



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 24851-24861

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Kecanduan *Game Online* Berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP X

Shely Amelia Putri, Prastiwi Puji Rahayu, Deasti Nurmaguphita

Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Aisyiyah Yogyakarta

shelyameliaputri1@gmail.com, prastiwi.puji@gmail.com, deastinurma@unisayogya.ac.id*

Abstrak

Masa remaja merupakan fase transisi yang ditandai oleh perubahan biologis, psikologis, dan sosial, sehingga individu pada tahap ini rentan mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi dan menunjukkan perilaku agresif. Perkembangan teknologi digital turut meningkatkan penggunaan game online di kalangan remaja. Penggunaan yang berlebihan dapat berkembang menjadi kecanduan dan berpotensi memengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada remaja di SMP X. Penelitian menggunakan desain cross sectional dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 58 siswa yang dipilih menggunakan teknik accidental sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner Internet Addiction Test untuk mengukur kecanduan game online dan Buss-Perry Aggression Questionnaire untuk mengukur perilaku agresif. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online responden sebagian besar berada pada kategori rendah sebesar 48,3% dan sedang sebesar 46,6%, sedangkan kategori tinggi sebesar 5,2%. Perilaku agresif responden tersebar pada kategori rendah, sedang, dan tinggi. Hasil uji Spearman menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara kecanduan game online dan perilaku agresif dengan nilai $p=0,003$ dan koefisien korelasi $r=0,386$. Dengan demikian, semakin tinggi kecanduan game online, semakin meningkat pula kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan keluarga dan sekolah, pembatasan waktu bermain, serta penguatan kemampuan regulasi emosi pada remaja.

Kata kunci: Remaja; Kecanduan Game Online; Perilaku Agresif

1. Latar Belakang

Menurut WHO remaja merupakan individu yang berusia antara 10 hingga 19 tahun. Masa remaja merupakan fase transisi dari anak-anak menuju dewasa, yang juga dikenal sebagai pubertas. Pada periode ini, anak-anak mulai bertransformasi menjadi remaja [1]. Masa remaja adalah fase perkembangan yang sangat rapuh, dengan perubahan substansial yang sangat mungkin menimbulkan perselisihan [2]. Oleh karena itu, pada tahap ini, remaja sering kali menunjukkan sikap menentang orang tua, perilaku agresif terhadap teman sebaya, serta mulai mengembangkan sikap asertif dan cara mereka merefleksikan peran sosial di masyarakat [3]. Seiring dengan perubahan yang terjadi, agresivitas menjadi salah satu perilaku yang perlu diperhatikan. Agresivitas didefinisikan sebagai kecenderungan untuk berperilaku dengan tujuan menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis. Perilaku ini dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk melukai dan merendahkan orang lain [4]. Dalam hal ini, Zhafarina (2013) menambahkan bahwa perilaku agresif adalah tindakan yang disengaja yang dapat menyebabkan rasa sakit fisik maupun mental pada individu lain [5]. Dengan demikian, penting untuk memahami bahwa remaja berada dalam fase pencarian identitas dan penyesuaian emosi, yang membuat mereka rentan terhadap perilaku impulsif, termasuk agresivitas.

Perilaku agresif pada remaja dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti kemarahan berlebihan, penggunaan kata-kata kasar, atau bahkan kekerasan fisik. Jika tidak ditangani dengan baik, perilaku ini dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan psikologis remaja serta mengganggu hubungan mereka dengan lingkungan sekitar [6]. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat et al, 2024 pada siswa SMA di Pandeglang menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori perilaku agresif sedang, yaitu sebesar 60%, sementara 7% berada pada kategori tinggi dan 1% pada kategori sangat tinggi. Jika dilihat dari aspek agresivitas, kemarahan merupakan aspek yang paling menonjol dengan persentase 67,5% dan termasuk dalam kategori tinggi.

Selain kemarahan sebagai aspek dominan, agresivitas fisik dan agresivitas verbal juga masih banyak ditemukan pada remaja. Kedua aspek tersebut masing-masing berada pada kategori sedang, dengan persentase 63,1% untuk

agresivitas fisik dan 57,5% untuk agresivitas verbal. Temuan ini mengindikasikan bahwa remaja masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi negatif, khususnya kemarahan, yang berpotensi berkembang menjadi perilaku agresif baik secara verbal maupun fisik [7]. Dalam hal ini, berbagai faktor telah diidentifikasi sebagai pemicu meningkatnya agresivitas di kalangan remaja, salah satunya adalah pengaruh media dan teknologi yang semakin berkembang dan menjadi bagian dari kehidupan mereka.

Perkembangan media digital tersebut turut memengaruhi pola aktivitas remaja, termasuk meningkatnya penggunaan *Game online* sebagai salah satu bentuk hiburan utama. Dalam era digital saat ini, *Game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja. Kurniawan (2017) menjelaskan bahwa *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain melalui jaringan internet [8]. Surbakti (2017) menambahkan bahwa *Game online* memerlukan koneksi internet untuk dimainkan, baik melalui komputer, ponsel, maupun perangkat game lainnya, dan biasanya bersifat multiplayer, memungkinkan banyak orang untuk bermain secara bersamaan [3]. Popularitas *Game online* di kalangan remaja terus meningkat, dan hal ini menjadi perhatian penting dalam memahami perilaku mereka, termasuk potensi dampak negatifnya.

Menurut Selular (2019), sekitar 2,3 miliar orang di seluruh dunia memainkan *Game online*, dengan 52 juta di antaranya berasal dari Indonesia, dan Indonesia berada di urutan ke-17 dalam jumlah pengguna *Game online* di dunia. Data dari We Are Social menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ketiga di dunia dengan 94,5% pengguna internet berusia antara 16 hingga 64 tahun yang bermain video game (per Januari 2022). Pengguna *Game online* terbanyak adalah remaja [9]. Angka-angka ini menunjukkan bahwa *Game online* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga berpotensi mempengaruhi perilaku sosial remaja secara signifikan. Menyikapi fenomena tingginya penggunaan *Game online* tersebut, diperlukan upaya regulatif untuk mengendalikan potensi dampak negatif yang dapat ditimbulkan. Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, pemerintah Indonesia melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim menetapkan peraturan yang mengatur penyediaan dan distribusi gim berdasarkan kategori usia, konten, serta potensi risiko yang ditimbulkan. Kebijakan ini dirancang untuk memberikan perlindungan khusus bagi anak dan remaja dari paparan konten yang tidak sesuai, seperti kekerasan, perilaku agresif, maupun interaksi daring yang berpotensi membahayakan perkembangan psikososial (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2024).

