

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SMA NEGERI 1 TANAH LUAS KECAMATAN TANAH LUAS KABUPATEN ACEH UTARA TAHUN 2022

Fauzan Saputra¹, Fitri Hijri Khana², Muhd Al-fin³

^{1,3}S-1 Ilmu Keperawatan, Universitas Bumi Persada

²D III Kebidanan, Universitas Bumi Persada

fauzansaputra@bumipersada.ac.id¹, fitrihijrikhana@bumipersada.ac.id²

muhd.al-fin@bumipersada.ac.id³

ABSTRAK

Kecanduan game online dapat meningkatkan risiko perilaku agresif pada remaja. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah hubungan kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja di sma negeri 1 tanah luas. Penelitian ini menggunakan desain *kuantitatif* dengan pendekatan *cross sectional*. sampel pada penelitian ini berjumlah 80 responden Penelitian ini menggunakan analisa data univariat dan uji *spearman rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* ringan memiliki perilaku agresif sedang 34 siswa (53,1%) dan tingkat kecanduan berat memiliki perilaku agresif sedang 6 siswa (37,5%). Adanya hubungan yang bermakna antara kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas, di dapatkan nilai p value 0,003. diharapkan agar orangtua dapat membatasi akses remaja terhadap game online, sehingga perilaku agresif dapat berkurang.

Kata kunci: Perilaku agresif, Kecanduan Game Online

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Salah satu contoh kebudayaan tersebut yaitu internet, *game online* itu sendiri merupakan salah satu media hiburan khususnya untuk para pelajar. Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali pelajar yang mendapatkan dampak-dampak dari *game online* itu sendiri, baik positif maupun negatif (Shandy & Hidayat, 2019).

Game online adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya, biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* ini biasakan dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) secara bersamaan, dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan laptop, komputer, maupun *gadget* atau *handphone* yang didukung

dengan koneksi internet (Hardianti, 2015).

Perilaku agresif adalah kemarahan yang meluap-luap dan orang melakukan serangan secara kasar dengan jalan yang tidak wajar (Kartono, 2000). Mengemukakan agresif segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perilaku itu (Prastika, 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan Hidayat (2013) bahwa tindakan agresif siswa dilihat dari menyakiti orang secara fisik dengan hasil persentase 35,32 %, sedangkan yang dilakukan siswa dilihat dari menyakiti orang lain secara verbal sebanyak 41,30% dan dilihat dari merusak dan menghancurkan harta benda dengan persentase 30,42%.

Banyaknya perilaku agresif pada kalangan remaja di dunia. Pada tahun 2013 perilaku agresif adalah penyebab utama morbiditas dan sebanyak 5,5 % kematian remaja disebabkan agresif di dunia (Mokda, 2016). Pada tahun 2015 di Amerika sebanyak 22,6 % remaja dilaporkan melakukan pertarungan fisik dalam 12 bulan terakhir (CDC, 2016). Pada tahun 2016 diperkirakan 200.000 perilaku agresif terjadi pada kalangan remaja setiap tahunnya di dunia, serta menjadikannya penyebab kematian keempat bagi kelompok remaja (WHO, 2016). Oleh karena itu perilaku agresif memiliki angka yang cukup tinggi dan mengakibatkan banyak kematian pada remaja di dunia.

Angka perilaku agresif di Indonesia berfluktuasi dari tahun ke tahun. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan kasus remaja yang berhubungan dengan hukum mengalami mengalami

peningkatan. Data tersebut antara lain kasus kekerasan fisik dan kekerasan psikis yang merupakan bentuk dari perilaku agresif (KPAI, 2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fauzan, Enny & Iskandar (2020) menyampaikan bahwa masalah yang paling banyak dialami oleh remaja yaitu masalah teman sebaya (49%), diikuti oleh masalah emosional (23%), masalah perilaku (19%) dan hiperaktivitas (9%). Remaja laki-laki lebih banyak mengalami masalah teman sebaya dan masalah perilaku, sedangkan remaja perempuan lebih banyak mengalami masalah emosional.

