnya memiliki kecendrungan melakukan agresi verbal yang tinggi
2. Sebagian besar remaja di kecamatan lubuk basung dari hasil penelitian memiliki tingkat kecenderungan agresi verbal yang tinggi.
3. Hasil analisis data sig=0,137 menandakan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil ini terlihat bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online pubm dengan perilaku agresi verba pada remaja yang berada di Kecamatan Lubuk Basung.

Saran

Bagi remaja

Hasil penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa adanya hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal pada remaja. Semakin tinggi tingkat kecenderungan bermain game online maka semakin tinggi juga tingkat melakukan agresi verbal oleh karena itu harus dapat mengontrol diri mereka agar tidak melakukan agresi verbal kepada orang lain yang akan menyinggung dan menyakiti hati orang lain.

Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti lain agar dapat mempertimbangkan faktor lain yang dapat menyebabkan munculnya perilaku agresi verbal.

DAFTAR PUSTAKA

Afriany, F., Alfarisi, I., Sofa, A., Handayani, A., & Sari, E. (2019). *Agresif Verbal Di Media Sosial Instagram*. *3*(3). Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.3596992

Agus Ari Pratama, Made Yos Kresnayana, I. M. S. (2021). *Factors Affecting Teenage Addiction To Games: A Literatur Review*. *4*(November), 771–778.

Arif, M., & Apjii, K. U. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*. *June*.

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal Of PersonalityAnd Social Psychology*, *63*(3), 452–459. Https://Doi.Org/10.1037//0022-3514.63.3.452

Emria Fitri, Lira Erwinda, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*. *4*(November), 211–219.

Fauzi, A. (2019). Pengaruh *Game Online* Pubg *(Player Unknown'sBattle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Scienceedu*, *Ii*(1), 61. Https://Doi.Org/10.19184/Se.V2i1.11793

Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, *9*(1), 28–35. Https://Doi.Org/10.21009/Jiv.0901.4

Infante. (2015). *Verbal Aggressiveness : Messages And Reasons*. *April 2015*, 37–41. Https://Doi.Org/10.1080/01463379209369827

Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal Aggressiveness: An Interpersonal Model And Measure. *Communication Monographs*, *53*(1), 61–69. Https://Doi.Org/10.1080/03637758609376126

Joo, E., Namkoong, K., Ku, T., & Joo, S. (2008). *The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression , Self-Control And Narcissistic Personality Traits*. *23*, 212–218. Https://Doi.Org/10.1016/J.Eurpsy.2007.10.010

Khotimah, K., & Minarni, E. (2016). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Tkr Smk Muhammadiyah 6 Rogojampi. *Jurnal Uniba*, *1*(1), 69–78. Https://Doi.Org/10.31227/Osf.Io/70

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, *27*(2), 567–582. Https://Doi.Org/10.1037/Pas0000062

Lutfiwati Sri. (2018). *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi Sri*. *1*(1), 1–16.

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *03*(2), 103–118.

Olga, N. F. (2019). Hubungan Kematangan Emosi Dengan Agresivitas Verbal Yang Dilakukan Pada Kalangan Mahasiswa.

Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Students/Index.Php/Psi/Article/View/11663/4703

Sekar Safitri, F. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. 2.

Social, We Are. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga Di Dunia.Pdf*. Januari

22.

Spekman, M.L.C., Konijn, E.A, (2013). (2013). *Gaming Addiction , Definition , And Measurement : A Large- Scale Empirical Study , Computers In Human Behavior , 29 , 2150-2155* . 2150–2155.

Weinstein. (2012). *Computer And Video Game Addiction — A Comparison Between Game Users And Non-Game Users Related Papers*. Https://Doi.Org/10.3109/00952990.2010.491879

Winter, S., & Kr, N. C. (2016). *Computers In Human Behavior Dangerous Minds ? Effects Of Uncivil Online Comments On Aggressive Cognitions , Emotions , And Behavior*. *58*. Https://Doi.Org/10.1016/J.Chb.2016.01.022

Xu, Z., Turel, O., Yuan, Y., & Xu, Z. (2017). *Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation And Prevention Factors Zhengchuan*. *9344*. Https://Doi.Org/10.1057/Ejis.2011.56

Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents*. 355–372

Https://Doi.Org/10.1080/01926180902942191