Di sisi lain, meskipun *Game online* memberikan hiburan dan interaksi sosial virtual, penggunaan yang berlebihan dapat memicu kecanduan, yang didefinisikan WHO (2022) sebagai gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Menurut Nurdilla (2018), kecanduan ini ditandai oleh dominasi pikiran terhadap game, meningkatnya toleransi waktu bermain, penggunaan game sebagai pelarian emosional, kesulitan menghentikan kebiasaan bermain, serta munculnya rasa gelisah atau marah saat tidak bermain [11]. Gejala ini menunjukkan bahwa perilaku kompulsif terhadap permainan digital dapat berkembang menjadi masalah serius. Adapun Rizai (2021) menyatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *Game online* cenderung menghabiskan waktu lebih dari tiga jam per hari untuk bermain, sering berbohong tentang kebiasaan bermain, dan tetap bermain meskipun mengalami dampak negatif seperti gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, dan kesulitan berkonsentrasi. Kecanduan ini juga sering dikaitkan dengan peningkatan perilaku agresif [13]. Hal ini terutama terjadi ketika remaja memainkan game yang mengandung unsur kekerasan atau merasa frustrasi saat kalah, sehingga meningkatkan kemungkinan perilaku agresif mereka.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *Game online* cukup tinggi di kalangan remaja Indonesia. Di Yogyakarta misalnya, dari 429 responden remaja SMP–SMA, 1,2 % mengalami kecanduan berat dan 16,3 % menunjukkan gejala kecanduan ringan [14]. Studi lain di Medan selama masa pandemi COVID-19 melaporkan bahwa sekitar 6 % remaja mengalami kecanduan berat dan lebih dari 22 % berada dalam kategori sedang, sehingga hampir 30 % berisiko tinggi [15]. Dari sisi lainnya, penelitian oleh Mais et.al (2020) menunjukkan bahwa dari 68 sampel, 72,1 % remaja mengalami kecanduan *Game online* yang tidak terkendali. Data-data ini memperlihatkan bahwa masalah kecanduan *Game online* cukup signifikan dan berpotensi meningkatkan risiko perilaku agresif di kalangan remaja. Jenis *Game online* yang banyak dimainkan oleh remaja saat ini didominasi oleh game yang bersifat kompetitif, penuh tantangan, dan mengandung unsur kekerasan, seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *Free Fire*. Game-game tersebut menuntut pemain untuk bertarung, menyerang lawan, serta memenangkan pertandingan melalui strategi dan kekuatan. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa intensitas bermain game kompetitif seperti *Mobile Legends* dan *PUBG* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif verbal dan emosional pada remaja (Nurdin et al., 2024; Kartika Triyaneva, 2025). Selain itu, konteks permainan yang kompetitif diketahui lebih berisiko memicu perilaku agresif dibandingkan dengan permainan yang bersifat kooperatif [18].

Remaja yang mengalami kecanduan *Game online* memiliki risiko lebih tinggi untuk menunjukkan perilaku agresif dibandingkan dengan remaja yang bermain game secara wajar. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya frustrasi,

ketidakmampuan mengelola emosi, serta terbentuknya pola pikir agresif akibat paparan berulang terhadap situasi konflik dan kekerasan dalam game (Vania nabilla, 2024). Adapun studi oleh Deny & Felni Tjingaisa (2024) menemukan bahwa sekitar 71,48 % remaja dengan kecanduan berat terhadap *Game online* menunjukkan tingkat agresivitas yang tinggi. Hasil yang hampir serupa juga didapatkan oleh Saputra et al (2023), yang menyatakan adanya hubungan signifikan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif di kalangan siswa SMA di Aceh Utara. Wiyono dan Elisa (2024) menegaskan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *Game online*, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif pada siswa SMP. Jika kondisi ini tidak ditangani dengan baik, perilaku agresif dapat berdampak pada penurunan prestasi belajar, terganggunya hubungan sosial, serta meningkatnya risiko masalah kesehatan mental pada remaja.

Akibat dari tingginya tingkat kecanduan *Game online* tersebut, dampaknya juga dirasakan di lingkungan keluarga dan sekolah. Orang tua dan guru merasa khawatir karena remaja menunjukkan penurunan kontrol diri, gangguan kesehatan, prestasi akademik yang menurun, hingga risiko perilaku agresif sebagai dampak dari penggunaan game yang berlebihan [21]. Kondisi ini membuat komunitas pendidikan memandang kecanduan game bukan lagi sebagai masalah individu, tetapi sebagai persoalan sosial yang memengaruhi perkembangan psikologis dan akademik remaja. Dalam menghadapi kondisi tersebut, kolaborasi antara keluarga dan sekolah menjadi upaya strategis yang perlu diutamakan untuk mengelola risiko kecanduan *Game online*. Orang tua berperan dalam pendampingan, pembatasan waktu bermain, komunikasi terbuka, pengawasan gawai, dan pemberian alternatif aktivitas yang lebih adaptif. Sementara itu, guru memiliki peran dalam memantau perilaku siswa di sekolah, memberikan edukasi mengenai dampak kecanduan game, serta bekerja sama dengan keluarga untuk mengontrol kebiasaan bermain anak [21]. Melalui pendekatan terpadu antara orang tua, guru, dan lingkungan sosial, risiko kecanduan *Game online* maupun perilaku agresif pada remaja dapat diminimalkan secara lebih efektif.

Sementara itu hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan pada 15 siswa kelas VIII di SMP X, ditemukan bahwa 9 siswa menunjukkan gejala kecanduan *Game online*. Beberapa indikator yang paling menonjol antara lain kebutuhan bermain lebih lama, kesulitan menghentikan permainan, memilih bermain game dibandingkan aktivitas sosial, serta gangguan pada aktivitas akademik seperti menunda tugas sekolah dan berkurangnya waktu istirahat. Selain itu, dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa hampir semua teman sekelas mereka juga aktif bermain *Game online*. Beberapa siswa bahkan menceritakan bahwa ada temannya yang sering marah-marah saat bermain game, dan salah satu siswa pernah membanting handphone karena tidak dapat mengendalikan emosinya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Remaja”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional*, yaitu pengumpulan data yang dilakukan pada satu waktu pengamatan untuk melihat hubungan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif pada remaja. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menilai kondisi variabel independen dan dependen secara bersamaan tanpa intervensi. Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan *Game online*, sedangkan variabel dependen adalah perilaku agresif. Kedua variabel diukur menggunakan instrumen kuesioner terstandar yang telah digunakan secara luas dalam penelitian sebelumnya.

