

## **HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SMP NEGERI “X” BANJARBARU**

**Syifa Nisrina\*, Dhian Ririn Lestari, Kurnia Rachmawati**

Program Studi Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. A. Yani KM. 36  
Banjarbaru 70714, Indonesia

\*[syifa8998@gmail.com](mailto:syifa8998@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Kecanduan *game online* merupakan suatu permasalahan mental yang terjadi akibat semakin tingginya intensitas bermain *game online*. Perilaku agresif merupakan tindakan negatif yang cenderung menyakiti dan melukai seseorang sengaja baik secara fisik maupun verbal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru. Desain penelitian ini adalah *cross sectional* dengan jenis penelitian kuantitatif non eksperimental. Sampel berjumlah 72 siswa yang diambil dengan teknik *proportional random sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner *online* dan dianalisis dengan uji korelasi *Spearman*. Sebagian besar responden tidak mengalami kecanduan *game online* (66,7%). Sebagian besar responden memiliki kategori sedang dalam perilaku agresif (66,7%). Hasil uji korelasi didapatkan tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru ( $p=0,343 (>0,05)$  dan  $r=0,113$ ). Perilaku agresif tidak serta merta dihasilkan dari menikmati bermain *game online*. Banyak faktor baik internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya perilaku agresif pada remaja.

Kata Kunci: *game online*; kecanduan; perilaku agresif; remaja

## ***THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO ONLINE GAME AND ADOLESCENT AGGRESSIVE BEHAVIOUR IN JUNIOR HIGH SCHOOL “X” BANJARBARU***

### **ABSTRACT**

*Online game addiction is a mental health problem occurred due to the increasing intensity of playing online games. Aggressive behaviour is an action to hurt and injure someone intentionally, both physically and verbally. This research was determined the relationship between online game addiction and adolescent aggressive behaviour at Junior High School "X" Banjarbaru. The research design was cross-sectional with non-experimental quantitative type research. Samples were 72 students taken by proportional random sampling technique. Data collection used an online questionnaire and was analyzed with the Spearman correlation test. Most respondents had no online game addiction (66.7%). Most respondents had a moderate category in aggressive behaviour (66.7%). The correlation test showed there was no relationship between addiction to online games and adolescent aggressive behaviour at Junior High School "X" Banjarbaru ( $p = 0.343 (> 0.05)$  and  $r = 0.113$ ). Aggressive behaviour would not necessarily result from enjoying playing online games. Many factors, both internal and external, could influence the occurrence of aggressive behaviour in adolescents.*

*Keywords: addiction; aggression behaviour; adolescents; online game*

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi saat ini berkembang begitu pesat dan salah satu bentuknya yaitu dengan kehadiran internet yang telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Hal ini bisa dibuktikan dengan semakin banyaknya pengguna internet di dunia (Suplig 2017). Data APJII menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebesar 64,8% atau sekitar 171,17 juta jiwa dan meningkat pada tahun 2019 menjadi 73,3% pengguna atau setara dengan 196,7 juta jiwa (APJII 2018, 2020). Suatu fenomena yang

sangat luar biasa dari kemajuan teknologi internet adalah kehadiran *game online*. Berdasarkan usia 10 tahun ke atas dengan sekolah menjadi kegiatan utama, penetrasi pengguna internet di wilayah perkotaan Kalimantan Selatan pada tahun 2017 sebesar 30,05% dan meningkat menjadi 75,31% pada 2018. Hal ini menunjukkan kenaikan yang signifikan di perkotaan Kalimantan Selatan terhadap pengguna internet pada anak dan remaja usia sekolah (APJII 2018, 2020; Badan Pusat Statistik 2018, 2019).

Pada usia sekolah, pelajar memiliki kewajiban utama dalam menuntut ilmu. Namun dengan kemajuan teknologi internet, kewajiban seorang pelajar mulai terkikis dan kegiatan belajar mulai dikesampingkan akibat semakin mudahnya mengakses *game online* baik melalui handphone, laptop, dan komputer (Masya and Candra 2016). Pratiwi (dalam Salahuddin et.al, 2019) menyebutkan dengan kehadiran bermain *game online* justru semakin membuat para *gamers* (pemain) terutama remaja tidak mampu mengontrol keinginan untuk bermain sehingga dapat menjadikannya adiksi atau kecanduan *game online* (Pratiwi, dalam Salahuddin et.al, 2019). Meskipun demikian, kehadiran *game online* masih memiliki dampak positif bagi para pemainnya apabila masih dalam intensitas yang normal. Terutama bagi remaja, kegiatan bermain *game online* mampu menghilangkan stres dari kepadatan rutinitas sekolah, melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), dan memperluas relasi antar *gamers* (Suryanto 2015).

