

***The Relationship between Intensity of Playing Mobile Legends Online Games
with Verbal Aggressiveness in Students at SMP Negeri “Y” Jambi City***

Ahmad Fahrobi

Email: Fahrobi10@gmail.com

ABSTRACT

Background: *The phenomenon of online gaming is a global concern. Games that are currently favored by teenagers have various negative impacts that can interfere physically or psychologically, namely most teenagers, the more intense they play games will have an emotional impact and harsh words when they lose in the game or outside the game called verbal aggressiveness. This phenomenon was found in one of the junior high schools in Jambi city.*

Method: *This research is a quantitative study with correlational methods. The sampling technique used purposive sampling. The subjects in this study were 83 students aged 12-15 years and actively playing mobile legend games. Data analysis techniques using the correlation test.*

Results: *The results of this study indicate that there is a significant positive relationship between Intensity and Verbal Aggressiveness in students at SMP Negeri “Y” Jambi City with a correlation coefficient of 0.279 with a p value <0.01.*

Conclusions and advice: *Verbal aggressiveness has a relationship with the intensity of playing mobile legend games in state “Y” students in Jambi city. With this research, it is hoped that it can be a consideration for students to be wiser in playing games both in terms of intensity and in terms of interaction.*

Keywords: *Intensity, adolescents, Verbal Aggressiveness.*

Hubungan Intensitas Bermain Game *Online Mobile Legends* Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi

Ahmad Fahrobi

Email: Fahrobi10@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Fenomena game *online* menjadi perhatian secara global. Game yang saat ini digemari oleh kalangan remaja memberikan berbagai dampak negatif yang dapat mengganggu secara fisik ataupun psikologis, yaitu kebanyakan remaja semakin intens bermain game akan menimbulkan dampak emosi dan kata kata kasar saat kalah dalam game tersebut maupun di luar game yang dinamakan agresivitas verbal. Fenomena ini ditemukan di salah satu SMP di kota jambi.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Subjek pada penelitian ini sebanyak 83 orang siswa dengan usia 12-15 tahun dan aktif bermain game *mobile legend*. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi.

Hasil: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara Intensitas dengan Agresivitas Verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi dengan koefisien korelasi sebesar 0,279 dengan $p \text{ value} < 0,01$

Kesimpulan dan Saran: Agresivitas verbal memiliki hubungan dengan intensitas bermain game *mobile legend* pada siswa negeri “Y” kota jambi. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pertimbangan bagi siswa untuk lebih bijak dalam bermain game baik dari segi intensitas maupun dalam segi interaksi.

Kata Kunci: Intensitas, remaja, Agresivitas Verbal