

## HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA DI SMA N 2 RATAHAN

Amelia Andrita Alike Rondo  
Herlina I. S. Wungouw  
Franly Onibala

Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas  
Kedokteran Universitas Sam Ratulangi  
Email : [ameliarondoo@gmail.com](mailto:ameliarondoo@gmail.com)

**Abstract :** *Child behavior is always a hot topic to discuss. One of the children's behaviors that is of particular concern at this time is aggressive behavior and has become a universal problem, and lately it tends to increase, one of the causes is the influence from the environment such as Online Game addiction. **The purpose** of this study is to know relationship between Online Game Addiction and Aggressive Behavior in students at SMA Negeri 2 Ratahan. **The method** of this study uses cross sectional study design. **The sample** of this study amounted to 78 students with total sampling method. **The Results** of this study, out of 78 nurses most of them were had uncontrolled onlie game addiction (76.9%) and aggressive behavior (57.7%) by using the chi-square test at significance level of 95%, it was found that p-value was 0.035 smaller than significant value of 0.05. **In conclusion** of this study, there is a relationship between Online Game Addiction and Aggressive Behavior in students at SMA Negeri 2 Ratahan.*

**Keywords:** *Online Game Addiction, Aggressive Behavior, Students.*

**Abstrak :** Perilaku anak selalu menjadi topik yang hangat untuk diperbincangkan. Salah satu perilaku anak yang menjadi perhatian khusus saat ini adalah perilaku agresif dan sudah menjadi masalah yang universal, dan akhir-akhir ini cenderung semakin meningkat salah satu penyebabnya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *Game Online*. **Tujuan** studi ini untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada siswa di SMA N 2 Ratahan. **Metode** studi ini menggunakan desain penelitian *cross-sectional*. **Sampel** studi ini berjumlah 78 siswa dengan metode pengambilan sampel *Total Sampling*. **Hasil** dari penelitian ini, didapatkan dari 78 Siswa yang diteliti sebagian besar memiliki kecanduan *game onlie* yang tidak terkontrol (76,9%) dan berperilaku agresif (57,7%), dengan menggunakan uji *chi-square* pada tingkat kemaknaan 95%, didapat bahwa nilai *p-value* adalah 0,035 lebih kecil dari nilai signifikan 0,05. **Kesimpulan** dari penelitian ini bahwa terdapat hubungan antara Kecanduan *Game Online* Perilaku Agresif pada siswa di SMA N 2 Ratahan.

**Kata Kunci :** Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif, Siswa

## PENDAHULUAN

Perilaku agresif siswa di sekolah sudah menjadi masalah yang universal, dan akhir-akhir ini cenderung semakin meningkat. Berita tentang terlibatnya para siswa dalam berbagai bentuk kerusuhan, tawuran, perkelahian, dan tindak kekerasan lainnya semakin sering terdengar. Perilaku agresif siswa di sekolah sangat beragam dan kompleks (Lukmana, 2011). Berdasarkan hasil penelitian Masykouri (2005) sekitar 5-10% anak usia sekolah menunjukkan perilaku agresif. Secara umum, anak laki-laki lebih banyak menampilkan Perilaku agresif, daripada anak perempuan. Menurut penelitian sebelumnya perbandingannya 5 berbanding 1, artinya jumlah anak laki-laki yang melakukan perilaku agresif kira-kira 5 kali lebih banyak dibandingkan anak perempuan.

Kejahatan kaum muda merupakan keprihatinan utama, di Hong Kong Misalnya pada tahun 2001, tingkat penangkapan untuk remaja usia 10–15 adalah 779 per 100.000 dan untuk kaum muda usia 16-20 adalah 1357 per 100.000. Departemen Sensus dan Statistik tahun 2012 memberikan hasil bahwa terjadi peningkatan penangkapan selama dekade terakhir, pada 2011, 3343 remaja (berusia 10-15) dan 4350 orang muda (berusia 16-20) ditangkap karena kriminalitas (Chui & Cheng, 2014). Data hasil survei Komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI) tahun 2016 Anak sebagai pelaku kekerasan fisik (penganiayaan, pengeroyokan, perkelahian, dsb) sebanyak 62 orang, Anak sebagai pelaku kekerasan psikis (Ancaman, Intimidasi, dsb) sebanyak 23 orang, Anak sebagai pelaku kekerasan seksual (pemerkosanya, pencabulan, dsb) sebanyak 86 orang anak dengan kasus Tawuran 126, dan anak dengan kasus bullying 93 (KPAI, 2016).

