

## BURUKNYA TRASH TALKING SISWA AKIBAT GAME ONLINE

Rizqi Chalimatus Sa'diyah<sup>1</sup>, Ainul Yaqin<sup>2</sup>, Hajar Nurma Wachidah<sup>3</sup>

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Majapahit, Jl. Raya Jabon No.KM.0,7, Tambak Rejo, Gayaman, Kec. Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61364, Indonesia  
[rizqichalimatus@gmail.com](mailto:rizqichalimatus@gmail.com) [ainulyaqin@unim.ac.id](mailto:ainulyaqin@unim.ac.id) [mnurma833@gmail.com](mailto:mnurma833@gmail.com)

### Abstrak

*The problem in this study includes game addiction in students from elementary school to high school who have indeed spread various types of online games. From this game they can do what is called trash talking behavior. This trash talking behavior can be done online in online games. Children today can imitate anything said by someone through online media including online games. This addiction effect is what is likely to cause trash talking. This study examined taking SMP Gedeg Private Mojokerto as respondents. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of online game addiction on trash talking in grade 8 students of SMP Gedeg Private Mojokerto. The temporary hypothesis proposed is that there is a positive influence between online game addiction and student trash talking. The research method used is quantitative simple linear regression. Data collection techniques by distributing research questionnaires to grade 8 students. In this study, researchers analyzed data using descriptive analysis, prerequisite tests and simple linear regression analysis. The results of this study indicate that there is a significant positive influence of online game addiction on trash talking, so the higher the game addiction, the higher the trash talking will be with the results of a simple linear regression analysis as follows equation  $y = 36.907 + 0.311$  states that the results are positive which means there is indeed a significant positive influence of online game addiction on trash talking. Suggestions for further research are to consider other factors that can influence trash talking behavior and conduct intervention research to reduce online game addiction and trash talking.*

**Keywords:** *Addicted, Game online, Trash talking*

### Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini mencakup kecanduan game pada siswa-siswi dari tingkat SD sampai tingkat SMA yang memang sudah menyebar berbagai jenis *game online*. Dari game inilah mereka bisa melakukan yang namanya perilaku *trash talking*. Perilaku *trash talking* ini dapat di lakukan secara online pada *game online*. Anak-anak di zaman sekarang dapat menirukan apapun yang dikatakan oleh seseorang melalui media online termasuk pada *game online*. Efek kecanduan inilah yang kemungkinan besar dapat menimbulkan adanya *trash talking*. Pada penelitian ini meneliti mengambil SMP gedeg swasta Mojokerto sebagai responden. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap *trash talking* siswa kelas 8 SMP gedeg swasta Mojokerto. Hipotesis sementara yang diajukan adalah bahwa terdapat pengaruh positif antara kecanduan *game online* terhadap *trash talking* siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan kuantitatif regresi linier sederhana. Teknik pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner penelitian

### Article History

Received: Agustus 2024

Reviewed: Agustus 2024

Published: Agustus 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Liberosis.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

padal siswa kelas 8. Pada penelitian ini peneliti menganalisis data menggunakan analisis deskriptif, uji prasyarat dan analisis regresi linier sederhana. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif signifikan kecanduan *game online* terhadap *trash talking*, jadi semakin tinggi kecanduan *game* maka akan semakin tinggi juga *trash talking* dengan hasil analisis regresi linier sederhana sebagai berikut persamaan  $y = 36.907 + 0,311$  menyatakan bahwa hasilnya positif yang berarti memang ada pengaruh positif signifikan kecanduan *game online* terhadap *trash talking*. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sebaiknya lebih mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku *trash talking* dan melakukan penelitian intervensi untuk mengurangi adanya kecanduan *game online* dan *trash talking*.

