



Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja pada Keluarga di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026

The Relationship between the Intensity of Playing Online Games and the Quality of Verbal Interactions of Adolescents in Families at State Vocational High School 37 Jakarta in 2026

Ardianus Mone¹, Emi Yuliza², Indri Sarwili³

Universitas Indonesia Maju

Email Korespondensi: moneadi736@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 04-06-2026

Revised : 06-06-2026

Accepted : 08-06-2026

Published : 10-06-2026

Abstract

The family is the first and most important educational institution for children. It is within the family that children begin their development, both physical and spiritual. The family's primary role in children's education is in instilling attitudes and values, developing talents and interests, and fostering personality. As for those who act as educators in religious education in the family are parents, namely fathers and mothers and all people who are responsible for the development of the child such as grandfathers, grandmothers, uncles, aunts and older siblings. This study aims to determine the Relationship of the Intensity of Playing Online Games to the Quality of Verbal Interaction of Adolescents in 10th Grade Families at SMK Negeri 37 Jakarta in 2026. This study uses a correlation analytic research type with a cross-sectional approach. The population in this study were 10th grade male students at SMK Negeri 37 Jakarta, totaling 205. Response Techniques Used Probability sampling technique stratified Random sampling Data Analysis Using the chi Square test With. The statistical test obtained a p-value of 1.506. Therefore, it can be concluded that there is no relationship between the intensity of playing online games and the quality of verbal interaction among adolescents in 10th-grade families at SMK Negeri 37 Jakarta. Conclusion: There is no relationship between the intensity of playing online games and the quality of verbal interaction among adolescents in 10th-grade families at SMK Negeri 37 Jakarta in 2026.

Keywords: *Intensity of playing online games, quality of verbal interaction*

Abstrak

Keluarga merupakan pendidikan pertama dan yang utama bagi anak. Karena dalam keluargalah anak mengawali perkembangannya. Baik itu perkembangan jasmani maupun perkembangan rohani. Peran keluarga dalam pendidikan bagi anak yang paling utama ialah dalam penanaman sikap dan nilai hidup, pengembangan bakat dan minat, serta pembinaan kepribadian. Adapun yang bertindak sebagai pendidik dalam pendidikan agama dalam keluarga ialah orang tua yaitu ayah dan ibu serta semua orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak itu seperti kakek, nenek, paman, bibi dan kakak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026. penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik correlation dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki – laki kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta yang berjumlah 205 Respon Teknik yang Digunakan *Probabiliti sampling teknik stratifien Rondon sampling* Analisis Data Menggunakan *uji chi Square* Dengan . Uji statistik di dapatkan nilai (p-value 1.506) Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta : Kesimpulan Tidak Ada Hubungan Intensitas Bermain Game



Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Game Online, Kualitas Interaksi Verbal

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan pendidikan pertama dan yang utama bagi anak. Karena dalam keluarganya anak mengawali perkembangannya. Baik itu perkembangan jasmani maupun perkembangan rohani. Peran keluarga dalam pendidikan bagi anak yang paling utama ialah dalam penanaman sikap dan nilai hidup, pengembangan bakat dan minat, serta pembinaan kepribadian. Adapun yang bertindak sebagai pendidik dalam pendidikan agama dalam keluarga ialah orang tua yaitu ayah dan ibu serta semua orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak itu seperti kakek, nenek, paman, bibi dan kakak. Namun yang paling utama ialah ayah dan ibu (Taubah, Mafatihatus 2019)

Setiap individu akan mengalami berbagai peristiwa dan pengalaman pribadi dalam tiap waktu hidupnya. Setiap manusia pasti memiliki permasalahan yang berbeda-beda, baik permasalahan itu mudah diselesaikan ataupun permasalahan yang sulit diselesaikan. Semua itu adalah proses kehidupan yang akan berpengaruh pada diri sendiri dan pada lingkungan. Salah satu masalah yang terjadi dan tidak direncanakan ataupun tidak terduga adalah kasus perceraian orang tua. Kadangkala perceraian adalah satu-satunya jalan bagi orang tua untuk dapat terus menjalani kehidupan sesuai yang mereka inginkan. Meskipun begitu, apapun alasannya, perceraian selalu menimbulkan akibat buruk pada anak, meskipun dalam kasus tertentu perceraian dianggap merupakan alternatif terbaik daripada membiarkan anak tinggal dalam keluarga dengan kehidupan pernikahan yang buruk. (Jumiati, Riska, 2019).

Perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya: agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku. Emosi itu ada dua jenis, yaitu emosi positif dan negatif. Emosi positif merupakan reaksi psikologis sebagai tanda adanya kepuasan terhadap berbagai keputusan yang dirasakan remaja, dan emosi negatif diakibatkan ketidakpuasan terhadap berbagai kebutuhan itu. Perkembangan emosi remaja akan stabil dan membaik jika berada dalam pengawasan keluarga yang baik, lingkungan yang baik serta pendidikan agama yang baik (Ferdian, 2023)

Remaja berada pada rentang usia 12-17 tahun (Hurlock, 2010). Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Menurut Oblinger & Oblinger (2005) remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019)

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat



dengan *stereotype* periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015), penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012). Sebagai contoh, seorang remaja asal Taiwan meregang nyawa setelah bermain *game online* selama 40 jam tanpa henti (Rania, 2018).

Durasi bermain *game online* pada remaja di SMK Negeri 37 Jakarta dalam waktu 1-3 jam/hari (30,5%). Rata-rata remaja bermain *game online* terdapat pada rentang waktu 3-5 jam/hari (36,4%). Remaja yang bermain *game online* lebih dari 5 jam/hari (33,1%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata remaja di SMK Negeri 37 Jakarta dalam bermain *game online* tergolong dalam intensitas sedang. Penentuan intensitas durasi dalam bermain *game online* sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan 3 oleh Sandya dan Ramadhani (2021) yang menyatakan bahwa durasi bermain *game online* dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam dikategorikan sedang, dan 1-2 jam dikategorikan rendah.

Bermain *game online* yang terlalu sering hingga mencapai tingkat kecanduan mengakibatkan beberapa dampak. Salah satu dampak dari kecanduan bermain *game online* diantaranya adalah menyebabkan remaja menjadi mengabaikan waktu tidur, hobi, hingga dalam bersosialisasi. Dampak sosialisasi yang paling dekat adalah komunikasi dengan keluarga. Hubungan bermain *game online* terhadap komunikasi dalam keluarga juga peneliti temukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Irianto, dkk (2020) yang menyatakan bahwa sifat anak menjadi berubah yang awalnya penurut menjadi susah untuk menuruti perintah atau apa yang dikatakan orang tua. Sikap anak menjadi acuh tak acuh kepada lingkungan sekitar dikarenakan *game online* membuat konsentrasi anak menjadi sangat fokus sehingga tidak menghiraukan lingkungan sekitarnya.

Komunikasi merupakan hal yang terpenting dalam hubungan antar manusia, khususnya hubungan antar pribadi di lingkungan keluarga. Komunikasi efektif yang terjalin antara semua anggota keluarga dapat menciptakan suasana kebersamaan, dan saling pengertian antar anggota keluarga. Komunikasi interpersonal yang terjadi dalam keluarga melibatkan orang tua dengan anak. Dampak yang terjalin dengan baik antara orang tua dan anak tidak hanya diukur dengan kebutuhan materiil saja, tetapi kebutuhan mental spiritual merupakan ukuran keberhasilan dalam menciptakan hubungan tersebut. Kasih sayang yang diberikan orang tua kepada anak juga menjadi faktor penting terjalinnya komunikasi yang baik dalam keluarga (Djamarah, 2023).

Hubungan yang muncul berkaitan dengan psikis adalah kecanduan *game online*. Apabila sudah sampai pada tahap kecanduan maka waktunya akan dihabiskan untuk bermain *game online*. Tentunya hal ini akan berdampak buruk bagi si pemain. Mulai dari emosional pecandu *game online* akan terganggu, prestasi belajar di sekolah akan menurun karena malas belajar hingga menjadi kurang peduli terhadap lingkungan disekitarnya (Surbakti, 2017).

