

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Henry Wiyono*, Egga Ellisiya

Program Studi Sarjana Keperawatan, STIKes Eka Harap Palangka Raya, Jl. Beliang No.110, Palangka, Jekan
Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874, Indonesia

*wiyonohenry@gmail.com

ABSTRAK

Jika remaja berlebihan bermain game online, adiksi game online dapat menyebabkan masalah psikologis seperti munculnya perilaku agresif, seperti menjadi marah, emosional, dan mengucapkan kata-kata kasar atau kotor. Kekecewaan atau kegagalan untuk mencapai pemuasan atau tujuan yang ditujukan pada orang atau benda disebut perilaku agresif. Ini lebih mirip dengan nafsu untuk menyerang karena mereka cenderung menyerang sesuatu yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat. Mengetahui hubungan adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa/i di SMPN 9 Palangka Raya. Desain penelitian ini adalah korelasional dengan pendekatan *Cross-sectional*. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu total *sampling* dengan jumlah sampel 52 siswa/i kelas VIII sesuai dengan kriteria inklusi yang ditetapkan. Data yang dikumpulkan menggunakan dua jenis instrumen yaitu instrumen kecanduan game online dan instrumen perilaku agresif yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data yang didapatkan dianalisis dengan menggunakan uji Chi-Square Berdasarkan hasil uji statistic *Chi-square* menunjukkan nilai $p = <0,001$, yang artinya H_1 diterima. Adanya hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa/i kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya. Berdasarkan hasil penelitian hendaknya pihak sekolah dengan bekerja sama dengan petugas Kesehatan (perawat, psikiater dan psikolog) dalam memberikan edukasi tentang bahayanya permainan game online yang dapat mempengaruhi Kesehatan fisik maupun psikologis seseorang.

Kata kunci: adiksi game online; perilaku agresif; siswa/i

THE CORRELATION BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

If adolescents excessively play online games, online game addiction can lead to psychological problems such as the emergence of aggressive behavior, such as becoming angry, emotional, and saying harsh or dirty words. Disappointment or failure to achieve gratification or goals aimed at people or things is called aggressive behavior. It is more similar to lust for attack as they tend to attack something that disappoints, hinders, or obstructs them. To understand the correlation between online gaming addiction and aggressive behaviour among students at SMPN 9 Palangka Raya. This research design is correlational with a cross-sectional approach. The sampling technique used is total sampling with a sample size of 52 students in class VIII according to the specified inclusion criteria. Data collected using two types of instruments, namely online game addiction instruments and aggressive behavior instruments that have gone through validity and reliability tests. The data obtained was analyzed using the Chi-Square test. Based on the Chi-square statistical test results, the p value = <0.001 , which means H_1 is accepted. There is a significant relationship between online game addiction and aggressive behavior in class VIII students of SMPN 9 Palangka Raya. Based on the results of the study, the school should cooperate with health workers (nurses, psychiatrists and psychologists) in providing education about the dangers of online gaming that can affect a person's physical and psychological health.

Keywords: aggressive behavior; online game addiction; students

PENDAHULUAN

Perilaku remaja selalu menjadi topik perbincangan hangat. Salah satu perilaku remaja yang menarik perhatian saat ini adalah perilaku agresif, yang telah menjadi masalah umum dan

akhir-akhir ini cenderung meningkat sebagai akibat dari faktor lingkungan seperti kecanduan game online (Hutomo & Ariati 2016). Aktivitas Internet yang populer adalah bermain game online. Namun, bermain game online terlalu lama dapat menyebabkan efek buruk, seperti kinerja akademis yang buruk dan hubungan kehidupan nyata yang buruk (Kuss, 2013). Dalam game online, sistem level membuat pengguna bermain terus-menerus untuk mencapai level yang lebih tinggi. Mereka tidak menyadari hal ini membuat mereka mengalami adiksi (Geandra Ferdiansa & Neviyarni S 2020). Adiksi *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti (Mais, Rompas & Gannika 2020). Pada dasarnya, istilah "kecanduan" dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi. Ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol dirinya adalah salah satu dari banyak penyebab perilaku kecanduan (Choirul, 2019).