Populasi penelitian mencakup seluruh remaja tingkat menengah pertama, dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*, yaitu responden yang ditemui secara langsung dan memenuhi kriteria penelitian. Sampel dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan untuk memastikan kesesuaian karakteristik responden dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dalam jangka waktu terbatas hingga jumlah sampel yang dibutuhkan terpenuhi.

Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner daring yang diisi secara mandiri oleh responden. Kecanduan *Game online* diukur menggunakan kuesioner Internet Addiction Test yang disesuaikan dengan aspek kecanduan perilaku, sedangkan perilaku agresif diukur menggunakan *Buss-Perry Aggression Questionnaire* yang mencakup dimensi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Seluruh instrumen yang digunakan telah dinyatakan valid dan reliabel sehingga tidak dilakukan pengujian ulang dalam penelitian ini.

Pengolahan data dilakukan melalui tahapan *editing*, *coding*, *entry*, dan *cleaning* sebelum dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik. Analisis data meliputi analisis univariat untuk menggambarkan karakteristik responden serta distribusi masing-masing variabel, dan analisis bivariat untuk menguji hubungan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif. Uji korelasi *Spearman Rank* digunakan karena data berskala ordinal. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, termasuk persetujuan responden, kerahasiaan data, serta perlindungan hak partisipan..

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase (%)
13 Tahun	8	13,8
14 Tahun	45	77,6
15 Tahun	5	8,6
Laki-Laki	32	35,2
Perempuan	26	44,8
Mobile Legend	21	36,2
Free Fire	18	31,0
PUBG	3	5,2
Lainnya	16	27,6
<1 Jam	23	39,7
1-2 Jam	18	31,0
3-4 Jam	14	24,1
>5 Jam	3	5,2
Sebagian besar teman sering bermain <i>Game online</i>	16	27,6
Beberapa teman bermain <i>Game online</i>	34	58,6
Teman jarang bermain <i>Game online</i>	8	13,8

Berdasarkan Tabel 1, karakteristik responden siswa kelas VIII di SMP X menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada usia 14 tahun, yaitu sebanyak 45 responden (77,6%), sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada usia remaja awal. Ditinjau dari jenis kelamin, responden terbanyak adalah laki-laki, dengan jumlah 32 (35,2%) responden, dibandingkan dengan responden perempuan. Berdasarkan jenis *Game online* yang dimainkan, game yang paling banyak dimainkan oleh responden adalah Mobile Legend, yaitu sebanyak 21 responden (36,2%), menunjukkan bahwa game tersebut merupakan pilihan utama di kalangan siswa. Dilihat dari frekuensi bermain *Game online* dalam sehari, sebagian besar responden bermain *Game online* selama kurang dari 1 jam per hari, yaitu sebanyak 23 responden (39,7%), yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memiliki durasi bermain yang relatif rendah. Sementara itu, berdasarkan lingkungan pertemanan, sebagian besar responden menyatakan bahwa beberapa teman mereka bermain *game online*, dengan jumlah 34 responden (58,6%), menunjukkan bahwa aktivitas bermain *Game online* cukup umum dalam lingkungan sosial responden.

Tabel 2. Tabulasi Silang Antara Karakteristik Responden dengan Kecanduan Game online

Karakteristik Responden	Kecanduan <i>Game online</i> Rendah		Kecanduan <i>Game online</i> Sedang		Kecanduan <i>Game online</i> Tinggi		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Usia								
13 Tahun	2	25,0	6	75,0	0	0,0	8	100,0
14 Tahun	26	57,8	17	37,8	2	4,4	45	100,0
15 Tahun	0	0,0	4	80,0	1	20,0	5	100,0
Jenis Kelamin								
Laki-Laki	15	46,9	14	43,8	3	9,4	32	100,0
Perempuan	13	50,0	13	50,0	0	0,0	26	100,0
Jenis <i>Game online</i> yang Dimainkan								
Mobile Legend	7	33,3	12	57,1	2	9,5	21	100,0
Free Fire	10	55,6	7	38,9	1	5,6	18	100,0
PUBG	2	66,7	1	33,3	0	0,0	3	100,0
Lainnya	9	56,3	7	43,8	0	0,0	16	100,0
Durasi Bermain <i>Game online</i> dalam Sehari								
<1 Jam	11	47,8	10	43,5	2	8,7	23	100,0
1-2 Jam	9	50,0	8	44,4	1	5,6	18	100,0
3-4 Jam	7	50,0	7	50,0	0	0,0	14	100,0
>5 Jam	1	33,3	2	66,7	0	0,0	3	100,0
Lingkungan Pertemanan Responden								
Sebagian besar teman sering bermain <i>game online</i>	7	43,8	8	50,0	1	6,3	16	100,0
Beberapa teman bermain <i>game online</i>	18	52,6	15	44,1	1	2,9	34	100,0
Teman jarang bermain <i>game online</i>	3	37,5	4	50,0	1	12,5	8	100,0

Berdasarkan Tabel 2, responden dengan tingkat kecanduan *Game online* rendah umumnya memiliki karakteristik tertentu, yaitu berada pada usia 14 tahun, berjenis kelamin perempuan, memainkan game Free Fire, memiliki durasi bermain *Game online* kurang dari 1 jam per hari, serta berada pada lingkungan pertemanan di mana

beberapa teman bermain *game online*. Pada kelompok responden tersebut, proporsi kecanduan *Game online* rendah tampak lebih tinggi dibandingkan dengan karakteristik responden lainnya.

Sementara itu, responden dengan tingkat kecanduan *Game online* sedang sebagian besar juga berada pada usia 14 tahun, berjenis kelamin perempuan, memainkan game Mobile Legend, memiliki durasi bermain *Game online* kurang dari 1 jam per hari, serta berada pada lingkungan pertemanan di mana beberapa teman bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia remaja awal dengan intensitas bermain yang relatif rendah hingga sedang masih mendominasi kategori kecanduan *Game online* sedang. Adapun responden dengan tingkat kecanduan *Game online* tinggi lebih banyak ditemukan pada responden berusia 14 tahun, berjenis kelamin laki-laki, memainkan game Mobile Legend, memiliki durasi bermain *Game online* kurang dari 1 jam per hari, serta berada pada lingkungan pertemanan di mana sebagian besar teman sering bermain *game online*. Meskipun jumlah responden pada kategori kecanduan *Game online* tinggi relatif sedikit, proporsinya cenderung lebih besar pada kelompok responden dengan karakteristik tersebut dibandingkan kelompok lainnya.