Menurut Stuary & Sudeen (1991), faktor penyebab remaja berperilaku agresif terdiri dari faktor predisposisi (Neurobiologi, psikologis, sosial budaya, situasional dan spiritual), sedangkan faktor presipitasi perilaku agresif adalah faktor yang berasal dari diri klien sendiri (internal) dan faktor yang berasal dari lingkungan (eksternal). Salah satu faktor yang menjadi anterseden perilaku agresif adalah faktor bermain *game online*. Menurut Delfiana (2017) berpendapat bahwa *game* merupakan salah satu media yang sedang berkembang pesat selama 20 tahun belakangan ini. Sudah tak dapat dipungkiri lagi *game* sudah menjadi salah satu budaya dan ada dalam kehidupan manusia.

Menurut penelitian Merita, dkk (2018) kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2, di dapatkan nilai p value = 0,04 dimana p value < 0,005 yang artinya ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2. Menurut penelitian

Pamor, dkk (2020) menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMPN 4 Ungaran, responden yang mengalami kecanduan *game online* berat cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu (80,6%) dibandingkan dengan responden yang mengalami kecanduan *game online* ringan perilaku agresifnya rendah yaitu 57,4%).

Hasil survei awal yang dilakukan peneliti dengan metode mewawancarai sebanyak 10 siswa SMA Negeri 1 Tanah Luas yang gemar bermain *game online* dari hasil survei tersebut terdapat 2 siswa berperilaku agresif, seperti berkelahi dan 8 siswa suka berkata-kata kasar dan kotor dan 10 siswa tersebut sangat gemar bermain *game online*.

Fenomena di atas yang menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas. Apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif atau tidak sama sekali. Peneliti ingin meneliti dalam bentuk karya ilmiah yang berjudul: "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kecamatan Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Sma Negeri 1 Tanah Luas Kecamatan Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten

Aceh Utara. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2021. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah non probabilitas yaitu purposive sampling dimana sampel diambil secara acak dan dimana sampel memiliki kriteria-kriteria yang diinginkan peneliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Thronike Formula, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 80 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Univariat

Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022.

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1	16 Tahun	26	32,5
2	17 Tahun	27	33,8
3	18 Tahun	27	33,8
Total		80	100

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa Sebagian besar responden 17 tahun dan 18 tahun sebanyak 27 Siswa (33,8). Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin. Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022.

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-Laki	75	93,8
2	Perempuan	5	6,3
Total		80	100

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 75 siswa (93,8%).

2. Analisis Bivariat

Kecanduan *Game Online*. Tabel 3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022.

No	Kecanduan <i>Game Online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kecanduan Ringan	64	80
2	Kecanduan Berat	16	20
Total		80	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas siswa kecanduan *game online* pada remaja dengan tingkat kecanduan ringan sebanyak 64 Siswa (80%). Perilaku Agresif Remaja. Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif Remaja Di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022.

No	Perilaku Agresif	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	34	42,5

No	Perilaku Agresif	Frekuensi	Persentase (%)
2	Sedang	40	50
3	Berat	6	7,5
Total		80	100

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa Sebagian besar responden

berperilaku agresif sedang sebanyak 40 siswa (50%). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022
Tabel 5 Tabulasi Silang Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022

Kecanduan Game Online	Perilaku Agresif						Total	
	Rendah		Sedang		Berat			
	F	%	F	%	F	%	F	%
Kecanduan Ringan	30	46,9	34	53,1	0	0	64	100
Kecanduan Berat	4	25	6	37,5	6	37,5	16	100
Total	34	42,5	40	50	6	7,5	80	100

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan bahwa lebih dominan memiliki tingkat kecanduan *game online* Ringan memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 34 siswa (53,1%). Analisa data dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan *spearman rank* antara variable kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara, di dapatkan nilai $p\text{ value} = 0,001$ dimana p

$value < 0,005$. Maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara. Untuk nilai tingkat hubungan didapatkan hasil $r = 0,324$ dimana nilai tingkat hubungan berada pada kisaran $0,20 - 0,399$ yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan rendah (Arikunto, 2010). Hubungan Perilaku Agresif dengan Umur remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022.