Temuan senada dipaparkan oleh Erik dan Syenshie (2020), *game online* memiliki dampak terhadap perilaku sosial seseorang, antara lain mengakibatkan dampak sosial dengan keluarga, teman, dan lingkungan menjadi berkurang karena pergaulan sebatas di *game online* saja. Selain itu *game online* membuat seseorang berperilaku acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Interaksi



yang muncul ketika bermain game online bersifat satu arah dengan handphone sehingga seseorang memiliki sifat kepribadian tertutup (Erik dan Syenshie, 2020).

Konflik yang muncul di dalam keluarga salah satunya disebabkan karena si anak terlalu fokus bermain game online dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Si anak yang sedang fokus bermain game online cenderung menjadi susah disuruh terutama oleh orang tuanya. Sikap yang ditunjukkan si anak karena susah disuruh tersebut terkadang membuat orang tuanya menjadi marah. Selain susah disuruh, kepekaan si anak terhadap lingkungan sekitarnya pun menjadi berkurang karena ia asik bermain game online. Berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar menyebabkan hubungan sosialnya menjadi terganggu dan bahkan cenderung untuk menutup diri.

Sikap agresif yang muncul pada remaja juga diakibatkan karena bermain game online. Permainan yang diberikan memiliki unsur yang beraneka ragam seperti, unsur petualangan, hiburan, bahkan unsur kekerasan. Unsur kekerasan yang disajikan dalam permainan game online mengakibatkan si pemain dapat meniru adegan tersebut. Contoh sikap kekerasan tersebut dapat berupa perilaku agresif verbal maupun fisik. Perilaku verbal misalnya mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, dan lain-lain. Sedangkan perilaku fisik dapat berupa munculnya amarah, berkata-kata kasar, hingga memukul (Haqq, 2016).

Hubungan intensitas bermain game online terhadap kualitas interaksi verbal remaja pada kualitas relasi orang tua dan remaja telah banyak diteliti. Namun data empiris tentang hubungan intensitas bermain game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal orang tua pada remaja dari perspektif remaja belum banyak. Peneliti merasa perlu adanya data empiris yang juga membuktikan ada tidaknya pengaruh antara kedua 7 variabel tersebut dimana sumber data (informasi) diperoleh dari penilaian remaja terhadap kualitas komunikasi interpersonal orang tuanya. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data yang mendukung atau tidak mendukung dari penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya (Mustofa, 2022)

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan penelitian untuk mendapatkan data empiris tentang bagaimana Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan mewawancarai di SMK Negeri 37 Jakarta terdapat 10 remaja bahwa menunjukkan beberapa fenomena yang terjadi, interaksi yang dilakukan oleh game sangat berbeda dari apa yang dilakukan dalam dunia game dan dunia nyata, dikarenakan di dalam game mereka dapat menemukan orang yang dapat diajak untuk berinteraksi adalah hal yang disukai oleh para gamers sedangkan ketika di kehidupan nyata seorang gamers terkadang tidak menemukan orang yang dapat diajak berinteraksi dengan dia. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026

METODE

Penelitian ini menggunakan kuantitatif, Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik correlation dengan pendekatan cross sectional., Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 37 Jakarta Pada tanggal 15 November Tahun 2025 sampai dengan bulan 08 Januari 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki – laki kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta yang



berjumlah 80 orang dan siswa perempuan sebanyak 125 orang yang terdiri dari 10 kelas.. Dengan menggunakan teknik simple random sampling. Simple random sampling sendiri adalah cara pengambilan sampel secara acak sehingga memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 205 Orang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian penelitian ini mengenai Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi *Verbal* Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026. Pada penelitian ini dilakukan pada bulan itu desember bertahun-tahun 2026. dengan jumlah responden 80 orang. Hasil penelitian ini merupakan hasil univariat dan bivariat.

1. Hasil penelitian

a. Analisa univariat

1) Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi Responden Berdasarkan dengan umur

No.	Umur	Frekuensi	Presentasi %
1.	15 Tahun	19	23,8%
2.	16 Tahun	55	68.8%
3.	17 Tahun	6	7.5%
	Total	80	100%

Sumber : Data Olah spss 2026

Tabel 4.1. menunjukkan bahwa responden paling banyak rentang umur 16 sebanyak 55 responden (68.8%)

2) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis kelamin	Frekuensi	Presentasi %
1.	Laki- Laki	13	16.3%
2.	Perempuan	67	83.8%
	Tatol	80	100%

Sumber ; Olah Data Spss 2026

Tabel 4.2 Menunjukkan bawah Responden Paling Tidak banyak Laki-laki yaitu 13 responden (16.3%)

3) Intensitas Bermain Game Online kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta tahun 2026.