Secara keseluruhan, mayoritas responden dalam penelitian ini berada pada kategori kecanduan *Game online* rendah hingga sedang, sementara kategori kecanduan *Game online* tinggi hanya dialami oleh sebagian kecil responden. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan kecenderungan tingkat kecanduan *Game online* berdasarkan karakteristik responden, meskipun secara umum tingkat kecanduan *Game online* pada siswa kelas VIII masih berada pada tingkat yang relatif rendah.

Tabel 3. Tabulasi Silang Antara Karakteristik Responden dengan Kecanduan Perilaku Agresif pada Siswa

Karakteristik Responden	Perilaku Agresif Rendah		Perilaku Agresif Sedang		Perilaku Agresif Tinggi		Total	
Usia	f	%	f	%	f	%	f	%
13 Tahun	4	50,0	2	25,0	2	25,2	8	100,0
14 Tahun	15	33,3	16	35,0	14	31,1	45	100,0
15 Tahun	1	20,0	2	40,0	2	40,0	5	100,0
Jenis Kelamin								
Laki-Laki	12	37,5	9	28,1	11	34,4	32	100,0
Perempuan	8	30,8	11	42,3	7	26,9	26	100,0
Jenis <i>Game online</i> yang Dimainkan								
Mobile Legend	7	33,3	6	28,6	8	38,1	21	100,0
Free Fire	5	27,8	7	38,9	6	33,3	18	100,0
PUBG	1	33,3	2	66,7	0	0,0	3	100,0
Lainnya	7	43,8	5	31,3	4	25,0	16	100,0
Durasi Bermain <i>Game online</i> dalam Sehari								
<1 Jam	8	34,8	7	30,4	8	34,8	23	100,0
1-2 Jam	7	38,9	5	27,8	6	33,3	18	100,0
3-4 Jam	5	35,7	5	35,7	4	28,6	14	100,0
>5 Jam	0	0,0	3	100,0	0	0,0	0	100,0
Lingkungan Pertemanan Responden								
Sebagian besar teman sering bermain <i>game online</i>	3	18,8	9	56,3	4	25,0	16	100,0
Beberapa teman bermain <i>game online</i>	15	44,1	9	26,5	10	29,4	34	100,0
Teman jarang bermain <i>game online</i>	2	25,0	2	25,0	4	50,0	8	100,0

Berdasarkan Tabel 3, responden dengan tingkat perilaku agresif tinggi cenderung memiliki karakteristik tertentu. Ditinjau dari usia, proporsi perilaku agresif tinggi paling besar terdapat pada responden usia 15 tahun (40,0%). Berdasarkan jenis kelamin, perilaku agresif tinggi lebih banyak ditemukan pada responden laki-laki (34,4%) dibandingkan perempuan. Dilihat dari jenis *Game online* yang dimainkan, proporsi perilaku agresif tinggi paling besar terdapat pada responden yang memainkan Mobile Legend (38,1%). Berdasarkan durasi bermain *game online*, perilaku agresif tinggi relatif lebih banyak ditemukan pada responden yang bermain kurang dari 1 jam dan 1–2 jam per hari. Sementara itu, berdasarkan lingkungan pertemanan, proporsi perilaku agresif tinggi paling besar terdapat pada responden yang berada pada lingkungan pertemanan di mana teman jarang bermain *Game online* (50,0%). Secara umum, sebagian besar responden berada pada kategori perilaku agresif rendah hingga sedang, namun terdapat kecenderungan bahwa karakteristik tertentu memiliki proporsi perilaku agresif tinggi yang lebih besar dibandingkan kelompok lainnya.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kecanduan *Game online* pada Siswa

Tingkat Kecanduan <i>Game online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	28	48,3
Sedang	27	46,6
Tinggi	3	5,2
Total	58	100,0

Berdasarkan Tabel 4 Responden dengan tingkat kecanduan *Game online* kategori tinggi berjumlah 3 siswa (5,2%), yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil responden yang memiliki tingkat kecanduan *Game online* yang tinggi

3.2. Analisis Bivariat

Tabel 5. Tabulasi Silang Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Siswa

Kecanduan <i>Game online</i>	Perilaku Agresif						Total	P-Value	<i>Correlations Coefficient</i>	
	Rendah		Sedang		Tinggi					
	f	%	f	%	f	%	f			%
Rendah	15	53,6	7	25,0	6	21,4	28	100,0	0,003	0,386
Sedang	5	18,5	13	48,1	9	33,3	27	100,0		
Tinggi	0	0,0	20	39,2	3	100,0	3	100,0		
Total	20	34,5	20	34,5	18	31,0	58	100,0		

Hasil uji korelasi Spearman pada Tabel 5 menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif ($r = 0,386$; $p = 0,003$). Nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,386 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,003. Nilai p-value yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat signifikan. Koefisien korelasi yang bernilai positif menunjukkan bahwa peningkatan tingkat kecanduan *Game online* diikuti oleh peningkatan tingkat perilaku agresif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *Game online*, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada responden.

3.3. Pembahasan

3.3.1. Kecanduan *Game online*

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kecanduan *Game online* pada remaja SMP mayoritas berada pada kategori rendah (48,3%) dan sedang (46,6%), sedangkan kategori tinggi hanya dialami oleh 5,2% responden. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat penggunaan *Game online* yang relatif terkendali, meskipun hampir setengah responden berada pada tingkat sedang yang mengindikasikan kebutuhan untuk pendekatan edukasi terkait penggunaan waktu bermain yang sehat.

Dilihat dari usia, responden usia 14 tahun merupakan kelompok terbesar yang berada pada kategori kecanduan rendah (57,8%) dan sedang (37,8%), sementara pada usia 15 tahun proporsi kecanduan sedang cukup tinggi (80,0%) dan kecanduan tinggi muncul pada 20,0% responden. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pada remaja, terutama di rentang usia sekolah menengah pertama, intensitas bermain *Game online* cenderung lebih tinggi karena peralihan sosial dan waktu luang yang lebih besar di luar kegiatan sekolah formal. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa hampir setengah responden remaja berada pada level kecanduan ringan hingga sedang, yakni 49,8% di level mild dan 10,8% di level tinggi dalam penelitian yang lebih luas pada remaja sekolah menengah [22].

