Vol. 7, No. 2, Oktober 2026
ISSN: 2776-3714 (online)
DOI: https://doi.org/10.9744/aletheia.7.2.165-175

Hubungan Intensitas Bermain *Online Multiplayer Games* Terhadap Agresi Verbal Murid Sekolah Dasar

Olyvia Giovany Saragih[1], Iman Subekti[1]*, Franky Boentolo[2]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia
[2] IPH Schools, Secondary, Surabaya, Indonesia
e-mail : *imansubekti@petra.ac.id
*Penulis korespondensi

INFO ARTIKEL

Kata kunci:
online multiplayer games, intensitas bermain, agresi verbal.

Keywords:
online multiplayer games, gaming intensity, verbal aggression.

ABSTRAK

Keberadaan teknologi telah memudahkan kehidupan manusia dalam mengakses berbagai macam informasi, termasuk *online multiplayer games*. Melalui game tersebut, anak dapat berlatih strategi serta belajar untuk bekerja sama dalam tim serta mempelajari bahasa Inggris. Namun, *game* tersebut memiliki sifat adiksi digital yang memicu individu untuk terus memainkannya. Selain itu, *game* tersebut memungkinkan interaksi antar banyak pemain dalam satu ruang virtual. Hal tersebut memungkinkan anak melihat dan mendengar perilaku negatif dari pemain lain yang berpotensi memengaruhi munculnya perilaku agresi verbal. Selain meniru, perilaku tersebut juga dipengaruhi oleh emosi. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *online multiplayer games* terhadap perilaku agresi verbal. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non-eksperimental dengan metode korelasional. Sampel penelitian berjumlah 139 murid kelas 5 dan 6 dari lima sekolah Kristen di Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara intensitas bermain *online multiplayer games* dengan agresi verbal murid sekolah dasar, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,604 dan signifikansi 0,000 < 0,05.

ABSTRACT

The presence of technology has made it easier for people to access various kinds of information, including online multiplayer games. Through online multiplayer games, children can practice strategies, learn to cooperate in teams, and learn English. However, these games have digital addiction characteristics that encourage individuals to continue playing. In addition, these games allow interaction among many players in the same virtual space. This condition enables children to see and hear negative behaviors from other players, resulting in verbal aggressive behavior. Besides imitation, this behavior is also influenced by emotions. Therefore, this study was conducted to determine whether there is a relationship between the intensity of playing online multiplayer games and verbal aggressive behavior. This study employed a non-experimental quantitative approach using a correlational method. The research sample consisted of 139 fifth and sixth grade students from five Christian schools in Surabaya. The results of the study showed that there is a strong relationship between the intensity of playing online multiplayer games and verbal aggression among elementary school students, with a correlation coefficient value of 0,604 and a significance level of 0,000 < 0,05.

PENDAHULUAN

Di masa kini, perkembangan teknologi yang pesat telah banyak diterapkan. Kemajuan teknologi menjadi tumpuan untuk mendukung aspek kehidupan manusia seperti pendidikan, bisnis, hiburan, dan kesehatan (Muttaqin et al., 2021). Salah satu kemajuan teknologi yang digunakan dalam kalangan orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak adalah perangkat gadget berupa smartphone yang semakin canggih dan mudah diakses. Smartphone adalah perangkat digital yang mudah dibawa kapan saja dan memiliki berbagai fitur untuk mempermudah akses informasi, komunikasi dan hiburan (Retalia et al., 2022). Akses konten hiburan yang cukup populer berupa game online. Menurut Adiningtiyas (2017), game online merupakan permainan yang diakses melalui internet dan memiliki daya tarik dari model permainan. Bentuk permainan yang banyak diminati saat ini adalah online multiplayer games, yaitu permainan yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi secara langsung dalam satu ruang virtual yang sama. Dalam online multiplayer games terdapat fitur-fitur yang disediakan berupa chatting maupun voice call. Fitur komunikasi dalam permainan ini memungkinkan anak berinteraksi dengan pemain lain tanpa batasan usia.

Selain fitur komunikasi, online multiplayer games memiliki mekanisme daya tarik tersendiri karena menyediakan fitur rewards serta tantangan yang memicu rasa penasaran individu untuk terus memainkannya (Ducheneaut et al., 2006). Daya tarik permainan ini sering kali mendorong peningkatan intensitas bermain, yaitu frekuensi dan durasi yang dihabiskan seseorang di dalam game. Dalam hal ini, penting untuk membedakan antara intensitas bermain dengan gangguan bermain game atau kecanduan (gaming disorder). Intensitas bermain mengukur seberapa sering dan lama waktu yang dialokasikan, sedangkan kecanduan merujuk pada gangguan perilaku di mana individu kehilangan kontrol atas kebiasaan bermainnya. Meskipun tingkat intensitas bermain belum tentu mengindikasikan kecanduan, tingginya intensitas anak dalam bermain game virtual berisiko memaparkan mereka pada interaksi sosial yang tidak tersaring. Kondisi paparan komunikasi antar pemain yang beragam inilah yang berpotensi memicu anak untuk meniru atau menunjukkan perilaku negatif, di mana salah satunya berisiko pada munculnya agresi verbal (Rohman, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Azhar (2021) bahwa sebanyak 65% remaja SMP Negeri 5 Kota Pare bermain *game online* terlalu sering karena sampai kecanduan, sebab remaja merasa tertantang untuk menyelesaikan misi dalam game sehingga menyebabkan remaja memiliki perilaku agresi verbal. Fenomena lainnya yang ditemukan oleh Safitri (2022), semakin tinggi intensitas dalam bermain game online, semakin tinggi perilaku agresi verbal pada pemain *game online*. Fenomena agresif verbal akibat bermain game online banyak diteliti pada anak SMP, tetapi masih sedikit penelitian yang secara khusus meneliti hubungan *online multiplayer games* dengan agresi verbal pada murid SD kelas 5-6. Mengingat bahwa kelas 5 dan 6 berada di usia 10-12 tahun, di mana usia tersebut merupakan tahap peralihan dari kanak-kanak menuju remaja. Terdapat kemungkinan bahwa mereka mulai menunjukkan pola perilaku yang serupa dengan anak SMP, meskipun dengan intensitas atau karakteristik yang mungkin berbeda. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *online multiplayer games* dengan perilaku agresivitas verbal.

Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu hal (Rozalia, 2017). Menurut Chaplin (2004) intensitas berkaitan dengan magnitude yang mengacu pada besarnya atau tingkat suatu aktivitas yang terlihat melalui perilaku. Selanjutnya, ada strength yang berarti kekuatan atau tingkat keterlibatan afektif individu pada suatu aktivitas. Terakhir, ada force yang berfokus pada dorongan untuk membuat individu memusatkan pemikiran dan perhatian pada suatu aktivitas. Berdasarkan pemahaman Chaplin tersebut, Fahrobi (2024) mengadaptasi dan mengembangkan konsep intensitas bermain game online menjadi empat aspek pokok, yaitu frekuensi, durasi, perhatian penuh, dan emosi.

Agar dapat mengukur keterlibatan individu secara lebih utuh dan terstruktur, aspek-aspek intensitas bermain online multiplayer games pada penelitian ini dikonseptualisasikan ke dalam tiga dimensi psikologis utama, yaitu behavioral (perilaku), cognitive (kognitif), dan emotional (emosional). Landasan teoritis dari penggabungan ini dipetakan sebagai berikut: (1) dimensi behavioral dioperasionalkan melalui indikator frekuensi dan durasi bermain, yang secara langsung merepresentasikan magnitude atau wujud aktivitas yang terlihat; (2) dimensi cognitive dioperasionalkan melalui indikator perhatian penuh, yang mewakili force atau pemusatan fokus mental individu saat bermain; dan (3) dimensi emotional dioperasionalkan melalui indikator emosi, yang merepresentasikan strength atau kekuatan reaksi afektif selama bermain. Untuk mengoperasionalkan konseptualisasi ini, instrumen penelitian disusun dengan mengadaptasi indikator tersebut ke dalam kuesioner berskala Likert. Struktur instrumen ini telah melalui tahap uji keabsahan, yang divalidasi secara isi oleh para ahli (expert judgment) dan dibuktikan melalui uji validitas serta reliabilitas empiris pada subjek uji coba (murid kelas IV) sebelum digunakan untuk pengambilan data utama.

Dimensi Behavioral dalam penelitian ini merujuk pada 2 aspek perilaku yang tampak dari aktivitas seseorang dalam bermain *online multiplayer game*, yakni frekuensi dan durasi bermain. Dimensi ini menggambarkan bagaimana perilaku bermain individu tercermin melalui seberapa sering (frekuensi) dan berapa lama (durasi) mereka bermain. Menurut Bandura (1973), manusia mempelajari perilaku melalui proses modeling. Teori ini menjelaskan bahwa sebuah perilaku baik maupun perilaku buruk didapatkan melalui proses pemodelan atau mengamati orang lain dan meniru perilaku mereka. Anak meniru perilaku yang terlihat mendapatkan penguatan, populer atau dianggap efektif. Oleh sebab itu, sering kali dalam game online, perilaku agresi verbal muncul sebagai respons emosional untuk diterima dalam komunitas. Dengan demikian, anak menganggap perilaku itu terlihat "boleh" atau "wajar" untuk dilakukan.

Perhatian penuh merupakan bagian inti dari dimensi kognitif, karena perhatian merupakan pintu awal bagi informasi sebelum diproses lebih lanjut. Dalam penelitian ini, teori flow dari Csikszentmihalyi (1990)

 This is an open access article under the CC BY license

digunakan murni sebagai interpretasi teoritis untuk memahami pemusatan perhatian tersebut, dan bukan sebagai mekanisme atau mediator yang diuji secara empiris. Menurut Csikszentmihalyi (1990), flow dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan psikologis ketika individu mencapai keterlibatan penuh dalam aktivitas yang menantang. Ketika individu terlibat secara penuh dalam suatu aktivitas, maka perhatian, kesadaran, dan tindakan menyatu secara harmonis. Kondisi ini ditandai oleh konsentrasi mendalam, rasa kendali, hilangnya kesadaran diri, serta pengalaman intrinsik yang menyenangkan. Secara konseptual, hal tersebut sejalan dengan salah satu indikator yang dikemukakan oleh Fahrobi (2024), yakni pada aspek perhatian penuh di mana seseorang sepenuhnya fokus pada game online hingga mengabaikan aktivitas lainnya seperti makan, mandi, sekolah, bahkan sangat kurang memperhatikan lingkungan sekitarnya. Karena besarnya porsi kognitif yang terpusat pada layar permainan, respons verbal yang diberikan pemain terhadap situasi di dalam game cenderung menjadi lebih spontan. Keadaan ini secara konseptual memungkinkan emosi negatif yang muncul akibat permainan langsung diekspresikan secara impulsif melalui kata-kata, tanpa harus mengklaim adanya penurunan kapasitas pengendalian diri secara umum pada anak.

Dimensi emosional merujuk pada kondisi psikologis individu yang berkaitan dengan pengalaman, ekspresi, dan regulasi emosi yang muncul ketika individu merespons suatu situasi. Dalam penelitian ini, variabel yang secara langsung diukur melalui kuesioner pada dimensi emosional adalah bentuk-bentuk reaksi emosi pemain saat bermain game, seperti perasaan marah, kesal, frustrasi, senang, atau puas. Reaksi emosional tersebut berfungsi sebagai indikator empiris yang menunjukkan tingkat keterlibatan afektif pemain dalam permainan.

Untuk menginterpretasikan secara teoritis mengapa luapan emosi tersebut sering kali diekspresikan secara impulsif di dunia maya, penelitian ini meminjam kerangka Online Disinhibition Effect (ODE) yang dikemukakan oleh Suler (2004). Perlu diperjelas bahwa efek disinhibisi ini tidak diukur sebagai variabel tersendiri dalam analisis penelitian, melainkan murni digunakan sebagai landasan interpretasi konseptual. Menurut Suler (2004), ODE menjelaskan fenomena ketika individu menjadi lebih terbuka, berani, atau bahkan agresif ketika berinteraksi di ruang digital dibandingkan ketika berkomunikasi secara langsung di dunia nyata. Faktor anonimitas dalam game online membuat identitas pemain tidak terekspos secara nyata, sehingga pemain merasa lebih bebas bertindak tanpa takut dihakimi atau dikenali. Sebagai interpretasi teoritis, ODE menjelaskan bagaimana lingkungan digital memfasilitasi individu untuk menjadi kurang terkontrol dalam mengekspresikan emosi-emosi yang telah diukur sebelumnya, terutama emosi negatif yang mengarah pada agresi verbal.