Saat The Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorder (DSM-5) menggolongkan Internet Gaming Disorder (IGD) ke bagian III, kecanduan internet semakin menjadi perhatian (American, 2013). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mak et al. (2014), prevalensi kecanduan internet berkisar antara 1,2% dan 5% di enam negara Asia: Korea Selatan, 2,2% di Cina, 2,4% di Malaysia, 3% di Hong Kong, 3,1% di Jepang, dan 5% di Filipina. Menurut survei yang dilakukan di Amerika Serikat dan Eropa, prevalensi kecanduan internet berkisar antara 1,5% dan 8,2 persen, tergantung pada kriteria diagnosis (Mak , et al., 2014) Menurut data yang dikumpulkan pada tahun 2018, ada 2,3 miliar pengguna game online di seluruh dunia, dengan 1,2 miliar di Asia-Pasifik, yang merupakan 50% dari total populasi pengguna game (Mais et al. 2020) Di Indonesia remaja usia yang mengalami kecanduan *game online* sebesar 77,5% atau 887.003 data penggunaan *game online* remaja putra dan remaja putri 22,5% atau 241.989 (Hadisaputra, Asywid Nur & Sulfiana 2022). Data yang dikumpulkan dari pengguna game online di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya menunjukkan bahwa 10,4% termasuk dalam kategori tinggi, 89,6% termasuk dalam kategori sedang, dan tidak ada pengguna dalam kategori rendah (Annisa Amalia Sabella, Romiaty & Oktamia Karuniaty Sangalang 2021). Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Mei 2023 pada siswa/I SMPN 9 Palangka Raya, didapatkan 17 Siswa/I dari 21 orang sering bermain game online lebih dari 3 jam perhari serta mereka mengatakan sering berperilaku marah-maraha jika kalah dan mudah tersinggung ketika waktu bermain game online ada temannya yang mengajaknya mengobrol.

Remaja cenderung bermain game online karena merasa tertantang dan ingin mencari teman untuk membentuk sebuah tim untuk menang dalam permainan, bermula dari bermain game secara bersamaan dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam game tersebut. (Hastani & Budiman 2022). Salah satu efek negatif dari bermain game online adalah perubahan emosi dan perilaku, seperti menjadi lebih sensitif dan mudah marah, terutama saat permainan kalah (Novrialdy 2019). Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan melibatkan pihak orang tua, pihak sekolah dan teman sebaya dalam memberikan dukungan sosial seperti bermain bersama diluar, berolah raga bersama, dan mengikuti kegiatan karang taruna yang ada dilingkungan tempat tinggal. Serta melibatkan peran tenaga Kesehatan dari faskes terdekat dalam memberikan edukasi tentang bahayanya pengaruh game online baik bagi kesehatan fisik dan psikososial. Berdasarkan latar belakang maka tujuan penelitian ini yaitu Mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasional, dengan pendekatan *cross sectional*. Dimana jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2017). Metode *cross sectional* dilakukan untuk mengetahui hubungan adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei tahun 2023 pada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP). Populasi terjangkau pada penelitian ini yaitu siswa-siswi SMP kelas VIII berjumlah 52 orang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* dan didapatkan sejumlah 52 orang. Kriteria inklusi subjek dalam penelitian ini: Siswa-siswi yang berstatus aktif (tidak cuti), Siswa/i yang bisa diajak berkomunikasi, dan Siswa/i yang bermain game online. Sedangkan kriteria Eksklusi subjek: Siswa-siswi yang tidak mengisi kuesioner secara lengkap pada saat penelitian berlangsung dan Siswa-siswi kurang mampu membaca dan memahami isi kuesioner yang diberikan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Palangka Raya. Data tentang hubungan adiksi game online dengan perilaku agresif ini diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang diadopsi dari Yuni Elia Kartika (2022) untuk adiksi game onlinenya, yang terdiri dari 35 pernyataan dengan model skala Likert yang terdiri dari dua bagian yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Karakteristik dari kuesioner ini yaitu terdiri dari aspek *Relationship*, aspek *Manipulation*, aspek *Immersion*, aspek *Escapism* dan aspek *Achievement*. Pada kuesioner penelitian ini menggunakan skala likert pernyataan positif. Instrumen ini sudah melalui uji validitas dan reliabilitas oleh Yuni Elia Kartika (2022) dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* didapatkan r Hitung $>$ r Tabel dan reliabilitas kuesioner kecanduan game online diperoleh alpha 0,693 yang artinya valid (Yuni Elia Kartika 2022). Sedangkan kuesioner tentang perilaku agresif dalam penelitian ini mengadopsi dari penelitian Nurfauliyati (2019) dengan jumlah pernyataan 27 item berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif didalamnya. Kuesioner ini sudah dinyatakan reliabilitas dengan nilai koefisien 0,776 dan nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,06 yang artinya valid (Nurfauliyanti 2010). Pengumpulan data responden dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan secara langsung pada responden. Karakteristik responden yang harus diisi meliputi Umur, Jenis kelamin, dan Kelas. Data kuesioner yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan cara deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan mendeskripsikan hubungan adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa/i SMP. Hasil penelitian ditabulasikan dan disajikan dalam bentuk tabel. Etika Penelitian dalam penelitian ini meliputi lembar persetujuan (*informed consent*), Tanpa Nama (*Anonymity*) dan Kerahasiaan (*Confidentiality*) (Hidayat, 2017).

