

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA SISWA SMA AL-ISLAM 1 SURAKARTA**

Naskah Publikasi



Oleh:

Putma Nur Hayyi Adia

ST201008

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA
SURAKARTA
2022**

PROGAM STUDI KEPERAWATAN PROGAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA
SURAKARTA
2022

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF
PADA SISWA SMA AL-ISLAM 1 SURAKARTA**

Putma Nur Hayyi Adia¹⁾, Sahuri Teguh Kurniawan²⁾
Universitas Kusuma Husada Surakarta
ayikputma@gmail.com

ABSTRAK

Faktor media *online* sangat berpengaruh pada individu karena dapat dengan mudah diakses. Salah satu media *online* yang saat ini sedang digemari remaja adalah *game online*. *Game online* dapat menimbulkan perilaku agresif, baik perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al - Islam 1 Surakarta.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan deskriptif kuantitatif, korelasi desain *cross sectional* dengan teknik sampel *proportionate stratified random sampling* dalam jumlah sampel 91 responden. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner *game online* dan kuesioner perilaku agresif.

Hasil penelitian berdasarkan usia responden yaitu berada dalam rentan usia 15-18 tahun, rata-rata usia 16.50 tahun dengan SD 0.58, jenis kelamin responden didominasi oleh laki-laki 48 responden (52.7%), skor nilai kecanduan *game online* pada siswa SMA Al - Islam 1 Surakarta berada pada rentan skor 34-80, untuk rata-rata skor 68.41 dengan SD 11.90, sedangkan skor perilaku agresif pada siswa berada pada rentan skor 18-50, untuk rata-rata skor adalah 36.48 dengan SD 9.33. Dari hasil analisis hubungan dengan menggunakan uji korelasi *Kendall's tau* didapatkan nilai *p-value* sebesar 0.000 (*p-value* < 0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta.

Kata Kunci : *game online*, perilaku agresif
Daftar Pustaka : 34 (209-2022)

NURSING STUDY PROGRAM OF UNDERGRADUATE PROGRAMS
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
UNIVERSITY OF KUSUMA HUSADA SURAKARTA
2022

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND
AGGRESSIVE BEHAVIOR IN SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS OF
AL-ISLAM 1 SURAKARTA**

Putma Nur Hayyi Adia¹⁾, Sahuri Teguh Kurniawan²⁾
University Of Kusuma Husada Surakarta
ayikputma@gmail.com

ABSTRACT

Online media factors deeply affect individuals because of the ease of access. Online games are one of the most popular online media for teenagers. The game could cause both physically and verbally aggressive behavior. Aggressive behavior aims to hurt others, express negative feelings such as hostility, and achieve desired goals. This study aimed to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in senior high school students of Al - Islam 1 Surakarta.

The research method adopted quantitative research with quantitative descriptive design and cross-sectional correlation design. Ninety-one respondents were selected by proportionate stratified random sampling. The Instruments utilized online game questionnaires and aggressive behavior questionnaires.

The study revealed that the respondents' age range was 15-18 years, with an average age of 16.50 years and a standard deviation of 0.58. The male gender was dominated by 48 respondents (52.7%). Online game addiction scores on students obtained 34-80 and an average score of 68.41 with a standard deviation of 11.90. The students' aggressive behavior scores were 18-50 and an average score of 36.48 with a 9.33 standard deviation. The Kendall's tau correlation test obtained a p-value of 0.000 (p-value < 0.05). Therefore, it inferred a relationship between online game addiction and aggressive behavior in senior high school students of Al-Islam 1 Surakarta.

Keywords: Online Games, Aggressive Behavior.
Bibliography: 34 (209-2022).

