**JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

# HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA SISWA KELAS VIII DI SMPN 22 MATARAM

**Abdurrahman [1]*, Ni Ketut Alit Suarti [2], & Seftian Arief Budiman[3]**
[1,2,&3]Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda Nomor 59A, Mataram, Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia (11 pt Normal)
**Email: seftianariefbudiman01@gmail.com*
Submit: 30-12-2025; Revised: 31-12-2025; Accepted: 31-12-2025; Published: 31-12-2025

**ABSTRAK:** Perilaku agresif verbal merupakan bentuk ekspresi negatif yang dapat berdampak pada iklim sosial dan emosional di lingkungan sekolah. Salah satu faktor yang memengaruhi perilaku ini adalah intensitas penggunaan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada siswa kelas VIII di SMPN 22 Mataram Tahun Pelajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui dua jenis angket, yaitu angket penggunaan *game online* dan angket perilaku agresif verbal. Teknik analisis yang digunakan adalah uji statistik Pearson Product Moment. Bedasarkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada siswa kelas VIII di SMPN 22 Mataram tahun pelajaran 2024/2025 dengan hasil analisis menunjukkan nilai rhitung sebesar 0,603 lebih besar dari rtabel sebesar 0,276 dengan nilai signifikansi (sig.) 0,000. Karena nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 sehingga terdapat Hubungan Antara Penggunaan *Game online* dengan Perilaku Agresif Verbal pada Siswa Kelas VIII di SMPN 22 Mataram Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan tingkat hubungan yang kuat, dengan arah hubungan positif yang artinya ketika siswa memiliki intensitas penggunaan *game online* yang tinggi, maka siswa tersebut memiliki perilaku agresif verbal yang tinggi pula.

**Kata Kunci:** Perilaku Agresif Verbal, Penggunaan *Game online*

***ABSTRACT:*** *Verbal aggressive behavior is a form of negative expression that can have an impact on the social and emotional climate in the school environment. One of the factors that influence this behavior is the intensity of online game use. This study aims to determine the relationship between online game use and verbal aggressive behavior in grade VIII students at SMPN 22 Mataram in the 2024/2025 Academic Year. Data were collected through two types of questionnaires, namely the online game use questionnaire and the verbal aggressive behavior questionnaire. The analysis technique used was the Pearson Product Moment statistical test. Based on the results of this study, it shows that the relationship between the use of online games and verbal aggressive behavior in class VIII students at SMPN 22 Mataram in the 2024/2025 academic year with the results of the analysis showing a calculated r value of 0.603 which is greater than the r table of 0.276 with a significance value (sig.) 0.000. Because the sig. value (2-tailed) is less than 0.05, there is a Relationship Between the Use of Online Games and Verbal Aggressive Behavior in Class VIII Students at SMPN 22 Mataram in the 2024/2025 Academic Year with a strong level of relationship, with a positive direction of the relationship which means that when students have* a high intensity of online game use, then the students also have high verbal aggressive behavior.

***Keywords:*** Verbal Aggressive Behavior, Online Game Use

***How to Cite:*** First Author., Second Author., & etc. (20xx). The Title. Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan, *Volume* (Issue), xx-yy.

Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan *is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.



**JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah tahapan yang terus menerus dan tidak pernah berhenti *(never ending process)*, dengan demikian memperoleh perbaikan kualitas yang berkesinambungan *(continuous quality improvement)*, mengarah pada terciptanya kepribadian individu masa depan, dan berlandaskan pada nilai-nilai budaya masyarakat dan bangsa. Pendidikan karakter mampu menumbuhkembangkan nilai-nilai filosofis dan mengimplementasikan semua karakter bangsa secara menyeluruh (Hamdi, Yusuf dan Jawhari, 2023).

Sebagai bagian dari upaya menciptakan pendidikan karakter yang relevan dan kontekstual, pemerintah melalui Kurikulum Merdeka menghadirkan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Menurut Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (2024) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan karakter yang berfokus pada penguatan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik sehari-hari yang menekankan pada enam dimensi utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, berpikir kritis, dan mandiri. Dimensi-dimensi ini tidak hanya menjadi indikator keberhasilan pendidikan karakter, tetapi juga menjadi landasan dalam menyikapi tantangan nyata yang dihadapi oleh generasi saat ini, seperti penggunaan teknologi digital yang begitu berkembang pesat, khususnya dalam bentuk hiburan *game online*.

