

## Hubungan kecanduan *game online mobile legends* terhadap perilaku trash talking

**Ridwan Fajar Ramadhan, Raudah Zaimah Dalimunthe , Putri Dian Dia Conia**  
Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Indonesia  
Email korespondensi : 2285180052@untirta.ac.id

### Abstrak

Kecanduan *game internet* memiliki hubungan dengan perilaku *trash talking*. Adanya dampak dari game secara positif atau pun negative seperti efek adiktif bagi para penggemar. Variasi yang ada dalam permainan membuat daya tarik yang kuat untuk terus bermain serta hasil belajar siswa yang turun menjadi hal yang disayangkan karena dampak dari kecanduan *Game Online*. Penelitian ini dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 45 siswa dan menggunakan metode penelitian korelasional. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 84% siswa kelas X TKJ 1 kecanduan terhadap game online dan 73% melakukan perilaku trash talking. Hasil uji korelasi didapat nilai R sebesar 0,454 yang artinya terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku trash talking. Terdapat kontribusi kecanduan game online terhadap perilaku trash talking sebesar 0,560 yang artinya kecanduan game online mempengaruhi 56% perilaku trash talking, 44% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel penelitian ini.

**Kata Kunci:** *Kecanduan Game Online, Mobile Legends, Trash talking,*

### Abstract

Internet game addiction has a relationship with trash talking behavior. There is an impact of games positively or negatively such as addictive effects for fans. The variety that exists in the game makes a strong attraction to continue playing and student learning outcomes that go down are unfortunate because of the impact of online game addiction. This study was conducted with a sample size of 45 students and used correlational research methods. The results of this study indicate that 84% of students in class X TKJ 1 are addicted to online games and 73% do trash talking behavior. The correlation test results obtained an R value of 0.454 which means that there is a relationship between online game addiction and trash talking behavior. There is a contribution of online game addiction to trash talking behavior of 0.560 which means that online game addiction affects 56% of trash talking behavior, the other 44% is influenced by other factors outside the variables of this study.

**Keywords:** *Mobile Legends, Online Game Addiction, Trash talking,*

## Pendahuluan

*Game online* termasuk *game digital* yang dimainkan atau membutuhkan koneksi internet. Tujuan pada perancangan *game online* adalah untuk menjadi sebuah hiburan (Quwaider, Alabed, & Duwairi, 2019), adanya rasa senang ketika bermain, menjadi media untuk refreshing, mengisi kegiatan ketika waktu luang, serta menjadi media sebagai sarana untuk menambah pertemanan baru karena besarnya *game online* dapat dimainkan dengan pemain lebih dari satu atau banyak lagi. Berdasarkan website resmi Databoks *Data stories* yang ditulis oleh Cindy Mutia dirinya mengatakan bahwa populasi terbesar pengguna internet di dunia salah satunya ialah Indonesia.

Mark Griffiths dalam Young & Abreu (2011: 75) seorang ahli kecanduan *video game* di Northingham Trent University di Amerika Serikat, mengungkapkan bahwa penelitiannya menunjukkan bahwa hampir sepertiga orang bermain *game* setiap hari di usia remaja. Menurut Sarwono dalam Mulinda & Conia (2020) periode remaja adalah periode transisi atau peralihan dari periode anak-anak ke periode dewasa. Herlina dalam Haerani, Khairun, & Conia, (2020) mengemukakan bahwa pada tahap ini remaja sudah mampu berpikir secara sistematis, dengan melakukan bermacam-macam penggabungan, memahami adanya bermacam-macam aspek pada suatu persoalan yang dapat diselesaikan seketika. Lebih mengkhawatirkan lagi bahwa 7% dari mereka menghabiskan bermain game setidaknya 30 jam selama seminggu. Hal