Weinstein (dalam Febriandari et al., 2016) menyatakan bahwa kecanduan *game online* menjadi menjadi salah satu faktor masalah kesehatan yang memengaruhi kejiwaan seseorang (Febriandari, Nauli, and Rahmalia 2016). Anggreyani et.al (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ketika seseorang mengalami kecanduan *game online*, ia akan lebih mementingkan aktivitas bermain *game* tersebut daripada kehidupan pribadi dan menjadikan *game* sebagai suatu kebutuhan yang harus terpenuhi (Anggreyani, Khasanah, and Susanto 2020). Sehingga, ketika seseorang telah mengalami kecanduan *game online*, maka keinginannya untuk bermain harus terpenuhi sehingga memungkinkan terjadinya perilaku negatif yang bersifat agresif saat keinginannya tidak tercapai. Menurut Buss & Perry (1992), perilaku agresif adalah perilaku negatif untuk mencapai suatu keinginan dan cenderung menyakiti orang lain baik melalui fisik maupun psikologis (Buss and Perry 1992). Lemmens et. al (dalam Mujati, 2018) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa seseorang yang secara konstan bermain *game* yang bersifat kekerasan, maka secara tidak langsung akan memunculkan hasrat untuk berperilaku agresif dalam dunia nyata (Mujati 2018). Namun, dalam penelitian serupa yang dilakukan oleh Przybylski dan Weinstein (2018) menyatakan bahwa tidak adanya bukti yang terkonfirmasi bahwa keterlibatan *game online* kekerasan berhubungan dengan perilaku agresif dalam dunia nyata (Przybylski and Weinstein 2018). Sehingga kesenjangan hasil penelitian inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan kepada guru Bimbingan Konseling (BK) SMP Negeri "X" Banjarbaru melalui metode wawancara *offline* kepada 3 orang guru yang dilakukan pada tanggal 9 – 10 Maret 2021, didapatkan bahwa pada saat sebelum pandemi, guru sering melihat mayoritas siswa laki-laki bermain *game online* baik secara diam-diam ketika jam pelajaran maupun saat istirahat. Tidak sedikit ditemukan kekerasan verbal oleh siswa terutama dalam pengucapan kata-kata kasar dan tidak pantas dengan alasan sudah menjadi kebiasaan. Kemudian pada tanggal 29 Juni 2021, dilanjutkan studi pendahuluan dengan metode survei kepada siswa kelas IX dengan hasil survei mendapatkan 11 siswa menyatakan bahwa perilaku agresif dalam aspek verbal atau ucapan sudah biasa didapatkan dalam pergaulannya.

Bentuk perilaku agresif verbal yang kadang-kadang dilakukan, diantaranya 8 siswa menyatakan membalas dengan kata-kata kasar apabila diejek dan disakiti, 7 siswa menyatakan tidak mendengarkan dan membantah ketika disuruh belajar orang tua, dan 6 siswa menyatakan membantah perkataan orang tua atau guru yang tidak sependapat dengan mereka. Pada aspek kemarahan dinyatakan oleh 12 siswa bahwa terkadang perasaan marah akan muncul saat pendapatnya tidak dihiraukan, 11 siswa terkadang merasa kesulitan meredakan kekesalannya, 9 siswa menyatakan terkadang kemarahan muncul dengan meledak-ledak, dan 8 siswa menyatakan sulit mengontrol kemarahannya. Pada aspek agresif fisik didapatkan 2 siswa menyatakan akan melakukan tindakan memukul jika ada yang menghina dengan perasaan puas setelah membalaskan kekesalannya dan 5 siswa menyatakan terkadang bentuk pelampiasan kekesalan disalurkan pada benda sekitar seperti memukul, membanting, dan menghempaskan barang. Sementara pada aspek permusuhan, 3 siswa menyatakan suka memulai perdebatan dengan teman yang dianggap menjadi saingannya. Data-data tersebut mengungkapkan bahwa masih tingginya perilaku agresif pada masa remaja yang terlihat ke dalam empat aspek perilaku agresif, yaitu aspek verbal, fisik, kemarahan, dan permusuhan. Oleh karena itu peneliti tertarik ingin mengetahui apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru.

## METODE

Penelitian ini berjenis *non eksperimen* kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Teknik sampling penelitian menggunakan *proportional random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 72 responden dengan kriteria inklusi sampel yaitu siswa aktif kelas IX SMP Negeri “X” Banjarbaru dan menyukai bermain *game online*. Penelitian dilakukan pada 16 – 20 Oktober 2021 dengan cara menyebarkan kuesioner yang berisi atas tiga bagian, yaitu bagian pertama berisi tentang data demografi responden, bagian kedua berisi kuesioner kecanduan *game online* yang terdiri atas 14 item dengan skala *likert* 5 poin, dan bagian ketiga berisi kuesioner perilaku agresif yang terdiri atas 11 item dengan skala *likert* 5 poin. Analisis data statistik menggunakan uji korelasi *Spearman* dengan batas toleransi kesalahan  $\alpha = 0,05$  (tingkat kepercayaan 95%).

## HASIL

### Karakteristik Responden

Tabel 1.  
Gambaran Karakteristik Responden di SMP Negeri “X” Banjarbaru (n=72)

Karakteristik Responden	f	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	28	38,9%
Perempuan	44	61,1%
Usia		
13 Tahun	2	2,8%
14 Tahun	52	72,2%
15 Tahun	16	22,2%
16 Tahun	2	2,8%

Tabel 1 menampilkan bahwa sebagian besar responden penelitian berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 44 siswa (61,1%). Sebagian besar responden berusia 14 sebanyak 52 siswa (72,2%). Berdasarkan tabel 2 ditunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan jenis *game Mobile Legends* yaitu sebanyak 43 siswa (59,7%). Hampir seluruh

responden bermain *game online* menggunakan *handphone* yaitu sebanyak 70 siswa (97,2%). Sebagian besar responden bermain *game online* dengan durasi 2-3 hari/minggu sebanyak 24 siswa (33,3%) dan durasi < 4 jam/hari sebanyak 46 siswa (63,9%).

Tabel 2.  
 Jenis *Game*, *Device*, dan Durasi Responden dalam Bermain *Game Online* (n=72)

Karakteristik Responden	JK		f	%
	L	P		
<b>Jenis <i>Game</i></b>				
<i>Free Fire</i>	8	5	13	18,1%
<i>PUBG</i>	4	10	14	19,4%
<i>DOTA</i>	0	1	1	1,4%
<i>Mobile Legends</i>	19	24	43	59,7%
<i>Casual / Hyper casual</i>	6	11	17	23,6%
Lainnya...	8	11	19	26,4%
<b>Jenis <i>Device</i></b>				
Handphone	27	43	70	97,2%
Laptop	5	8	13	18,1%
Komputer	2	2	4	5,6%
<i>Game</i> konsol	1	2	3	4,2%
<b>Durasi (hari/mgg)</b>				
1 hari/minggu	2	10	12	16,7%
2-3 hari/minggu	8	16	24	33,3%
4-5 hari/minggu	7	10	17	23,6%
6-7 hari/minggu	11	8	19	26,4%
Total	28	44	72	100%
<b>Durasi (jam/hari)</b>				
< 4 jam/hari	13	33	46	63,9%
4-5 jam/hari	10	9	19	26,4%
>5 jam/ hari	5	2	7	9,7%
Total	28	44	72	100%

### Kecanduan *Game Online* di SMP Negeri “X” Banjarbaru

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa terdapat tiga masalah pada aspek kecanduan *game online* yang ditunjukkan pada kategori sedang, yaitu aspek *saliency* dengan nilai *mean* 7,83, aspek *tolerance* dengan nilai *mean* 7,35 dan aspek *mood modification* dengan nilai *mean* 2,93. Berdasarkan tabel 4 diketahui sebagian besar responden berada pada tingkat tidak kecanduan *game online* yaitu sebanyak 48 siswa (66,7%).