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024: 65) terhadap 8.720 responden yang disebar secara proporsional ke dalam 38 provinsi tentang Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Pada konten internet hiburan sering dikunjungi berdasarkan generasi pada bidang *game online* yaitu Generasi Z kelahiran tahun 1997-2012 sebanyak (35,97%), Generasi Milenial kelahiran tahun 1981-1996 sebanyak (12,35%), Generasi X kelahiran tahun 1965-1980 sebanyak (5,67%), Generasi Baby Boomers kelahiran tahun 1946-1964 sebanyak (12%) Generasi Pre Boomer kelahiran dibawah tahun 1945 (0,00%). Data diatas menunjukan bahwa generasi Z berada lebih dominan dalam penggunaan *game online* sebagai hiburan dibandingkan dengan generasi lainnya.

Sejalan dengan pendapat dari Akbar (2020) menjelaskan bahwa *game online* adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi yang bisa diakses dengan jaringan internet dan bisa diakses dengan PC/laptop maupun gadget, misalnya mobile game. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang dari penjuru dunia yang terhubung melalui jaringan internet selain itu menurut Ratu dan Ambarwati (2023) menjelaskan bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan *local area network* (LAN). *Game online* memberikan fasilitas bagi para pengguna untuk bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna *game online* dari berbagai belahan dunia melalui media *chatting*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang berbentuk petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan permainan peran yang mempunyai aturan main, hingga menimbulkan perasaan senang karena adanya kepuasaan yang didapat oleh banyak pemain. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan bentuk hiburan digital yang berkembang pesat dan mudah diakses melalui berbagai perangkat, seperti PC,

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

laptop, dan *gadget*. Keunggulan *game online* terletak pada sifatnya yang interaktif dan kompetitif, serta fitur komunikasi seperti kolom *chat* yang memungkinkan pemain membangun kebersamaan secara *virtual*.

Adapun aspek-aspek dalam penggunaan *game online* ini menurut Chaplin (dalam Nelwan dan Situmorang, 2022) menjelaskan bahwa aspek-aspek penggunaan *game online* adalah (1) Frekuensi, Seberapa sering seseorang melakukan aktivitas online game. (2) Lama waktu, Aspek ini merupakan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain online game. Semakin banyak waktu yang seseorang pergunakan dalam bermain online game maka akan menunjukkan semakin lama seseorang tersebut untuk bermain. (3) Perhatian penuh, Proses mengkonsentrasikan diri pada permainan online game bahkan tidak menghiraukan aktivitas-aktivitas lainnya, diantaranya ialah mandi, makan, beribadah, sekolah, dan istirahat. (4) Emosional, Pada emosi kali ini, yang dimaksud adalah rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain game, sehingga menyebabkan para pemain semakin masuk dalam permainan tersebut.

Akan tetapi pada penjelasan Pratiwi dkk (2019: 13) dalam sebuah sumber bahwa bermain *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang serius bagi pemain, baik dari segi fisik, psikologis, sosial, hingga ekonomi. Salah satunya pada aspek sosial dan emosional, *game online* dapat menyebabkan kemalasan, sikap antisosial, meningkatnya agresivitas verbal, serta ketegangan dalam hubungan dengan orang tua. Berdasarkan pendapat diatas salah satu dampak penggunaan *game online* adalah perilaku agresif verbal. Selain itu penjelasan terkait perilaku agresif Menurut Infante dan Wigley (1986) Menjelaskan bahwa agresif verbal adalah tindakan penyampaian pesan dengan menyerang konsep diri orang lain sehingga, dirinya merasa terhina. Dapat dipahami bahwa agresif verbal merupakan pesan yang disampaikan seseorang dengan niat menyerang konsep diri dan memicu perasaan hina pada orang lain. Sejalan dengan pendapat oleh Ayu, Sovayunanto dan Rahmi (2024) Perilaku agesif verbal adalah bentuk perilaku atau keinginan yang diarahkan dengan tujuan untuk menyakiti dengan tindakan melukai orang lain secara verbal (kata-kata) secara langsung maupun tidak langsung, seperti mengumpat, mengejek, berkata kasar, fitnahan, bergunjing atau menyindir, kritikan, hinaan bahkan ancaman melalui kata-kata, jika dibiarkan dan tidak diatasi sesegera mungkin sangat berpotensi untuk memicu perilaku agresif non verbal. Menurut Rianto (2024: 24) menjelaskan bahwa agresif verbal dapat memberikan dampak kepada pelaku dan korbannya. Dampak yang diberikan kepada pelakunya dapat berupa dijauhi oleh orang sekitar, sulit menjalin hubungan dan dinilai sebagai orang yang tidak baik. Sedangkan dampak untuk korbannya antara lain yaitu merasa risih, takut menjalin hubungan, merasa tidak berdaya dan merasa dirinya rusak serta pikirannya terpaku pada ucapan-ucapan yang keluar ketika mendapat perlakuan agresif verbal.