Tabel 4 3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Intensitas Bermain Game Online

Intensitas barmain game Online	Frequency	Percent
Valid Baik	32	40.0%
Kurang Baik	48	60.0%
Total	80	100.0%

Sumber Olah Data SPSS 2026.



Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Intensitas Bermain Game Online menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi sebanyak 48 responden (60.0%) sedangkan kategori rendah sebanyak 32 responden (40.0%)

4) Kualitas Interaksi Verbal Kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026

Tabel 4.4 Kualitas Interaksi Verbal Kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026

Intersitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga					
			Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga		Total
			Kurang Baik	Tidak Baik	
Intensitas Bermain Game Online	Baik	Total	23	9	32
		%	28,75%	11,25%	40,0%
	Kurang Baik	Total	40	8	48
		%	50,0%	10,0%	60.0%
Total		Total	63	17	80
		%	78.75%	21.25%	100.0%
P-Value					0,22

Sumber Olah Data Spss 2026

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kualitas Interaksi Verbal remaja pada keluarga di Kelas SMK Negeri 37 Jakarta menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi sebanyak 63 responden (28.75%) sedangkan kategori rendah sebanyak 17 responden (21,25%)

b. Analisa Bivariat

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026. Pemeriksaan bivariat bertujuan untuk mengetahui antara variabel hubungan bebas dengan variabel hubungan bebas *Square*. Tabel 4.4 diskribusi frekuensi responden berdasarkan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

Tabel 4.5 Intersitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga

Intersitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga					
			Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga		Total
			Kurang Baik	Tidak Baik	
Intensitas Bermain Game Online	Baik	Total	23	9	32
		%	28,75%	11,25%	40,0%
	Kurang Baik	Total	40	8	48
		%	50,0%	10,0%	60.0%
Total		Total	63	17	80
		%	78.75%	21.25%	100.0%
P-Value					0,22

Sumber : Olah Data Spss Tahun 2026



Berdasarkan tabel 4.5 di peroleh responden yang memiliki Intensitas Bermain Game Online menunjukan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi sebanyak 48 responden (60.0%) sedangkan kategori rendah sebanyak 32 responden (40.0%) dengan Kualitas Interaksi Verbal sebagian besar responden berada pada kategori tinggi sebanyak 63 responden (28.75%) sedangkan kategori rendah sebanyak 17 responden (21,25%).

Hasil statistik diatas menunjukan nilai uji statistik yaitu *uji Chi Square* di dapatkan, hubungan intensitas bermain game online terhadap kualitas interaksi verbal remaja pada keluarga di SMK negeri 37 diketahui nilai signifikansi atau tandanya adalah 0.22 karena sig harga < Lebih besar dari 0.05 Maka berarti ada intensitas bermain game online terhadap kualitas interaksi verbal remaja pada keluarga di SMK negeri 37 jakarta tahun 2026.

1. Pembahasan

a. Karakteristik Responden.

1) Umur Responden

Berdasarkan Karakteristik umur responden di kelas 10 SMK Negeri 37 Jakarta yaitu 19 orang (23.8%) yang memiliki umur 15 tahun dan 55 orang (68.8%) memiliki 16 tahun, lalu 6 orang (7,5% memiliki 17 tahun. Dapat di simpulkan bahwa Kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta. Sebagian besar berusia 17 tahun, sebagian lagi masih mudah 19 tahun adalah akhir masa pra-dewasa.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Sulliya) dengan jumlah 80 Dilihat dari rentang usia responden, sangat mungkin terlihat bahwa sebagian besar responden adalah orang-orang dewasa 16 bertahun-tahun sebanyak 55 (68.8%).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Yusuf (2020). Game online untuk remaja diartikan sebagai permainan telepon seluler yang menggunakan jaringan internet. Game online adalah game yang dimainkan melalui koneksi online. Menurut Afidatama (2020), dampak negatif bagi para gamer adalah kecanduan, sehingga para ahli terus menghimbau para gamer untuk bisa membatasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game.

