



**KECANDUAN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU
AGRESIF PADA REMAJA DI SMP NEGERI 5 UNGARAN**

ARTIKEL

**Oleh :
RIKI RESBIYANTO
NIM. 010115A101**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
2020**

KECANDUAN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMP NEGERI 5 UNGARAN

Riki Resbiyanto, Rosalina.,S.Kp.M.Kes, Ns. Fiki Wijayanti.,S.Kep.,M.Kep
Program Sudi S1 Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo
E-mail : Rikyresbiyanto96@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang : Kecanduan *game online* dikalangan remaja menjadi salah satu permasalahan yang dialami remaja. *Game online* sudah menjadi fenomena pada saat ini. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik secara fisik maupun verbal.

Tujuan : Untuk menganalisa hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran.

Metode : Design penelitian *deskriptif korelatif* dengan pendekatan *cross sectional* . Populasi seluruh siswa kelas 7 dan 8 di SMP N 5 Ungaran sebanyak 770 siswa dan sampel yang digunakan sebanyak 89 siswa dengan teknik *purposive sampling* Variabel *independen* kecanduan *game online* menggunakan alat ukur kuesioner dan variabel *dependen* perilaku agresif pada remajamenggunakan alat ukur kuesioner. Pengolahan data *editing, coding, scoring, dan tabulating*, analisa data dengan uji statistik *kendall-tau*.

Hasil Penelitian : Menunjukkan bahwa dari 89 responden mengalami kecanduan ringan yaitu 53 responden (59,6%), dan sebagian besar responden mengalami agresifitas sedang yaitu 61 responden (68,5%). Nilai $p=0,001<0,05$ yang berarti H_1 diterima, uji *kendall-tau* memperoleh nilai koefisiensi korelasi 0,520 maknanya 52% perilaku agresifitas dipengaruhi kecanduan *game online* dan 48% dipengaruhi faktor sosial, personal, kebudayaan, situasional dan media masa.

Kesimpulan : Dalam penelitian ini disimpulkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja

Saran : Bagi sekolah dan orangtua dapat digunakan sebagai pengawasan untuk mengurangi aktifitas bermain *game online* dan bagi remajasebagai informasi bahwa *game online* memiliki segi negatif dan agar melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Kata kunci : Remaja, kecanduan *game online*, perilaku agresif

Kepustakaan : 42 (2009-2019)

ABSTRACT

Background: Games online addiction among adolescents is one of the problems experienced by adolescents. Online games have become a phenomenon at this time. Aggressive behavior is an act that is done by individuals deliberately with the aim to hurt or injure others both physically and verbally.

Objective: To analyze the correlation between game online addiction and aggressive behavior in adolescents at SMP N 5 Ungaran.

Methods: It used descriptive correlative research design with a cross sectional approach. The total population of 7th and 8th year students at SMP N 5 Ungaran was 770 students and the samples used 89 students with purposive sampling technique. The independent variable of online game addiction and the dependent variable of aggressive behavior in adolescents were measured by using a questionnaire. Data processing, editing, coding, scoring, tabulating, and analyzing data used Kendall-tau statistical test.

Results: It showed that 89 respondents experienced light addiction, namely 53 respondents (59.6%), and most of the respondents experienced moderate aggressiveness, namely 61 respondents (68.5%). P value = 0.001 < 0.05, meaning H_1 was accepted, the Kendall-tau test got a coefficient correlation of 0.520, meaning that 52% of aggressive behavior was influenced by online game addiction and 48% was influenced by social, personal, cultural, situational and mass media factors.

Conclusion: In this study, it is concluded that there is a correlation between online game addiction and aggressive behavior in adolescents.

Suggestion: Teachers and parents should supervise online gaming activities and the adolescents should acknowledge that online games have negative aspects and they should do other useful activities

Keywords: Adolescents, online game addiction, aggressive behavior

Bibliographies: 42 (2009-2019)

Pendahuluan

Perkembangan masa remaja merupakan periode transisi atau peralihan dari kehidupan masa kanak-kanak ke masa dewasa. Periode dimana individu dalam proses pertumbuhannya (terutama pertumbuhan fisik) telah mencapai kematangan. Tahapan perkembangan remaja menurut Mapiarre dalam Khamim (2017) berlangsung antara umur 12 tahun sampai 22 tahun yaitu umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dibagi menjadi dua bagian yaitu remaja awal dengan rentang usia antara 12/13 tahun sampai 17/18 tahun dan remaja akhir usia 17/18 sampai 21/22 tahun.

Agresi menurut Baron dalam Mahmudah (2010) adalah bentuk perilaku yang disengaja terhadap makhluk hidup lain dengan tujuan untuk melukai atau

membinasakan dan orang yang diserang berusaha untuk menghindari.

Perilaku agresif merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku. (Sears, Taylor dan Peplau, 2009)

Faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada remaja yaitu faktor internal (dari dalam) maupun faktor eksternal (dari luar). Faktor internal tersebut meliputi: frustrasi, gangguan pengamatan dan tanggapan remaja, gangguan berfikir dan intelegency remaja, serta gangguan perasaan/emosional remaja sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan (Kartono, 2011).

Faktor internal yang menyebabkan perilaku agresif ini pernah diteliti oleh

Khamsita, dalam Trisnawati (2014), didapatkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara faktor internal yaitu frustrasi dengan perilaku agresif dengan nilai probabilitas 0,464 atau ($p < 0,05$), dimana semakin tinggi frustrasi remaja maka akan semakin tinggi perilaku agresifnya. Prastyani (2011) melakukan penelitian mengenai faktor eksternal yang berhubungan dengan perilaku agresif, berdasarkan penelitiannya didapatkan data bahwa terdapat hubungan antara teman sebaya dan media massa terhadap perilaku agresif yang dilakukan remaja. Dilihat dari perkembangan zaman saat ini bermain *game* bersama adalah salah satu bentuk interaksi yang dilakukan oleh remaja dengan teman sebayanya.

Menurut Costikyan (2013), *game* adalah sebarang karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan. Sedangkan *online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. Online ini juga bisa diartikan sebagai suatu keadaan di mana sebuah device (komputer) terhubung dengan device lain, biasanya melalui modem.

Game online addiction didefinisikan dalam Revisi ke 11 Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan ("gim digital" atau "gim video") yang ditandai : Bermain lebih dari 4 jam sehari, melakukan aktifitas *Gaming* selama satu bulan lebih, adanya perasaan tidak menyenangkan ketika tidak bermain *game*, adanya perasaan menyenangkan ketika bermain *game*, adanya perubahan gaya hidup, penurunan sosialisasi, mengalami penurunan aktifitas fisik, perubahan pola tidur, frekuensi bermain, dan menjadikan *game* tempat pelarian (WHO,2018). Sedangkan menurut Chen dan Chang (dalam Rahmat,2014) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah: *Compulsion* atau dorongan untuk melakukan terus menerus, *withdraw* atau penarikan diri,

tolerance atau toleransi, dan *Interpersonal and health-related problems* atau masalah hubungan interpersonal dan kesehatan.

Game online dapat berdampak sangat serius terutama pada perkembangan atau psikis seseorang. *Game* kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif, contohnya membanting keyboard saat kalah, Mencaci maki teman yang bermain tidak bagus (untuk *game* *Multyplayer*), Mencuri uang untuk Aktifitas bermain *game*. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktifitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain (Anderson , 2010).

Dibeberapa kota ditemukan banyaknya anak remaja yang bersikap agresif ketika sedang bermain *games*, Sikap agresif itu muncul ketika karakter dalam permainan *games* itu mengalami kekalahan. Agresifitas itu muncul dengan adanya sikap Agresif yang muncul seperti berbicara kasar, membanting keyboard, beradu mulut seperti mengeluarkan nama binatang dengan teman sebayanya serta bisa sampe berkelahi dengan teman sebayanya.(Hanina,2017)

Menurut Tridhonanto (2014) seorang anak yang sangat maniak bermain *game* dengan intensitas tertentu dapat menimbulkan dampak psikologis sebuah ilusi yakni tidak dapat membedakan mana perilaku yang benar atau sesuai dengan norma kehidupan nyata, anak akan terbayang perilaku tokoh tersebut, *game* akan membentuk pola pikir perilaku menyimpang, baik disadari maupun tidak disadari. *Game* yang bertemakan kekerasan akan berpengaruh terhadap pandangan kekerasan dikehidupan nyata, sehingga jika dimainkan dalam jangka panjang akan mengikis pandangan norma dan memotivasi untuk melakukan tindakan kekerasan dikehidupan nyata.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan

pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif (Dinata, 2017).

Berdasarkan penelitian dari Prasetio (2013) yang berjudul hubungan penggunaan *game online* kekerasan dengan perilaku agresi pada pelajar di Wonosobo menyebutkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *game online* kekerasan dengan perilaku agresi pada remaja, Sedangkan penelitian dari Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang menyatakan adanya pengaruh antara *game online* terhadap perilaku agresif remaja. Adanya kesenjangan antara hasil penelitian tentang pengaruh *game* terhadap perilaku agresif pada remaja membuat saya ingin melakukan penelitian lebih lanjut karena didasari pada fakta bahwa Indonesia saat ini menduduki peringkat 17 sebagai negara dengan penikmat *Game online* tertinggi di dunia dengan 52 juta pemain aktif dan 30 juta di antaranya adalah remaja (Newzoo, 2019).

Setelah dilakukan Studi pendahuluan yang dilakukan pada hari Rabu 27 November 2019 di SMP N 5 Ungaran di kelas 8D dengan menggunakan model konsep kecanduan *Game Online* WHO dan Kuesioner Agresifitas dengan total 30 responden ditemukan bahwa 20 siswa mengalami perilaku agresif dimana 15 orang mengalami *Game adiction* dan 5 orang siswa tidak mengalami *Game adiction*, sedangkan dari 10 tidak mengalami perilaku agresif namun 5 orang mengalami *Game adiction*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yang digunakan adalah metode penelitian *deskriptif korelatif* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Pendekatan yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional*, yaitu suatu penelitian untuk mempelajari korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan tingkat agresifitas pada remaja di SMP N 5 Ungaran

Penelitian ini dilakukan di SMP N 5 Ungaran pada tanggal 22 febuari 2020 . populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 5 Ungaran yang terdaftar pada saat penelitian tahun ajaran 2019/2020 kelas 7 dan 8 sejumlah 770 siswa.

HASIL

1. Gambaran Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 5 Ungaran

Kecanduan <i>game online</i>	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Ringan	53	59,6
Sedang	32	36,0
Berat	4	4,5
Total	89	100

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 5 Ungaran yang menjadi responden mayoritas berada pada kategori ringan yang kecanduan *game online*, yaitu sejumlah 53 siswa (59,6%).

2. Gambaran Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 5 Ungaran

Perilaku Agresif	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Tinggi	28	31.5
Sedang	61	68.5
Total	89	100

Hasil penelitian pada tabel diatas menunjukkan bahwa Siswa SMP Negeri 5 Ungaran yang menjadi responden lebih banyak responden pada kategori perilaku agresif sedang yaitu 61 responden (68,5%).

3. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 5 Ungaran

Analisa bivariat dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan dari kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang dengan menggunakan metode kendall-tau dan memperhatikan nilai $p < 0.05$ yang menunjukkan kemaknaan variabel hasilnya disajikan sebagai berikut

Kecanduan Game Online	Perilaku Agresif		Total		Nilai korelasi kendal tau		Nia ip	0,001
	Sedang	Tinggi	F	%	F	%		
Ringan	47	88,7	6	11,3	53	100	0,520	0,001
Sedang	13	40,6	19	59,4	32	100		
Berat	1	25,0	3	75,0	4	100		
Jumlah	61	68,5	37	31,5	98	100		

Berdasarkan hasil analisis hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 5 Ungaran diperoleh hasil responden yang kecanduan ringan sebanyak 53 responden, dimana dari 53 responden yang kecanduan game online ringan lebih banyak berperilaku agresif sedang yaitu 47 responden (88,7%), dan responden yang kecanduan game onlinenya berat sebagian besar memiliki perilaku agresif tinggi yaitu 3 responden (75,0%).

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *kendall-tau* diperoleh nilai interpretasi korelasi sebesar $0,0001 \leq \alpha$ (0,05), maka dapat disimpulkan ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 5 Ungaran.

Hasil uji statistik dengan menggunakan uji korelasi kendall-tau diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,520 ke arah positif yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan

sedang yang maknanya 52% perilaku agresif di pengaruhi oleh kecanduan *game online* sedangkan 42% dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor sosial, personal, kebudayaan, situasional dan media masa, ke arah positif memiliki makna ada hubungan searah yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran artinya jika kecanduan *game online* tinggi maka perilaku agresif juga ikut tinggi.

PEMABAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* pada remaja di SMP N 5 Ungaran kelas 7 dan 8 sebanyak 89 responden pada kategori rendah 53 siswa (59,6%), 32 (36%) responden pada kategori sedang dan 4 (4,5%) responden pada kategori berat, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki kecanduan *game online* rendah yaitu sebanyak 53 siswa (59,6%).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada remaja dari 89 responden di SMP N 5 Ungaran didapati hasil bahwa siswa SMP N 5 Ungaran berada pada kategori sedang yaitu 61 responden (68,5%) dan kategori tinggi yaitu 28 (31,5%). Menurut peneliti dilihat dari data penelitian perilaku agresif remaja di SMP N 5 Ungaran pada tingkat sedang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji statistik dengan menggunakan metode *kendall-tau* dan memperhatikan nilai $p < 0,05$ yang menunjukkan kemaknaan variabel yang hasilnya disajikan, yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran.

Hasil analisa data dilakukan menggunakan uji Kendal Tau dengan SPSS pada taraf kesalahan 5%. Berdasarkan hasil uji Kendal tau antara variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP N 5 Ungaran, didapatkan nilai p

value sebesar 0,001 dimana berarti p value kurang dari $\alpha(0,05)$ yang artinya ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja di SMP N 5 Ungaran. Untuk nilai tingkat hubungan di dapatkan hasil $r = 0,520$ dimana nilai tingkat hubungan berada pada kisaran 0,40-0,599 yang berarti pada penelitian ini memiliki hubungan sedang yang maknanya 52% perilaku agresif di pengaruhi oleh kecanduan *game online* sedangkan 42% dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor sosial, personal, kebudayaan, situasional dan media masa

Hasil analisa menggunakan uji analisa *kendall-tau* juga mendapatkan hasil bahwa arah korelasi positif signifikan artinya bahwa hubungan antar variabel menunjukkan arah yang sama (Arikunto, 2013) artinya bahwa jika kecanduan *game online* rendah maka perilaku agresif juga rendah. Dan secara signifikan jika kecanduan *game online* tinggi maka perilaku agresif juga akan semakin tinggi.

Keterbatasan

Dalam penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu penelitian dalam melakukan penelitian hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran adalah peneliti tidak melakukan observasi secara langsung tentang kegiatan sehari-hari dari siswa dan peneliti hanya menggunakan kuesioner sebagai media penelitian yang peneliti dapatkan hanya dari siswa sehingga peneliti tidak dapat melakukan observasi atau meneliti secara langsung, dan juga jenis game yang dimainkan.