Lebih lanjut perilaku agresif verbal dalam konteks permainan *game online* merupakan bentuk ekspresi dari emosi negatif, khususnya kemarahan, yang dipicu oleh kekalahan, kesulitan, maupun interaksi yang menegangkan dalam permainan. Kata-kata kasar, nada bicara tinggi, hingga pertengkaran verbal merupakan manifestasi dari kurangnya kontrol emosi pada pemain. Selain itu, tingginya

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

penggunaan *game online* berpotensi memperkuat dan menyebarkan perilaku agresif verbal melalui interaksi sosial antar pemain, sehingga menandakan adanya pengaruh antara penggunaan *game online* dan munculnya perilaku agresif verbal, khususnya di kalangan remaja.

Aspek-aspek dalam perilaku agresif dikembangkan oleh Infante dan Wigley (1986) terdiri dari (1) Serangan karakter, kondisi individu dengan niat menyerang karakter atau fisik seseorang secara verbal. (2) Serangan kompetensi, perilaku individu yang menggunakan bahasa lisan untuk meremehkan dan merendahkan kemampuan orang lain. (3) Kata-kata kasar, perilaku individu yang berkata kasar, kotor atau tidak sopan yang dapat menyakiti orang lain. (4) Ejekan, perilaku individu yang sengaja menertawakan kesalahan atau kekurangan orang lain. (5) Kutukan, sebuah tindakan yang mengutuk dan melakukan sumpah serapah dengan sengaja atau mendoakan kejadian buruk kepada orang lain secara langsung. (6) Ancaman, perilaku yang dengan sengaja memberikan ancaman untuk menakuti atau menyerang mental orang lain agar merasa takut pada dirinya. (7) Agresif verbal nonverbal, menunjukkan isyarat yang buruk kepada orang lain seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan ekspresi mata untuk menunjukkan sikap bermusuhan.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya penelitian oleh Yulianingrum, Kurniawan dan Susanti (2024) dalam penelitiannya berjudul ”Hubungan Penggunaan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga”. Kemudian penelitian oleh Ali dan Purwadi (2024) dalam penelitiannya berjudul ”Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game online* dan Keterampilan Sosial dengan Agresivitas Pada Remaja”. Dan penelitian oleh Rahman, Suarni dan Fajriah (2025) berjudul ”Intensitas Bermain *Game online* Dalam Perilaku Agresif Pada Siswa”. Penelitan ini bertujuan untuk mengetahui peran intensitas bermain *game online* dalam perilaku agresif remaja SMAN 3 Kendari.

Meskipun banyak penelitian yang membahas hubungan antara *game online* dan perilaku agresif, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan pada kecanduan *game online dan* intensitas penggunaan *game online* yang hanya berfokus pada frekuensi dan durasi serta perilaku agresivitas secara umum. Adapun penggunaan *game online* dalam penelitian ini dilihat dari intensitas yang tidak hanya pada aspek frekuensi dan durasi tetapi juga aspek perhatian penuh serta keterlibatan emosi dan perilaku agresif secara spesifik yaitu agresif verbal dengan subjek penelitian di kalangan siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Indonesia masih terbatas.