Tabel 3.  
 Nilai *Mean* Aspek Kecanduan *Game Online* (n=72)

Aspek	Mean	SD	Kat.
<i>Saliency</i>	7,83	2,08	Sedang
<i>Tolerance</i>	7,35	2,73	Sedang
<i>Mood modification</i>	2,92	1,25	Sedang
<i>Relapse</i>	1,82	0,99	Rendah
<i>Withdrawal</i>	4,98	2,34	Rendah
<i>Conflict</i>	3,22	1,41	Rendah
<i>Problem</i>	1,13	0,56	Rendah

Tabel 4.

Distribusi Frekuensi dan Persentase Tingkat Kecanduan *Game Online* (n=72)

Kecanduan <i>Game online</i>	JK		f	%
	L	P		
Tidak Kecanduan	15	33	48	66,7%
Kecanduan Ringan	13	11	24	33,3%
Kecanduan <i>Game Online</i>	0	0	0	0%
Total	28	44	72	100%

### Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa terdapat tiga masalah pada aspek perilaku agresif yang ditunjukkan pada kategori tinggi yaitu aspek permusuhan dengan nilai *mean* 6,03. Kemudian dua aspek dengan kategori sedang yaitu aspek agresi verbal dengan nilai *mean* 7,35 dan aspek kemarahan dengan nilai *mean* 8,88. Berdasarkan tabel 6 diketahui sebagian besar responden berada pada tingkat perilaku agresif sedang yaitu sebanyak 48 siswa (66,7%).

Tabel 5.

Nilai *Mean* Aspek Perilaku Agresif (n=72)

Aspek	Mean	SD	Kat.
Agresi Fisik	6,08	2,22	Rendah
Agresi Verbal	7,35	2,40	Sedang
Kemarahan	8,88	2,96	Sedang
Permusuhan	6,03	2,12	Tinggi
Total	28,33		

Tabel 6.

Distribusi Frekuensi dan Persentase Tingkat Perilaku Agresif (n=72)

Perilaku Agresif	JK		f	%
	L	P		
Rendah	11	9	20	27,8
Sedang	17	31	48	66,7
Tinggi	0	4	4	5,6

### Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Remaja

Tabel 7.

*Crosstabs* Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru (n=72)

Kecanduan <i>Game online</i>	Perilaku Agresif						Total	
	Rendah		Sedang		Tinggi		F	%
	f	%	f	%	f	%		
Tidak Kecanduan	14	29,2	33	68,8	1	2,1	48	66,7
Kecanduan Ringan	6	25	15	62,5	3	12,5	24	33,3
Kecanduan <i>Game online</i>	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	20	27,8	48	66,7	4	5,6	72	100
<i>p-value</i>							0,343	
<i>Coefficient correlation</i>							0,113	

Berdasarkan tabel 7 diketahui mayoritas responden berada pada tingkat tidak kecanduan *game online* sebanyak 48 siswa (66,7%) dan berada pada tingkat perilaku agresif sedang sebanyak

48 siswa (66,7%). Didapatkan bahwa nilai signifikansi atau *p-value* yaitu 0,343 ( $>0,05$ ). Ditetapkan besar *r* tabel pada taraf signifikansi 5% untuk  $N = 72$  adalah 0,229 dan didapatkan nilai *r* hitung atau angka koefisien korelasi yaitu 0,113 ( $<0,229$ ). Sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru.

## PEMBAHASAN

### **Kecanduan *Game online***

Berdasarkan analisa data dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden tidak mengalami kecanduan *game online*. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas IX di SMP Negeri “X” Banjarbaru yang menyukai *game online* tidak mengalami kecanduan *game online* karena 66,7% responden (48 siswa) menunjukkan tingkat tidak kecanduan *game online*.

Meskipun berada pada tingkat tidak kecanduan *game online*, peneliti menemukan masalah pada tiga aspek kecanduan *game online* dengan kategori sedang yaitu aspek *saliency*, *tolerance*, dan *mood modification*. Pada aspek *saliency* sebanyak 23,6% siswa sering memanfaatkan waktu kosong untuk bermain *game online* dan 27,8% siswa terkadang merasa seperti kecanduan saat bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian Adhia (2017) yang menyebutkan bahwa bermain *game online* menjadi jenis kegiatan tertinggi kedua yang dilakukan oleh siswa dalam pemanfaatan waktu luang dengan persentase sebesar 36% (Adhia 2017). Salah satu dampak negatif yang dapat muncul dari bermain *game online* yaitu remaja akan semakin sering memanfaatkan waktu luang hanya untuk bermain *game online* sehingga menjadi kurang produktif dalam memanfaatkan waktu luangnya (Pirantika and Purwanti 2017).