**Kata Kunci:** Kecanduan, *Game online*, *Trash talking*

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi di zaman sekarang sudah mempengaruhi aspek-aspek dalam kehidupan. Teknologi yang sudah berkembang tidak dapat terlepas dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi ini juga mempunyai studi, implementasi dukungan dan manajemen sistem informasi yang berbasis dengan komputer baik itu dalam bentuk perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat lunak di sini untuk mendukung proses pengolahan, penyimpanan dan pertukaran informasi dalam berbagai konteks dan aplikasi. Dengan berkembangnya teknologi ini juga berkembanglah yang namanya *game online*. Menurut Nurdilla dikutip dari (Fatimah 2022) kecanduan pada *game online* adalah kondisi berlebihan di mana pengguna ini terus-menerus terlibat dalam permainan tersebut dan mengalami kesulitan untuk menghentikan aktivitasnya. Permainan *game online* memang sangat seru dan bisa menimbulkan kecanduan bagi pemain. Game yang seru inilah bisa menjadi salah satu faktor yang membuat anak-anak zaman sekarang kecanduan *game online* dan menghabiskan banyak waktu untuk memainkan game tersebut. Kecanduan pada *game online* adalah salah bentuk dari salah satu kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet, yang sering dikenal sebagai *Internet Addictive Disorder* (Kustiawan et al. 2019). Di kalangan anak-anak muda di zaman sekarang cenderung mereka suka bermain game dan melupakan aktivitas mereka sebagai pelajar. Selain aktivitas tersebut mereka juga sering melupakan aktivitas makan dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bahkan remaja sangat zaman sekarang banyak yang sering bermain game hingga tengah malam, sehingga jam tidur mereka menjadi berkurang. Remaja yang kurang tidur, yang rela bermain *game online* sampai tengah malam itu sudah mengalami kecanduan *game online*. Mereka merelakan tidur mereka sendiri untuk bermain *game online*. Ada 4 indikator seseorang yang dikatakan mengalami kecanduan *game online* menurut Chen dan Chang di (Rohman 2018) : *Compulsion*, *Withdrawal*, *Toleransi*, *Masalah interpersonal* dan *kesehatan*. Dampak kecanduan *game online* ini terdiri dari 5 aspek yaitu kesehatan, psikologis, akademik, sosial dan keuangan (Novrialdy 2019).

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), 42,23% konsumen *game online* menghabiskan waktu untuk bermain game lebih dari 4 jam dalam sehari. Selain itu survei tersebut juga menunjukkan bahwa Persentase kecanduan *game online* di Indonesia adalah 46,2% untuk anak usia 0 hingga 18 tahun, 38,5% untuk mereka yang berusia 18-25 tahun, dan presentasi 15,3% untuk mereka yang berusia diatas 25 tahun. Selain itu survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet 2023 juga disebutkan bahwa penggunaan internet di Indonesia terus meningkat di setiap tahunnya, bahkan saat ini mencapai 215 juta pengguna (Nabilah Muhamad 2023). Hal ini dapat menunjukkan bahwa adanya tren meningkatnya kecanduan *game online* di Indonesia. Pelajar di zaman sekarang banyak yang sedang kecanduan game. Dampak *game online* bagi remaja atau siswa adalah kecenderungan mereka menjadi

kurang termotivasi dalam belajar dan lebih sering menghabiskan waktu senggang untuk bermain *game online*, mereka juga akan mencuri-curi waktu untuk bisa bermain game. Pada umumnya mereka bermain game terpengaruh oleh pergaulan teman-teman mereka yang membuat pelajar tersebut ikut bermain *game online*. Belajar tersebut banyak yang kecanduan *game online* karena mereka merasa belum bisa menyelesaikan permainan sampai dengan level tertinggi. Jadi mereka akan terus-menerus bermain hingga poin mereka terus bertambah dan level kemenangan mereka menjadi semakin tinggi. Hal inilah yang membuat pelajar kecanduan *game online*.