Kesimpulan

Sebagian besar responden di SMP N 5 Ungaran mengalami kecanduan ringan yaitu sebanyak 53 responden (59,6%), 32 (36%) responden pada kategori sedang dan 4 (4,5%) responden pada kategori berat, sedangkan variabel agresifitas berada pada kategori sedang yaitu 61 responden (68,5%) dan kategori tinggi yaitu 28 (31,5%).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku

agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran, hal ini ditunjukkan dengan hasil statistik dengan menggunakan metode *kendall-tau* dan memperhatikan nilai $p < \alpha(0,05)$ dimana didapati hasil nilai p value yaitu 0,000 yang berarti nilai $p < \alpha$ dan didapati juga nilai keeratan hubungan dengan menggunakan uji *kendall-tau* sebesar 0,520 yang menunjukkan bahwa keeratan hubungan variabel berada pada kategori sedang yang artinya bahwa 52% perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran di pengaruhi oleh kecanduan game online dan 48% dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti seperti faktor sosial, personal, kebudayaan, situasional dan media masa.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang di dapat peneliti dan juga Keterbatasan yang dialami maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

Bagi orang tua hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi bahwa kecanduan game online memiliki dampak yang buruk bagi perkembangan remaja terutama dari segi mengontrol emosi dan sifat agresifitas,

Bagi sekolah dapat meningkatkan pengawasan agar siswa tidak bermain game online di area sekolah dengan cara penyuluhan yang melibatkan instansi terkait seperti dinas kesehatan, serta mengajak dan memberikan penyuluhan kepada orang tua untuk berperan aktif agar anak tidak terkena game online addicted, dengan bertambahnya pengetahuan orang tua akan bahaya dari *game online* diharapkan orang tua dapat mengontrol perilaku anak saat dirumah.

Bagi institusi pendidikan meningkatkan pengetahuan mahasiswa keperawatan tentang bahaya game online dan bekerjasama dengan institusi pendidikan lainnya untuk melakukan penyuluhan kepada orang tua dan sekolah tentang bahaya dari kecanduan game online pada remaja dengan bertambahnya pengetahuan dari orang tua dan juga pihak sekolah diharapkan

dapat menekan angka kecanduan game online pada remaja.

Peneliti selanjutnya mengingat belum sempurnanya penelitian ini maka bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan rentang waktu yang lebih lama dan menambahkan jumlah sampel lebih luas agar data yang diperoleh bisa lebih variatif dan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, 2010. *Violent Video Game Effect on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Country : A Meta-analytic Review.*
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Rineka Cipta: Jakarta./
- Baron, Robert, A., & Byne. D, 2012. *Psikologi Sosial Jilid 2.* Jakarta : Erlangga./
- Costikyan, Grek. 2013. *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games,* New York.
- Dinata, 2017. Hubungan Kecanduan *Game Online Clash of Clans* Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Universitas Riau Volume 4, nomor 2 Tahun 2017.*
- Hanina, 2017. *Makalah Analisis Tingkat Agresifitas Remaja Terhadap Keberadaan Computer Game Online.* Universitas Asahan.
- Kartono, 2011. *Psikososial 2 Kenakalan Remaja,* Jakarta : Rajawali Pers./
- Prastyani, 2011. Faktor-faktor yang Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Remaja di Sekolah di SMA Budhi Warman Jakarta. Skripsi, S1 PSIK Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta./
- Rahman, 2013. *Psikologi Sosial : integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik,* Jakarta : Rajawali Pers./
- Anne Peplau & David O. Sears. (2009). *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group/

- Tridonanto, 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis.* Jakarta: Gramedia.
- Trisnawati dkk, 2014. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Universitas Riau Volume 1, Nomor 2 Tahun 2014./*

- WHO, 2018. *Game Online Addiction.*