Pada aspek *tolerance* sebanyak 36,1% siswa terkadang bermain *game online* dengan jumlah waktu yang bertambah setiap harinya, 30,6% siswa terkadang lupa waktu jika sudah bermain *game online*. Menurut Adhia (2017), bertambah lamanya waktu bermain *game online* akibat siswa terlena dalam mencapai misi permainan hingga mereka merasa puas. Pencapaian misi di dalam *game online* menjadi salah satu faktor motivasi bermain *game online* dalam bentuk *advancement* yaitu keinginan untuk berkembang pesat dalam *game* (Adhia 2017; Yee 2006). Keberadaan masalah pada aspek *tolerance* apabila tidak ditindaklanjuti maka akan berdampak pada aspek *withdrawal* yang menghadirkan perasaan tidak senang dan akan berpengaruh kepada fisik seperti kesulitan tidur di malam hari (*insomnia*) dan merasa pusing dan psikologis seperti perasaan mudah marah serta gangguan mood yang sangat terlihat dan kegelisahan akibat keterbatasan bermain *game online* (Sari, Rosmawati, and Umari 2018).

Pada aspek *mood modification* sebanyak 40,3% siswa terkadang bermain *game online* untuk melupakan permasalahan hidup. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurnainah et al (2021) bahwa bentuk pelarian berupa aktivitas bermain *game online* diakibatkan terlalu banyaknya kegiatan remaja seperti tugas-tugas sekolah yang dapat membuat jenuh dan bosan. Sehingga dengan bermain *game online* perasaan tersebut akan teralihkan akibat menemukan tantangan beserta keseruannya ketika bermain *game online* (Nurnainah, Palembang, and Jumasnatang 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mereduksi masalah-masalah pada aspek kecanduan *game online*, salah satunya dengan melakukan konseling teman sebaya, dimana peran teman sebaya mampu menjadi model bagi sesama teman di usia remaja karena peran teman menjadi seseorang yang berpengaruh pada perilaku remaja (Trisnani and Wardani 2018)

Hasil penelitian menemukan bahwa sebagian besar responden penelitian merupakan remaja perempuan yaitu sebesar 61,1% (44 responden). Kemudian data pada jenis *game* yang dimainkan oleh sebagian besar responden adalah *Mobile Legends* yaitu sebesar 59,7% (43 responden). Menurut peneliti, kedua data ini memiliki pengaruh pada hasil penelitian sehingga menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak mengalami kecanduan *game online*. Kecenderungan akan kecanduan *game online* lebih tinggi pada remaja laki-laki dibandingkan dengan remaja perempuan. Keadaan ini disebabkan adanya perbedaan minat bermain *game online* berdasarkan jenis kelamin (Rangkuti, Nasution, and Yurliani 2021). Remaja laki-laki memiliki minat yang tinggi pada jenis permainan *game online* yang bertema kekerasan dengan berbagai tingkat kesulitan yang menantang. Sementara perempuan lebih dominan pada jenis permainan dengan ekspresi diri seperti bermain karakter yang lebih mudah dimainkan (Febriandari et al. 2016). Sementara berdasarkan data jenis *game*, pilihan jawaban yang tersedia merupakan berbagai jenis permainan yang sering dimainkan oleh remaja laki-laki, sedangkan sebagian besar responden adalah perempuan. Oleh karena itu, peneliti mengasumsikan bahwa sebagian besar responden tidak mengalami kecanduan *game online* karena minat responden yang tidak begitu tinggi pada jenis *game* yang dimainkan meskipun mereka menyatakan menyukai bermain *game online*.

Berdasarkan data penelitian mengenai lama durasi pemakaian atau bermain, mayoritas durasi bermain hari/minggu sebanyak 24 responden yang bermain selama 2-3 hari/minggu (33,3%) dan mayoritas durasi bermain jam/hari sebanyak 46 responden yang bermain kurang dari 4 jam/hari (63,9%). Menurut Jap et.al (2013), apabila durasi bermain *game online* 4-5 hari/minggu dengan rata-rata waktu bermain menghabiskan 4 jam/hari, maka dapat diindikasikan ke dalam kecanduan *game online*. Oleh karena itu, berdasarkan durasi bermain *game online* pada penelitian ini sebagian besar responden tidak kecanduan *game online* (Jap et al. 2013). Namun, terdapat 19 responden dengan durasi bermain 4-5 jam/hari (26,4%) dan 7 responden dengan durasi bermain lebih dari 5 jam/hari (9,7%) sehingga peneliti menilai sebanyak 26 responden tersebut berisiko terindikasi kecanduan *game online*.

Mayoritas responden yang berjenis kelamin perempuan dapat mempengaruhi mengapa mayoritas data durasi bermain yang didapatkan pada penelitian ini tidak mengindikasikan kecanduan *game online*. Menurut Lebho, et.al (2020) terdapat perbedaan durasi bermain *game online* antara laki-laki dan perempuan yang menunjukkan kebiasaan bermain remaja laki-laki membutuhkan waktu sekitar 4-8 jam/hari, sedangkan remaja perempuan dari 2-4 jam/hari (Lebho et al. 2020). Perbedaan durasi bermain ini dikarenakan antara remaja laki-laki dan perempuan memiliki penggunaan waktu luang yang berbeda. Menurut de Klark (dalam Adhia, 2017) mengungkapkan bahwa remaja perempuan memiliki waktu luang 1,5 jam lebih sedikit dari pada remaja laki-laki setiap harinya. Hal ini banyak faktor yang menyertai salah satunya adanya perbedaan aktivitas yang dijalani, seperti remaja laki-laki yang berfokus pada aktivitas sekolah dan kegiatan luar seperti ekstrakurikuler, sementara remaja perempuan sebagian besar memiliki aktivitas tambahan di rumah seperti membantu ibu dan menjaga adik yang masih kecil (Adhia 2017).