Kemudian urgensi penelitian ini diperkuat oleh kenyataan bahwa perilaku agresif verbal di lingkungan sekolah menjadi perhatian serius dikarenakan bertentangan dengan norma sosial dan profil pelajar pancasila di indonesia, terutama dalam konteks penguatan pendidikan karakter. Sehingga penelitian ini penting dengan tujuan mengetahui hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada siswa agar dapat berkontribusi sebagai langkah awal dalam memahami permasalahan perilaku verbal agresif yang muncul akibat internsitas penggunaan *game online.*



**JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif atau korelasional. Menurut Rinaldi, Novalia dan Syazali (2020: 87) menjeleaskan bahwa Analisis korelasi digunakan untuk melihat hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain. Pendekatan ini digunakan untuk menguji hubungan antara penggunaan *game online* sebagai variabel X dan perilaku agresif verbal sebagai variabel Y. Pendekatan kuantitatif korelasional dipilih karena sesuai untuk menjelaskan sejauh mana kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel dalam suatu populasi tanpa adanya manipulasi atau perlakuan khusus.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 22 Mataram dengan populasi seluruh siswa kelas VIII Tahun Pelajaran 2024/2025 berjumlah 51 siswa yang terdiri dari 2 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Menurut Sugiyono (2019: 134) total *sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua, penelitian yang dilakukan pada populasi di bawah 100 sebaiknya dilakukan dengan total *sampling* atau sensus, sehingga seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel semua sebagai Subjek yang dipelajari atau sebagai responden pemberi informasi.

Dalam pengumpulan data, penggunaan Instrumen utama dalam pengumpulan data penelitian ini adalah angket tertutup berbentuk skala Likert. Skala ini dirancang untuk mengukur dua variabel, yaitu tingkat penggunaan *game online* dan perilaku agresif verbal pada siswa. Pernyataan-pernyataan dalam angket berupa pernyataan favorable dan unfavorable disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya dikajian teori yang berjumlah 24 item dari setiap variabel dan diberikan pilihan jawaban dengan skala dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Selain angket sebagai instrumen utama, penelitian ini juga menggunakan instrumen pendukung berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui gejala-gejala masalah dalam penelitian. Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru Bimbingan dan Konseling (BK) sebagai studi pendahuluan untuk memahami lebih dalam gejala-gejala permasalahan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data sekunder, seperti data jumlah siswa, daftar kehadiran, atau catatan perilaku dari guru.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi, penggunaan uji korelasi menurut Rinaldi, Novalia dan Syazali, (2020: 87) menjelaskan bahwa uji korelasi adalah salah satu teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat hubungan atau keeratan antara dua variabel atau lebih, uji korelasi ini membantu peneliti dalam menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel-variabel yang diteliti, serta apakah hubungan tersebut bersifat positif atau negatif, dan seberapa kuat hubungan itu terjadi. Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan rumus Pearson Product Moment, untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal. Sebelum melakukan pengumpulan data dan uji korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen angket dengan melakukan uji coba instrumen tersebut di SMPN 16 Mataram. Hasil analisis data terkait uji validitas dan reliabitias untuk instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

menunjukan total item valid sebanyak 23 item pada variabel penggunaan *game online* dengan kemudian jumlah aitem valid pada variabel perilaku agresif verbal yaitu 23 item. Selanjutnya hasil dari uji reliabilitas menunjukan nilai Cronbach Alpa sebesar 0,895 untuk variabel penggunaan game online dan nilai Cronbach Alpa sebesar 0,889 untuk variabel perilaku agresif verbal. Secara umum, alur pelaksanaan penelitian ini dimulai dari proses identifikasi masalah, penyusunan kajian teori, perumusan hipotesis, penentuan metode dan teknik penelitian, penyusunan instrumen, uji instrumen, pengumpulan data, analisis data, hingga penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemudian setelah melakukan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian angket selanjutnya data yang telah dikumpulan kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus uji korelasi pearson product moment untuk mengetahui tingkat dan arah hubungan, berikut merupakan hasil uji analisis *pearson prodct moment.*