Di dalam *game online* biasanya terdapat komunikasi secara virtual. Jadi, antara satu pemain dengan pemain lainnya bisa berkomunikasi secara virtual. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor remaja atau anak-anak zaman sekarang juga bermain *game online*. Mereka bisa berinteraksi walaupun mereka tidak berjumpa secara langsung, jadi meskipun satu pemain di Jawa timur dan satu pemain di Jawa tengah mereka tetap bisa berkomunikasi secara virtual. Biasanya mereka bermain secara random untuk mendapatkan teman bermain secara virtual, biasanya dengan 4 sampai 5 orang per timnya. Dari situlah mereka yang sebelumnya tidak saling mengenal, tetapi bertemu random di dalam game mereka menjadi saling mengenal. Dan mereka bisa berteman di dalam game tersebut. Tetapi tidak semua bisa berteman di dalam game. Terkadang jika teman random bermain mereka tidak bisa bermain atau tidak jago dalam permainan tersebut banyak pemain yang menjadi jengkel dan memicu terjadinya *Trash talking*. *Trash talking* menurut Yip, Schweitzer dan Nurmohamed dalam (Putri, Hamiyati, and Doriza 2020) adalah perilaku berbicara dengan kasar yang mendorong persaingan atau memotivasi individu, bentuknya seringkali mencakup tindakan menyombongkan diri, mengintimidasi, dan mengurangi semangat lawan baik secara lisan maupun non-verbal. Jadi *trash talking* dalam *game online* adalah perilaku ejekan lisan yang terjadi antara pemain selama mereka bermain di dalam game secara online. *Trash talking* dalam *game online* merupakan fenomena perilaku dalam berkomunikasi pemain dalam bentuk kata-kata kasar. Remaja-remaja yang melakukan tindakan *trash talking* ini biasanya tidak akan ragu untuk mengatakan apapun seperti penghinaan fisik hingga rasisme dan sampai dengan penghinaan kepada orang tua.

Ketersediaan akses *game online* yang semakin luas dan semakin mudah diakses, menjadikan tidak hanya remaja SMA saja yang bisa mengakses *game online* tersebut tetapi juga dijangkau oleh anak-anak SMP. Lingkungan di dalam *game online* inilah yang bisa memicu emosi dan frustrasi anak-anak yang bermain game. Remaja dan anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan jika mereka melihat pemain di *game online* melakukan perkataan kasar atau *trash talking* mereka akan cenderung meniru perilaku tersebut. Terutama jika itu dianggap sebagai cara untuk menunjukkan kekuatan atau mendapatkan pengakuan supaya terlihat lebih keren. Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kemampuan anak-anak atau remaja dalam mengelola emosi mereka sendiri, terutama ketika mereka mengalami kekalahan atau frustrasi dalam *game online*. Ini dapat memicu perilaku *trash talking* sebagai respon terhadap emosi mereka.

Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan teori behavior yang menjelaskan bagaimana perilaku individu dipelajari dan dibentuk melalui interaksi dengan lingkungan. Teori behaviorisme dipelopori oleh B.F. Skinner sekitar tahun 1957 (Idham 2019). Menurut Skinner, tingkah laku seseorang itu bisa terjadi melalui dua proses yaitu *stimulus* dan *respons*, yang paling penting adalah mengulang-ulang sendiri dalam bentuk respon. Oleh karena itu pada teori ini dinamakan teori behaviorisme. Jadi teori-teori behaviorisme ini adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi dengan stimulus dan respon. Dalam konteks penelitian ini, teori behavior dapat membantu menjelaskan bagaimana siswa kelas 8 SMP Gedeg Mojokerto belajar dan meniru perilaku *trash talking* dari lingkungannya, seperti teman sebaya, influencer di media sosial, atau karakter dalam *game online*. Teori behaviorisme ini selaras dengan teori penalaran moral Al Ghazali, yang menyatakan bahwa akhlak dapat berubah dengan cara pembiasaan (Md Sham, Yaqin, and Wachidah 2021).

Karena adanya masalah di atas maka peneliti mengambil judul "Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap *Trash talking*" yang diharapkan bisa meningkatkan kesadaran akan hubungan antara kedua hal tersebut. Dengan memahami hubungan antara kecanduan *game online* dan *trash talking* peneliti berharap bahwa pemain dapat meningkatkan kesadaran akan adanya dampak

negatif dari *trash talking*, meningkatkan keterampilan manajemen emosi atau mengatur emosi dengan baik, menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif dan inklusif.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif mengutamakan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka serta analisis data menggunakan metode statistik (Wijayanti 2015). Metode kuantitatif adalah suatu disiplin ilmu dan seni yang terkait dengan prosedur-prosedur pengumpulan data, analisis data serta interpretasi hasil analisis untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk membuat kesimpulan dan pengambilan keputusan (Santoso and Madiistriyatno 2021). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami hubungan antar variabel. Penelitian ini menguji apakah terdapat korelasi antara variabel-variabel tersebut, seberapa kuat hubungannya dan arah hubungannya (Nurlan 2019).