Tabel 6 Tabulasi Silang Perilaku Agresif dengan Umur remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022

Perilaku Agresif	Umur						Total	
	16 Tahun		17 Tahun		18 Tahun			
	F	%	F	%	F	%	f	%
Rendah	13	16,3	9	11,3	12	15	34	100
Sedang	13	16,3	14	17,5	13	16,3	40	100
Berat	0	0	4	5,0	2	2,5	6	100
Total	26	32,5	27	33,8	27	33,8	80	100

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa lebih dominan tingkat perilaku agresif sedang dengan umur 17 tahun sebanyak 14 siswa (17,5%).

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Umur remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022. Tabel 7 Tabulasi Silang Kecanduan *Game Online* dengan Umur remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022

Perilaku Agresif	Umur						Total	
	16 Tahun		17 Tahun		18 Tahun			
	F	%	F	%	F	%	f	%
Ringan	26	40,6	18	28,1	20	31,3	64	100
Berat	0	7,7	9	38,5	7	53,8	16	100
Total	26	32,5	27	33,8	27	33,8	80	100

Berdasarkan tabel 5.10 menunjukkan bahwa lebih dominan tingkat kecanduan *game online* ringan dengan umur 16 tahun sebanyak 26 siswa (40,6%). Kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa intensitas kecanduan *game online* dari 80 responden di SMA Negeri 1 Tanah Luas berada pada kategori kecanduan *game online* Ringan 64 siswa (80%).

Menurut peneliti kecanduan *game online* pada remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas pada tingkat ringan, dikatakan ringan karena dilihat dari frekuensi bermain kategori sedang. Hal tersebut dipengaruhi keinginan yang kuat dari remaja, permainan nya menarik dan untuk menghilangkan rasa bosan dan suntuk. Frekuensi remaja bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa mendapatkan pengetahuan serta tidak mengembangkan kemampuan atau kecakapan dalam berhubungan dengan orang lain, lamanya waktu bermain *game* menjadikan remaja menganggap *game online* lebih penting dari segala hal-hal

lainnya.

Adam & Rollings (2007) mendefinisikan game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. *Game online* adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan LAN atau internet sebagai medianya. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (bermain game berlebihan) (Soetjipto, 2007).

Hasil penelitian di dapatkan Sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Tanah Luas berusia 17 Tahun dan 18 Tahun (33,8%). Menurut peneliti usia remaja rata-rata sudah memiliki *gadget* dan sebagian besar remaja tertarik untuk mengisi aplikasi *gadgetnya* dengan *game online*. pada usia remaja ini mulai memiliki keinginan untuk suatu pemikiran-pemikiran baru serta pengalaman baru. Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan pada dirinya baik secara fisik, psikos maupun emosional (Sarwono, 2015). Menurut Harlock (2009) umur merupakan salah satu aspek yang berperan dalam pembentukan kedewasaan seseorang, semakin bertambah umur maka tingkat kedewasaan dan cara berpikir semakin meningkat, hal ini dipengaruhi dalam pola berpikir dan wawasan semakin luas. Hasil penelitian didapatkan Sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Tanah Luas

Kabupaten Aceh Utara berjenis kelamin laki-laki sebanyak 75 siswa (93,8%). Menurut peneliti jenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain *game online*, karena remaja laki-laki lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* yang cukup lama sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu.

Remaja laki-laki lebih memilih dan menyukai bermain *game online* karena *game online* tersebut memiliki banyak variasi bermain dengan tingkat kesulitan dan adanya unsur kekerasan serta memiliki jaringan yang permainannya dapat dimainkan secara Bersama-sama walaupun tempatnya berbeda. Menurut Jiang (2014) bahwa laki-laki menunjukkan tingkat kecanduan internet dan penggunaan *game online* yang lebih tinggi dari pada perempuan. Perilaku Agresif Remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa perilaku agresif remaja dari 80 responden di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara berada pada kategori sedang 40 siswa (50%).

Menurut peneliti perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara pada tingkat sedang. Data dari hasil penelitian perilaku agresif remaja paling tinggi terdapat pada perilaku agresif verbal seperti, berkata kasar, mengancam dan memaki. Contohnya beberapa siswa saat kalah dalam bermain *game online* siswa berkata kasar dan kotor. Agresif adalah satu serangan atau serbuan, Tindakan permusuhan ditunjukkan pada seseorang atau benda (Chaplin, 2011). Menurut Sadock (2003) bahaya atau pencederaan yang dilakukan oleh perilaku

agresif bisa berupa bahaya atau pencederaan nonfisikal, contohnya yang terjadi sebagai akibat agresif verbal (agresif lewat kata-kata tajam menyakitkan).