HASIL

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan karakteristik responden penelitian hubungan adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa-siswa di SMP Negeri 9 Palangka Raya dengan Kategori jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin laki-laki 30 (58%), dan Kategori responden berdasarkan kelas didapatkan jumlah yang sama antara kelas VIII A dan B yaitu masing-masing 26 Responden (50%). Berdasarkan tabel 2 analisis hubungan adiksi game online dengan perilaku agresif didapatkan hasil uji statistik *Chi-square* dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai p -value = $<$,001.

Tabel 1.
 Distribusi frekuensi responden penelitian berdasarkan, Jenis Kelamin, Umur, dan kelas
 (n=52)

Data	Kategori	f	%
Jenis kelamin	Laki-laki	30	58
	Perempuan	22	42
Total		52	100
Usia	13 tahun	11	21
	14 tahun	36	69
	15 tahun	5	10
Total		52	100
Kelas	VIIIA	26	50
	VIIIB	26	50

Tabel 2
 Analisis hubungan adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa-siswa (n=52)

		Perilaku Agresif			Total	P value
		Rendah	Sedang	Tinggi		
Adiksi Game Online	Rendah	9	5	1	15	<, 001
	Sedang	2	24	0	26	
	Tinggi	0	8	3	11	

PEMBAHASAN

Identifikasi adiksi game online pada siswa/I

Berdasarkan hasil penelitian dengan kategori adiksi game online dari 52 responden didapatkan kategori adiksi *game online* tinggi sebanyak 11 responden (21%), adiksi *game online* sedang sebanyak 26 responden (50%) dan adiksi *game online* rendah sebanyak 15 responden (29%). Adiksi game online adalah ketika seseorang berlebihan bermain game online sehingga sulit untuk berhenti (Mais et al. 2020). Menurut Lumban dalam Theresia (2019) Faktor yang mempengaruhi terjadinya adiksi bermain *game online* terdiri dari jenis kelamin, kondisi psikologi, dan jenis *game online* (Elizabeth Theresia, Octa Reni Setiawati & Ni Putu Sudiadnyani 2019) Berdasarkan fakta dan teori ditemukan adanya kesamaan dibuktikan sebanyak 26 responden (50%) dengan jenis kelamin laki-laki lebih dominan di banding responden jenis kelamin perempuan. Menurut Theresia (2019), jenis kelamin bisa membuat seseorang kecanduan *game online*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja laki-laki lebih rentan terhadap kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk menyewa *game* dibandingkan remaja perempuan.

Menurut opini peneliti adiksi *game online* apabila dimainkan tidak dengan batas waktu yang sewajarnya akan menimbulkan dampak positif dan negatif pada kesehatan fisik dan psikologis seperti dampak positif yaitu kesehatan kognitif, beberapa game online dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan strategi berpikir. Untuk dampak negatif adiksi game online bagi kesehatan adalah kesehatan fisik adiksi game online bisa menyebabkan gaya hidup tidak aktif, berdampak pada kesehatan fisik seperti obesitas, masalah postur, dan sakit dan kesehatan mental, aiksi game online bisa menyebabkan stres, ansietas, depresi, dan ketidakmampuan untuk mengatasi masalah kehidupan nyata. penting untuk menjaga keseimbangan dalam bermain game online dan mengambil langkah-langkah untuk mencegah dampak negatifnya terhadap kesehatan fisik dan psikologis.

Identifikasi Perilaku Agresif pada siswa/I

Berdasarkan hasil penelitian dari 52 responden didapatkan bahwa kategori perilaku agresif tinggi sebanyak 4 responden (8%), adiksi perilaku agresif sedang sebanyak 37 responden (71%) dan perilaku agresif rendah sebanyak 11 responden (21%). Agresif adalah ketika orang yang lebih kuat melukai, mencelakakan, mengancam, mengejek, atau mengintimidasi orang lain. Agresif dapat terjadi pada diri sendiri atau orang lain (Subqi 2019). Salah satu faktor yang berperan timbulnya perilaku agresif adalah berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki lebih dominan. Menurut Hutomo dan Arianti (2017) Remaja laki-laki lebih cenderung berperilaku agresif dibandingkan dengan remaja perempuan, dengan perbandingan 5:1, yang berarti jumlah remaja laki-laki yang berperilaku agresif hampir lima kali lebih banyak daripada remaja perempuan. Laki-laki juga lebih sering menunjukkan ekspresi dominan, merespon secara agresif, dan memulai tingkah laku agresif, baik secara fisik maupun verbal.