Populasi pada penelitian ini yaitu 120 anak dari kelas 8 SMP gedeg swasta Mojokerto. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling. Pemilihan sampel ini berdasarkan karakteristik khusus dalam populasi yang memiliki keterkaitan yang dominan sehingga bisa mencapai tujuan penelitian (Cahnia, Darubekti, and Samosir 2021). Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus slovin (Machali 2021). Berdasarkan perhitungan di atas jumlah sampel minimum yang dibutuhkan untuk populasi 120 dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin of error 5% adalah 92 responden. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu yang pertama observasi, observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana keadaan atau kondisi saat melakukan penelitian. Yang kedua yaitu kuesioner, kuesioner ini merupakan sesuatu hal yang penting dalam penelitian kuantitatif karena pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner bertujuan untuk bisa memperoleh informasi dari responden yang telah ditentukan. Kisi-kisi instrumen variabel kecanduan *game online* mempunyai enam indikator yaitu bermain game selama 3-4 jam perhari, kesulitan untuk mengelola waktu, mendapatkan kesenangan ketika bermain game, perasaan tidak senang ketika tidak bermain game, selalu melakukan pengulangan kembali pada saat bermain, tidak memikirkan kesehatan mereka sendiri. Dari beberapa indikator tersebut muncullah pertanyaan-pertanyaan kuesioner sebanyak 20 butir pertanyaan. Kisi-kisi instrumen *trash talking* mempunyai 5 indikator yaitu suka memprovokasi, melakukan intimidasi, mengajak seseorang, berbicara kasar dan menyakiti hati orang lain. Dari instrumen-instrumen tersebut menghasilkan 16 butir pertanyaan kuesioner. Kuesioner pada penelitian ini juga sudah melalui tahap uji reliabilitas dan uji validitas.

Teknik analisis data pada penelitian ini melibatkan data yang sudah dikumpulkan dari kuesioner dan menjadi informasi untuk pengujian hipotesis dan analisis deskriptif. Pada penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui seberapa besar kecanduan *game online* dan *trash talking* pada siswa. Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti melakukan uji prasyarat analisis, terdapat 2 uji prasyarat analisis pada penelitian ini yaitu uji normalitas uji linieritas. Uji normalitas ini digunakan untuk menguji data apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak sedangkan uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Pengujian Hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis statistik regresi linier sederhana. Peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah variabel bebas dan Variabel terikat memiliki pengaruh negatif atau positif. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui dugaan sementara dari penelitian (Mustofa 2013). Hipotesis pada penelitian ini ada dua yaitu yang pertama ha terdapat pengaruh signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dan perilaku *trash talking*, kemudian Ho tidak ada pengaruh signifikan antara tingkat kecanduan *game online* dan *trash talking*

### Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengambilan data yang disebar pada seluruh ke anak pada kelas 8 SMP 8 Mojokerto peneliti menghitung data tersebut menggunakan statistik SPSS 23. Analisis data hasil dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua yaitu bagaimana kecanduan

*game online* siswa kelas 8 SMP Gedeg Swasta Mojokerto dan bagaimana *Trash talking* siswa kelas 8 SMP Gedeg Swasta Mojokerto. Untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu bagaimana kecanduan game siswa kelas 8 SMP Gedeg Swasta Mojokerto.

**Tabel 1**  
**Analisis Deskriptif Kecanduan *Game online***

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
KecanduanGame	92	33	89	52,59	12.425	154.337
Valid N (listwise)	92					

Dari tabel analisis deskriptif di atas dapat dilihat rata-rata atau mean kecanduan *game online* sebesar 52,59. Pada tabel kriteria skor analisis deskriptif dapat dilihat bahwa 52,59 berada pada kriteria sedang. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa kelas 8 SMP Gedeg Swasta Mojokerto berada pada kecanduan game yang sedang.

**Tabel 2**  
**Analisis Deskriptif *Trash talking***

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
TrashTalking	92	32	74	53.24	8.296	68.821
Valid N (listwise)	92					

Dari tabel analisis deskriptif terdapat hasil sebagai berikut rata-rata dari variabel y yaitu sebesar 53,24 yang berarti pada tabel kriteria sport analisis deskriptif dapat dilihat berada pada kriteria sedang. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa kecanduan *trash talking* pada siswa kelas 8 SMP Gedeg Swasta Mojokerto berada pada *trash talking* yang sedang.

Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linier sederhana merupakan suatu persamaan untuk bisa mendapatkan hubungan secara matematis dengan bentuk persamaan antara variabel bebas (X) dengan variabel tak bebas (Y) (Bhirawa 2020). Analisis regresi pada Banten ini dihitung menggunakan SPSS 23, dan menghasilkan hasil statistik analisis regresi linear sederhana sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Uji Regresi Linier Sederhana**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	36.907	3.366		10.966	.000
	Kecanduan Game	.311	.062	.465	4.985	.000

Dari hasil statistik di atas SPSS 23 telah dilakukan uji regresi yang menghasilkan persamaan  $y = 36,907 + 0,331x$  dari persamaan tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil dari uji regresi bernilai positif yang artinya ada pengaruh positif signifikan kecanduan *game online* terhadap *trash talking*. Dari tabel koefisien juga dapat dilihat dari nilai r yang bernilai 0,465 yang berarti persentase dari variabel bebas yaitu kesatuan *game online* terhadap Variabel terikat yaitu *trash talking* dapat dilihat pada koefisien determinasi. Yaitu bernilai sebesar 0,216 yang dapat diartikan pada

pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 21,6% sedangkan sisanya 78,4% dapat dipengaruhi oleh factor lain.

### Pembahasan

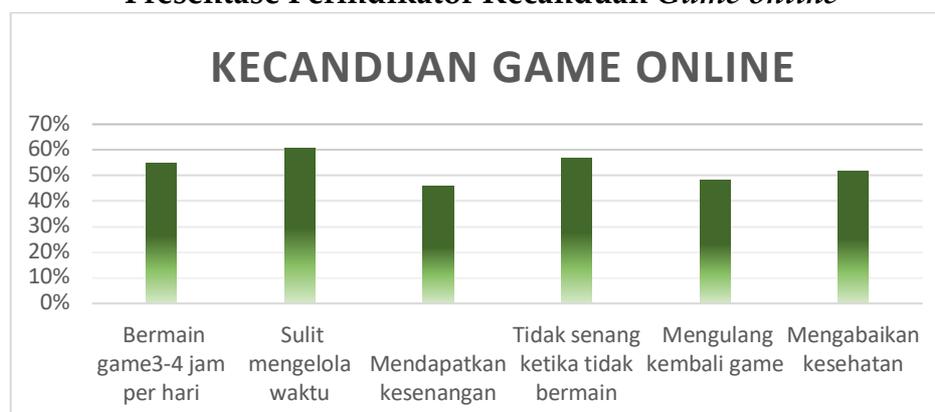
Berdasarkan hasil penelitian di atas yang dilakukan pada siswa kelas 8 SMP Gedeg Swasta Mojokerto diketahui memiliki tingkat kecanduan game pada siswa kelas 8 berada pada kriteria sedang dengan skor 52, 59. Sedangkan untuk *trash talking* siswa berada pada kriteria yang sedang pernah berada pada rata-rata skor 53,24. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana variabel kecanduan *game online* terhadap *trash talking* yaitu menghasilkan persamaan  $y = 36.907 + 0,311$  yang menunjukkan bahwa memang ada pengaruh positif kecanduan *game online* terhadap *trash talking*, besar pengaruh nya yaitu sebesar 21,6% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain.

Dari hasil yang telah di paparkan diatas sesuai dengan teori behaviorisme yang dikemukakan oleh B. F Skinner "bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan eksternal atau perilaku individu dipelajari dan dibentuk melalui interaksi dengan lingkungan mereka"(Idham 2019). Berdasarkan hasil yang dibahas ada hubungan positif antara kecanduan game dengan perilaku *trash talking* siswa, siswa yang kecanduan game ini mungkin bisa memiliki pola perilaku yang tidak terkendali atau impulsif saat mereka sedang berinteraksi dengan teman atau lawan main dalam permainan.