Hasil penelitian di dapatkan mayoritas siswa di SMA Negeri 1 Tanah Luas berusia 18 Tahun dan 17 tahun dengan jumlah siswa 27 siswa (33,8%). Menurut peneliti usia remaja merupakan suatu keadaan emosional yang memuncak sebagai hasil dari perubahan fisik dan hormonal yang terjadi dalam diri remaja. Pada usia remaja ini merupakan proses belajar sosial yaitu melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Kecenderungan agresif pada remaja adalah perilaku menyakiti orang lain yang dilakukan remaja yang tidak dapat mencapai kemandirian emosional yang baik, secara fisik maupun verbal terhadap individu atau objek lain dan dilakukan semata-mata sebagai pelampiasan keinginan untuk menyakiti atau melukai individu atau objek lain.

Hasil penelitian didapatkan Sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara berjenis kelamin laki-laki sebanyak 75 siswa (93,8%). Menurut peneliti bahwa remaja laki-laki lebih agresif dibandingkan perempuan. Anak laki-laki lebih cepat berperilaku agresif untuk mengekspresikan agresivitasnya mereka meluapkan secara fisik. Pengaruh lingkungan juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Baik lingkungan sekolah, lingkungan rumah, maupun lingkungan masyarakat. Dalam keseharian anak laki-laki cenderung ingin menunjukkan sikap maskulinnya, maka sering kita lihat remaja

laki-laki menyelesaikan permasalahan yang mereka miliki kekuatan fisik (agresif fisik).

Menurut Wade dan Tarvis (2007) gender merupakan bagian dari sistem sosial, seperti status sosial, usia, dan etnis, itu adalah faktor penting dalam menentukan peran, hak, tanggung jawab dan hubungan antara laki-laki dan perempuan. Penampilan, sikap, kepribadian, tanggung jawab adalah perilaku yang akan membentuk *gender*. Menurut Kim (2011) bahwa laki-laki lebih menunjukkan ekspresi dominan, merespon secara agresif dan memulai tingkah laku agresif serta menunjukkan perilaku agresif dalam bentuk fisik atau verbal. *Gender* merupakan sifat yang melekat pada kaum laki-laki dan perempuan yang dibentuk oleh faktor sosial dan budaya sehingga membentuk peran sosial dan budaya pada laki-laki dan perempuan. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara. Hasil Analisa data dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan SPSS pada taraf kesalahan 5 %. Berdasarkan hasil uji *spearman rank* antara variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara, didapatkan nilai nilai $p\text{ value} = 0,001$ dimana $p\text{ value} < 0,005$. Maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara. Untuk nilai tingkat hubungan didapatkan hasil $r = 0,324$ dimana nilai tingkat hubungan berada pada kisaran 0,20 – 0,399 yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan rendah.

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *game online* Ringan memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 34 siswa (42,5%) dan tingkat kecanduan berat perilaku agresif sedang sebanyak 6 siswa (37,5%) dan tingkat kecanduan berat memiliki perilaku berat sebanyak 6 siswa (37,5%). Menurut peneliti kecanduan *game online* dapat diukur melalui frekuensi dan durasi bermain *game online*. frekuensi dan keseringan bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas lain. Durasi bermain *game online* menjadikan seseorang menganggap *game online* lebih penting dari pada hal-hal lainnya. Perhatikan penuh dalam bermain *game online* membuat seseorang tidak mau melakukan aktifitas yang lain mungkin lebih penting dari pada bermain *game*, serta dapat memicu munculnya emosional pada permainan *game online* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain *game online*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Apriyanti, 2020) tentang perilaku agresif remaja yang gemar bermain *game online* di kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya. Penelitian ini menggunakan kualitatif dan teknik mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di wilayah Ngagel Rejo Surabaya gemar bermain *game online* PUBG, *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Faktor yang membuat remaja gemar bermain *game online* yaitu kecanduan,