Intensitas bermain game online berkaitan dengan ketergantungan seseorang pada game online dan bagaimana hal tersebut memengaruhi ide-ide mereka (misalnya, kesenangan bermain). Intensitas bermain game online dapat menimbulkan kecanduan atau tidak, tergantung dari gejala, waktu, dan hal-hal penting yang dikorbankan untuk memainkan game tersebut, serta pengaruhnya terhadap pikiran pemainnya (Altintas et al., 2019). Ditemukan bahwa ada hubungan antara intensitas game online dan perilaku agresif.

Menurut asumsi peneliti, dengan segala kecanduannya menjadikan individu lebih mementingkan bermain game online dibandingkan berkomunikasi secara langsung pada teman atau keluarga, intensitas bermain game online yang dialami oleh remaja terjadi karena perkembangan teknologi yang sangat pesat dan di lingkungan yang menjadikan anak menjadi kecanduan game online. Apabila remaja tidak di kontrol dalam bermain game online akan menyebabkan perilaku agresif baik itu kepada keluarga atau teman bermain game online.



2) Jenis kelamin

Berdasarkan distribusi karakteristik jenis kelamin remaja Di SMK Negeri 37 Jakarta khususnya perempuan dalam skala besar 67 orang (83.8%), selanjutnya, 13 orang (16.3%). Dapat diduga demikian Kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta dari kelas 10 dan terbanyak adalah perempuan.

Penelitian ini sejalan sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Rahmi Rizky dkk, Berdasarkan data SMK Negeri 37 Jakarta selatan mayoritas dengan jumlah 80 responden sama banyaknya dengan perempuan 67 orang (83.8%).

b. Intensitas Bermain Game Online Terhadap Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

Hasil penelitian ini sejalan dan didukung oleh Kholidiyah (2013) didapatkan hasil adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMK di Surakarta. Semakin tinggi intensitas bermain permainan online maka akan semakin rendah kecerdasan emosional sebaliknya semakin rendah intensitas bermain permainan online maka akan semakin tinggi kecerdasan emosional.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Apriliyani (2020), didapatkan hasil adanya hubungan negatif dan signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional, Semakin tinggi intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya, jika semakin rendah intensitas bermain permainan online seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi. Seo (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa remaja yang bermain permainan online secara berlebihan menunjukkan tingkat emosi negatif yang lebih tinggi seperti depresi, kesepian, kemarahan, permusuhan, dan kecemasan.

Menurut Young (2009), bermain permainan online dengan frekuensi yang berkepanjangan akan berdampak negatif seperti hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar permainan online, salah satunya adalah turunnya motivasi dalam kegiatan belajar dibangku sekolah maupun perkuliahan. Hal ini didukung oleh Angela (2013) dalam penelitiannya yang mengungkapkan remaja yang bermain permainan online secara berlebihan akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena remaja 80 lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas dari sekolah atau kuliah. Penelitian ini didukung oleh Dewandari (2013), didapatkan hasil adanya hubungan yang signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa di kelas 10 SMK Negeri 37 Jakarta, semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah motivasi belajar, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game online maka semakin tinggi motivasi belajar.

c. Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Di SMK Negeri 37 Jakarta. dengan kualitas Interaksi verbal Remaja sebanyak 9 orang (11.25%), Intensitas bermain game Online sedang sebanyak 32 individu (40.0 %). Cara Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga yang