Pendahuluan

Perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Baron dan Richardson, 2015). Berdasarkan KOMNAS HAM anak menunjukkan pada tahun 2020 terdapat 4.234 anak memiliki perilaku agresif sehingga sering memicu timbulnya perilaku kenakalan pada remaja. Hasil survey diketahui bahwa dari 13 pelajar tersebut, 11 diantaranya senang bermain video *game* jenis kekerasan. Pertumbuhan pengguna *internet* di Indonesia juga semakin pesat setiap tahunnya. Jumlah pengguna *internet* tumbuh signifikan hingga 22 persen dari 62 juta di tahun 2018 menjadi 74,57 juta di tahun 2019. Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun. Tahun 2020 di Indonesia terdapat tiga puluh juta pengguna *game online* dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun (BPS, 2021). Berdasarkan data statistik Indonesia jumlah menggunakan *game online* terbesar adalah Jawa Tengah yang mencapai 18% dari total remaja di Jawa Tengah. Di Jawa Tengah sendiri kota terbanyak dengan penggunaan *game online* adalah kota Solo yang mencapai 10% dari total remaja (BPS, 2021). Jika permainan tersebut digemari dan dinikmati secara berulang-ulang, secara tanpa sadar perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Vollmer *et. al*, 2014). Hasil penelitian Rondo (2019) menyatakan bahwa pengguna *game online* kebanyakan adalah para remaja. Walaupun individu tersebut mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan video *games* akan membuat remaja terus tertarik bermain

sehingga menimbulkan efek kecanduan. Kecanduan *game online* secara terus menerus dapat memberikan dampak sangat negative salah satunya yaitu perilaku agresif. Pada Penelitian ini masih perlu dilakukannya penelitian lebih lanjut dengan metode penelitian yang berbeda dimana terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada responden dan instrument/ alat ukur penelitian yang dipakai berbeda dengan yang digunakan oleh peneliti. Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada Desember 2021 didapatkan hasil ketika melakukan wawancara dengan pihak sekolah termasuk guru bimbingan konseling di SMA Al - Islam 1 Surakarta diketahui perilaku agresif yang sering dilakukan anak-anak sekolah ini hampir setiap minggu, diantaranya berbentuk agresif fisik dan agresif verbal. Agresif fisik yang biasa dilakukan siswa seperti memukul teman, namun yang sering ditemui adalah tindakan dari agresif verbal seperti, mencaci, mengejek dan membentak hal ini terjadi ketika pembelajaran *daring* dimana guru mendapatkan siswa sering tidak mengerjakan tugas dan ketika dikonfirmasi oleh orangtua siswa menyampaikan anak sering menggunakan *gadget* untuk *game online* ketika anak tersebut dinasehati justru malah membentak orangtua, selain itu ketika ada pembelajaran tatap muka terdapat juga siswa yang melakukan cacian atau mengejek antar teman. Selain itu di SMA Al Islam belum pernah dilakukan penelitian terkait variabel yang sama. Hasil survei pendahuluan yang dilakukan kepada siswa di SMA Al Islam sering bermain *game* seperti *Mobile Legend*, dan *PUBG Mobile* saat jam istirahat bahkan menurut guru BK pernah menemukan beberapa siswa juga bermain *game online* ditengah jam pelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif korelasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al - Islam 1 Surakarta pada Februari 2022. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan deskriptif kuantitatif, korelasi desain *cross sectional* dengan teknik sampel *proportionate stratified random sampling*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Usia

Tabel 1 Karakteristik responden berdasarkan usia

Keterangan	Mean	SD	Min	Max
Usia (tahun)	16.5	0.58	15	18

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa rata-rata usia responden 16.50 tahun dengan standar deviasi 0.58 dengan rentan usia 15-18 tahun.

2. Jenis Kelamin

Tabel 2 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan

Jenis Kelamin	Frekuensi (n=91)	Persentase (%)
Laki-laki	48	52.7
Perempuan	43	47.3
Total	91	100.0

jenis kelamin

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini mayoritas adalah laki-laki 48 responden (52.7%).

3. Variabel Kecanduan Game Online

Pengelompokan responden berdasarkan variabel kecanduan *game online*

Kecanduan Game Online	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah (21-55)	18	19.8
Sedang (56-75)	42	46.2
Berat (76-84)	31	34.1
Total	91	100.0

Tabel 3. Variabel kecanduan *game online*

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa hasil dari variabel kecanduan *game online* pada penelitian ini mayoritas berada dalam kategori sedang (56-75) yaitu 42 responden (46.2%).

4. Variabel Perilaku Agresif

Pengelompokan responden berdasarkan variabel perilaku agresif pada penelitian

Tabel 4. Variabel perilaku agresif

Perilaku Agresif	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Rendah (13-20)	3	3.3
Sedang (20-40)	49	53.8
Berat (40-52)	39	42.9
Total	91	100.0

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa hasil dari variabel perilaku agresif pada penelitian ini mayoritas berada dalam perilaku agresif kategori sedang (20-40) yaitu 49 responden (53.8%).

Analisa Bivariat

1. Uji Normalitas

Tabel 5 Hasil uji normalitas hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa

Variabel	Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	Keterangan
	<i>p value</i>	
kecanduan <i>game online</i>	,000	Tidak Terdistribusi Normal
perilaku agresif	,000	Tidak Terdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 5 hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh hasil *p value* kedua variabel < 0,05 maka pada penelitian ini data tidak terdistribusi normal sehingga menggunakan uji *Kendall's tau* untuk

mengetahui hasil korelasi variabel x dan variabel y.

2. Analisa Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta

3. Tabel 6. Analisa hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta

Variabel	Koefisien korelasi (r)	p-value
Kecanduan <i>game online</i>	1,000	0.000
Perilaku agresif		

Sumber : uji *Kendall's tau*

Dari tabel 6 diatas menunjukkan bahwa hasil menggunakan uji korelasi *Kendall's tau* nilai *p-value* sebesar 0.000 artinya (*p-value* < 0.05) maka hal ini berarti H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta. Nilai korelasi antar variabel atau hasil *r* sebesar 1,000 yang berarti dalam kategori sangat kuat.

Pembahasan

1. Usia

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Al-Islam 1 Surakarta menunjukkan hasil bahwa karakteristik responden berdasarkan usia pada penelitian ini rata-rata berada di usia 16.50 tahun dengan standar deviasi 0.58. Responden adalah siswa SMA dengan rentan usia 15-18 tahun, hal ini berarti menunjukkan responden berada pada tahap remaja. Menurut WHO (2019) menjelaskan bahwa remaja adalah kelompok penduduk yang berusia 10-19 tahun. Mereka yang berada di dalam lingkup Sekolah Menengah Atas (SMA). Selama masa transisi

atau peralihan pada diri remaja mengalami beberapa perubahan, yaitu perubahan fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial, yang dapat menyebabkan meningkatnya ketegangan emosi (Trisnawati, Nauli, & Agrina, 2014).

Penelitian ini sejalan dengan hasil survey yang dilakukan oleh Tim APJII (2017), berdasarkan survey yang dilakukan membuktikan bahwa penggunaan internet berada pada rentang usia 13-18 tahun (16,68%). Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa usia merupakan salah satu faktor dalam bermain *game online* terutama pada tahap remaja. Hal ini karena pada tahapan usia remaja pertengahan rata-rata seseorang memiliki *gadget* apalagi ditunjang dengan pembelajaran secara *online* saat ini yang mengharuskan pelajar membawa *gadget* dan sebagian besar remaja tertarik untuk mengisi gadget nya dengan *game online*.

2. Jenis Kelamin

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Al-Islam 1 Surakarta menunjukkan hasil bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin paling banyak adalah laki-laki 48 responden (52.7%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lestari (2018) menunjukkan bahwa sebagian responden hasil penelitian yang dilakukan pada siswa di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 adalah berjenis kelamin laki-laki sebanyak 35 siswa (100%).

Kusumadewi (2014) menyampaikan bahwa di Indonesia peminat game online terbanyak adalah remaja khususnya pada remaja laki-laki diperoleh data sebanyak 64.45%, sedangkan pada remaja perempuan diperoleh data 47.85%. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Oktalia

(2020) hasil penelitian yang dilakukan mayoritas responden adalah berjenis kelamin laki-laki 148 responden (65.8%). Hal ini juga didukung oleh penelitian Griffiths dalam Miswanto & Muhazir (2020) bahwa pemain *game online* pada remaja laki-laki menunjukkan 93,2%, dan remaja perempuan 6,8%. Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa jenis kelamin laki-laki lebih cenderung senang bermain *game online* dibandingkan dengan perempuan. Hal ini karena remaja laki-laki lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* yang cukup lama sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu.

3. Kecanduan Game Online

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Al-Islam 1 Surakarta menunjukkan hasil dari penyebaran kuesioner diperoleh data pada variabel kecanduan *game online* responden yaitu mayoritas masuk dalam kategori sedang (56-75) sejumlah 42 responden (46.2%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari (2018) bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan tingkat kecanduan *game online* pada siswa SMP Sawunggaling kelas 2A dan 2B mayoritas responden masuk dalam kategori sedang (56-75) yaitu sejumlah 18 responden (51.4%). atau yang lebih di kenal dengan *internet addictive disorder*. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Bermain *game* yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan yang membuat pemainnya kehilangan kontrol dalam membatasi penggunaan (Lestari, 2018).

Berdasarkan uraian diatas peneliti berasumsi bahwa berkaitan dengan *game online*, tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberi berdampak pada kesehatan yaitu seperti gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari *game online* yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial.

4. Perilaku Agresif

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Al-Islam 1 Surakarta menunjukkan hasil dari penyebaran kuesioner diperoleh data pada variabel perilaku agresif responden yaitu mayoritas responden masuk kedalam kategori sedang (20-40) sejumlah 49 responden (53.8%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari (2018) bahwa dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkan hasil berdasarkan perilaku agresif pada remaja masuk dalam kategori sedang ($20 < \text{skor} < 40$) yaitu 33 responden (94.3%).

Perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang dilakukan seseorang dalam bentuk agresi yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain (Febrina, 2014). Berdasarkan uraian diatas peneliti berasumsi bahwa perilaku agresif adalah salah satu bagian dari kenalan remaja, hal tersebut jika tidak ditangani maka akan berdampak pada remaja itu sendiri atau orang lain.

5. Analisa Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Al-Islam 1 Surakarta menunjukkan hasil dengan menggunakan uji korelasi *Kendall's tau* nilai *p value* 0.000 (*p value* <

0.05), hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta. Nilai korelasi antar variabel atau hasil r sebesar 1,000 yang berarti dalam kategori sangat kuat. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Oktalia (2020) yang menyatakan bahwa dengan dilakukan uji bivariate didapatkan hasil p value $0,000 < \alpha$ (0,05) yang menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMPN 4 Ungaran. Menurut Pratiwi (2018) bahwa siswa yang kecanduan *game online* memiliki masalah kesehatan seperti mata perih, kondisi psikologis yang dialami siswa adalah mudah kesal ketika kalah bermain *game online*, dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan *game online*, dari aspek penyesuaian sosial siswa mengabaikan orang lain. Kecanduan *game online* juga termasuk dalam satu istilah yaitu narkolema. Narkolema (narkotika lewat mata) membuat seseorang kecanduan *game online*, seperti juga kecanduan pornografi. Salah satu zat yang sangat penting adalah dopamin. Dopamin berada di prefrontal korteks berfungsi sebagai pergerakan dan koordinasi, emosional, penilaian. Menurut Goleman dalam bukunya kecerdasan sosial, dopamin adalah zat yang memberikan kesenangan kepada manusia. Ketika zat ini meningkat pesat, maka akan merusak otak yaitu prefrontal korteks (Suplig, 2017). Pernyataan diatas didukung dengan teori yang menyatakan bahwa *game* adalah media yang sangat potensial, hal ini dikarenakan otak remaja mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan *video games* yang

agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena seseorang akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video games* (Satria, 2015). Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif hal ini ditunjang oleh beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresivitas salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pengaruh dari media sosial yang diperoleh secara pengamatan yaitu yang dilakukan remaja dengan bermain *game online*. Hal ini diperkuat oleh penelitian Satria (2015) yang menyatakan bahwa siswa banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.

Simpulan

1. Karakteristik responden pada penelitian ini mayoritas berjenis kelamin laki-laki 48 responden (52.7%) dengan rentang usia antara 15-18 tahun dan rata-rata berusia 16.50 tahun dengan SD 0.58.
2. Kecanduan *game online* pada siswa SMA Al - Islam 1 Surakarta mayoritas berada pada kategori sedang (56-75) sejumlah 42 responden (46.2%).
3. Perilaku agresif pada siswa SMA Al - Islam 1 Surakarta mayoritas berada pada kategori sedang (20-40) sejumlah 49 responden (53.8%).
4. Hasil analisis hubungan menggunakan uji korelasi *Kendall's tau* didapatkan nilai p -value sebesar 0.000 (p -value < 0.05) menunjukkan hasil bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta.

Saran

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk siswa, dimana siswa dianjurkan untuk melakukan hal yang positif seperti mengikuti organisasi di sekolah, melakukan

hobi baru yang lebih bermanfaat dibandingkan dengan bermain *game online*.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi orang tua agar dapat memberikan kontrol atau pengawasan bagi anak-anak agar tidak meniru perilaku kekerasan yang ditayangkan oleh *game online* dengan cara memberikan pengawasan pada anak dengan membatasi waktu untuk bermain *game online*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan peneliti lain dalam mengembangkan upaya penelitian yang serupa, misalnya dengan melakukan penelitian tentang faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif seseorang atau menggunakan variabel dan metode penelitian yang berbeda.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi peneliti tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa sehingga dapat mengembangkan dan menambah pengetahuan yang dimiliki peneliti.
5. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pustaka dan memperluas wawasan serta bahan bacaan mahasiswa keperawatan terhadap apa yang harus dilakukan dalam mencegah perilaku agresivitas pada seseorang.

Daftar Pustaka

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Siswa Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177-187.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet gaming disorder: psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 23 (1), 1-12.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173.
- Baron, & Richardson. (2005). *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, A., Robert, & Byrne, D. (2003). *Psikologi Sosial edisi sepuluh*. Jakarta: Airlangga.
- Basri, A. (2014). Kecenderungan Internet Addiction Disorder Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Ditinjau dari Religiositas. *Dakwah*, 15(2), 407-432.
- Berkowitz, L. (2003). *Emotional behavior: Mengenali perilaku dan tindak kekerasan di lingkungan sekitar kita dan cara penanggulangannya*. Jakarta: Penerbit PPM.
- Blinka L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), 234-249.
- Buss, A., & Parry. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Psychology*, 63(3), 452-459.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *Konseling*, 3(1), 97-103.
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & Hr, I. M. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*.
- Mahmudah, S. . (2012). *Psikologi sosial*. Malang: UIN Maliki Press.

- Miswanto, M., Armitasari, A., & Muhazir, M. (2020, September). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki Dan Perempuan. In *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling* (Pp. 43-51).
- Nielsen, R. K., Ferguson, C. J., Van Rooji, A. J., & Bean, A. (2017). Video Game Addiction: The Push to Pathologize Video Games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 1-12.
- Pratiwi, Rika Riyani. (2018). *Students Online Game Addiction And Aggressive Behavior At Smp Negeri 14 Pekanbaru. Jom Fkip Volume 5. <https://jom.unri.ac.id/index.php/jomfkip/article/download/19995/19334>. Diakses Pada 18 Maret 2022.*
- Prasetyawan, H. . (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), 28-36.
- Rahman, A.A. (2013). *Psikologi sosial (ed.1)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sarwono, S. (2002). *Psikologi sosial: Individu dan teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka .
- Satria, Rivo Armanda. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan Pada Murid Laki-Laki Kelas Iv Dan V Di Sd Kelas 2 Cupak Tengah Pauh Kota Padang. *E-Journal Unand*. <http://jurnal.fk.unand.ac.id/index.php/jka/article/view/228>. Diakses Tanggal 18 Maret 2022.
- Seno, S. (2002). *Terorisme dan HAM "dalam Terorisme: Tragedi Umat Manusia*. Jakarta: O.C kaligis & Associates.
- Setiawati, O. R., & Gunando, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. *Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jaffray*, 15(2), 177–200.
- Tim APJII. (2017). *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*.
- Trisnawati, J., Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di Smk Negeri 2 Pekanbaru. *Jom Psik*, 1(2), 1–9.
- Vollmer, C, Randler, C, Horzum, M. B, & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in. *sage open*, 4(1), 23-33.
- Waas, P. M. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana (Doctoral Dissertation, Program Studi Psikologi Fpsi-Uksw).
- Wulandari, R. (2015). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di warnet lorong cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Jurnal Fakultas Psikologi: Universitas Bina Darma Palembang*, 1-15.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.