tersebut memiliki dampak dalam hal kesehatan, jiwa sosial dan pendidikan baik pada pria maupun wanita atau pada orang dewasa dan anak-anak. Oleh karena itu, Menurut Isnaendyah, Afiati & Wibowo (2022) berpendapat bahwa pendidikan memiliki arti yang sangat luas, bukan hanya proses yang terjadi hanya di lingkungan sekolah. Pendidikan pada dasarnya merupakan kegiatan sosial yang dirasakan setiap individu untuk tumbuh, berkembang dan menggali potensi yang ada dalam dirinya. Sedangkan Menurut Rahmawati & Handoyo (2020) mengemukakan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik dengan beragam pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif dalam kehidupan. Menurut Herawati, Wibowo, & Prabowo (2021) pendidikan merupakan faktor yang paling penting dalam menunjang keberlangsungan kehidupan manusia. Dalam arti luas pendidikan dapat diartikan sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala didalam lingkungan, sedangkan dalam arti kata yang sempit pendidikan hanya diartikan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung dalam waktu yang terbatas, yaitu pada masa remaja.

Menurut Endang dalam Choirunnisa, Afiati, & Conia (2020) tujuan pendidikan dalam Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNASI) UU RI No.20 Th.2003 bab II Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menjelaskan Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Khairun & Nurmala 2020). menurut Rosa Susanti dalam Muhibah, S. (2020) Pendidikan memiliki peran fundamental didalam pengembangan personal dan sosial, untuk mempercepat laju pembangunan manusia yang harmonis sehingga dapat mengentaskan manusia dari kemiskinan, ketertinggalan, kebodohan, kekerasan, dan peperangan, begitu juga dengan pendidikan karakter. Pendidikan diharapkan mampu membina manusia agar menjadi lebih baik lagi dan mengajarkan manusia pada kedewasaan dan kemandirian, dengan pendidikan yang baik tentunya akan menghasilkan generasi yang kompeten dalam bidangnya (Prabowo, 2020).

Mobile legends bang-bang adalah game online multiplayer game mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis di seluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. Game Mobile Legends Bang Bang termasuk dalam game online seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Mobile Legends Bang Bang sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre RPG (roling player games), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam Mobile Legends Bang Bang masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Bahrul (2018) Mobile Legends BangBang biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan.. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di game yang selanjutnya. Penerapan teknik permainan

kelompok berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak. Perkembangan sosial emosional menurut Lubis dalam Nurmilasari, Afiati, & Conia (2021) perilaku yang berkembang dan mendapatkan penerimaan dari lingkungan yang melatih ransangan sosial, belajar bergaul dan bertingkah laku sesuai tuntunan kelompok

*Trash Talking* merupakan bentuk cara dari berkomunikasi verbal yang dilakukan secara sadar atau disengaja oleh penutur dengan alasan pribadi dapat secara positif maupun negatif. Pendapat dari Mustofa (2018) tidak ada definisi baku tentang *toxic communication*, tetapi secara populer *toxic communication* ialah perilaku yang identik sengaja mengganggu kesenangan orang lain. Kata *toxic* sendiri bersumber pada bahasa Inggris yang bermakna racun. Saat zat beracun ini hadir di lingkungan *game*, ia menargetkan seseorang. Niat dari pengguna/pemain *toxic* ini ialah untuk menyakiti pemain yang merugikan rekan satu grup. Ada berbagai rupa tipe pemain/pengguna *toxic* di dalam *game*, termasuk *away from keyboard* (AFK), terlalu sering mati, memilih hero secara acak, *Kill steal* (mengambil kill kita), tidak dapat bekerja sama dan berkata kasar. Saat seorang pemain melakukan salah satu perilaku di atas, maka pemain tersebut disebut *toxic user*, Adapun termasuk berkata-kata kasar, sebab akan mengganggu atau mengacaukan kesenangan pengguna lain saat bermain *game*, dan perilaku *Trashtalking* seperti ini sering terjadi di dunia nyata bukan hanya di dalam *game*. Menurut Thompson & Henderson dalam Handoyo (2019) bermain merupakan cara alami bagi seorang anak untuk mengekspresikan dirinya, untuk mengungkapkan sesuatu yang sensitif, namun tetap merasa aman dan nyaman. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, bermain secara kelompok bisa digunakan untuk mengembangkan perkembangan sosial anak, anak dituntut untuk saling berinteraksi dengan yang lainnya baik teman terdekatnya atau bukan, hal tersebut menimbulkan adanya peningkatan perkembangan sosial. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak adalah perkembangan sosial (Afiati & Sartika, 2020). Menurut Beaty dalam Afiati (2019) perkembangan sosial anak ditunjukkan melalui cara anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik.