meliputi cara yang paling umum yaitu mengonsumsi tembakau dan kemudian menghirup asapnya, baik kualitas Interaksi verbal Remaja (Susilaningih et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawati & Gunado (2019) menemukan bahwa individu yang bermain *Mobile Legends* dan *PUBG Mobile* menunjukkan kualitas interaksi verbal paling tinggi dibanding individu yang bermain game online lain. *Mobile Legends* dan *PUBG Mobile* merupakan salah satu game online yang didalamnya mengandung unsur-unsur kekerasan. Selain itu, faktor terkenalnya game *Mobile Legends* dan *PUBG Mobile* membuat pemainnya berbondong-bondong ingin mencoba memainkannya, sehingga membuat pemain menjadi ketagihan. Tingginya intensitas bermain game pada seorang gamer bermain mengakibatkan gamer mengalami banyak hambatan serta kekalahan saat bermain. Kekalahan saat bermain dapat memunculkan perilaku agresifitas. Agresivitas memiliki beberapa faktor yang dapat menyebabkan munculnya kecenderungan pada individu salah satunya adalah faktor eksternal seperti frustrasi, yang diakibatkan dari percobaan- percobaan yang tidak berhasil untuk memuaskan kebutuhan, akan mengakibatkan kualitas Interaksi verbal (Asyakur & Puspitadewi, 2017).

Menurut asumsi peneliti adanya hubungan intensitas bermain game online Kualitas Interaksi verbal remaja pada keluarga dikarenakan akibat dari bermain game online secara berulang-ulang yang menyebabkan banyaknya hambatan dan kekalahan ketika bermain game. sehingga cenderung memunculkan perilaku agresif verbal seperti menumpat dan berkata-kata kasar saat bermain game. Intensitas bermain game online yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penurunan kualitas Interaksi verbal dari hasil sosialisasi antar pemain dalam game online.

d. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

Hasil Penelitian ini bertujuan guna menyelidiki hubungan intensitas bermain game online kualitas interaksi verbal pada keluarga. Hipotesis dalam studi ini diterima karena hasil analisis data menggunakan korelasi Pearson menunjukkan korelasi sebesar ($r = 0,22$) dengan tingkat signifikansi sebesar ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan kualitas interaksi verbal remaja pada keluarga di SMK Negeri 37 Jakarta. Dengan demikian, hipotesis penelitian (H_a) diterima, (H_o) ditolak.

Penelitian ini sejalan dengan (Wijayanti Sutha, 2016) mengatakan bahwa terdapat antara Hubungan intensitas bermain game online kualitas interaksi verbal pada remaja keluarga siswa Kelas 10 SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026. Tanggung jawab akan tugas berkaitan dengan disiplin dan para pekerja.

Hasil uji statistik *Chi-Square* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,22. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan hasil $\alpha < 0,05$ artinya terdapat hubungan intensitas bermain game online kualitas interaksi verbal pada remaja keluarga siswa di SMK negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

Berdasarkan hasil penelitian, responden yang memiliki intensitas bermain game online mendukung sebanyak 23 orang (28.75%) dengan cara berperilaku main game online



sebanyak 40 orang (50.0%) masalah ini menyatakan bahwa ada hubungan intensitas bermain game online kualitas interaksi verbal pada remaja keluarga di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

Hal ini diperkuat dengan hasil kondisi dilapangan, ditunjukkan melalui wawancara dengan tiga siswa SMK Negeri 37 Jakarta yang bermain game online mobile legends, siswa mengaku toxic saat bermain game itu wajar terjadi, bahkan saling adu mulut dengan orang yang tidak dikenal. Siswa sering diolok teman-temannya bahkan orang lain ketika tidak sengaja menyebabkan kekalahan. Hal ini sesuai dengan penelitian Hardoni dkk (2019) mengatakan tindakan agresif dapat ditandai dengan perilaku yang suka menyerang individu lain, mengancam dan memiliki perasaan yang emosional. Penelitian ini juga didukung oleh Erizka (2019) yang mengungkapkan lamanya durasi yang digunakan untuk bermain game dapat memicu perasaan emosional, lupa waktu, hingga lupa dengan aktivitas lain.

Wibisono dan Naryoso (2019) mengklaim bahwa bermain game online mobile legends dengan waktu yang lama dapat menyebabkan munculnya tindakan agresif karena dapat menstimulus untuk melakukan intensitas dalam game *mobile legends* hingga menimbulkan sebuah rangsangan untuk melakukan perilaku agresif. Selain itu Oktaviani & Nurjanah (2021) mengungkapkan bahwa perilaku agresif dipengaruhi oleh seberapa intens seseorang memainkan game online *mobile legends*, hal ini mengidentifikasi bahwa gim daring memberi efek buruk bagianak-anak karena mereka bisa bertindak atau terlibat dengan perilaku yang tidak diinginkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Oktaviani dan Nurjanah (2021) yang menunjukkan adanya korelasi positif pada intensitas bermain game online *mobile legends* dengan perilaku agresif pada siswa. Selain itu, Isnaini dkk (2021) mengungkapkan terdapat keterkaitan yang signifikan terkait kedua variabel yaitu intensitas bermain game online mobile Kualitas Interaksi Verbal Remaja pada Keluarga.