Berdasarkan fakta dan teori ditemukan adanya kesamaan dibuktikan sebanyak 37 responden (71%) dalam kategori perilaku agresif berjenis kelamin laki-laki lebih dominan di banding perempuan. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hutomo dan Arinati (2017) Faktor yang berperan timbulnya perilaku agresif salah satunya dipengaruhi berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki lebih agresif dibandingkan dengan Perempuan, dimana laki-laki lebih menunjukkan ekspresi dominan, merespon secara agresif dan memulai tingkah laku agresif serta menunjukkan perilaku agresif, dalam bentuk fisik atau verbal sedangkan perempuan lebih kepada ekspresi emosional. Menurut opini peneliti perilaku agresif merupakan tindak kekerasan yang menimbulkan banyak kerugian bagi orang lain terdapat banyak kasus kekerasan yang terjadi, baik kekerasan secara verbal maupun non verbal.

Bentuk nyata agresif yang dilakukan remaja adalah maraknya perkelahian atau tawuran antar pelajar yang dilakukan oleh remaja laki-laki, yang sering membawa korban jiwa. Hal yang terjadi pada saat tawuran, sebenarnya perilaku agresif dari seorang individu atau kelompok adapun dampak positif dan negatif perilaku agresif bagi kesehatan fisik dan psikologis seperti dampak pertahanan diri, dalam beberapa situasi, perilaku agresif dapat digunakan untuk melindungi diri sendiri atau orang lain dari ancaman fisik dan peningkatan kepercayaan diri, keberhasilan dalam situasi yang memerlukan tindakan tegas dapat meningkatkan rasa percaya diri individu. Adapun dampak negatif seperti kesehatan fisik, perilaku agresif berulang dapat meningkatkan risiko cedera fisik baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, dan stres dan ansietas, perilaku agresif sering kali berhubungan dengan tingkat stres dan ansietas yang tinggi, yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan psikologis. Adapun efek psikologis jangka panjang terlibat dalam perilaku agresif secara terus-menerus dapat meningkatkan risiko gangguan emosi seperti depresi dan masalah pengendalian kemarahan. Penting untuk mengenali dampak negatif dari perilaku agresif dan mencari cara-cara alternatif untuk mengekspresikan emosi serta mengatasi konflik dengan cara yang lebih sehat dan konstruktif

Analisis Adiksi Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa/i

Berdasarkan analisis dengan menggunakan uji statistik dengan metode *Chi-Square* didapatkan hasil $p\text{ value} = <0,001$ sehingga terdapat hubungan antara adiksi game online dengan perilaku agresif. Hal ini dibuktikan dengan hasil $p < \alpha$ dengan tingkat signifikan 0,05 menunjukkan hubungan yang signifikan dan bermakna antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif. Adiksi *game online* merupakan suatu kebiasaan berlebihan dalam bermain game online yang membuat penggunaanya tidak bisa berhenti bermain (Mais et al. 2020). Menurut Lumban dalam Theresia (2019), jenis kelamin, kondisi psikologis, dan jenis game online adalah beberapa faktor yang dapat menyebabkan adiksi bermain game online. Agresif adalah

ketika orang yang lebih kuat melukai, mencelakakan, mengancam, mengejek, atau mengintimidasi orang lain. Agresif dapat terjadi pada diri sendiri atau orang lain (Subqi 2019). Salah satu faktor yang berperan timbulnya perilaku agresif adalah berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki lebih dominan. Menurut Hutomo dan Arianti (2017) Remaja yang berjenis kelamin laki-laki mempunyai kecenderungan untuk berperilaku agresif lebih tinggi bila dibandingkan dengan perempuan, dengan perbandingannya adalah 5 berbanding 1, artinya jumlah remaja laki-laki yang melakukan agresifitas kira-kira 5 kali lebih banyak dibandingkan dengan remaja perempuan., laki-laki lebih menunjukkan ekspresi dominan, merespon secara agresif dan memulai tingkah laku agresif serta menunjukkan perilaku agresif, dalam bentuk fisik atau verbal sedangkan perempuan lebih kepada ekspresi emosional.