Menurut Cahyadi et al. (2024) agresi verbal merupakan tingkah laku yang memiliki tujuan untuk menyakiti atau melukai perasaan seseorang melalui kata-kata. Menurut Fahrobi (2024), agresi verbal adalah perilaku yang fokusnya memang menyerang secara psikologis melalui perkataan yang menghina, mengejek, dan tindakan yang tidak baik lainnya secara verbal. Adapun definisi serupa yang dikemukakan oleh Nugroho & Afriyenti (2025) bahwa agresi verbal merupakan tindakan menggunakan kata-kata dengan tujuan untuk menyakiti atau merendahkan orang lain tanpa menggunakan kontak fisik. Menurut Infante & Wigley (1986) beberapa bentuk agresi verbal diuraikan sebagai berikut: *Character Attack* (menyerang karakter pribadi), *Competence Attack* (Merendahkan kompetensi/intelektual), *Insult* (Penghinaan langsung), *Maledictions* (mengutuk), *Profanity* (Kata-kata kotor), *Threat* (Ancaman Verbal).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non-eksperimental dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk menganalisis data guna mencari hubungan atau keterkaitan antara dua variabel (Muhson, 2006). Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel X (intensitas bermain online multiplayer games) dan variabel Y (agresi verbal), tanpa bermaksud menguji hubungan sebab-akibat di antara keduanya.

Untuk mengukur kedua variabel tersebut, instrumen penelitian dikembangkan dalam bentuk kuesioner/angket dengan menggunakan skala Likert empat titik. Sistem penskoran respons meliputi pilihan jawaban: Sangat Sering (skor 4), Sering (skor 3), Kadang-kadang (skor 2), dan Jarang (skor 1). Instrumen variabel X (intensitas bermain) dikembangkan dari empat indikator yang dirangkum menjadi tiga dimensi, yakni behavioral, cognitive, dan emotional. Setelah instrumen final tersusun, kuesioner intensitas bermain ini terdiri dari 14 butir pernyataan. Sementara itu, instrumen variabel Y (agresi verbal) dikembangkan dari indikator bentuk-bentuk agresi verbal (seperti menyerang karakter, merendahkan kompetensi, penghinaan, dan ancaman) dan terdiri dari 18 butir pernyataan.

This is an open access article under the CC BY license

Sebelum digunakan untuk pengambilan data pada subjek utama (kelas V dan VI), draf instrumen penelitian terlebih dahulu melalui prosedur validasi oleh ahli (expert judgment) untuk memastikan validitas isi dari setiap butir pernyataan. Setelah divalidasi secara teoretis, instrumen diujicobakan secara empiris kepada sampel uji coba, yakni murid kelas IV yang berjumlah 32 responden. Analisis validitas butir dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product-Moment. Dari hasil uji coba tersebut, terdapat 8 butir soal yang dinyatakan gugur dan dihapus karena tidak valid, sehingga menyisakan 14 butir valid untuk variabel X dan 18 butir valid untuk variabel Y. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan perhitungan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil analisis menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,854 untuk kuesioner intensitas bermain dan 0,872 untuk kuesioner agresi verbal. Karena kedua koefisien reliabilitas melebihi batas kelayakan, instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data utama.

Penelitian ini dilakukan di lima sekolah Kristen di Surabaya dengan subjek kelas V dan VI dengan total 139 murid. Kelima karakteristik sekolah dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik sekolah

Kode Sekolah	Lokasi	Kondisi Sosial Ekonomi	Akses Gawai dan Internet
A	Surabaya Selatan	Menengah	Sebagian besar murid memiliki *smartphone* dan akses internet dirumah
B	Surabaya Selatan	Menengah ke bawah	Sebagian murid memiliki gawai pribadi dan sebagian lagi bermain melalui gawai keluarga
C	Surabaya Barat	Beragam	Penggunaan *smartphone* cukup umum pada murid kelas tinggi
D	Surabaya Barat	Menengah ke bawah	Sebagian murid memiliki gawai pribadi dan sebagian lagi bermain melalui gawai keluarga
E	Surabaya Pusat	Beragam	Penggunaan *smartphone* cukup umum pada murid kelas tinggi

Pemilihan lokasi penelitian pada kelima sekolah Kristen di Surabaya dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu (purposive), yakni untuk mendapatkan variasi atau keterwakilan latar belakang kondisi sosial ekonomi (mulai dari menengah ke bawah hingga menengah) serta tingkat akses internet dan gawai yang beragam pada murid (sebagaimana dijabarkan pada tabel karakteristik sekolah sebelumnya). Selain itu, berdasarkan observasi awal, fenomena bermain online multiplayer games dan interaksi komunikasi yang menyertainya cukup lazim ditemui pada murid kelas tinggi di lingkungan sekolah-sekolah tersebut.

Setelah lokasi ditetapkan, teknik pengambilan sampel responden yang digunakan adalah teknik sampling jenuh (sensus). Hal ini berarti seluruh anggota populasi yang telah ditetapkan pada kelompok sasaran disertakan dalam penelitian. Total populasi murid kelas V dan VI di kelima sekolah tersebut adalah sebanyak 145 murid. Meskipun menggunakan sampling jenuh, partisipasi responden tetap disaring menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) murid kelas V dan VI yang berstatus aktif di kelima sekolah tersebut, serta (2) murid yang pernah atau aktif bermain online multiplayer games. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi: (1) murid yang tidak hadir pada saat pelaksanaan pengambilan data, (2) murid yang tidak pernah bermain online multiplayer games, serta (3) murid yang menolak berpartisipasi atau tidak mengisi kuesioner secara lengkap. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel akhir sebanyak 139 murid untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan menyeluruh.

Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah data kuantitatif berupa angka yang didapatkan melalui pengisian kuesioner, observasi langsung, dan pengolahan data yang dilakukan dengan cara analisis statistik (Hatmawan & Riyanto, 2020). Data penelitian yang diperoleh melalui kuesioner ini dikonversikan menjadi data berskala interval untuk keperluan pengujian hipotesis.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk pengambilan data yaitu, penggunaan kuesioner atau angket. Kuesioner yang dibagikan untuk mengukur intensitas online multiplayer games dan agresi verbal murid. Skala yang digunakan untuk mengukur adalah skala Likert, empat tingkat dengan pilihan jawaban Jarang, Kadang-kadang, Sering dan Sangat Sering.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis deskriptif (Mean, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum) untuk memberikan gambaran umum data. Selanjutnya, pengujian hipotesis

 This is an open access article under the CC BY license

mengenai hubungan antara kedua variabel dilakukan menggunakan uji korelasi non-parametrik Spearman's Rho. Pemilihan uji Spearman's Rho pada penelitian ini tidak semata-mata didasarkan pada tidak terpenuhinya asumsi normalitas data, melainkan karena uji ini merupakan metode yang paling tepat untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan yang bersifat monotonik. Sebelum melakukan uji korelasi, peneliti telah melakukan penilaian terhadap asumsi monotonik melalui inspeksi visual menggunakan diagram pencar (scatterplot). Hasil inspeksi visual tersebut menunjukkan bahwa seiring dengan meningkatnya skor intensitas bermain online multiplayer games, skor perilaku agresi verbal juga cenderung mengalami peningkatan yang konsisten, sehingga mengonfirmasi terpenuhinya asumsi hubungan monotonik yang sesuai antara variabel X dan variabel Y.

Adapun tahapan penelitian ini dimulai dari bulan Februari 2026 dan berakhir pada bulan April 2026. Peneliti mengadaptasi kuesioner yang akan digunakan dan kemudian melakukan validasi konten kepada para ahli (expert judgment). Setelah mendapatkan masukan dari para ahli dan menyempurnakan instrumen, peneliti menghubungi sekolah-sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian. Peneliti melakukan observasi ke beberapa sekolah serta meminta izin dari pihak sekolah terkait uji coba instrumen serta pengambilan data utama. Setelah mendapatkan izin, peneliti melakukan uji validitas empiris dan reliabilitas instrumen pada subjek kelas IV untuk melihat keabsahan butir soal secara statistik. Setelah melakukan uji tersebut, peneliti menggugurkan dan merevisi beberapa item kuesioner yang tidak valid. Peneliti kemudian menyebarkan kuesioner final yang telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas tersebut kepada subjek utama penelitian, yakni murid kelas V dan VI.

Setelah mendapatkan data, peneliti mulai melakukan uji deskriptif (Mean, standar deviasi, maksimum dan minimum), uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi. Kemudian peneliti melakukan analisis yang mendalam untuk menjelaskan hubungan antara dua varibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data deskriptif diperlukan agar dapat memberikan gambaran secara umum tentang data penelitian yang meliputi dua variabel yakni intensitas bermain *online multiplayer games* dengan agresi verbal murid kelas V dan VI. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skor 1-4 sehingga pada kuesioner intensitas nilai terendah adalah 14 dan nilai maksimum adalah 56. Sementara itu, pada kuesioner agresi verbal, nilai terendah adalah 18 sedangkan nilai maksimum adalah 72.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Intensitas Bermain dan Agresi Verbal

Statistics			
		Intensitas Bermain	**Agresi Verbal**
N	Valid	139	139
	Missing	0	0
Mean		28.91	31.74
Median		27.00	29.00
Mode		27	24
Std. Deviation		7.659	10.307
Minimum		15	19
Maximum		48	65

Pada variabel intensitas bermain *online multiplayer games*, standar deviasi sebesar 7,659 dapat dikatakan jauh di bawah nilai pusat data (mean,median dan modus) sehingga terindikasi data cukup terpusat. Sementara itu, variabel agresi verbal, standar deviasi sebesar 10,307 memang menunjukkan bahwa variasi data agresi verbal lebih besar dibandingkan intensitas bermain tetapi masih dapat dikatakan wajar karena skala maksimal yang memungkinkan pun juga meningkat.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Pemilihan metode ini didasarkan pada jumlah sampel penelitian yang relatif besar, yakni lebih dari 50 responden (N = 139), di mana uji Kolmogorov-Smirnov lebih direkomendasikan dan lazim digunakan dibandingkan uji Shapiro-Wilk untuk ukuran sampel tersebut. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai statistik uji normalitas untuk variabel intensitas bermain online multiplayer games sebesar 0,012 dengan nilai signifikansi < 0,001.

This is an open access article under the CC BY license

Sementara itu, nilai statistik uji untuk variabel agresi verbal adalah sebesar 0,015 dengan nilai signifikansi < 0,001. Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal. Ketidaknormalan distribusi ini kemudian menjadi salah satu landasan peneliti untuk menggunakan uji statistik non-parametrik pada analisis selanjutnya.

Karena analisis korelasi pada penelitian ini menggunakan metode non-parametrik Spearman's Rho, pengujian asumsi linearitas tidak diwajibkan dan bukan merupakan prasyarat statistik. Sebagai gantinya, penelitian ini melakukan penilaian terhadap asumsi monotonisitas. Asumsi monotonisitas mensyaratkan bahwa hubungan antara dua variabel bergerak ke arah yang sama secara konsisten, meskipun tingkat perubahannya tidak konstan atau tidak membentuk garis lurus yang sempurna. Penilaian sifat monotonik ini dilakukan melalui inspeksi visual menggunakan diagram pencar (scatterplot). Berdasarkan hasil inspeksi pada scatterplot, terlihat sebaran titik-titik data membentuk pola yang bergerak ke kanan atas. Pola tersebut menunjukkan bahwa seiring dengan peningkatan skor intensitas bermain online multiplayer games, skor agresi verbal juga cenderung mengalami peningkatan yang konsisten. Hasil penilaian visual ini mengonfirmasi bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat monotonik positif, sehingga prasyarat untuk melakukan uji korelasi Spearman's Rho telah terpenuhi.

Oleh karena data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal, uji korelasi yang digunakan adalah uji Spearman's rho.

Tabel 3. Uji Korelasi Intensitas Bermain dengan Agresi Verbal

Correlations

			Intensitas Bermain	Agresi Verbal
Spearman's rho	Intensitas Bermain	Correlation Coefficient	1.000	.604**
		Sig. (2-tailed)	.	<,001
		N	139	139
	Agresi Verbal	Correlation Coefficient	.604**	1.000
		Sig. (2-tailed)	<,001	.
		N	139	139

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi < 0,001, sehingga Ha diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan agresi verbal. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,604 menunjukkan bahwa hubungan tersebut berada pada kategori kuat dan bersifat positif. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara intensitas bermain online multiplayer games dengan agresi verbal pada murid kelas 5 dan 6.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas anak dengan online multiplayer games, maka semakin besar pula kecenderungan perilaku agresi verbal yang ditunjukkan oleh murid. Intensitas bermain dalam penelitian ini tidak hanya dilihat melalui frekuensi dan durasi, tetapi juga melalui keterlibatan emosional dan perhatian penuh selama bermain. Dengan nilai korelasi Spearman's Rho sebesar 0,604, dapat dihitung nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 36,48% ($0,604^2$ x 100%). Dalam konteks korelasi non-parametrik, nilai ini tidak bermakna sebagai persentase kontribusi sebab-akibat (causal contribution) ataupun ukuran efek (effect size) konvensional. Nilai 36,48% tersebut lebih tepat diinterpretasikan sebagai proporsi varians (keragaman data peringkat) pada variabel agresi verbal yang dapat dijelaskan secara statistik oleh kaitannya dengan variabel intensitas bermain. Hal ini berarti keragaman perilaku agresi verbal sebesar 36,48% memiliki keterkaitan yang sejalan dengan seberapa intens murid bermain, sedangkan persentase sisanya (63,52%) berkaitan dengan faktor-faktor lain di luar penelitian ini. Dengan kata lain, intensitas bermain online multiplayer games merupakan salah satu faktor yang memiliki asosiasi kuat dengan agresi verbal, tetapi bukan satu-satunya hal yang berkaitan dengan kecenderungan perilaku tersebut.

Temuan ini menunjukkan bahwa bermain game online tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi lingkungan sosial yang berkaitan erat dengan cara murid berkomunikasi dan mengekspresikan emosinya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tia (2025) yang juga menemukan bahwa lingkungan game online memiliki hubungan dengan pola komunikasi terhadap orang-orang di sekitarnya. Tia (2025) juga mengemukakan bahwa pola komunikasi yang sering kali berasosiasi dengan lingkungan game online cenderung berwujud komunikasi yang negatif, seperti merendahkan atau mempermalukan orang lain.

Penelitian ini juga mengidentifikasi variasi permainan yang dimainkan oleh 139 siswa berusia 10-12 tahun. Karena setiap responden diperbolehkan untuk memilih lebih dari satu game yang dimainkan (format

jawaban multiple responses), perhitungan persentase didasarkan pada total keseluruhan pilihan yang dijawab oleh responden (penyebut/denominator = total pilihan sebesar 252 pilihan). Berdasarkan total pilihan tersebut game Roblox dipilih sebanyak 103 (40,9%), Mobile Legends sebanyak 57 (22,7%), Free Fire sebanyak 49 (19,0%), Minecraft sebanyak 30 (12,0%), dan PUBG sebanyak 5 (2,0%). Sementara itu, sisa persentase sebesar 3,4% (sebanyak 8) dialokasikan secara eksplisit untuk kategori permainan lainnya yang memiliki jumlah pemilih relatif kecil, seperti Valorant, Honor of Kings, dan MCGG. Permainan-permainan yang paling mendominasi tersebut merupakan online multiplayer games yang memungkinkan terjadinya interaksi antarpemain dalam satu waktu melalui fitur komunikasi yang tersedia. Oleh sebab itu, responden dalam penelitian ini memiliki peluang yang besar untuk terpapar berbagai bentuk interaksi verbal selama bermain, baik yang bersifat positif maupun negatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Santoso (2020) yang menyatakan bahwa anak-anak pada dasarnya tertarik bermain game online karena adanya perasaan terhubung dengan lawan mainnya berkat fitur-fitur komunikasi, serta tantangan yang menarik untuk dimainkan.

Dimensi Behavioral

Dimensi behavioral (perilaku) merupakan salah satu komponen konseptual yang menyusun instrumen variabel intensitas bermain (variabel X) dalam kuesioner, dan bukan merupakan variabel yang dianalisis secara statistik secara terpisah. Pembahasan mengenai dimensi ini murni digunakan sebagai kerangka interpretasi teoritis untuk memahami mengapa skor intensitas yang tinggi memiliki korelasi dengan agresi verbal. Secara konseptual, dimensi behavioral menggambarkan perilaku bermain individu melalui seberapa sering (frekuensi) dan berapa lama (durasi) mereka bermain. Dalam online multiplayer games, agresi verbal seperti ejekan, hinaan, makian, bahkan saling menyalahkan antarpemain sudah menjadi hal yang biasa (Alfarizi & Rozaq, 2025). Oleh sebab itu, semakin tinggi frekuensi dan durasi bermain, secara logis semakin besar pula probabilitas murid terpapar interaksi negatif tersebut. Fitriana et al. (2024) berpendapat bahwa anak-anak yang sering bermain game online menjadi terbiasa mendengarkan kata-kata kasar, yang berpotensi membuat hal tersebut dianggap wajar.

Sebagai sebuah interpretasi teoritis, kaitan ini dapat dipahami melalui kacamata teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura, di mana perilaku dipelajari melalui proses observasi dan imitasi terhadap model di lingkungan. Meskipun penelitian ini tidak membuktikan mekanisme tersebut secara empiris, melihat dan mendengar pola toxic communication yang berulang diasumsikan memungkinkan murid untuk meniru dan membiasakan pola komunikasi tersebut. Adapun penafsiran teoritis ini sejalan dengan Azhar (2021) yang menyatakan bahwa anak-anak dapat menunjukkan sikap agresif karena mereka memperhatikan model agresi secara berulang-ulang, baik di televisi maupun di game online. Supriatno et al. (2022) juga berpendapat bahwa komunikasi yang buruk erat kaitannya dengan hasil peniruan di mana anak-anak melihat model yang berkata kasar dalam game online maupun melalui live streaming. Oleh sebab itu, peneliti menginterpretasikan bahwa tingginya komponen frekuensi dan durasi dalam intensitas bermain dapat dipahami sebagai kondisi yang berpotensi memperbesar peluang murid untuk mengadopsi kebiasaan agresi verbal.

Dimensi Kognitif

Sebagai kerangka konseptual pada dimensi kognitif, kaitan antarvariabel dalam penelitian ini dapat ditelaah kemungkinan penjelasannya melalui pendekatan teori flow yang dikemukakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi. Perlu ditegaskan bahwa kondisi flow tidak diukur sebagai variabel empiris yang berdiri sendiri dalam penelitian ini, melainkan digunakan murni sebagai penjelasan teoritis pendukung. Secara konseptual, saat bermain online multiplayer games, pemain berhadapan dengan tuntutan untuk memusatkan perhatian pada strategi, pergerakan lawan, dan komunikasi tim. Tuntutan ini berpotensi mengarahkan pemain pada kondisi flow, yakni keadaan ketika kognisi dan perhatian terpusat sepenuhnya pada aktivitas (Csikszentmihalyi, 1990).

Literatur mengindikasikan bahwa ketika berada dalam kondisi fokus yang mendalam, pemain cenderung mengabaikan orang di sekitarnya (Syafii et al., 2023). Keterpusatan kognitif yang tinggi ini diasumsikan berkaitan dengan melonggarnya filter kognitif untuk berpikir sebelum merespons, sehingga ucapan berpotensi muncul secara lebih spontan. Dengan demikian, secara teoritis, saat murid menghadapi situasi yang menimbulkan tekanan dalam game (seperti kekalahan atau kesalahan rekan tim), spontanitas tersebut memiliki kemungkinan untuk bermanifestasi dalam bentuk respons agresi verbal. Penjelasan

This is an open access article under the CC BY license

teoritis ini sejalan dengan literatur dari Budiawan et al. (2024) yang mendeskripsikan bahwa perhatian penuh dalam game online sering kali berasosiasi dengan pengabaian lingkungan, di mana tekanan atau gangguan yang berujung pada kekalahan rentan berkaitan dengan ekspresi kekesalan berupa agresi verbal.

Dimensi Emosional

Sebagai kerangka interpretasi pada dimensi emosional, temuan penelitian ini dapat ditelaah kemungkinan penjelasannya melalui konsep online disinhibition effect (ODE). Perlu ditegaskan bahwa ODE merupakan kerangka teoritis untuk memahami fenomena, dan bukan merupakan variabel yang diukur secara empiris dalam penelitian ini. Menurut Suler (2004), lingkungan maya yang diasumsikan memiliki karakteristik anonymity (anonimitas), invisibility (ketidakterlihatan), dan minimized authority (berkurangnya pengawasan otoritas) berpotensi membuat individu merasa lebih bebas dalam mengekspresikan emosi, termasuk emosi negatif. Secara konseptual, online multiplayer games sering kali menyediakan lingkungan di mana pemainnya terhubung tanpa saling mengetahui identitas asli satu sama lain secara langsung (Aurelia, 2025). Berdasarkan literatur, situasi permainan yang kompetitif atau kegagalan yang berulang memiliki kecenderungan direspons dengan agresi verbal, yang secara teoritis difasilitasi oleh kondisi ketidaksalingkenalan antar pemain tersebut (Muhammad, 2025). Liu & Agur (2022) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa anak-anak memiliki kemungkinan untuk merasa tindakan agresi verbal tidak membawa konsekuensi nyata karena adanya persepsi bahwa identitas mereka tidak diketahui oleh orang lain. Dengan kata lain, secara teoritis, asumsi ketiadaan pengawasan langsung dari figur otoritas (seperti guru atau orang tua) dapat diasosiasikan dengan melonggarnya batasan perilaku sehingga murid berpotensi lebih berani bersikap agresif secara verbal. Hal ini sejalan dengan asumsi dasar ODE, di mana absennya konsekuensi dari otoritas di dunia maya diasumsikan memiliki keterkaitan dengan kebiasaan ekspresi emosi anak.

Lebih lanjut, Suler (2004) mengklasifikasikan disinhibisi menjadi dua jenis, yakni benign disinhibition (komunikasi yang positif, jujur, dan terbuka) serta toxic disinhibition (komunikasi negatif, kasar, dan menghina). Dalam konteks game online, literatur menunjukkan bahwa bentuk yang rentan muncul adalah toxic disinhibition, seperti makian, ejekan, ancaman verbal, dan tindakan merendahkan orang lain. Hal ini sejalan dengan pandangan Alfarizky (2024) bahwa perilaku agresi verbal kerap diasosiasikan dengan interaksi di dalam game online. Keterkaitan ini secara teoritis dapat dipahami karena individu yang terlibat sering kali memiliki keterikatan emosional terhadap permainan. Oleh karenanya, pengalaman kekalahan yang berulang diasumsikan rentan berasosiasi dengan perasaan frustrasi, yang kemudian dapat bermanifestasi menjadi ungkapan agresi verbal (Abdurrahman et al., 2025). Supriatno et al. (2022) juga mengemukakan bahwa agresi verbal dalam bentuk umpatan dapat dipandang sebagai salah satu bentuk luapan emosional individu ketika permainan tidak berjalan sesuai harapan. Fahrobi (2024) turut mencatat bahwa tingginya intensitas bermain pada individu yang sering menghadapi kekalahan atau hambatan memiliki keterkaitan dengan munculnya perilaku agresi verbal. Secara konseptual, literatur Syafii et al. (2023) juga mengasumsikan bahwa aktivitas bermain game online memiliki kaitan dengan aktivitas regulasi emosi anak, yang dapat menjadi salah satu penjelasan teoritis mengapa tingginya intensitas bermain berasosiasi dengan kerentanan peluapan emosi berupa agresi verbal..

Faktor Lain

Meskipun demikian, temuan penelitian ini perlu dipahami secara kritis. Agresi verbal merupakan perilaku yang kompleks, dan keterkaitannya tidak hanya terbatas pada intensitas bermain online multiplayer games. Oleh karena itu, perlu diakui secara eksplisit adanya kemungkinan penjelasan alternatif atau potensi variabel pengganggu (confounding variables) yang tidak diukur dalam penelitian ini, namun secara teoritis berpotensi memiliki kaitan dengan munculnya perilaku agresi verbal pada murid sekolah dasar.

Salah satu penjelasan alternatif yang potensial adalah lingkungan keluarga. Berdasarkan Social Learning Theory, literatur mengasumsikan bahwa anak belajar melalui pengamatan terhadap orang-orang yang berada di sekitarnya, termasuk orang tua dan anggota keluarga lainnya. Anak yang terbiasa mendengarkan kata-kata kasar, bentakan, atau komunikasi yang agresif di rumah secara konseptual memiliki kerentanan untuk meniru pola komunikasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Armita, 2023). Dengan demikian, agresi verbal yang muncul pada murid berpotensi memiliki kaitan erat dengan pengalaman sosial di lingkungan keluarga, bukan semata-mata berasosiasi dengan pengalaman bermain game online.

 This is an open access article under the CC BY license

Penjelasan alternatif atau faktor pengganggu potensial lainnya yang perlu dipertimbangkan adalah lingkungan teman sebaya. Pada usia sekolah dasar, literatur menunjukkan bahwa penerimaan sosial dari teman sebaya memiliki kaitan yang kuat dengan perilaku murid. Teman sebaya merupakan tempat bagi murid untuk belajar dan berbagi pengalaman karena pada usia tersebut mereka menghabiskan lebih banyak waktu di luar rumah (Pebriyanti et al., 2025). Terkadang, penggunaan kata-kata kasar dapat dianggap sebagai bentuk candaan atau cara untuk diterima dalam kelompok (Darmawan et al., 2024). Akibatnya, kecenderungan murid menggunakan agresi verbal mungkin berasosiasi dengan adanya norma komunikasi yang kurang baik dalam kelompok pertemanannya. Perlu ditekankan kembali bahwa variabel lingkungan keluarga dan teman sebaya ini tidak diukur maupun dibuktikan secara empiris dalam penelitian ini, melainkan murni disajikan sebagai kemungkinan penjelasan alternatif bagi kompleksitas perilaku agresi verbal murid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang kuat dan signifikan antara intensitas bermain online multiplayer games dengan perilaku agresi verbal pada murid sekolah dasar (koefisien korelasi = 0,604). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas murid dalam bermain game online, semakin tinggi pula kecenderungannya untuk menunjukkan perilaku agresi verbal. Terkait dengan kekuatan hubungan tersebut, proporsi varians perilaku agresi verbal yang berkaitan dengan intensitas bermain adalah sebesar 36,48%, sedangkan 63,52% sisanya berkaitan dengan faktor-faktor lain di luar batasan penelitian ini.

Hubungan antara intensitas bermain *online multiplayer games* dan agresi verbal dapat dipahami melalui dimensi behavioral, cognitive, dan emotional. Pada dimensi behavioral, frekuensi dan durasi bermain yang intens meningkatkan peluang bagi anak untuk mengamati dan meniru perilaku agresi verbal. Pada dimensi cognitive, perhatian yang penuh dengan game online membuat anak merespons kata-kata kasar secara spontan. Pada dimensi emotional, suasana *game online* memunculkan toxic dishinibition dikarenakan selama permainan lingkungan online bersifat anonim dan minim konsekuensi.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan murid dalam bermain game online, baik dari aspek perilaku, kognitif, maupun emosional, berkaitan dengan munculnya perilaku agresi verbal. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa game yang paling banyak dimainkan oleh responden adalah Roblox, diikuti oleh Mobile Legends, Free Fire, dan Minecraft. Mayoritas game tersebut merupakan game multiplayer yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial dan komunikasi antarpemain dalam lingkungan virtual.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya terkait dengan generalisasi sampel yang berfokus pada murid kelas V dan VI di populasi tertentu, sehingga temuan ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan secara luas pada kelompok usia atau demografi yang berbeda. Selain itu, meskipun intensitas bermain memiliki korelasi yang signifikan, terdapat 63,52% proporsi varians yang berkaitan dengan variabel-variabel lain yang tidak diukur dalam penelitian ini. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut faktor-faktor eksternal lain yang berasosiasi dengan agresi verbal murid. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian kualitatif untuk memahami secara mendalam dinamika interaksi dan jenis komunitas gamer yang sering dijumpai di internet.

Bagi orang tua, disarankan untuk lebih selektif dan mempertimbangkan game yang dimainkan oleh anak-anak dengan mencari tahu terlebih dahulu jenis permainannya (offline atau online) beserta potensi dampak positif dan negatifnya. Mengarahkan anak pada game offline dapat menjadi alternatif yang baik karena peluang anak untuk terpapar model interaksi agresi verbal dari pemain lain jauh lebih sedikit. Selain itu, orang tua perlu memberikan batasan waktu penggunaan gadget saat anak bermain. Mengingat kembali bahwa aspek frekuensi, durasi, perhatian penuh, dan keterlibatan emosional memiliki kaitan erat dengan kecenderungan sikap agresi verbal, pendampingan orang tua saat anak bermain menjadi sangat penting. Melalui pendampingan tersebut, apabila terdapat hal-hal negatif, orang tua dapat mengambil langkah yang bijak. Orang tua juga dapat secara aktif membantu anak mengenali bentuk-bentuk komunikasi yang tidak sehat serta mengajarkan cara meregulasi emosi ketika anak mengalami kekalahan dalam permainan.

Guru juga dapat menerapkan strategi pengelolaan kelas yang menekankan komunikasi positif seperti pemberian konsekuensi terhadap penggunaan bahasa kasar dan pemberian penguatan (reinforcement) terhadap perilaku komunikasi yang baik. Selain itu, guru dapat mengintegrasikan pendidikan karakter

This is an open access article under the CC BY license

dalam pembelajaran untuk membantu siswa mengembangkan kontrol diri, khususnya dalam mengelola emosi saat berinteraksi dengan teman.

Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian ini mengindikasikan pentingnya literasi digital bagi anak sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan Kristen, literasi yang diberikan tidak cukup hanya berfokus pada kemampuan operasional menggunakan teknologi, tetapi juga perlu mencakup kemampuan berkomunikasi secara etis dan bertanggung jawab sebagai wujud karakter Kristiani di dunia digital. Oleh sebab itu, institusi pendidikan, khususnya sekolah Kristen, dapat mengembangkan pembelajaran digital citizenship (kewarganegaraan digital), etika berkomunikasi, dan regulasi emosi yang dilandaskan pada nilai-nilai alkitabiah. Kesadaran mengenai dampak penggunaan bahasa yang agresif terhadap orang lain dapat dikaitkan secara eksplisit dengan pemahaman bahwa setiap sesama manusia adalah gambar dan rupa Allah (Imago Dei) yang patut dihargai. Selain itu, keterampilan meregulasi emosi di lingkungan digital dapat dibingkai sebagai wujud nyata penguasaan diri yang merupakan bagian dari buah Roh.

Mengingat tingginya intensitas bermain game online memiliki kaitan dengan kecenderungan perilaku agresi verbal, sekolah Kristen perlu menerapkan pendidikan digital yang membantu murid untuk memahami cara berinteraksi secara sehat dan penuh kasih dalam lingkungan maya yang kompetitif. Pendidikan digital tersebut dapat diintegrasikan secara holistik ke dalam kegiatan pembelajaran akademik maupun program pembinaan karakter rohani. Sekolah juga dapat mengadakan kegiatan praktis seperti diskusi kasus cyberbullying dari sudut pandang etika Kristen, simulasi komunikasi digital yang membangun, serta berbagai kegiatan positif lainnya yang mendorong murid menjadi agen damai sejahtera di ranah digital.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman., Suarti, N. K. A., & Budiman, S. A. (2025). Hubungan antara penggunaan game online dengan perilaku agresif verbal pada siswa kelas VIII di SMPN 22 Mataram. *Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan, 1*(2), 106-114. https://ejournal.lp3msakti.com/index.php/JurnalSakt

Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *Journal of the Counseling Guidance Study Program, 4*(1), 28-40. https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121

Alfarizky, M. T. (2024). *Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja di kelurahan tembung kota medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area). Retrieved from https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/26792

Armita, D. (2023). Bahasa kasar (abussive language) dan dampaknya bagi perkembangan perilaku anak. *Rosyada: Islamic Guidance and Counseling, 4*(1), 37-48. https://doi.org/10.21154/rosyada.v4i1.5257

Aurelia, C. (2025). *Hubungan penggunaan game online dengan kecerdasan emosional siswa mi maarif 1 punggur*. (Doctoral dissertation, UIN Jurai Siwo Lampung). https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/12111

Azhar, M. R. (2021). *Dampak game online free fire terhadap perilaku agresi verbal dan non verbal pelajar smp negeri 5 kota parepare*. (Doctoral dissertation, IAIN PAREPARE). Retrieved from https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/4405

Bandura, A. (1973). *Aggression: a social learning analysis. international psychotherapy institute*. Retrieved from https://www.freepsychotherapybooks.org/ebook/aggression-a-social-learning-analysi

Budiawan, N., Sari, N. N., & Sujiah, S. (2024). Intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO), 5*(2), 253-263. https://doi.org/10.36590/kepo.v5i2.1098

Cahyadi, A., Prasetyo, R., & Farhanindya, N. (2024). Agresivitas verbal dalam interaksi sosial remaja. *Jurnal Psikologi Sosial, 12*(1), 543 –556. https://doi.org/10.30996/jiwa.v2i2.11599

Chaplin, J. P. (2006). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.

Darmawan, A., Yulianti, W., & Yustanto, H. (2024). Pandangan masyarakat muda dan dewasa pada penggunaan kata-kata kasar dalam percakapan. *Translation and Linguistics (Transling), 4*(3), 152–161. https://doi.org/10.20961/transling.v4i3.82921

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). " Alone together?" Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. In *SIGCHI conference on Human Factors in*

computing systems (pp. 407-416). http://www.hcitang.org/uploads/Teaching/2006-ducheneaut-alone-together.pdf

Fahrobi, A. (2024). *Hubungan intensitas bermain game mobile legend dengan agresivitas verbal pada siswa di smp negeri "y" kota jambi*. (Dissertation, Universitas Jambi). https://repository.unja.ac.id/62101/1/SKRIPSI%20FULL%20-%20AHMAD%20FAHROBI.pdf

Fitriana, A. N., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2024). Interaksi sosial anak dalam permainan game online mobile legend. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10*(4), 133-145.

Hatmawan, A. A., & Riyanto, S. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif: Penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan, dan eksperimen*. Sleman: CV Budi Utama

Infante, D. A., & Wigley III, C. J. (1986). Verbal Aggressiveness: An Interpersonal Model and Measure. *Communication Monographs, 53*(1), 61–69. https://doi.org/10.1080/03637758609376126

Liu, Y., & Agur, C. (2023). "After all, they don't know me" exploring the psychological mechanisms of toxic behavior in online games. *Games and Culture, 18*(5), 598-621. https://doi.org/10.1177/15554120221115397

Muhammad, F. (2025). *Dampak Game Online Terhadap Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelurahan Duyu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu). http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/4297

Muhson, A. (2006). *Teknik analisis kuantitatif*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta, 183-196.

Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi digital untuk masyarakat yang lebih cerdas 5.0: Analisis tren teknologi informasi dan prospek masa depan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik, 1*(12), 880-886. https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p880-886

Nugroho, R. A., & Afriyenti, L. U. (2025). Hubungan antara perilaku agresi verbal dengan kontrol diri pada remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan, 1*(4), 256-260. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jipk/article/view/628/631

Pebriyanti, A., Arnelita, F., Astuti, F. N., Solihah, K. R., & Komalasari, M. D. (2025). Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Identitas Diri Anak Sekolah Dasar. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora, 1*(1). https://journal.mahsya-educreativa.com/index.php/sosiolapedagogi/article/view/17

Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 12*(2), 139-149. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149

Rohman, K. (2018). Agresivitas anak kecanduan game online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, 2*(1), 155-172. DOI: 10.21274/martabat.2018.2.1.155-172

Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, 5*(2), 722-731. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821

Safitri, S. (2022). Hubungan Antara kecanduan game dengan perilaku agresi verbal pada user game online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop, 2*(1), 28-33. https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396

Santoso, J. (2022). Ketertarikan game online daripada minat membaca bagi anak. *Journal Of Elementary School Education (Jouese), 2*(2), 105-110. https://doi.org/10.52657/jouese.v2i2.1771

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior, 7*(3), 321–326, https://doi.org/10.1089/1094931041291295

Supriatno, D., Bachtiar, C., & Noeviyanti, I. (2022). Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 tahun dalam Game Online Free Fire. *Jurnal Paradigma Madan*I: *Ilmu Sosial, Politik dan Agama, 9*(1), 69-82.

Syafii, M., Hasibuddin, M., & Shamad, M. I. (2023). Dampak Aktivitas Game Online Terhadap Komunikasi Antara Orang Tua Dan Anak Di Kelurahan Pampang Kota Makassar. *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies, 2*(1), 170-179.

Tia, T. (2025). *Analisis Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Gaya Bahasa Dan Komunikasi Siswa Kelas V Sd Negeri 06 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025* (Doctoral dissertation, STKIP PERSADA KHATULISTIWA).

This is an open access article under the CC BY license