Dari jenis kelamin, ditemukan bahwa siswa laki-laki lebih banyak berada pada kategori kecanduan sedang (43,8%) dan tinggi (9,4%) dibandingkan perempuan, yang tidak memiliki responden pada kategori kecanduan tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dimana kecanduan game yang menunjukkan bahwa laki-laki berpeluang lebih besar mengalami kecanduan online game dibanding perempuan, karena mereka cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bermain dan tertarik pada game kompetitif (Samsidar et al., 2023) .

Dalam hal jenis game yang dimainkan, game seperti Mobile Legend menunjukkan proporsi kecanduan sedang (57,1%) dan tinggi (9,5%) yang lebih besar dibandingkan game lain, sementara game seperti PUBG dan kategori lainnya relatif lebih rendah tingkat kecanduannya. Temuan ini sejalan dengan studi penelitian sebelumnya bahwa game dengan elemen kompetitif dan sosial multipemain memiliki potensi lebih tinggi untuk meningkatkan keterlibatan bermain berulang, yang berkontribusi terhadap kecanduan. Game yang menekankan pencapaian skor, kompetisi tim, dan reward sering kali membuat pemain sulit untuk berhenti bermain [22].

Berdasarkan durasi bermain per hari, responden yang bermain kurang dari 1 jam menunjukkan proporsi kecanduan rendah yang cukup besar (47,8%) dibanding yang bermain lebih lama, sedangkan mereka yang bermain 3–4 jam per hari cenderung berada pada kategori kecanduan sedang atau rendah setara (50,0%). Hasil ini sejalan dengan studi yang menunjukkan hubungan antara durasi bermain yang lebih lama dengan peningkatan risiko kecanduan, karena lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain dapat menyebabkan gangguan kegiatan lain, termasuk tugas sekolah dan interaksi sosial [22].

Lingkungan pertemanan juga berkaitan dengan tingkat kecanduan, responden yang berada dalam lingkungan di mana “beberapa teman bermain *game online*” lebih sering berada pada kategori kecanduan rendah (52,6%) dan sedang (44,1%), sedangkan mereka yang mengatakan “teman jarang bermain *game online*” tetap menunjukkan kecanduan sedang sebanyak 50,0% meskipun jumlahnya kecil. Penemuan penelitian ini didukung temuan sebelumnya bahwa pengaruh teman sebaya merupakan salah satu determinan penting dalam perilaku bermain online, karena teman yang sering bermain dapat memperkuat kebiasaan bermain dan mendorong intensitas yang lebih tinggi (Samsidar et al., 2023).

Adapun berdasarkan hasil analisis distribusi jawaban responden, persentase tertinggi dengan jawaban pada pernyataan “*Saya senang bermain Game online yang sifatnya tembak-tembak maupun peperangan*” sebesar 17,2%, *saya merasa tertantang ketika bermain game online*” dan “*Saya senang bermain Game online yang sifatnya menantang bertarung melawan musuh*” masing-masing menunjukkan angka 10,3% pada kategori selalu.. Tingginya persentase pada preferensi game bertema peperangan dan kompetitif menunjukkan bahwa desain game memiliki peran signifikan dalam membentuk perilaku adiktif. Game dengan sistem pertarungan, tantangan bertingkat, serta reward yang jelas mampu merangsang sistem dopamin di otak, sehingga pemain terdorong untuk terus mengulang pengalaman bermain. Sari dan Kurniawan (2022) menjelaskan bahwa fitur kompetitif dan achievement system dalam *Game online* meningkatkan keterlibatan pemain secara berkelanjutan, yang dalam jangka panjang dapat berkembang menjadi kecanduan apabila tidak diimbangi kontrol diri yang baik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana responden secara konsisten memilih game yang bersifat kompetitif dan peperangan sebagai bentuk kesenangan utama [24].

Selanjutnya, Kategori pernyataan “*Jika saya kalah saya merasa harus bermain kembali untuk membalas kekalahan saya*” dengan kategori jawaban selalu di 13,8%, menunjukkan adanya indikasi *loss of control* atau kehilangan kontrol diri. Kekalahan tidak menjadi alasan untuk berhenti, melainkan memicu keinginan untuk segera bermain kembali demi memperoleh kemenangan. Sejalan dengan penelitian Amalia et al (2023) menyatakan bahwa sistem ranking dan mekanisme kompetisi dalam *Game online* mendorong pemain untuk terus memperbaiki performa, sehingga meningkatkan kecenderungan bermain berulang secara kompulsif. Pola ini merupakan salah satu ciri utama kecanduan perilaku, di mana individu sulit menghentikan aktivitas meskipun telah menyadari konsekuensinya [25].

Selain itu, persentase selalu sebesar 12,1% pada pernyataan “*Saya selalu ingin bermain Game online dengan teman-teman daripada sendiri*”, menunjukkan bahwa aspek sosial juga menjadi penguat perilaku bermain. Interaksi dalam fitur multiplayer menciptakan rasa kebersamaan, identitas kelompok, serta pengakuan sosial yang memperkuat keterlibatan emosional terhadap permainan. Sejalan dengan penelitian Lestari dkk. (2024) menjelaskan bahwa keterlibatan sosial dalam *Game online* meningkatkan komitmen pemain untuk tetap aktif dalam komunitas permainan, yang pada akhirnya memperpanjang durasi dan frekuensi bermain [26].

3.3.2. Perilaku Agresif Remaja

Perilaku agresif pada remaja SMP menunjukkan variasi tingkat agresivitas yang dipengaruhi oleh karakteristik responden, meliputi usia, jenis kelamin, jenis *Game online* yang dimainkan, durasi bermain *game online*, serta lingkungan pertemanan. Berdasarkan hasil penelitian, perilaku agresif pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, baik yang berasal dari karakteristik individu maupun lingkungan sosial.