Sependapat dengan teori behaviorisme karena kecanduan game bisa menjadi stimulus eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku individu Contohnya seperti perilaku *trash talking* pada siswa kelas 8. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Ridwan Fajar Ramadhan dkk dengan judul hubungan kecanduan *game online* mobile Legends terhadap perilaku *trash talking* yang menghasilkan hasil positif, siswa yang memiliki sikap kecanduan *game online* semakin tinggi peluang siswa itu untuk bisa melakukan perilaku *trash talking*. Dengan nilai koefisien sebesar 0,454 yang berarti analisis korelasi nya signifikan (Fajar Ramadhan, Zaimah Dalimunthe, and Dian Dia Conia 2023).

Selain penelitian dari Ridwan ada juga penelitian dari Nurul Warits dkk yang juga mengatakan bahwa memang ada fenomena *trash talking* pada *game online* MLBB. Dan memang ketika kekurangan sudah menganggap hal tersebut sebagai hal yang sudah biasa dan perilaku yang dilakukan tersebut memberikan pengaruh yang besar dalam jalannya permainan. Dari sini dapat dilihat bahwa memang pada saat ini *game online* sudah marak di kalangan remaja SMP maupun SMA. Oleh karena adanya *game online* tersebut memungkinkan siswa-siswa untuk berperilaku *trash talking* (Putri et al. 2020). Secara lebih detail peneliti menjelaskan adanya seberapa besar pengaruh perindikator:

**Gambar 1**  
**Presentase Perindikator Kecanduan Game online**



Di sini yang paling tinggi itu yang pertama sulit mengelola waktu indikator inilah yang persentasenya paling besar pada siswa kelas 8. Indikator selanjutnya yang paling tinggi yaitu tidak senang ketika tidak bermain game sebesar 57%, yang ketiga yaitu bermain game 3 sampai 4 jam per hari yaitu persentasenya sebesar 55%, selanjutnya mengabaikan kesehatan mereka sebesar 52% dan mengulang kembali game mempunyai persentase indikator 48%. Sering kecanduan games *Trash talking* juga memiliki persentase per indikator. Di variabel ini yang paling tinggi yaitu suka memprovokasi seseorang sebesar 70%, yang paling menonjol pada SMP

gede swasta kelas 8 yaitu memprovokasi orang lain. Yang kedua yaitu mengintimidasi orang lain dengan presentasi skor 69%, paling tinggi ketiga yaitu menyakiti hati orang lain dengan presentasi nilai 66 selanjutnya yang paling rendah ada dua yaitu indikator juga mengajak dan berbicara kasar dengan presentase 63 dan 63% dan 65%. Selanjutnya yaitu presentase perindikator *trash talking*:

**Gambar 2**  
**Presentase Perindikator *Trash talking***



Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa indikator yang paling tinggi yaitu indikator suka memprovokasi orang lain yang bernilai 70% dan indikator mengintimidasi orang lain sebesar 69% indikator inilah yang memiliki nilai paling tinggi dan harus diperhatikan oleh guru dan wali murid. Selanjutnya indikator menyakiti hati orang lain sebesar 66% dan berbicara kasar sebesar 65% merupakan indikator dengan presentase yang sedang daripada indikator sebelumnya, hal ini juga perlu diperhatikan karena tindakan menyakiti hati orang lain dan berbicara kasar merupakan hal yang negatif untuk siswa. Indikator yang paling rendah yaitu suka mengejek dengan nilai 63%.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dengan judul "pengaruh kecanduan *game online* terhadap *trash talking* siswa kelas 8 SMP gedeg Mojokerto" cepat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pada penelitian ini sesuai hasil yang telah dijabarkan di atas menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa kelas 8 SMP Mojokerto berada pada rata-rata 52,59 yang berarti tingkat kecanduan *game online* berada pada tingkat sedang. Dapat dikatakan sedang karena rerata pada kriteria skor 47-73. Skor tertinggi dari presentasi indikator pada kategori kecanduan game ini adalah 61% dengan indikator mengalami kesulitan untuk mengatur waktu ketika mereka bermain game.

Untuk perilaku *trash talking* pada siswa SMP gedeg swasta Mojokerto juga berada pada kategori yang sedang. Dengan nilai rata-rata sebesar 53, 24 maka dikatakan sedang. Dapat dikatakan sedang karena pada tabel kriteria sekolah berada pada rerata 38-59. Skor tertinggi yang mempengaruhi *trash talking* berdasarkan presentasi berindikator yaitu suka memprovokasi atau mengajak orang lain untuk melakukan hal buruk yang berada pada skor 70%. Hal ini dikarenakan memang adanya komunikasi antara pemain satu dengan pemain lain secara online dan bisa membuat mereka terpengaruh untuk melakukan *trash talking*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis statistik yaitu ada pengaruh positif signifikan variabel kecanduan *game online* terhadap *trash talking* SMP gedeg swasta mojokerto, dikatakan ada pengaruh karena tingkat signifikasinya adalah 0,00 yang berarti kurang dari 0,05 dan mendapatkan persamaan regresi  $y = 36,907 + 0,311x$ . Yang berarti dapat disimpulkan bahwa jika semakin tinggi kecanduan *game online* pada seseorang maka juga akan semakin tinggi *trash talking*. Pengaruh kecanduan game terhadap *trash talking* yaitu sebesar 21,6% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor yang lain.

Saran yang pertama yaitu untuk peneliti selanjutnya, Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian tentang kecanduan *game online* dan *trash talking* sebaiknya lebih mempertimbangkan faktor-faktor yang lain yang dapat mempengaruhi perilaku *trash talking*.

Selain mencari faktor lain peneliti selanjutnya sebaiknya juga melakukan penelitian intervensi untuk bisa mengurangi adanya kecanduan *game online* dan *trash talking*. Untuk lembaga Pendidikan, perlu adanya pengawasan dan edukasi terkait dengan indikator-indikator yang mempunyai nilai yang tinggi yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* dan *trash talking*. Membekali siswa-siswanya untuk mengembangkan kebiasaan bermain yang sehat dan komunikasi yang lebih baik.

### Daftar Pustaka

- Bhirawa, W. T. 2020. "Proses Pengolahan Data Dari Model Persamaan Regresi Dengan Menggunakan Statistical Product and Service Solution (SPSS)." *Jurnal Mitra Manajemen* 7(1).
- Cahnia, Zelika Anggun, Nurhayati Darubekti, and Fransiska Timoria Samosir. 2021. "Pemanfaatan Mendeley Sebagai Manajemen Referensi Pada Penulisan Skripsi Mahasiswa Program Studi Perpustakaan Dan Sains Informasi Universitas Bengkulu." *Palimpsest: Journal of Information and Library Science* 12(1):48–54.
- Fajar Ramadhan, Ridwan, Raudah Zaimah Dalimunthe, and Putri Dian Dia Conia. 2023. "Hubungan Kecanduan *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku *Trash talking*." *Diversity Guidance and Counseling Journal* 1(2):1–11.
- Fatimah, Fira Sayyidatina. 2022. "Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Komunitas Anbu Project." *Bimbingan Dan Konseling Banyuwangi* 1(1):7–12.
- Idham, Mahmud. 2019. "TEOR BEHAVIOR.Pdf."
- Kustiawan, Andri Arif, M. Or, Andy Widhiya Bayu Utomo, and M. Or. 2019. *Jangan Suka *Game online*: Pengaruh *Game online* Dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Machali, Imam. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Md Sham, Fariza, Ainul Yaqin, and Hajar Nurma Wachidah. 2021. "Moral Reasoning Theory: Between Kohlberg's and Al-Ghazali's Perspective." *International Journal of Islamic Thought* 20:25–33. doi: 10.24035/ijit.20.2021.207.
- Mustofa, Akhmad. 2013. *Uji Hipotesis Statistik*. Gapura Publishing. com.
- Nabilah Muhamad. 2023. "Mayoritas Konsumen *Game online* Main Lebih Dari 4 Jam Sehari." *Databoks*. Retrieved (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>).
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan *Game online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148–58.
- Nurlan, Fausiah. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Putri, Nurul Warits Marinsa, Hamiyati Hamiyati, and Shinta Doriza. 2020. "Dampak *Game online*: Studi Fenomena Perilaku *Trash-Talk* Pada Remaja." *Jurnal Psikologi Malahayati* 2(2):72–85.
- Rohman, Khabibur. 2018. "Agresifitas Anak Kecanduan *Game online*." *Martabat* 2(1):155–72.
- Santoso, Imam, and Harries Madiistriyatno. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media.
- Wijayanti, Ratna. 2015. "Buku Ajar Metodologi Penelitian." *Angewandte Chemie International Edition* 5–24.