Pendapat yang dituturkan oleh Hertz (2008) menjelaskan bahwa *trashtalking* atau *cyber bullying* ialah tindakan segala jenis kekerasan yang bentuknya menggoda, mengucapkan kata yang kasar, merendahkan orang lain, membuat komentar yang kasar serta mengancam dan berbohong. *Cyberbullying* ini menggunakan internet serta teknologi oleh pelaku melalui perangkat media dan elektronik. Tidak seperti intimidasi secara tradisional, kekerasan dan penindasan ini terjadi secara langsung. Serangan verbal semacam itu di tingkat internasional sering disebut *trashtalking*. Menurut Maharani, Rahmawati & Prabowo (2021) menyatakan bahwa perundungan siber yakni perilaku berbahaya yang disengaja terjadi berulang kali melalui penggunaan komputer, ponsel, atau perangkat elektronik lainnya.

Permainan yang memungkinkan terjadinya *trash-talking* berpotensi memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya, terutama jika diakses oleh anak-anak dan remaja. Hal ini disebabkan karena mereka sedang mengalami masa peralihan dan memiliki emosi yang tidak stabil. Seperti yang dijelaskan oleh WHO, para remaja belum dapat memahami hal hal yang kompleks dan cenderung tidak sadar akan akibat dari perbuatan mereka. jika hal ini tidak ditindaklanjuti mungkin dapat menimbulkan adanya gejala *disinhibition*, *deindividuasi*, dan *polarization* yang dapat memberi pengaruh terhadap perilaku pengguna *game online* lain,

sehingga terjadi perbedaan antara tingkah laku mereka di dunia nyata dan dunia maya, bahkan dapat saling mempengaruhi. Menurut Hurlock dalam Basuni, Rahmawati & Khairun (2021) mengemukakan pendapatnya tentang kematangan emosi merupakan sesuatu proses untuk sanggup mengendalikan serta mengatur emosinya dalam mengalami bermacam suasana, sehingga bisa menggapai dan menguasai emosinya dengan lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil siswa yang kecanduan *Game online* dan mengetahui tingkat kecanduan *Game online mobile legends*. Serta mengetahui tingkat perilaku *trash talking* siswa dan juga mengetahui hubungan antara keduanya. Dimana peneliti mengambil sampel sebanyak 45 siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif merupakan satu metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dimana penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry* yang lebih banyak digunakan untuk mencari makna, pemahaman, pengertian, verstehen tentang suatu fenomena (Hasanah, Khairun, & Nural, 2021). Arikunto dalam Pratomo & Gumantan (2021) metode korelasional memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa erat hubungan yang terdapat pada variabel yang diteliti. Variabel pada penelitian ini ialah terdiri atas variabel bebas atau X yaitu mengenai kecanduan game online dan variabel terikat atau Y yaitu *Trashtalking*.