Dilihat dari karakteristik usia, responden berusia 14 tahun menunjukkan proporsi perilaku agresif sedang (35,0%) dan tinggi (31,1%) yang lebih besar dibandingkan usia 13 dan 15 tahun. Temuan ini menunjukkan bahwa usia 14 tahun merupakan fase yang relatif rentan terhadap munculnya perilaku agresif. Secara perkembangan, remaja pada usia ini berada pada tahap remaja awal menuju remaja tengah yang ditandai dengan ketidakstabilan emosi, peningkatan kebutuhan akan pengakuan sosial, serta kecenderungan untuk mengekspresikan emosi secara impulsif. Kondisi tersebut dapat semakin diperkuat oleh aktivitas bermain *game online*, terutama game yang bersifat kompetitif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Saputra et al (2023) yang melaporkan bahwa sebanyak 62,4% remaja usia 13–15 tahun berada pada kategori perilaku agresif sedang hingga tinggi, terutama pada kelompok yang memiliki keterlibatan tinggi dalam *game online*. Penelitian Koanda et al (2024) juga menemukan bahwa lebih dari 55% remaja awal menunjukkan agresivitas sedang yang dipengaruhi oleh aktivitas bermain *Game online* secara rutin.

Sedangkan itu berdasarkan jenis kelamin, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa laki-laki memiliki persentase perilaku agresif tinggi sebesar 34,4%, lebih besar dibandingkan siswa perempuan sebesar 26,9%. Namun demikian, pada kategori perilaku agresif sedang, siswa perempuan justru menunjukkan persentase yang lebih tinggi (42,3%) dibandingkan laki-laki (28,1%). Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku agresif tidak hanya didominasi oleh laki-laki, tetapi juga muncul pada perempuan, terutama dalam kategori agresivitas sedang. Hal ini sejalan dengan penelitian Putra & Hartono (2024) yang menyatakan bahwa 46,7% remaja perempuan berada pada kategori agresivitas sedang, khususnya dalam bentuk agresivitas verbal saat bermain *game online*. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh bentuk ekspresi agresi, di mana laki-laki cenderung menampilkan agresi secara langsung atau fisik, sedangkan perempuan lebih sering mengekspresikan agresi secara verbal atau emosional.

Berdasarkan jenis *Game online* yang dimainkan, responden yang memainkan Mobile Legend menunjukkan persentase perilaku agresif tinggi sebesar 38,1%, diikuti oleh Free Fire sebesar 33,3%. Kedua jenis game tersebut merupakan game kompetitif berbasis tim yang menuntut kecepatan reaksi, strategi, serta interaksi sosial yang intens antar pemain. Kondisi ini dapat memicu munculnya emosi negatif seperti frustrasi dan kemarahan, terutama ketika mengalami kekalahan atau konflik dengan rekan satu tim. Temuan ini sejalan dengan penelitian Karame & Singgano (2023) yang melaporkan bahwa 58,9% remaja yang memainkan *Game online* kompetitif berada pada kategori agresivitas sedang hingga tinggi. Penelitian [13] juga menunjukkan bahwa remaja yang memainkan game dengan unsur kompetisi dan kekerasan memiliki risiko agresivitas 1,7 kali lebih tinggi dibandingkan remaja yang memainkan game non kompetitif.

Adapun dilihat dari durasi bermain *game online*, hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dengan durasi bermain <1 jam, 1–2 jam, dan 3–4 jam per hari memiliki distribusi perilaku agresif yang relatif merata pada kategori rendah, sedang, dan tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa durasi bermain *Game online* tidak selalu menjadi faktor tunggal yang menentukan tingkat perilaku agresif. Hal ini sejalan dengan penelitian [28] yang menyatakan bahwa durasi bermain *Game online* tidak berhubungan secara langsung dengan agresivitas, melainkan dipengaruhi oleh faktor lain seperti kontrol diri, jenis game, dan pola interaksi selama bermain. Penelitian tersebut juga melaporkan bahwa 52,1% responden dengan durasi bermain sedang tetap berada pada kategori agresivitas rendah karena memiliki kemampuan pengendalian emosi yang baik.

Selain itu berdasarkan lingkungan pertemanan, responden yang memiliki sebagian besar teman sering bermain *Game online* menunjukkan perilaku agresif sedang paling tinggi sebesar 56,3%. Sementara itu, responden yang memiliki teman jarang bermain *Game online* justru menunjukkan persentase perilaku agresif tinggi sebesar 50,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku agresif remaja. Pengaruh teman sebaya dapat mendorong remaja untuk meniru perilaku, bahasa, dan pola respons emosional yang muncul selama bermain *game online*. Penelitian Koanda et al (2024) mendukung temuan ini dengan melaporkan bahwa 64,2% remaja yang berada dalam lingkungan pertemanan aktif bermain *Game online* mengalami peningkatan agresivitas akibat pengaruh norma kelompok dan tekanan sosial.

3.3.3. Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja

Berdasarkan hasil tabulasi silang, terlihat bahwa siswa dengan tingkat kecanduan *Game online* kategori rendah sebagian besar berada pada tingkat perilaku agresif rendah hingga sedang. Sementara itu, pada siswa dengan tingkat kecanduan *Game online* kategori sedang dan tinggi, proporsi perilaku agresif cenderung meningkat, khususnya pada kategori agresif sedang dan tinggi. Pola ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat perilaku agresif pada setiap kategori kecanduan *Game online*.

Hasil tersebut diperkuat oleh uji korelasi *Spearman's rho* yang menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif pada remaja. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh sebesar $r = 0,386$ dengan nilai signifikansi $p = 0,003$, yang berarti hubungan tersebut bermakna secara statistik ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *Game online*, maka perilaku agresif siswa cenderung semakin meningkat. Perbedaan tingkat perilaku agresif yang terlihat pada setiap kategori kecanduan *Game online* menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *Game online* perlu mendapat perhatian, terutama pada siswa dengan tingkat kecanduan yang sedang hingga tinggi.

Menurut asumsi peneliti, kondisi ini dipengaruhi oleh karakteristik *Game online* yang bersifat kompetitif, menuntut reaksi cepat, serta memunculkan tekanan emosional ketika pemain mengalami kekalahan atau konflik selama bermain. Paparan yang berulang terhadap situasi kompetitif dan frustratif dalam game, apabila tidak diimbangi dengan kemampuan pengendalian emosi yang baik, dapat memicu munculnya perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari, baik secara verbal maupun nonverbal.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Pratama (2023) pada siswa SMP di Kota Semarang mengenai hubungan kecanduan *Game online* dengan perilaku agresif remaja. Dari 120 responden, hasil

analisis menggunakan uji *Spearman* menunjukkan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$), yang menandakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *Game online*, semakin besar kecenderungan remaja menunjukkan perilaku agresif dalam interaksi sosialnya.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Sari et al (2022) di SMP Negeri di Kabupaten Sleman yang menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *Game online* dengan perilaku agresif siswa. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,002 < 0,05$, sehingga hubungan tersebut dinyatakan bermakna secara statistik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meningkatnya intensitas dan durasi bermain *Game online* berkontribusi terhadap peningkatan perilaku agresif pada remaja, khususnya dalam bentuk emosi mudah marah dan perilaku impulsif.