**Correlations**

| | | GAME ONLINE | AGRESIF VERBAL |
|---|---|---|---|
| GAME ONLINE | Pearson Correlation | 1 | .603** |
| | Sig. (2-tailed) | | 0,000 |
| | N | 51 | 51 |
| AGRESIF VERBAL | Pearson Correlation | .603** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | 0,000 | |
| | N | 51 | 51 |

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

Berdasarkan hasil analisis data, temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa intensitas penggunaan *game online* yang tinggi memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan meningkatnya perilaku agresif verbal pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada siswa kelas VIII di SMPN 22 Mataram Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan uji korelasi *Pearson* Product Moment diperoleh nilai $r_{hitung}$ sebesar 0,603 yang lebih besar dari $r_{tabel}$ sebesar 0,276 pada taraf signifikansi 5%. Nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan kata lain, semakin sering dan lama seorang siswa bermain *game online*, maka semakin tinggi pula kemungkinan siswa tersebut menunjukkan perilaku agresif verbal, seperti berkata kasar, mengancam, menghina orang lain, hingga menghina karakter dan kompetensi orang lain.

Hal ini dapat terjadi didasarkan pada penjelasan Isnaini dkk. (2021) yang memaparkan bahwa Intensitas bermain *game online* secara berulang-ulang

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

menyebabkan individu berada dalam kondisi kompetitif dan penuh tantangan, di mana tidak semua tantangan tersebut bisa diatasi dengan mudah. Ketika pemain mengalami hambatan, kekalahan berulang, atau situasi permainan yang membuat frustrasi, maka reaksi emosional yang muncul cenderung berupa pelampiasan dalam bentuk verbal, seperti memaki, menumpat, atau berkata-kata kasar. Tren hubungan positif antara penggunaan *game online* dan perilaku agresif verbal pada siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku agresif verbal tidak berdiri sendiri, tetapi muncul sebagai reaksi terhadap tekanan psikologis yang ditimbulkan saat bermain game. Siswa yang terlibat dalam permainan dalam waktu lama tanpa kontrol emosi yang baik cenderung meniru perilaku dalam game ke dalam kehidupan nyata, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Karame dan Singgano (2023) yang menjelaskan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi berdampak pada munculnya perilaku agresif, baik verbal maupun non-verbal. Mereka menyatakan bahwa kondisi ini terjadi karena tekanan kompetitif dalam game yang berlangsung terus-menerus, terutama ketika pemain mengalami kekalahan atau rintangan berat. Sejalan dengan hasi Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *game online* yang dilakukan secara terus-menerus dan tidak terkendali akan meningkatkan peluang munculnya agresi verbal, seperti memaki dan berkata kasar, terutama ketika pemain mengalami frustrasi saat bermain. Hal ini mengindikasikan bahwa agresi verbal merupakan bentuk pelampiasan dari emosi negatif yang terakumulasi. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dan perilaku agresif verbal. Dengan bukti statistik yang signifikan dan didukung oleh temuan ilmiah dan literatur sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* oleh siswa, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka menunjukkan perilaku agresif secara verbal.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukan bahwa ada hubungan positif antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif verbal pada siswa kelas VIII di SMPN 22 Mataram Tahun Pelajaran 2024.2025 yang artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *game online*, maka semakin tinggi pula kecenderungan siswa menunjukkan perilaku agresif secara verbal. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dengan intensitas penggunaan yang tinggi dapat berkontribusi terhadap perubahan emosional siswa yang memicu perilaku verbal yang agresif. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kegagalan dalam bermain game secara berulang dapat menimbulkan frustasi dan agresivitas, baik verbal maupun non-verbal.