fitur *game* yang menarik dan untuk menambah teman. Bentuk perilaku agresif yang muncul yaitu perilaku agresif fisik yang ditunjukkan Ketika bermain *game* seperti menendang dan memukul. Perilaku agresif verbal ditunjukkan seperti berkata kasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kecamatan Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara dapat disimpulkan bahwa Kecanduan *game online* pada remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kecamatan Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara sebagian besar Ringan. Perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kecamatan Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara sebagian besar sedang. Mayoritas remaja dengan usia 18 tahun dan 17 tahun yang memiliki hubungan erat terhadap perilaku agresif dengan kecanduan *game online*. Ada hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di SMA Negeri 1 Tanah Luas Kecamatan Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, 2019. Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda.
- Adams, 2015. Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). Adam,E &Rollings, A, 2007. *Game Design And Development*. USA: New Reader Publishing.

- Apriyanti, Meey Fitria, 2015. Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya).
- Anantasari, 2007. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: kanisius.
- Angela, 2013. Perilaku Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. *Ejurnal Mahasiswa Padjajaran* Vol.1, No.1
- Azis , 2018. Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina.
- Chapin,J.P, 2009. Kamus Lengkap Psikologi. Diterjemahkan Oleh Kartini Kartono. Jakarta: PR Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y & Chang, S. L, 2008. Faktor Yang Mempengaruhi Game Online Addiction Diakses Tanggal 25 Mei 2022.
- Fauzan, S. Enny. J & Iskandar, 2020. *Masalah Psikososial Pada Remaja Di Sekolah Asrama Di Kota Lhokseumawe, Provinsi Aceh*. Khatulistiwa Nursing Journal.Vol.2, Issue 1: Januari 2020.
- Hanurawan , F, 2018. *Psikologi Social Terapan*. Depok, Raja Grafindo Persada
- Hardianti, 2015. Hubungan Kecanduan Bermain Video Game Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Murid Laki-Laki Kelas IV Dan V Di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang.
- Hidayat, 2013. *Profil Siswa Agresif Dan Peran Guru BK*. Jurnal ilmiah konseling: konselor, 2 (November 2012), 7-20.
- Horrigan, 2015. Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta: Pustaka Media.
- Hurlock, 2006. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Hussain & Griffths, 2017. *The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention Trust And Perceived Risk As A Mediator*. Indriyani, (2018. Pengertian Game Online. Diakses Tanggal 24 Mei 2022.
- Jervis. 2017. Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda.
- Kartono, 2000. *Pemimpin Dan Kepemimpinan*. Jakarta: Raja Garfindo Persada.
- KPAI, 2016. *Rincian Table Data Kasus Pengaduan Anak Berdasarkan Kluster Perlindungan Anak*.
- Lemmens, Jeroen S; Valkenburg, Patti M,;Peter, Jochen, 2009. *Development Andvalidation Of A Game Addiction Scale For Adolescents*.
- Medinus & Jhonson, 2015. Pecandu Game Lebih Pemalu Dari Pecandu Pornografi. Diakes Tangga 24 Mei 2022.
- Meinarno, Eko A.; Sarwono, Sarlito W., 2018. *Psikologi Social Edisi 2*, Yogyakarta. A+Plus Books.
- Notoatmojo,S. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novirialdy, 2019. Faktor Faktor Yang

- Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di SMK Negeri 2 Pekanbaru. Jurnal Ilmu Keperawatan.
- Nursalam (2008). *Konsep Dan Penenrapan Metedologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis Dan Instrument Penelitian Keperawtaan*. Jakarta; Salmeba Medika.
- Santrock, 2013. Adolescence: Perkembangan Remaja. Alih Bahasa, Shinto B, Adelar; Sherly Saragih, Jakarta: Erlangga.
- Shandy & Hidayat, 2018. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Jakarta: UPT. Unnes Press.
- Stuary, G.W., & Sudeen, S.J, 1991. *Priciples And Practice Of Psychiatric Nursing*. USA: Mosby-Year Book.
- Young, 2000. *Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents*. *The Journal Of Family Tehrapi*, 37, 355-372. Diperoleh Tanggal 29 Mei 2022.
- Yuwanto, Listyo, 2010. Skripsi Hubungan Antara Intensitas Bermain Gam Online Dengan Interaksi Social Pada Remaja.