Selain itu, penelitian oleh Hidayat & Lestari (2024) pada siswa SMP di Jawa Timur juga menemukan bahwa kecanduan *Game online* memiliki hubungan positif dengan perilaku agresif. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai $r = 0,412$ dengan $p < 0,05$, yang menandakan hubungan sedang dan signifikan. Penelitian ini menegaskan bahwa paparan *Game online* yang berlebihan dapat memengaruhi regulasi emosi remaja dan meningkatkan kecenderungan perilaku agresif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *Game online* merupakan salah satu faktor yang berhubungan dengan munculnya perilaku agresif pada remaja. Hubungan positif yang ditemukan menandakan bahwa peningkatan tingkat kecanduan *Game online* dapat diikuti oleh peningkatan perilaku agresif, meskipun tingkat agresivitas yang muncul dapat bervariasi pada setiap individu.

Hal ini mengindikasikan bahwa perilaku agresif pada remaja tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh pola kebiasaan dan lingkungan bermain *Game online* yang dijalani secara berulang. Paparan game dengan unsur kompetitif, konflik, serta tekanan emosional yang tinggi berpotensi memengaruhi regulasi emosi remaja apabila tidak disertai dengan pengawasan dan pembatasan yang memadai.

Adapun selain itu, distribusi data menunjukkan terdapat responden dengan kecanduan *Game online* kategori rendah tetapi memiliki perilaku agresif kategori tinggi (21,4%). Data tersebut menunjukkan bahwa agresivitas pada remaja tidak sepenuhnya ditentukan oleh tingkat kecanduan *game online*. Jika dikaitkan dengan distribusi pernyataan perilaku agresif sebelumnya, indikator dengan persentase “Sangat Setuju Sekali” tertinggi terdapat pada aspek *hostility*, seperti perasaan bahwa teman berbicara buruk di belakangnya (17,2%) serta kecurigaan terhadap orang lain (15,5%). Hal ini menunjukkan bahwa agresivitas yang muncul lebih banyak bersifat kognitif dan emosional (permusuhan, prasangka, dan kecurigaan) dibandingkan agresi fisik langsung. Dengan demikian, meskipun intensitas bermain game rendah, remaja tetap dapat menunjukkan agresivitas tinggi apabila memiliki kecenderungan *hostility*, regulasi emosi yang rendah, atau pengalaman sosial yang negatif.

Sejalan dengan Penelitian Winahyu Adani & Yunida Triana, (2024) menemukan bahwa meskipun sebagian responden memiliki tingkat kecanduan *Game online* kategori ringan, tetap ditemukan hubungan signifikan dengan perilaku agresif ($p < 0,05$). Peneliti menjelaskan bahwa agresivitas tidak hanya dipengaruhi oleh durasi bermain, tetapi juga oleh faktor psikologis seperti kontrol emosi dan pola interaksi sosial.

Adapun penelitian lain oleh Nurhalimah et al (2023) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kecanduan *Game online* dan risiko perilaku kekerasan pada remaja. Namun, penelitian tersebut menekankan bahwa faktor mediasi seperti stres dan impulsivitas turut berperan dalam memperkuat agresivitas, sehingga individu dengan kecanduan rendah tetap dapat menunjukkan agresi apabila memiliki kontrol diri yang rendah.

Dengan hal ini berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai p sebesar 0,003 ($p < 0,05$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,386 yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif dengan kekuatan hubungan kategori sedang. Meskipun demikian, adanya responden dengan tingkat kecanduan *Game online* yang rendah namun memiliki tingkat perilaku agresif yang tinggi menunjukkan bahwa agresivitas tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat kecanduan *Game online* semata.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perilaku agresif pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat kompleks. Faktor internal seperti kemampuan regulasi emosi, tingkat frustrasi, serta kontrol diri, maupun faktor eksternal seperti pola asuh orang tua, lingkungan pertemanan, dan kondisi sosial, turut berperan dalam memunculkan perilaku agresif. Oleh karena itu, kecanduan *Game online* dapat diposisikan sebagai salah satu faktor yang berhubungan dengan peningkatan perilaku agresif, namun bukan sebagai faktor tunggal yang secara langsung menentukan munculnya agresivitas pada remaja

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *Game online* dengan perilaku agresif pada remaja,

dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja menunjukkan tingkat kecanduan *Game online* pada kategori sedang hingga tinggi, sementara perilaku agresif yang ditampilkan umumnya berada pada kategori sedang. Hasil analisis juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *Game online* dan perilaku agresif, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *Game online*, maka semakin besar kecenderungan remaja untuk menunjukkan perilaku agresif.