Penelitian ini dilakukan secara bertahap, diawali dengan tahap persiapan sampai akhir dalam penyusunan laporan. Menurut Arikunto (2013:61) alur tahapan penelitian ialah sebagai berikut: (a) Tahap persiapan, berisikan perumusan masalah, menentukan variabel penelitian, mencari gambaran dan landasan teoritis dengan melakukan studi kepustakaan, menentukan dan menyusun alat ukur yang akan digunakan. Menentukan lokasi penelitian dan melakukan uji instrumen penelitian. (b) Pelaksanaan penelitian, pada pelaksanaan penelitian dilakukan proses pengambilan data pada sampel yang sudah ditentukan, menjelaskan tujuan dari penelitian yang dilakukan dan meminta persetujuan dari responden untuk mengisi angket penelitian. Setelah mendapat persetujuan dari responden langkah berikutnya yaitu pemberian angket kepada siswa yang bertujuan dalam pengambilan data.

Karakteristik populasi pada penelitian ini yaitu remaja yang kecanduan *Game online mobile legends* dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan kelas X TKJ SMKN 1 Serang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Penelitian ini juga menggunakan rumus Slovin untuk mengetahui besarnya sampel yang diperlukan, yaitu sebanyak 45 siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang.

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik angket sebagai instrumen. Angket digunakan untuk mengungkap data tentang kualitas mengajar tutor, sikap warga belajar terhadap proses pembelajaran dan fasilitas pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Menurut Tohirin (Wulandari, 2020:11) teknik dalam pengumpulan data menggunakan angket memiliki cara dengan pemberian seperangkat pernyataan ataupun pertanyaan tertulis untuk diisi oleh responden. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kecanduan game online dari teori Young (2017) antara lain, *salience*, *excessive use*, *neglect work*, *anticipation*, *lack of control*, dan

neglect of social life. dan instrumen perilaku *trashtalking* dari teori Herry (2014) antara lain *Flameing, harrasment, denigration. Outing, masquerade, dan exclucion.*

## Hasil

### Gambaran Kecanduan Game Online

Berikut ialah gambaran kecanduan *Game online mobile legends* siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang yang diperoleh dari hasil pengumpulan data terhadap 45 siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang.

| Tabel 1. Gambaran Umum Kecanduan Game Online |                       |           |                |
|----------------------------------------------|-----------------------|-----------|----------------|
| Kategori                                     | Kriteria              | Frekuensi | Presentase (%) |
| Tinggi                                       | $X \geq 13,33$        | 38        | 84%            |
| Sedang                                       | $6,66 \leq X < 13,33$ | 7         | 16%            |
| Rendah                                       | $X < 6,66$            | 0         | 0%             |
| Total                                        |                       | 45        | 100%           |

Tabel 1 menunjukkan kecanduan *game online* tinggi jika skornya lebih besar dari atau sama dengan 13,33, rendah jika skor dibawah 6,66 dan sedang jika skor diantara 6,66 dan 13,33. Hasil siswa kelas X TKJ 1 memiliki Kecanduan *game online* berkategori tinggi dengan persentase sebesar 84%. kesimpulan yang dapat diambil ialah siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang dengan jumlah sebanyak 38 siswa di kategori tinggi dan jumlah siswa sebanyak 7 siswa memiliki kategori sedang.

### Gambaran Perilaku *Trashtalking*

Berikut ialah gambaran Perilaku *Trashtalking* siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang yang diperoleh dari hasil pengumpulan data terhadap 45 siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang.

| Tabel 2. Gambaran Umum Kecanduan Game Online |                       |           |                |
|----------------------------------------------|-----------------------|-----------|----------------|
| Kategori                                     | Kriteria              | Frekuensi | Presentase (%) |
| Tinggi                                       | $X \geq 16,66$        | 33        | 73%            |
| Sedang                                       | $8,33 \leq X < 16,66$ | 12        | 27%            |
| Rendah                                       | $X < 6,66$            | 0         | 0%             |
| Total                                        |                       | 45        | 100%           |

Tabel 2 menunjukkan perilaku *Trashtalking* tinggi jika skornya lebih besar dari atau sama dengan 16,66, sedang jika skornya diantara 8,33 dan 16,66 dan rendah jika skornya dibawah 6,66. Sehingga bisa diambil simpulan bahwa sebagian besar dari siswa adalah kelas X TKJ SMKN 1 SERANG memiliki Perilaku *Trashtalking* berkategori tinggi dengan persentase sebesar 73%.

### Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Perilaku *Trashtalking*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis *Karl Person Product Moment*. Tujuannya ialah untuk mengetahui derajat hubungan dan kontribusi variabel *Kecanduan game onlinedi* variabel *Trashtalking*. Dasar pengambilan keputusannya ialah apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka berkolerasi. Sebaliknya, bila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak berkolerasi. Hasil analisis korelasi *product moment* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah.

**Tabel 3. Hasil Analisis Persamaan Regresi Sederhana  
Corelations**

|                                        |                  | Kecanduan<br>n Game<br>Online | <i>Trashtalkin</i><br>g |
|----------------------------------------|------------------|-------------------------------|-------------------------|
| Kecanduan<br><i>Game online</i><br>(x) | Person           | 1                             | .454**                  |
|                                        | correlation Sig. |                               | <.000                   |
|                                        | (2-tailed)<br>N  | 45                            | 45                      |
| Perilaku<br><i>Trashtalking</i><br>(y) | Person           | .454**                        | 1                       |
|                                        | correlation Sig. | <.000                         |                         |
|                                        | (2-tailed)<br>N  | 45                            | 45                      |

Hasil dari pengujian analisis menggunakan product moment dengan teknik korelasi bivariat pearson memiliki nilai dari signifikansi lebih besar  $0,000 < 0,05$  yang kemudian disimpulkan bahwa variabel memiliki keterkaitan variabel yang dimaksud ialah *game online* dengan perilaku *trash talking*. Nilai koefisiennya sebesar 0,454 yang kemudian mengartikan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku *trash talking* ialah positif jika dimaknai secara wajar. Hal ini dikarenakan nilai 0,454 berada pada kisaran koefisien 0,40-0,599.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang diketahui 84% siswa memiliki kecanduan game online 84% memiliki kecanduan terhadap game online dan mempunyai persentase tertinggi pada aspek neglect of life dan dalam sub indikator Memanfaatkan game online untuk menghilangkan stress sebanyak 93%. Hanni dan Budhi (2015:36) menjelaskan bahwa ada 3 alasan seseorang menggunakan internet ialah untuk mendapatkan kesenangan dan tantangan, mengisi waktu yang luang dan dapat menghilangkan

stress. Menjadi satu hal yang mendapat perhatian ialah bahwa *game online* merupakan suatu hiburan yang mudah, dijadikan alternatif oleh siswa ketika jenuh dan hiburan ini pun murah.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Van Rooij, Schoenmakers, Vermuls, Eijnden dan Mheen (2011) dengan judul *Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers*. Singkatnya, hasil dari penelitian menjelaskan bahwa 3% *gamer* online mengalami kecanduan. Kelompok ini mewakili sekitar 1,5% dari rentang usia anal 13-16 tahun di negara Belanda. Meskipun adanya pelaporan dalam masalah kecanduan ini, mengenai hubungan secara psikologis masih kurang jelas.

Perilaku *trashtalking* pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang menunjukkan bahwa 33 siswa dengan persentase 73% melakukan perilaku *trashtalking* yang dimana memiliki persentase tertingginya pada aspek Flameing dalam sub indikator Mengirim pesan tidak bertanggung jawab dengan kata kasar memiliki persentase 73%. Penelitian yang mirip dilakukan oleh Candrakusuma, Amanda, dan Pradipta (2017) dengan judul perilaku *trash talking* remaja dalam game online dota 2 Diiringi dari hasil adanya alasan melakukan Trash Talking yang muncul dalam penelitian ini. Berdasarkan penelitian Candrakusuma, Amanda, dan Pradipta (2017) ada dua alasan kenapa gamers melakukan *trashtalking* pertama dilakukan untuk melampiaskan emosi, atau juga dilakukan untuk menghina lawan bermain dan juga sebagai kepuasan atau hiburan. Dan kedua, partisipan penelitian dalam hal ini memiliki alasan kecenderungan bermain dengan serius dalam mengincar suatu kemenangan, kemudian meningkatkan performa dalam bermain atau alasan strategis, untuk itu terkadang perilaku trash talking dilakukan dengan maksud strategi.

Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh Putri (2020) dengan judul dampak *game online*: studi fenomena perilaku *trashtalking* pada remaja. Dimana penelitian ini memiliki kesamaan tujuan dengan peneliti yaitu mengetahui adanya pengaruh *Game Online* terhadap perilaku *trashtalking* pada remaja/siswa. Yang dimana peneliti ini mengambil populasi remaja yang bermain *Game Mobile legends* yang dimana hasilnya adalah perilaku *TrashTalking* dalam game online MLBB dibagi menjadi dua faktor ialah internal dan eksternal. Internal ialah karakter pemain egois, keterbatasan pemain, bermain dengan seseorang yang tidak dikenal, pemain lainnya memiliki perilaku *trashtalking*, pengaruh media game online MLBB, pemain yang tidak mengetahui cara bermain, hasil dari permainan diluar ekspektasi pemain. Sedangkan pada faktor eksternal ialah adanya perubahan dalam cuaca, gangguan pada jasa internet, media yang digunakan tidak sesuai spesifikasi HP, pengaruh dari lingkungan dan pengaruh dari media secara online. Sedangkan itu membahas tentang remaja sebagaimana Menurut Sukanto dalam Choirunnisa, Afiati & Conia (2020) menyatakan jika seseorang pada masa remaja dirasakan sebagai suatu krisis karena belum adanya pegangan, sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan. Menurut Erikson dalam Krissiyana, Muhibah & Handoyo (2020) menyatakan bahwa bahwa masa remaja adalah masa dimana individu mencari jati diri. Sedangkan menurut Havighurst dalam Wahyuni & Nurmala (2020) menyatakan salah satu tugas perkembangan masa remaja yaitu menerima kenyataan terjadinya perubahan fisik, belajar memiliki peranan sosial dengan teman sebaya, mencapai kebebasan dari ketergantungan terhadap orangtua, mengembangkan kecakapan intelektual, mencari jaminan bahwa mampu berdiri sendiri, mempersiapkan diri untuk menentukan suatu pekerjaan, memahami dan mampu bertindak laku yang dapat di pertanggung jawabkan, memperoleh informasi tentang

pernikahan, dan mendapatkan penilaian bahwa dirinya mampu bersikap tepat sesuai dengan pandangan ilmiah.

Peneliti lain juga meneliti hal yang sama namun dengan game yang berbeda dengan hasil yang hamper mirip di teliti oleh Sugiono (2018) dengan judul *Trash Talking Dalam Game Online* Pada User *Game Online* di Indonesia. Hasil penelitian didapatkan bahwa *trash talking* pada pengguna *game online* ML dan AOV lebih menggunakan cara verbal tekstual. Hal tersebut didapatkan dari empat informan dan dari interaksi informan melalui *chatbox* yang ada pada *game*. Pada pembuatan *username* di Indonesia masih banyaknya dari mereka menggunakan nama asli dan tidak adanya dampak apapun dan sama halnya dengan mereka yang menggunakan kategori anonymity dan partial anonymity.