Provinsi Sulawesi Utara sepanjang 2016 hingga 2017, Polda Sulut menangani 561 kasus sajam atau senjata tajam, 139 orang di antaranya masih berusia remaja. Masih di periode yang sama, tercatat ada

56 kasus penikaman dan 39 tersangka berusia antara 14 hingga 17 tahun (tribunmanado.co.id, 2018). Perilaku agresif pada remaja dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *game*. *Game* adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan, ini dikarenakan otak remaja mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan *video games* yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video games* mulai dari tindakan-tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, di sengaja ataupun tidak. Meningkatnya *game* adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja. (Satria, 2015).

Hasil studi oleh Pratiwi (2018) bahwa siswa yang kecanduan *game* online memiliki masalah kesehatan seperti mata perih; kondisi psikologis yang dialami siswa adalah gampang kesal ketika kalah bermain *game* online; dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan *game* online; dari aspek penyesuaian sosial siswa mengabaikan orang lain. Perilaku agresif siswa yang kecanduan *game* online meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul oleh seseorang maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras; dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan wawancara dengan siswa dan pihak sekolah SMA N 2 Ratahan pada bulan November 2018 diketahui perilaku agresif yang sering dilakukan anak-anak sekolah ini hampir setiap minggu selalu

ada baik itu berbentuk agresif fisik maupun verbal seperti, memukul, membentak, mencaci mengejek dan sebagainya. selain itu di SMA belum pernah dilakukan penelitian tentang perilaku agresif. Hasil survei pendahuluan yang dilakukan siswa disana sering bermain game seperti *Mobile Legend*, dan *PUBG Mobile* saat jam istirahat bahkan menurut guru BK pernah temukan beberapa siswa juga bermain game online ditengah jam pelajaran. Dari hasil survei awal yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan kecanduan *game online* dengan Perilaku Agresif siswa di SMA Negeri 2 Ratahan”.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian yang bersifat analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di SMA N 2 Ratahan pada tanggal 7 Februari–5 April tahun 2019 dengan populasi sebanyak 97 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara *Total sampling* (Setiadi, 2013). Sampel pada penelitian ini didapatkan sebanyak 78 orang yang telah memenuhi kriteria inklusi : Bersedia menjadi responden, Pemain game online >2 jam /hari serta Hadir saat pengambilan data dan mengisi kuesioner dengan lengkap. Kriteria eksklusi : Siswa perempuan SMA Negeri 2 Ratahan

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner data diri, kecanduan *game online* yang sudah pernah dipakai oleh Fransisca (2015) terdiri dari 40 item pertanyaan, dimana kecanduan *game online* Terkontrol dengan skor 1-120, kecanduan *game online* Tidak terkontrol skor 121-240, dan kuesioner Perilaku Agresif yang sudah pernah dipakai oleh Andani (2012) terdiri dari 29 pertanyaan, dibagi dalam dua kategori tidak berperilaku agresif jika skor 1-87, dan berperilaku agresif jika skor 88-174 Penelitian ini menggunakan Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden dan data sekunder data yang diperoleh dari

rekapitulasi jumlah siswa di SMA Negeri 2 Ratahan.

Pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian ini diolah secara manual dengan mengelompokkan hasil dari lembar kuesioner yang dibagikan dan selanjutnya dilakukan analisis menggunakan uji statistik. Setelah itu diolah menggunakan sistem komputerisasi, tahap-tahap tersebut yaitu *Editting, Coding, Processing*, dan *Cleaning* (Notoadmodjo, 2012). Analisis univariat pada penelitian ini akan menghasilkan distribusi frekuensi yang memberi gambaran mengenai jumlah dan presentase. Analisis univariat dilakukan untuk menganalisa variabel kecanduan *game online* dan variable perilaku agresif. Analisa bivariat yang digunakan adalah hasil tabulasi silang. Untuk menguji hipotesa dilakukan analisa statistik dengan uji *Chi – square* pada tingkat kemaknaan 95% ( $\rho - Value < 0,05$ ), setelah dilakukan uji statistic didapatkan hasil  $\rho - Value < 0,05$ , maka hipotesis diterima.

### HASIL dan PEMBAHASAN

#### 1. Analisa Univariat

**Tabel 1.** Distribusi responden berdasarkan Kecanduan *game online*.

Kecanduan <i>game online</i>	n	%
Terkontrol	18	23.1
Tidak Terkontrol	60	76.9
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer, 2019

Hasil menunjukkan dari 78 sampel penelitian yang merupakan siswa laki-laki di SMA N 2 Ratahan sebagian besar sampel di dapati kecanduan *game online* yang tidak terkontrol yaitu sebanyak 60 sampel (76,9%) dan sisanya sebanyak 18 sampel (23,1%) masuk pada kategori kecanduan *game online* yang masih Terkontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang sekolah di SMA N 2 Ratahan sebagian besar mengalami kecanduan *game online* yang tidak terkontrol dibuktikan dengan prevalensi jumlah siswa yang masuk pada

kategori ini sebanyak 60 sampel (76,9%). Tipe *Game online* yang dimainkan sampel pada penelitian ini adalah *massive multiplayer online games* seperti *player known's battle grounds* (PUBG), *Mobile legend*, dan *Free fire*. Kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut (Yohanes dan Jusuf, 2017). Penelitian ini mengambil sample siswa laki-laki karena Laki-laki lebih cenderung menunjukkan tingkat keterhubungan internet dan penggunaan bermain game online yang lebih tinggi dari pada perempuan (Jiang, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian, teori, dan penelitian sebelumnya peneliti siswa di SMA N 2 Rataan khususnya siswa laki-laki yang menjadi berasumsi sampel penelitian saat ini mengalami kecanduan *game online* dibuktikan dengan hasil wawancara sebelumnya dengan beberapa siswa yang mengatakan bahwa kapanpun dan dimanapun jika memiliki waktu yang senggang mereka mengisinya dengan bermain *game online*, bahkan menurut guru BK pernah beberapa kali ditemukan siswa bermain *game online* selama jam pelajaran berlangsung, dan pernah ada perkelahian antar siswa karena seorang siswa mengganggu siswa lainnya saat bermain *game online*. Ahmad Baedowi (2015)

**Tabel 2.** Distribusi responden Perilaku Agresif

Perilaku agresif	n	%
Berperilaku agresif	45	57.7
Tidak berperilaku agresif	33	42.3
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer, 2019

Hasil penelitian menunjukkan dari 78 sampel penelitian bahwa sebagian besar sampel berperilaku agresif yaitu sebanyak

45 sampel (57,7%) dan yang tidak berperilaku agresif yaitu 33 sampel (42,3). Hal ini menunjukkan siswa di SMA N 2 Rataan lebih banyak berperilaku agresif. Masa remaja terdapat jiwa dan mental yang belum stabil untuk mengatasi masalah seperti dalam mengambil keputusan dan mudah terpengaruh hal-hal negatif.

Perilaku agresif merupakan bagian dari kenakalan remaja yang perlu ditekan dan kendalikan secara bersama, baik oleh orang tua, guru, remaja itu sendiri pemerintah maupun masyarakat. Perilaku agresif anak tidak datang dengan sendirinya, namun perilaku agresif dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi (Anantasari, 2007). Dalam hal ini khususnya siswa atau remaja perlu mendapatkan perhatian yang lebih. Jika dibiarkan remaja sebagai generasi penerus bangsa akan merusak citra bangsa. Perilaku agresif harus dapat diatasi, sehingga perkembangan siswa tidak terhambat dan siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dalam tindakan yang positif. Myers (2012), menjelaskan bahwa perilaku agresif sebagai perilaku fisik atau lisan yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Perilaku agresif ini mencakup tendangan, tamparan, ancaman, hinaan atau gosip. Perilaku agresif ini merupakan cakupan keputusan untuk menyakiti seseorang. Hasil ini sejalan dengan yang penelitian yang dilakukan Anderson (2000) menyatakan video game yang mengandung adegan kekerasan memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan perilaku agresif. Remaja dengan intensitas bermain game online berkonten kekerasan rendah maka diikuti dengan rendahnya perilaku agresif pada remaja. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan Priscilla (2015) dengan hasil analisis data menunjukkan korelasi antara variabel intensitas bermain video game kekerasan dengan perilaku agresif.

Berdasarkan hasil penelitian, teori, dan hasil penelitian sebelumnya, peneliti

berasumsi bahwa siswa di SMA N 2 Ratahan khususnya siswa laki-laki yang menjadi sampel penelitian saat ini sebagian besar berperilaku agresif, dibuktikan dengan wawancara sebelumnya dengan beberapa siswa yang mengaku sering membentak dan memaki jika diganggu saat bermain *game online*, dan wawancara dengan guru BK yang mengatakan pernah ada kejadian seorang siswa kelas XII yang menagih uang dengan paksa kepada adik kelasnya, setelah ditanya siswa tersebut menjawab melakukan itu untuk membeli kuota internet agar bisa bermain *game online*.

## 2. Analisa Bivariat

**Tabel 3.** Distribusi responden Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa SMA N 2 Ratahan.+

Kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku Agresif						p-value
	Tidak berperilaku agresif		Berperilaku Agresif		Total		
	n	%	n	%	n	%	
Terkontrol	12	67.3	6	33.3	18	100	0.035
Tidak Terkontrol	21	35	39	65	60	100	
Total	33	42.3	45	57.7	78	100	

Sumber : Data Primer, 2019

Hasil analisis uji hipotesis chi-square dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha$  0,05), menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dimana nilai p-value= 0,035 lebih kecil dari  $\alpha$  = 0,05. Dengan demikian sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa SMA Negeri 2 Ratahan. Penelitian ini di dukung dengan temuan terdahulu oleh Sri Wahyuni Adiningtiyas (2017) yang mana ia menyimpulkan bahwa kecanduan game online dapat terjadi jika seseorang bermain game online sehari-hari, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam), siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain.

Studi ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu Makashvili (2014)

menemukan bahwa game online dapat menyebabkan agresifitas meningkat agresifitas pada remaja laki laki dibandingkan remaja perempuan dengan nilai *p-value* 0,009. Penelitian lainnya dari Benua Timur Tengah, oleh Asgar (2016) di Pakistan ditemukan adanya hubungan yang sangat signifikan dimana nilai p-value 0,001 penelitian ini dilakukan pada 676 orang pecandu *game*, Penelitian lainnya dari Iran oleh Moqqhadan (2013), juga menemukan hal yang sama dimana ditemukan juga ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja dengan hasil p-value 0,004.

Penelitian ini juga telah dilakukan di Indonesia oleh Amalia & Hamdani (2017), disimpulkan bahwa tindakan agresif yang dilakukan seorang anak terpicu karena sebuah game seperti halnya dalam komunikasi dan melakukan agresif fisik dengan memukul, mendorong dan membalas serangan penelitian ini dilakukan pada 88 Responden dan 66 diantaranya pemain game kekerasan online, hasil penelitian ini juga ditemukan hasil yang sangat signifikan dimana nilai p-value 0,001. Penelitian lain yang telah dilakukan di Indonesia juga telah dilakukan oleh Satria (2015) dimana ditemukan dari 83 Responden, perilaku kecanduan sebanyak 34 orang dengan nilai p-value yang paling signifikan yakni 0,000 yang membuktikan bahwa terdapat hubungan yang sangat mutlak antara kecanduan bermain game kekerasan dengan agresifitas pada anak remaja. Bertentangan dengan itu, penelitian lain menunjukkan bahwa video game tidak mempunyai hubungan dengan agresivitas. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rani Desai di Yale University, Amerika Serikat, menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang sering bermain video game tidak akan memicu dirinya memiliki perilaku buruk. Penelitian ini menunjukkan bahwa di dalam dan di luar pribadi seorang anak itu sendiri, video game tampaknya tidak berbahaya untuk mereka. Penelitian lain

juga menunjukkan bahwa video game tidak mempunyai hubungan signifikan dengan perilaku agresif remaja.

Hasil studi ini juga menemukan bahwa sebanyak 6 orang responden dengan kecanduan terkontrol namun memiliki perilaku agresif ini dikarenakan oleh kerja otak dimana otak akan menyimpan apa yang dilihatnya walaupun dengan waktu yang cukup singkat Makasvili (2014), Hasil penelitian oleh satria (2015) juga mengatakan bahwa social learning theory yang menyatakan bahwa memainkan video games yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain video games walaupun dengan waktu yang sangat singkat (tidak kecanduan).

Berdasarkan studi ini menemukan bahwa responden kecanduan terkontrol paling banyak memiliki perilaku tidak agresif sebanyak 12 orang, hal ini terjadi dikarenakan waktu remaja terbagi dan tidak terfokus hanya pada game online mereka malah melakukan hal yang lainnya sehingga agresifitas tidak akan terjadi (Asgar,2016). Walaupun individu tersebut mengalami social learning theory yang menyatakan bahwa memainkan video games yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif hal ini akan tidak terlalu mempengaruhi karena mereka tidak terlalu terfokus dengan game tersebut (Satria,2015).

Studi ini juga ditemukan bahwa responden dengan kecanduan tidak terkontrol ditemukan sebanyak 21 orang tidak berperilaku agresif hal ini dikarenakan remaja melihat hal yang terjadi dalam permainan tersebut sebagai hiburan, tantangan, dan kepuasan sebatas dalam permainan, mereka tidak menuangkannya dalam bentuk agresifitas, hal ini juga di dipengaruhi usia dan kedewasaan dari pemain game dimana semakin dewasa pemain game tersebut maka ia akan semakin mengerti maksud dan tujuan dari game tersebut dimana harus melatih kerjasama tim (Moqhaddam,

2012). Social learning theory yang terjadi pada remaja bermain game online menstimulasi mereka bagaimana untuk berfikir strategi kerjasama tim (Amalia & Hamdani, 2017).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa responden dengan kecanduan tidak terkontrol paling banyak ditemukan berperilaku agresif yakni sebanyak 39 Orang hal ini tentu saja dikarenakan oleh social learning theory yang menyatakan bahwa memainkan video games yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain video games apalagi dengan waktu yang cukup lama (Satria, 2015). Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Amalia & hamdani (2017), dimana responden dengan kecanduan yang tidak terkontrol memiliki agresifitas tinggi dimana sebanyak 41 orang ini dikarenakan teori belajar sosial yang mengatakan bahwa, proses belajar sosial terjadi melalui beberapa tahap, salah satunya attention. Pada tahap ini anak akan lebih tertarik mengikuti dan meniru perilaku dari tokoh dalam game dengan unsur kekerasan. Berdasarkan hasil studi, teori pendukung dan studi pendukung lainnya ditemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan hubungan sebab akibat antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa SMA N 2 Ratahan dikarenakan, siswa-siswa banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online berunsur kekerasan seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends, dimana mereka melihat kemudian menstimulasi perilaku agresif ini dikarenakan anak remaja cenderung meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain video games (Satria, 2015). proses belajar sosial terjadi melalui beberapa tahap, salah satunya attention. Pada tahap ini anak akan lebih tertarik mengikuti dan meniru perilaku dari tokoh dalam game dengan unsur kekerasan (Amalia & Hamdani, 2017).

## SIMPULAN

Hasil studi ini ditemukan bahwa terdapat hubungan sebab akibat dimana kecanduan game online dapat menyebabkan perilaku agresif pada Siswa di SMA N 2 Ratahan dikarenakan para siswa sering melakukan aktivitas bermain game online dengan konten kekerasan seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends. Perilaku Agresif yang terjadi antara lain seperti kekerasan fisik yakni sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul sesuai dengan hasil yang ditemui dari kuesioner, selain agresif fisik siswa juga menunjukkan agresif verbal seperti mengelurakan kata kata kotor berupa makian dalam Bahasa daerah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Baedowi. 2015. Calak Edu 3: Esai-Esai Pendidikan 2012-2014. PT Pustaka Alvabet. Jakarta
- Amalia Putri ,& Hamdani syam. (2017). Hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di banda aceh. [www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP](http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP)
- Anantasari. (2007). Menyikapi Perilaku Agresif Anak. Yogyakarta: Kanisius.
- Andani, Tika Dwi. (2012). Hubungan intensitas menonton tayangan kekerasan di Televisi dengan perilaku agresif siswa. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/1785>
- Anderson, C. A. & Dill, K. E., (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*.78 (4), 772-790
- Asghar Madiha. (2016). *Relationship Between Temperament and Video Game Addiction among Youth*. *Peshawar Journal of Psychology and Behavioral Sciences*.
- Chui Hong & Cheng Kwok-Yin. (2014). *Criminal sentiments and behaviours among young people in Hong Kong*. *Routledge Journal*. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02673843.2013.875479?needAccess=true>. <https://doi.org/10.1080/02673843.2013.875479>. Diakses pada tanggal 18 Desember 2018.
- Fransisca, G.B. (2015). Perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada remaja antargaya pengasuhan. [https://repository.usd.ac.id/10231/2/109114133\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/10231/2/109114133_full.pdf) diakses 22 januari 2019
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement. *Internet Research*
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), KPAI: kekerasan fisik dan psikis pada oleh anak, <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-kekerasan-fisik-prikis-anak/>
- Lukmana, Ibnu. (2011). Hubungan frekuensi menonton tayangan kekerasan di Televisi terhadap perilaku agresif pada anak kelas IV di SD Galahombo1 Tempel. *Unisayogya. digilib.unisayogya.ac.id/1074/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf*. Diakses pada tanggal 18 Desember 2018.
- Makashvili, M. (2014). *Violent Video Games Cause Aggression in Young Females*. *Publish by American Research Institute for Policy Development*.

- <http://dx.doi.org/10.15640/jlcj.v2n2a9>
- Masykouri. (2005). *Faktor Penyebab Anak Berperilaku Agresif*. Tersedia dalam <http://www.BelajarPsikologi.com>.
- Moqhaddan Solmaz Shokouhi. (2013). A Study of the Correlation between Computer Games and Adolescent Behavioral Problems.
- Myers, David G. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Notoatmodjo,S.2012.*Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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/JO\\_MFKIP/article/download/19995/19334](https://jom.unri.ac.id/index.php/JO_MFKIP/article/download/19995/19334). Diakses pada 18 Desember 2018.
- 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 desember 2018.
- Setiadi (2013). *Konsep dan Praktek Penulisan Riset Keperawatan (Edisi 2)*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sri Wahyuni Adiningtiyas. (2017). Pengaruh guru dalam mengatasi kecandua game online. *Jurnal kopasta*. Batam.
- Tribun manado.(2018, 24 Januari). 139 Remaja di Sulut Tertangkap Bawa Sajam pada 2017, Ada yang Membunuh hingga Memerkosa. Dipeoleh 18 desember 2018, dari <http://manado.tribunnews.com/2018/01/24/139-remaja-di-sulut-tertangkap-bawa-sajam-pada-2017-ada-yang-membunuh-hingga-memerkosa>.
- Yohanes, Santoso., & Jusuf, Purnomo. (2017). Hubungan kecanduan *game online* terhdap penyesuaian social pada remaja. Tersedia dalam <http://www.jurnalilmiahpaxhumana.org/index.php/PH/article/download/99/pdf>. Diakses pada 26 maret 2019.