Referensi

- [1] Vina Putri Patandung, Ake Royke Calvin Langingi, Ignatia Yohana Rembet, Franklin Somba, and Gloria Mandagi, "Edukasi Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental Pada Anak," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 3, no 2,1, pp. 1213–1219, 2022.
- [2] E. Suryana, A. I. Hasdikurniati, A. A. Harmayanti, and K. Harto, "Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, vol. 8, Aug. 2022, Accessed: Nov. 29, 2025. [Online]. Available: 10.58258/jime.v9i1.3494/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME
- [3] M. Nila Mutiarani, B. Anna Keliat, H. Susanti Magister Ilmu Keperawatan Jiwa, and F. Ilmu Keperawatan, "Hubungan Penggunaan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Pengguna Game Online," DEPOK, Sep. 2023. [Online]. Available: http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan
- [4] Mamik and R. Islamarida, "Analisis Perilaku Agresif pada Remaja di Depok Sleman Yogyakarta Analisis Perilaku Agresif pada Remaja di Depok Sleman Yogyakarta (Analysis of Aggressive Behaviour in Adolescent in Depok)," Yogyakarta, Dec. 2022.
- [5] W. Khaira, "Kemunculan Perilaku Agresif Pada Usia Remaja," 2022. [Online]. Available: www.ilub.usm.ac.id,
- [6] S. D. Andini and untung Subroto, "Hubungan Kecenderungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Perempuan," *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, vol. 1 no 3, pp. 224–229, Feb. 2024.
- [7] C. P. Rahmat, F. N. Ilahi, G. N. Cahyo, and H. Sugara, "Perilaku Agresif Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 7, no. 3, pp. 20–26, Feb. 2024, doi: 10.26539/terapeutik.732700.
- [8] P. Oktalia, Trimawati, and Abdul Wakhid, "Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran," 2020.
- [9] M. Hapiyansyah, "Dampak Negatif Permainan *Game online* Terhadap Remaja The negative impact of online gaming on adolescents," vol. 2, no. 1, 2023.
- [10] Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 Tentang Klasifikasi Gim. 2024. Accessed: Nov. 29, 2025. [Online]. Available: https://peraturan.bpk.go.id/Details/282034/permenkominfo-no-2-tahun-2024
- [11] F. R. Mais, S. S. J. Rompas, and L. Gannika, "Kecanduan *Game online* Dengan Insomnia Pada Remaja," Aug. 2020.
- [12] M. Rizai, "Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce Online Game Addiction In Children: A Literature Review," *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, vol. 1, no. 2, pp. 101–114, 2021.
- [13] F. Saputra, F. Hijri Khana, and M. Al-fan, "Hubungan Kecanduan *Game online* Dan Perilaku Agresif Remaja Di Sma Negeri 1 Tanah Luas Kecamatan Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara Tahun 2022," Nov. 2023.
- [14] D. N. H. Laksono, H. Subekti, and E. Madyaningrum, "Hubungan antara Kecanduan Game Internet dengan Keterampilan Sosial pada Remaja di Kota Yogyakarta," *Jurnal Keperawatan Klinis dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, vol. 6, no. 3, p. 138, Nov. 2022, doi: 10.22146/jkkk.68450.
- [15] rahmi putri rangkuti, indri kemala Nasution, and rahma Yurliani, *Kecenderungan Kecanduan Game online pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19*. 2021.
- [16] Muh. N. H. Nurdin, F. Firdaus, A. A. Fajrianti, N. Fadilah, and M. Piara, "Effect of Online Game's Intensity on Verbal Aggression Behavior in students of SMP Negeri 10 Makassar," *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, vol. 4, no. 3, pp. 319–328, May 2024, doi: 10.35877/soshum2547.
- [17] Kartika Triyaneva, "Hubungan Kecanduan *Game online* Pubgm dengan Perilaku Agresi Verbal pada Remaja di Kecamatan Lubuk Basung," *Corona: Jurnal Ilmu Kesehatan Umum, Psikolog, Keperawatan dan Kebidanan*, vol. 3, no. 3, pp. 91–106, Jul. 2025, doi: 10.61132/corona.v3i3.1556.
- [18] D. A. Pramudya, O. Oxygentri, and Nurkinan, "Pengaruh Perilaku Trash Talking Dalam *Game online* Mobile Legends Terhadap Agresivitas Pada Komunitas Cikarang Gamers," *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 10, 2023.
- [19] E. Deny and Y. Felni Tjingaisa, "The Relationship of Online Game Playing Addiction and Student Aggressive Behavior In North Halmahera 6 Senior High School," : *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*, vol. 4 no 1, Jul. 2024, doi: 10.55984/leleani/v4i1/194.
- [20] H. Wiyono *et al.*, "Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," 2024.
- [21] A. F. Elvandari, C. L. Zahwa, and R. Amelia, "Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan *Game online* Pada Remaja," *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, vol. 10, no. 02, pp. 149–160, Dec. 2023, doi: 10.21009/jkkp.102.03.
- [22] T. Prayuda Dwipha Surbakti, I. Rafiyah, and S. Fakultas Keperawatan, "Level Of Online Game Addiction On Adolescents," *Journal of Nursing Care*, vol. 5, 2022.
- [23] . S., . M., and T. Tahlil, "Determinants of Online Game Addiction Among Indonesian Adolescents," *Open Access Journal of Nursing*, vol. 6, no. 1, pp. 32–41, 2023, doi: 10.22259/2639-1783.0601005.
- [24] N. Sari, T. Wibowo, and R. Ananda, "Intensitas bermain *Game online* terhadap perilaku agresif siswa SMP," *urnal Kesehatan dan Edukasi*, vol. 9, no. 3, pp. 233–241, 2022.
- [25] A. Amalia, R. Hardiyanti, E. H. A. Pratiwi, A. C. De Fretes, R. P. A. Kemo, and J. I. Namudat, "Kecanduan Permainan Daring berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Pendidikan Menengah di Kota Sorong: Penelitian Observasional," *Health Information : Jurnal Penelitian*, vol. 15, no. 3, p. e1184, Dec. 2023, doi: 10.36990/hijp.v15i3.1184.
- [26] M. Hidayat and D. Lestari, "Kecanduan *Game online* dan perilaku agresif pada remaja sekolah menengah pertama. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, vol. 13, no. 1, pp. 45–54, 2024.
- [27] N. Koanda, P. Rahayu, and N. I. Zainuddin, "Overview of Aggressiveness in Early Adolescents Who Play Online Games," *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, vol. 4, no. 2, pp. 689–699, Jul. 2024, doi: 10.52121/ijessm.v4i2.342.
- [28] S. M. Putra and D. S. Hartono, "Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online," *Jurnal Psikologi*, vol. 1, no. 2, p. 10, Feb. 2024, doi: 10.47134/ppj.v1i2.2257.

- [29] V. Karame and S. Singgano, "Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Manado*, vol. 1, pp. 2829–6516, 2023.
- [30] S. Rahayu and A. Pratama, "Hubungan kecanduan *Game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP," *Jurnal Penelitian Psikologi*, vol. 14, no. 2, pp. 101–110, 2023.
- [31] A. Winahyu Adani and N. Yunida Triana, "The Relationship of Online Game Addiction with Aggressive Behavior for Teenagers at SMP Negeri 3 Banyumas," vol. 7, no. 1, pp. 1–5, 2024, doi: 10.32832/pro.
- [32] N. Nurhalimah, B. Putri Sabila, O. Haryati, W. Wartonah, and D. Dinarti, "Online Game Addiction Increases Risk of Violent Behaviour In Adolescents," *Journal of Health and Cardiovascular Nursing*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, Jun. 2023, doi: 10.36082/jhcn.v3i1.1048.