Kesimpulan yaitu terdapat korelasi positif antara intensitas bermain game online kualitas Interaksi Verbal keluarga pada siswa Di SMK kelas 10 Seiring bertambahnya frekuensi seseorang selama bermain game online mobile legends maka semakin besar kecenderungan untuk bertindak agresif. Sebaliknya, semakin sedikit waktu yang dihabiskan untuk bermain game online mobile legen, semakin semakin kecil kemungkinan untuk menunjukkan kualitas interaksi. Hal ini menunjukkan hipotesis penelitian ini dapat diterima

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026. Didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Teridentifikasi karakteristik umur, kelas 10 yang bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026 mayoritas tertinggi 16 tahun.
2. Teridentifikasi karakteristik jenis kelamin, kelas 10 yang bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026 mayoritas tertinggi perempuan.



3. Bermain Game Online Terhadap Remaja Pada Keluarga Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026 sebagian besar berada pada kategori kurang baik.
4. Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026 sebagian besar berada pada kategori kurang baik.
5. Hasil penelitian Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Interaksi Verbal Remaja Pada Keluarga kelas 10 Di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

Saran

1. Bagi Remaja

Remaja diharapkan dapat mengontrol dan membatasi intensitas bermain game online agar tidak berlebihan, karena berdasarkan hasil penelitian terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kualitas interaksi verbal remaja pada keluarga di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

2. Bagi pihak sekolah (SMK Negeri 37 Jakarta)

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan edukasi terkait penggunaan game online secara bijak melalui kegiatan penyuluhan atau bimbingan konseling. Sekolah juga dapat berperan dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya menjaga kualitas interaksi verbal remaja pada keluarga di SMK Negeri 37 Jakarta Tahun 2026.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi kualitas interaksi verbal remaja pada keluarga di SMK Negeri 37 Jakarta, seperti pola asuh orang tua, durasi penggunaan media sosial, atau lingkungan pergaulan, serta menggunakan desain penelitian yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferdian. (2023). Perkembangan emosi remaja dalam lingkungan keluarga dan pendidikan agama. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 12(1), 55–66.
- Jumiati, Riska. (2019). Dampak perceraian orang tua terhadap kondisi psikologis anak. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 45–54
- Khasanah, S.,U. (2019). Pengaruh Penggunaan Game Online dan Kontrol Diri Terhadap Moral Siswa di Kelas VIII MTs/N 3 Madiun. *IAIN PONOROGO*.
- King, V., & Boyd, L. M. (2016). Hubungan dan komunikasi orang tua-anak pada masa remaja. *Jurnal Isu Keluarga*, 37(9), 1231–1256.
- Menteri Kesehatan, (2014) *No Title. February*, 4–6.
- Mardiyah, A., Irawan, F., Syah, A. H., Islam, B. P., Mardiyah, A., Irawan, F., Syah, A. H., Islam, U., & Sumatera, N. (n.d.). *AT-TAUJIH: Journal Bimbingan Konseling Islam*. 11–14.
- Mustofa, A. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Remaja Di Desa Pancuranmas Kecamatan Secang Kabupaten Magelang. *Skripsi Publikasi*, 259.
- Pescador Prieto. (2022). No Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Rahman. (2017). Perilaku bermain game online sebagai mekanisme koping stres pada remaja dan



dewasa muda. *Jurnal Psikologi*, 14(2), 85–97.

Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalensi Gangguan Kecanduan Game Internet pada Remaja Jerman: Kontribusi diagnostik kriteria DSM-5. *Addiction*, 110(5), 842–851.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.

Taubah, Mafatihatus. (2019). Pendidikan anak dalam keluarga perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 109–123.