Berdasarkan fakta dan teori ditemukan adanya keselarasan, hal ini dibuktikan dengan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin lebih dominan laki-laki dibanding perempuan yang mengalami adiksi dengan perilaku agresif. Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Pamor Oktalia (2020) tentang hubungan adiksi *game online* dengan perilaku agresif dimana didapatkan hasil adanya hubungan yang signifikan juga. Hubungan signifikan tersebut di pengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya responden yang berjenis kelamin laki-laki lebih dominan dibanding responden Perempuan (Oktalia, T & Wakhid 2020). Menurut Annisa (2016) remaja laki-laki akan cenderung berperilaku agresif dibanding perempuan karena remaja laki-laki lebih sulit untuk mengendalikan emosinya dibandingkan remaja perempuan terlihat dari kebanyakan kasus di sekolah siswa laki-laki sering bermasalah dibanding siswa perempuan. Fenomena yang sering muncul di kalangan sekolah pada siswa laki-laki adalah agresif fisik seperti memukul, menendang kursi teman, berkelahi dan mencoret meja, kursi, dinding. Sedangkan remaja perempuan lebih agresif verbal seperti membentak dan berkata kasar (Aulya, Ilyas & Ildil 2016).

Opini mengenai hubungan antara adiksi game online dan perilaku agresif dapat bervariasi. Beberapa ahli berpendapat bahwa adiksi game online dapat mempengaruhi perilaku agresif pada beberapa individu. Mereka mungkin merasakan frustrasi, tekanan, atau ketidakmampuan untuk mengatasi tantangan dalam game, yang kemudian bisa diekspresikan dalam bentuk perilaku agresif. Berdasarkan penjelasan diatas dengan didukung oleh teori-teori yang diungkapkan oleh beberapa ahli yang relevan dengan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan disimpulkan bahwa kecanduan *game online* mempunyai hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif siswa(i) dan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa(i) berperilaku agresif adalah kecanduan terhadap *game online*.

SIMPULAN

Salah satu penyebab terjadinya perilaku agresif pada siswa/I Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Palangka Raya dipengaruhi oleh faktor kecanduan game online yang didominasi oleh responden berjenis kelamin laki-laki.

DAFTAR PUSTAKA

- American, P. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5 (5. ed). New York: American Psychiatric Publ.
- Annisa Amalia Sabella, Romiaty & Oktamia Karuniaty Sangalang, 2021, 'Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021', Jurnal Education and development , 9(2), 501–505.

- Aulya, A., Ilyas, A. & Ifdil, 2016, 'Perbedaan Perilaku Agresif Siswa laki-laki dan Siswa Perempuan', Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET) Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET) Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET).
- Choirul, H. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Jegend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang. Repository Psikologi UIN Maulana Maliki Ibramim, 95-98.
- Elizabeth Theresia, Octa Reni Setiawati & Ni Putu Sudiadnyani, 2019, 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019', *Psyche: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2), 96–104.
- Geandra Ferdiansa & Neviyarni S, 2020, 'Analisis perilaku agresif siswa', *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5, 8–12.
- Hadisaputra, Asywid Nur, A. & Sulfiana, 2022, 'Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2).
- Hastani, R.T. & Budiman, A., 2022, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Literature Review, vol. 3, Samarinda.
- Hidayat , A. A. (2017). Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data. Jakarta: Salemba Medika.
- Hutomo, M.R. & Ariati, J., 2016, Kecenderungan Agresivitas Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Siswa Smp Di Semarang, vol. 5.
- Kuss, & Griffiths. (2009). Diagnosis and managemen of video games addiction. United Kingdom : Nottingham Trent University.
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125–137.
- Mais, F.R., Rompas, S.S.J. & Gannika, L., 2020, 'Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja', *Jurnal Keperawatan (JKp)*, 8(2), 18–27.
- Mak , K. K., C, M., Watanabe, H., Kim , D., Bahar, N., Ramos, M., et al. (2014). Epidemiology of Internet Behaviors and Addiction Among Adolescents in Six Asian Countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Among Adolescents in Six Asian Countries. Psychology, Behavior, And Social Networking*, 720-728.
- Novrialdy, E., 2019, 'Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Nurfaujiyanti, 2010, Hubungan pengendalian diri (self control) dengan agresifitas anak jalanan – PhD thesis, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta .
- Nursalam. (2017). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan, Pendekatan Praktis Ed 4 . Jakarta Selatan : Salemba Medika.

Oktalia, P., T, T. & Wakhid, A., 2020, Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran – PhD thesis, Universitas Ngudi Waluyo, Semarang.

Subqi, I., 2019, ‘Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati’, Indonesian Journal of Islamic Psychology, 1(2).

Yuni Elia Kartika, 2022, Analisis faktor-faktor yang berhubungan dengan adiksi game online pada siswa/i Sekolah Mengah Pertama Negeri 8 Palangka Raya – PhD thesis, Stikes Eka Harap, Palangka Raya.