Yip (2018) menulis dalam bukunya dengan judul *Trash talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*. Diperoleh hasil penelitian *Trash Talking* mempengaruhi perilaku kompetitif. *Trash Talking* adalah bentuk umum dari ketidaksopanan yang dimana individu menjadi sasaran *Trash Talking*. Yip (2018) menemukan bahwa persepsi persaingan menjelaskan hubungan antara omong kosong dan kinerja, dan menunjukkan bahwa target *Trash Talking* berkembang preferensi yang lebih kuat untuk melihat lawan mereka kalah. Yip (2018) juga menemukan bahwa *Trash Talking* dapat memotivasi perilaku tidak etis dan menghambat kinerja kreatif. Pekerjaan kita mengungkapkan bahwa ketidaksopanan dapat memiliki konsekuensi yang tidak diinginkan yang memotivasi pesaing dengan kuat. Individu yang menganggap rendah pesaing mereka mungkin paling baik dilayani dengan menjaga pandangan mereka untuk diri

Dari beberapa penelitian yang dilaporkan sebelumnya dikatakan, kecanduan *game internet* menjadi salah satu factor yang membuat individu dapat terlibat dalam *trash talking* (*cyberbullying*). Oleh karena itu, kecanduan *game internet* memiliki hubungan dengan perilaku *trash talking*. Kemunculan game secara online memberikan warna baru di dunia game, serta adanya dampak dari game secara positif atau pun negative, seperti efek adiktif bagi para penggemar, variasi yang ada dalam permainan membuat daya tarik yang kuat untuk terus bermain. Hasil belajar siswa menjadi hal yang paling dekat dengan *Game Online*, karena hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku pada siswa. Namun tidak sedikit *game online* yang dapat membuat siswa belajar di bawah pengaruh game dan fitur-fitur canggih lainnya yang membuat siswa lupa waktu belajarnya.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa Perilaku *Trash Talking* pada siswa dapat dipengaruhi karena kecanduan dalam bermain *game online*, seperti yang dijelaskan oleh Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) *game online* dapat menimbulkan konflik. Konflik ini terkait dengan beberapa konflik interpersonal yang diakibatkan oleh berlebihan dalam bermain *game*. Konflik yang muncul antar pemain dapat menimbulkan argumen serta pengabaian atau kebohongan. Saat gamers berada pada fase titik kecanduan, adanya pengabaian kehidupan sosial dan lebih fokus kepada bermain game. Hal ini akan membawa konflik dengan orang sekitarnya. Ada aspek lain dalam menyebabkan perilaku *trash talking*.

## Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan game online dengan siswa kelas X TKJ SMKN 1 Serang terhadap perilaku *trashtalking* diperoleh dari analisis hasil korelasi sederhana sebesar  $r=0,454$  dan nilai signifikasnis sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dari hasil uji korelasi ini diketahui bahwa adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku *trashtalking*. Artinya Semakin siswa memiliki kecanduan game semakin tinggi peluang siswa untuk trash talking. Semakin rendah kecanduan siswa terhadap game online semakin sedikit peluang siswa untuk trash talking. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya.

Peneliti sudah menjalankan proses penelitian dengan semaksimal mungkin dengan prosedur yang sudah dibuat agar penelitian tersusun secara sistematis, tentunya dalam penelitian memiliki keterbatasan tertentu. Keterbatasan penelitian yang dilakukan yaitu sulit mengajak siswa untuk mengisi angket karena peneliti menyebar angket menggunakan Gform dan tidak masuk kelas maka dari itu peneliti kesulitan mengajak siswa untuk mengisi angket dan harus berkoordinasi dengan ketua kelas agar mau membantu mengajak siswa lain mengisi. Dari penelitian yang dilakukan terdapat sumbangan kecanduan game online dan perilaku *trashtalking*. Maka, Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan yang mungkin pada penelitian ini ada faktor lain yang mungkin dapat mempengaruhi perilaku *trashtalking*. Hal ini juga dapat memperluas bidang penelitian lebih lanjut.