## SARAN

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah dan Guru BK

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

Disarankan untuk meningkatkan koordinasi dan sinergi antara seluruh elemen sekolah, termasuk orang tua/wali murid, guru mata pelajaran, guru Bimbingan dan Konseling, serta staf pendukung lainnya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan sistem pemantauan yang terpadu terhadap perkembangan peserta didik, baik dari segi fisik maupun psikologis, sehingga tindakan preventif dan intervensi dini dapat dilakukan secara optimal.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling
   Sebaiknya menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merancang dan melaksanakan layanan bimbingan yang lebih tepat sasaran, khususnya dalam mengantisipasi dampak negatif penggunaan *game online* terhadap perilaku siswa. Guru BK diharapkan dapat mengembangkan program layanan yang bersifat preventif dan kuratif guna meminimalisir munculnya perilaku agresif verbal di lingkungan sekolah.
3. Bagi Siswa
   Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi dan pemahaman diri terkait dampak penggunaan *game online* terhadap perilaku sehari-hari. Siswa diimbau untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan mampu mengelola emosi secara positif, sehingga terhindar dari perilaku agresif yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.
4. Bagi Orang Tua
   Disarankan untuk lebih aktif dalam mendampingi dan mengamati perilaku anak-anak di rumah, terutama dalam penggunaan gadget dan *game online*. Orang tua juga diharapkan mampu memberikan pembinaan karakter yang positif dan komunikasi yang efektif agar anak tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab, berakhlak mulia, dan memiliki perilaku yang sehat secara emosional maupun sosial.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya
   Diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat memperluas variabel lain seperti agresivitas non-verbal, jenis game yang dimainkan, atau faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif siswa, serta memperluas jumlah sampel dan lokasi penelitian untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Suharyani, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi atas dukungan dan arahan dalam setiap proses menyelesaikan skripsi ini.
2. Farida Herna Astuti, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang memberikan arahannya untuk setiap tahapan proses skripsi.
3. Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd. sebagai Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk bimbingan selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Abdurrahman, S.PdI., M.Pd. sebagai Dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk bimbingan selama menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah, guru serta seluruh siswa SMPN 22 Mataram yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini

.



**JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
E-ISSN 3109-7324
*Volume 1, No 2, Desember 2025; Page, 106-114*
*Email:* lp3msakti@gmail.com

## DAFTAR RUJUKAN

Akbar, A. 2020. *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*. Jurnal Community Engagement & Emergence, 1(2): 42-47.

Ali, K. dan Purwadi. 2024. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online dan Keterampilan Sosial dengan Agresivitas Pada Remaja*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(9): 10583-10589.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2024. *Survei Penetrasi Internet Indonesia*. Jakarta: Department Legal & Regulatory, Data & Statistic and Human Capital.

Ayu, S., Sovayunanto, R., dan Rahmi, S. 2024. *Teknik Kontrak Perilaku Terhadap Penurunan Perilaku Agresif Verbal Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Tanjung Palas Tengah.* Jurnal Inspirasi Bimbingan Dan Konseling, 1(1): 46-51.

Hamdi, M. M., Yusuf, M., dan Jawhari, A. J. 2023. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jurnal Studi Pendidikan Dan Hukum Islam, 9(1): 14–214.

Infante, D. A. dan Wigley, C. J. (1986). *Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure*. Jurnal Communications Monographs, 53(1) 61-69.

Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., dan Herniyanti, R. 2021. *Intensitas Bermain Game online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa, 9(1): 235-242.

Karame, V. dan Singgano, S. 2023. *Hubungan Intensitas Bermain Game online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Manado, 2(1): 2829-6516.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. 2024. *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan.

Nelwan, Y. I., dan Situmorang, D. D. B. 2022. *Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Psiko Edukasi, 20(2): 176-188.

Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., dan Edi, M. B. 2019. *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*. Jawa Timur: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.

Rahman, E. F., Suarni, W. dan Fajriah L. 2025. *Intensitas Bermain Game online Dalam Perilaku Agresif Pada Siswa.* Jurnal Sublimapsi, 6(1): 40-44.

Ratu, H. G. P., dan Ambarwati, K. D. 2023. *Agresivitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 5(2): 1625–1633.

Rianto, D. S. 2024. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Mahasiswa*. Skripsi S1. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Rinaldi, A., Novalia., dan Syazali, M. 2020. *Statistika Inferensial Untuk Ilmu sosial dan Pendidikan.* Bogor: IPB Press.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yulianingrum, P., Kurniawan, W. E., dan Susanti, I. H. 2024. *Hubungan Penggunaan Game online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.* Protein: Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan, 2(1): 298–310.