Hasil penelitian searah dengan penelitian Ikbal et al (2021) yang menunjukkan bahwa seberapa tingginya penggunaan *game online* belum tentu akan membuat seseorang menjadi kecanduan *game online* (Ikbal, Wikanengsih, and Septian 2021). Hal ini dikarenakan masih dapat ditanganinya beban tugas di sekolah dan pemanfaatan waktu luang tidak hanya untuk bermain *game online*, tetapi masih dapat digunakan untuk aktivitas positif lainnya seperti

bersosialisasi, berolahraga dan lain sebagainya. Pada siswa yang tidak mengalami kecanduan *game online*, apabila terjadinya peningkatan intensitas bermain *game online* maka tidak menutup kemungkinan akan naik pada tingkat kecanduan ringan atau kecanduan *game online*. Menurut Syaripudin (2021), rasa senang ketika memainkan *game online* secara terus menerus dengan aktivitas yang berulang, akan membuat seseorang menjadi kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* adalah bentuk perilaku berlebihan secara berulang yang ditandai dengan kesulitan dalam mengendalikan bermain *game online* serta dapat memicu permasalahan secara sosial dan emosional pemainnya (Lemmens, Valkenburg, and Peter 2009). Apabila semakin meningkatnya intensitas waktu dalam bermain *game online* dari yang telah direncanakan, maka akan semakin membuat remaja lupa waktu hingga berdampak negatif pada individu seperti mengabaikan kegiatan lain atau menjadi lalai dalam berbagai kewajiban. Nurnainah et al (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa beberapa gejala adiksi pada siswa yang bermain *game online* yaitu sering meninggalkan kewajibannya seperti beribadah, belajar, mengerjakan PR, dan tugas rumah sehari-hari (Nurnainah et al. 2021).

Peneliti berasumsi mengapa remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru yang menyukai *game online* tidak mengalami kecanduan *game online* karena remaja yang sebagian besar respondennya adalah perempuan masih dapat membatasi aktivitas bermain *game online*. Keadaan ini dapat terjadi disebabkan beberapa faktor, salah satunya karena remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru memiliki kontrol diri yang baik. Berdasarkan data penelitian, sebagian besar responden tidak menjadikan *game online* sebagai kegiatan prioritas, mampu mengurangi waktu bermain *game online*, mampu merespon orang lain ketika sedang bermain *game online*, dan tidak stres jika terhambat dalam bermain *game online* adalah bentuk kontrol diri yang positif. Oleh karena itu, dengan adanya kontrol diri yang baik maka remaja akan mampu mengarahkan dirinya untuk menghindari hal negatif.

### **Perilaku Agresif Remaja**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dari 72 responden, sebanyak 48 responden (66,7%) di SMP Negeri "X" Banjarbaru berada pada tingkat perilaku agresif sedang. Sementara pada tingkat perilaku agresif rendah sebanyak 20 responden (27,8%) dan tingkat perilaku agresif tinggi sebanyak 4 responden (5,6%). Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas IX di SMP Negeri "X" Banjarbaru berperilaku agresif sedang. Menurut peneliti, tingkat perilaku agresif sedang ini menunjukkan siswa masih memiliki batasan-batasan normatif disertai kemampuan menilai baik buruknya suatu tindakan.

Pada perilaku agresif sedang ini, peneliti menemukan masalah pada aspek perilaku agresif, yaitu aspek permusuhan dengan kategori tinggi dan dua aspek dengan kategori sedang yaitu aspek agresi verbal dan aspek kemarahan. Pada aspek permusuhan, sebanyak 52 responden menyatakan bahwa mereka menganggap kehidupan yang dialami tidak adil (44,4% agak sesuai, 20,8% sesuai, dan 6,9% sangat sesuai) dan sebanyak 49 responden menyatakan mereka bertanya-tanya mengapa mereka terkadang merasa marah atau tidak bahagia mengenai beberapa hal (31,9% agak sesuai, 18,1% sesuai, dan 18,1% sangat sesuai). Pada aspek ini, bentuk agresi tidak terlihat karena mewakili komponen proses berpikir (kognitif) seperti pengekspresian dari kebencian, dendam, curiga, iri hati, dan ketidakadilan. Penelitian yang dilakukan oleh Yunalia & Etika (2020) menunjukkan hasil serupa pada variabel perilaku agresif remaja dengan aspek permusuhan tinggi yaitu hampir sebagian responden menunjukkan rasa permusuhan seperti merasa curiga (47%) jika dibicarakan kejelekannya (36%), dan jika sikapnya ditertawakan (47%) (Yunalia and Etika 2020).



Pada aspek agresi verbal, sebanyak sebanyak 45 responden menyatakan bahwa mereka sering tidak setuju dengan orang-orang (52,8% agak sesuai, 5,6% sesuai, dan 4,2% sangat sesuai) dan 38 responden menyatakan mereka tidak bisa menahan diri untuk berdebat dengan orang yang tidak setuju dengan mereka (33,3% agak sesuai, 12,5% sesuai, dan 6,9% sangat sesuai). Pada aspek ini peneliti menilai bahwa remaja mudah bereaksi ketika ada yang tidak sependapat dengan mereka dan secara terang-terangan menolak atau melakukan kekerasan verbal namun cepat reda. Agresi verbal pada remaja merupakan bentuk ungkapan ketidaksetujuannya dalam mengekspresikan kemarahan yang terlihat dalam bentuk kata-kata kasar atau ejekan. Hal ini menunjukkan adanya ketidakmampuan remaja dalam mengontrol emosinya sehingga menyebabkan pertengkaran mulut, mengolok-olok, menghina antar individu. Arifin & Retno (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pelaku perilaku agresif verbal pada remaja cenderung mengamati tingkah laku dan perkataan orang disekitarnya. Ketika mendapati perilaku dan kata-kata dari orang lain yang menurutnya tidak sesuai kenyataan, maka ia tampak tidak suka, menyombongkan diri serta langsung menyindir atau mengumpat (Arifin and Retno 2016).

Pada aspek kemarahan, sebanyak 47 responden menyatakan bahwa mereka kesulitan mengendalikan emosi (34,7% agak sesuai, 11,1% sesuai, dan 19,4% sangat sesuai) dan sebanyak 59 responden menyatakan bahwa mereka mudah marah, namun cepat melupakannya (29,2% agak sesuai, 29,2% sesuai, dan 23,6% sangat sesuai). Pada aspek ini, menurut peneliti remaja masih sedikit mampu mengendalikan emosinya. Sebagian besar responden berusia 14 tahun (72,2%) dan termasuk dalam masa remaja awal yang memiliki ketidakstabilan emosional akibat perubahan hormonal, fisik dan psikologis yang dialami oleh remaja. Penelitian Azizah (2013) menyebutkan bahwa pada masa remaja, terjadi perubahan emosi yang atas dasar pengakuan identitas dirinya. Akibat ketidakseimbangan emosi yang dihadapi remaja, terdapat berbagai tindakan yang dilakukan remaja seperti menarik diri dari lingkungan atau menyendiri, merasa rendah diri, menjadi pasif, suka menentang, terkadang agresif dan tidak mau mengalah. Adapun bentuk ekspresi dari emosi marah berupa sikap agresif baik secara verbal (berdebat atau menentang) maupun fisik atau non verbal (berkelahi, membanting dan perasaan negatif) (Azizah 2013).

Berdasarkan hasil penelitian, aspek kemarahan pada variabel perilaku agresif tergolong sedang dengan nilai mean aspek 8,88. Hal ini menunjukkan rasa amarah remaja yang dimiliki sangat mempengaruhi remaja dalam bertindak agresif. Aspek kemarahan merupakan komponen afektif pada perilaku agresif sehingga berhubungan erat dengan perasaan dan emosi. Adapun pada aspek permusuhan menjadi kategori tinggi dengan nilai mean 6,03. Aspek permusuhan menjadi komponen kognitif pada perilaku agresif yang sangat mempengaruhi perasaan individu. Sehingga peneliti berpendapat bahwa perilaku agresif dengan kategori sedang yang terjadi pada remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru disebabkan oleh faktor-faktor penyebab lain yang lebih berpengaruh pada perilaku agresif remaja seperti dari kehadiran gangguan kognitif dan emosional remaja.

Menurut Sekar (2021), rasa marah sering kali menjadi penyebab agresivitas, karena sebagai jembatan psikologis antara dua komponen agresivitas, komponen perilaku dan komponen kognitif. Cornell, Peterson & Richard (dalam Sekar, 2021) mengungkapkan bahwa amarah menjadi faktor predisposisi perilaku agresif dan sejajar dengan dorongan berperilaku agresif (Sekar 2021). Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi aspek kemarahan ini adalah dengan latihan mengontrol atau pengendalian amarah. Penelitian oleh Sidiqqah (2010)

menyebutkan perlunya latihan mengelola amarah bagi mereka yang berada pada tingkat amarah yang tinggi untuk mengurangi perilaku agresif. Sehingga cara pengekspresian kemarahannya tidak mengarah pada perilaku agresif (Siddiqah 2010). Menurut Isrofin (2013) pengelolaan marah menjadi salah satu bantuan penting dalam mengatur perasaan marah yang sifatnya merusak (destruktif). Adapun cara yang efektif dalam mengelola amarah dapat dilakukannya dengan pendekatan secara *cognitive behavior modification* baik dalam penyampaian kepada kelompok maupun individu (Isrofin 2013).

Perilaku agresif adalah suatu ekspresi perasaan negatif berupa perilaku menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat empat aspek yang dipaparkan oleh Buss & Perry (1992) mengenai perilaku agresif, yaitu agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan (Buss and Perry 1992). Berdasarkan data penelitian, bentuk perilaku agresif yang muncul tidak selalu sama sehingga masing-masing individu memiliki kecenderungan perilaku agresif yang bervariasi. Keadaan ini searah dengan penelitian Ferdiansa & Neviyarni (2020) yang menemukan adanya keragaman perilaku agresif yang muncul dari siswa baik pada laki-laki maupun perempuan dengan peluang yang sama (Ferdiansa and Neviyarni 2020). Pada hasil penelitian ditemukan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan. Bentuk perilaku agresif pada remaja memiliki perbedaan berdasarkan jenis kelaminnya, terutama pada aspek agresi fisik dan agresi verbal. Menurut Merdekasari & Chaer (2017), pada laki-laki cenderung berperilaku agresi fisik dan verbal secara aktif, sementara perempuan cenderung berperilaku agresi fisik dan verbal secara pasif. Kemudian pada aspek kemarahan dan permusuhan, tidak terdapat perbedaan antara remaja laki-laki dan perempuan (Merdekasari and Chaer 2017).

Berdasarkan jenis-jenis perilaku agresi terbagi menjadi dua, yaitu agresi permusuhan dan agresi instrumental. Kedua jenis ini memiliki bentuk perilaku agresi yang berbeda. Pada agresi permusuhan, seseorang akan bertindak agresi atas dasar tingginya emosi yang dihadapi dengan tujuan untuk melukai. Sementara pada agresi instrumental, tindakan agresi bisa saja hadir saat dalam keadaan tenang tanpa amarah dengan tujuan yang terencana, salah satunya seperti mencapai dominasi. Pada jenis agresi instrumental ini sama halnya dengan istilah agresi proaktif. Hasil penelitian Paramita & Soetikno (2018) mendapatkan bahwa pada usia remaja 11 – 15 tahun, sering pertambahan usianya akan semakin meningkat perilaku agresi proaktif secara signifikan (Paramita and Soetikno 2018).

Knorth, et.al (dalam Afiah, 2015) menjelaskan bahwa pada usia remaja, agresi proaktif merupakan perilaku agresi yang cenderung terlihat pada remaja dengan kemampuan sosial yang tidak melanggar norma dan aturan, kemampuan bahasa dan kecerdasan yang baik disertai rendahnya kontrol diri dalam mencapai tujuan. Sedangkan agresif permusuhan atau reaktif ditunjukkan dengan seringnya terjadi kesalahan persepsi sehingga mudah tersulut amarah dan frustrasi (Afiah 2015). Apabila remaja menunjukkan perilaku agresi reaktif maka dapat dikelola dengan cara mengendalikan amarahnya agar tidak semakin tinggi, sementara pada jenis agresi proaktif dapat dikendalikan dengan memperkuat kontrol diri agar dapat menekan perilaku impulsif dalam bertindak dan mengambil keputusan.

Menurut Rahmawati & Asyanti (2017), terdapat alasan bagi remaja untuk berperilaku agresif, yaitu sebagai solusi penyelesaian masalah, bentuk penolakan jika ada yang merendahkan dirinya, serta alasan lain yang tidak pasti. Seorang remaja memiliki perasaan yang mudah tersinggung akibat dari ketidakstabilan emosinya seperti halnya dalam penentuan keputusan, sehingga mereka lebih sering merespon lebih dalam bentuk emosional kepada hal-hal yang

menyinggung mereka. Oleh karena itu, remaja dengan keadaan emosionalnya cenderung menunjukkan perilaku yang agresif seperti mudah terpancing amarah, suka berkelahi, sering bertengkar, dan keras kepala (Febriana and Situmorang 2019; Rahmawati and Asyanti 2017). Ketidakstabilan emosi pada remaja akibat perubahan fisik dan psikologis remaja serta kehadiran rasa ingin bebas yang menjadikan mereka ingin berbuat sesuka hatinya (Sari 2017). Badriyah (2018) mengungkapkan bahwa keberadaan perilaku agresif mampu untuk dikontrol dan dikendalikan namun tidak dapat dihilangkan karena perilaku ini bersifat alamiah pada diri manusia. Sehingga perilaku agresif akan menjadi wajar apabila masih dalam tingkat yang rendah (Badriyah 2018). Meskipun demikian, perilaku agresif pada remaja tetaplah harus dihindari karena sifatnya yang destruktif terhadap dirinya sendiri maupun orang lain.

### **Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru**

Analisis data menggunakan uji korelasi Spearman dengan taraf kesalahan 5% untuk menguji hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel 5.15, didapatkan koefisien korelasi = 0,113 dengan p value (0,343) > 0,05, dimana kaidah pengujian hipotesis yang digunakan adalah r hitung (koefisien korelasi) > r tabel dan p value < 0,05 (Musafaah et al., 2019). Sehingga H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak yang artinya tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata variabel kecanduan *game online* pada penelitian ini tidak dapat membuktikan adanya hubungan dengan perilaku agresif. Penelitian ini tentu bertentangan secara teori, bahwa kecanduan *game online* akan membuat pecandunya menjadi lebih agresif karena menganggap *game online* sudah menjadi kebutuhan yang harus dilakukan. Pecandu akan berperilaku agresif terhadap apa yang menghambat kebutuhannya terutama bermain *game online*. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Bararah (2020) yang berjudul ‘Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo’ yang menunjukkan hasil ada hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif (p 0,001 < 0,05). Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada aspek variabel perilaku agresif (self defence, self hostility, egocentrism, dan superiority) (Bararah 2020).

Imtiyaz (2020) pada penelitiannya menyebutkan bahwa kecanduan *game online* dapat mengakibatkan munculnya perilaku agresif. Pada penelitian tersebut responden yang diteliti adalah responden yang telah dinilai mengalami kecanduan *game online* lalu diteliti bentuk perilaku agresif yang muncul (Imtiyaz 2020). Sementara pada penelitian ini, salah satu kriteria inklusi sampel adalah siswa yang menyukai *game online*. Sehingga ada perbedaan pada kriteria responden yang diteliti yang mana pada penelitian ini tidak ditemukannya responden yang mengalami kecanduan *game online*. Adapun dari ketiadaan hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja pada penelitian ini yang ditunjukkan dengan sebagian besar responden tidak mengalami kecanduan *game online* namun berperilaku agresif sedang (33,3%). Hasil penelitian ini searah dengan penelitian Fitrotunnisa (2017) yang menyatakan bahwa tingginya frekuensi bermain *game online* belum tentu dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja (Fitrotunnisa 2017). Kemudian didukung oleh penelitian Haekal (2017) yang menyebutkan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan terjadinya perilaku agresif (Haekal 2017).

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.15 menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak mengalami kecanduan *game online* (66,7%) dan mayoritas responden berperilaku agresif sedang (66,7%). Didapatkan responden yang tidak mengalami kecanduan *game online* memiliki perilaku agresif sedang (68,8%). Sementara responden yang mengalami kecanduan ringan juga memiliki perilaku agresif sedang (62,5%). Selain itu, peneliti menemukan sebanyak 4 responden (5,6%) dengan perilaku agresif yang tinggi. Namun peneliti tidak menemukan data responden yang mengalami kecanduan *game online*.

Masa remaja berada pada tahap perkembangan dimana segala keputusan yang diambil cenderung dalam keadaan emosi yang kurang stabil. Keadaan tersebut kerap kali membuat remaja menunjukkan perilaku agresifnya dengan tujuan melukai atau menyakiti orang lain serta diri sendiri. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor diantaranya yaitu lingkungan, teman sebaya, harga diri, dan tujuan mencari kesenangan (Febriana and Situmorang 2019). Peneliti menyimpulkan bahwa perilaku agresif remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru tidak ditimbulkan dari kesenangannya bermain *game online* melainkan dapat bersumber dari beberapa faktor lain baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal diartikan sebagai faktor yang muncul dari individu seperti frustrasi, gangguan berpikir atau intelegensi remaja, dan gangguan emosional. Sementara faktor eksternal hadir dari luar dan mempengaruhi individu seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, dan lingkungan (Sekar 2021).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru berada pada tingkat tidak kecanduan *game online* sebesar 66,7% (48 responden). Sebagian besar remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru berada pada tingkat perilaku agresif sedang sebesar 66,7% (48 responden). Tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru dengan nilai  $p\text{-value} = 0,343 > 0,05$  dan koefisien korelasi  $0,113 < r$  tabel 5% (0,299).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhia, Aida. 2017. "Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang Di Kalangan Siswa SMP Dan SMA Di Surabaya." Universitas Airlangga.
- Afiah, Nur. 2015. "Kepribadian Dan Agresivitas Dalam Berbagai Budaya." *Buletin Psikologi* 23(1):13.
- Anggreyani, Rainatha, Nopi Nur Khasanah, and Herry Susanto. 2020. "Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang." *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel* 14(1):1.
- APJII. 2018. "Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia." *Apjii* 51.
- APJII. 2020. "Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020." *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia* 1–146.
- Arifin, Fathoni Tri, and Lukitaningsih Retno. 2016. "Studi Kasus Perilaku Agresif Siswa SMTA Se-Kecamatan Badegan Kabupaten Wonosobo." *Jurnal BK* 06(02):1–6.
- Azizah. 2013. "Kebahagiaan Dan Permasalahan Di Usia Remaja (Penggunaan Informasi Dalam Pelayanan Bimbingan Individual)." *KONSELING RELIGI: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4(2):295–316.

- Badan Pusat Statistik. 2018. "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018." 1–349.
- Badan Pusat Statistik. 2019. "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019."
- Badriyah, Lailatul. 2018. "Sikap Mengontrol Diri Dalam Menurunkan Kecenderungan Berperilaku Agresif Pada Remaja." *Jurnal Ilmiah Syi'ar* 18(1):13–23.
- Bararah, Minnatul Bariyah Qomariyatul. 2020. "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna Smarthphone Selama Masa Pandemi Covid-19 Di SMPN 3 Situbono." Universitas Jember.
- Buss, Arnold H., and Mark Perry. 1992. "The Aggression Questionnaire." *Journal of Personality and Social Psychology* 63(3):452–59.
- Febriana, Putri, and Nina Zulida Situmorang. 2019. "Mengapa Remaja Agresi?" *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan* 1(1):16–21.
- Febriandari, Dona, Fathra Annis Nauli, and Siti Rahmalia. 2016. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4(1):50–56.
- Ferdiansa, Geandra, and S. Neviyarni. 2020. "Analisis Perilaku Agresif Siswa." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 5(2):8–12.
- Fitrotunnisa, Windi Yuli Utami Feronika Ana. 2017. "Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI IPA Dan XI IPS Di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta." Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.
- Haekal, Mohammad. 2017. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stres, Depresi, Social Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif." Universitas Sumatera Utara.
- Ikbal, Iik, W. Wikanengsih, and Muhamad Rezza Septian. 2021. "Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X MA Plus Al Mujammil Garut." *FOKUS* 4(1):56–65.
- Imtiyaz, Nur. 2020. "The Study Descriptive Of Aggressive Behavior To The Students Who Are Addicted On Mobile Legends Online Game At SMP Negeri 28 Banjarmasin." *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling* 3(3):173–80.
- Isrofin, Binti. 2013. "Efektivitas Pelatihan Pengelolaan Marah Dengan Pendekatan Kognitif Behavior Modification Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Siswa." *Jurusan Bimbingan Dan Konseling Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang* 122–33.
- Jap, Tjibeng, Sri Tiatri, Edo Sebastian Jaya, and Mekar Sari Suteja. 2013. "The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire." *PLoS ONE* 8(4):4–8.
- Lebho, Maria Agustina, M. Dinah Ch. Lerik, R. Pasifikus Christa Wijaya, and Serlie K. A. Littik. 2020. "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja." *Journal of Health and Behavioral Science* 2(3):202–12.
- Lemmens, Jeroen S., Patti M. Valkenburg, and Jochen Peter. 2009. "Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents." *Media Psychology* 12(1):77–95.

- Merdekasari, Arih, and Moh Toriqul Chaer. 2017. "Perbedaan Perilaku Agresi Antara Siswa Laki-Laki Dan Siswa Perempuan Di SMPN 1 Kasreman Ngawi." *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling* 3(1):53–60.
- Mujati, Anhar. 2018. "Preferensi Perilaku Agresi Mahasiswa Pemain DOTA2." Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nurnainah, Asneni Palembang, and Jumasnatang. 2021. "Faktor Yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Remaja Siswa." *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI): Perawat Persatuan Nasional Indonesia* 9(3):629–36.
- Paramita, Sila, and Naomi Soetikno. 2018. "Perilaku Agresi Anak Usia Menengah Dan Remaja Ditinjau Dari Attachment Orangtua-Anak." *Journal Psikogenesis* 5(1):1–12.
- Pirantika, Anggit, and Rosalia Susila Purwanti. 2017. "Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap." 2(2):35–43.
- Rahmawati, Adelina, and Setia Asyanti. 2017. "Fenomena Perilaku Agresif Pada Remaja Dan Penanganan Secara Psikologis." *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*.
- Rangkuti, Rahmi Putri, Indri Kemala Nasution, and Rahma Yurliani. 2021. "Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Selama Masa Pandemi COVID-19." *Prosiding Temu Ilmiah Nasional* 2(1):1–48.
- Sari, Mariaty Indah, Rosmawati, and Tri Umari. 2018. "Kecanduan Game Online Dan Masalah-Masalah Yang Dialami Siswa Di Sma Negeri 12 Pekanbaru." *Jom Fkip* 5(2):1–15.
- Sari, Sri Yulia. 2017. "Tinjauan Perkembangan Psikologi Manusia Pada Usia Kanak-Kanak Dan Remaja." *Primary Education Journal (PEJ)* 1(1):46–50.
- Sekar, Putri Rahmaning. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja." *Psyche 165 Journal* 14(1):27–31.
- Siddiqah, Laela. 2010. "Pencegahan Dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui Pengelolaan Amarah (Anger Management)." *Jurnal Psikologi* 37(1):50–64.
- Suplig, Maurice. 2017. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar." *Jurnal Jaffray* 15(2):177–200.
- Suryanto, Rahmad Nico. 2015. "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar." *Jom FISIP* 2(2):1–27.
- Trisnani, Rischa Pramudia, and Silvia Yula Wardani. 2018. "Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak." *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog* 2(2):71–80.
- Yunalia, Endang Mei, and Arif Nurma Etika. 2020. "Analisis Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama." *JHeS (Journal of Health Studies)* 4(1):38–45.