## Daftar Rujukan

- Afiati, E. (2019, September). Model Bimbingan Melalui Permainan Sosiodrama Untuk Mengembangkan Perilaku Prososial Anak. In *Prosiding seminar nasional PG PAUD UNTIRTA* (pp. 119-131). UNTIRTA.
- Angelia, N., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Berburu Harta Karun untuk meningkatkan Perilaku Prososial anak usia dini. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1), 70-83.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bahrul, Ulum. (2018). Game “Mobile Legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse. Skripsi. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Basuni, D. N. D., & Khairun, D. Y. (2021). Hubungan Pola Asuh Orangtua Terhadap Kematangan Emosi Remaja. *SISTEMA: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 22-29.
- Candrakusuma, O. I., Amanda G. N., & Pradipta, A. (2017). Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2. *E-Jurnal Medium*, 1(1).
- Choirunnisa, R. S., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2020). Gambaran Narsistik pada Remaja dan Implikasi bagi Konseling Kelompok. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(1), 8-15.

- Dalimunthe, R. Z., Siregar, H., Fauzi, A., Hidayat, D. R., Prabowo, A. S., & Meilya, I. R. (2020). Profil Life Skill berbasis Problem Solving di PKBM sinar lentera. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Ferisa, M., Rahmawati, R., & Arga, S. P. (2021). Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Konseling Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Untuk Meningkatkan Perilaku Asertivitas Siswa Korban Perundungan Siber. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 55-61.
- Handoyo, A. W. (2019). Studi Pola Pengasuhan Anak Para Ibu Korban Erupsi Merapi. *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(1).
- Hanni, Sofia dan Budhi Prianto. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.
- Hasanah, C. W., Khairun, D. Y., & Nural, M. D. (2021). KESULITAN BELAJAR MEMBACA (DYSLEXIA) DAN ALTERNATIF PENANGANANNYA. *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 20-38.
- Herawati, S., Wibowo, B. Y., & Prabowo, A. S. (2021). Pengembangan Hipotetik Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Cinema therapy tentang Dampak Negatif Pornografi. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(2), 193-208.
- Herry, Ilham.2014. (2015). Perilaku Cyberbullying Remaja Pada Situs Jejaring Social. Bandung, Universitas Komputer Indonesia. Hal : 8-10
- Hertz, M.F. (2008). *Electronic Media and Youth Violence: A CDC. Issue Brief for Educators and Caregivers*. Atlanta (GA): Centers
- Isnaendyah, S., Afiati, E., & Wibowo, B. Y. (2022). Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan Booklet Untuk Meningkatkan Disiplin Siswa Di Sekolah. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(6), 8619-8632.
- Krissiyana, N., Muhibah, S., & Handoyo, A. W. (2020). Program Hipotetik Bimbingan dan Konseling untuk Tingkat Smartphone Addiction pada Siswa. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 3(2), 157-166.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95
- Muhibah, S. (2020). Model Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Serang Raya. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 18(1), 54-69.
- Mulinda, R., & Conia, P. D. D. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- Mustofa, A. (2018). Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perlukah? <https://hybrid.co.id>. [Diakses 16 april 2022] <https://hybrid.co.id/post/opini-perlukahsikap-toxic-saat-main-game-online>

- Nurmilasari, D., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Teknik permainan kelompok untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 1(2), 80-89.
- Prabowo, A. S. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Nathiqiyah*, 3(2), 126-136.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26-31.
- Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati Hamiyati, and Shinta Doriza. "Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja." *Jurnal Psikologi Malahayati* 2, no. 2 (2020): 72-85.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.
- Rahmawati, F., & Handoyo, A. W. (2020). PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP LAYANAN DAN PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 5(2).
- Sugiono. A. Linda. (2018). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor). Vol 3. No (2). 90-19
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J. J. M., & van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212.
- Wahyuni, D. D., & Nurmala, M. D. (2020). Profil kenakalan remaja dan implikasinya terhadap program bimbingan pribadi-sosial. *Foundasia*, 11(2).
- Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP)*, 8(3), 496-503.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125- 144.
- Young, K. S. (2011). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372
- Young, K.S and Abreu, C.N de (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide To Evaluation And Treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley
- Young, Kimberly. (2017). *Kecanduan Internet Konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar