



HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMP NEGERI POSO

Fany Lairin Djala

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Husada Mandiri Poso

*Email Korespondensi: fanylairin@gmail.com.

ABSTRAK

Permainan Game Online pada akhir-akhir ini mulai marak dan banyak di gemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa yang sebagian besar menyebabkan kecanduan yang berdampak pada perilaku agresif. Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMPNegeri 1 Poso. Metode Penelitian: yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif korelasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Proportional Stratified Random Sampling*, yang melibatkan 76 responden dengan alat pengukuran yaitu kuesioner. Uji statistik yang digunakan yaitu *sperman-rank*. Hasil Penelitian ini: menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dengan nilai $p = 0,768$. ($p > 0,05$). Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Poso.

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Perilaku Agresif.

ABSTRACT

Online games have recently started to become popular and are popular among people from children to adults, most of which cause addiction which results in aggressive behavior. Objective: This study aims to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in adolescents at SMP Negeri 1 Poso. Research Method: used in this research is descriptive correlational with a cross-sectional approach. The sampling technique used Proportional Stratified Random Sampling, which involved 76 respondents using a measurement tool, namely a questionnaire. The statistical test used is sperman-rank. The results of this research: show that there is no significant relationship between online game addiction and aggressive behavior with a p value of 0.225. Conclusion: There is no significant relationship between online game addiction and aggressive behavior in teenagers at SMP Negeri 1 Poso.

Keywords: Online Game Addiction, Aggressive Behavior

PENDAHULUAN

Permainan *Game Online* pada akhir-akhir ini mulai marak dan banyak di gemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa. Selain bertujuan untuk mencari pemenang atau juara juga bertujuan untuk mencari teman ataupun silaturahmi bagi pencipta *Game Online*. Hal ini bermula dari bermain secara *Online* bersama dengan banyak teman atau bisa dari ajakan teman untuk bermain *Game Online* bersama di *Game Centre*. Dengan demikian dapat menyebabkan para pemain *Game Online* menjadi tertarik atau kecanduan untuk selalu menikmati dunia *Game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda-beda (Irawan & Siska W., 2021).

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Disease* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Hadisaputra et al., 2022).

Berdasarkan data yang dirilis (Fembi et al., 2022) melalui Aline.id, jumlah pemain *game online* di tahun 2020 di prediksi naik dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang pada tahun 2020. Sementara data yang di tulis oleh Vika Azkia Dihni (Januari 2022) melalui we are social, Indonesia menjadi urutan ke-tiga di dunia dengan presentase pengguna internet bermain video Game sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. Di Indonesia remaja 15-18 tahun yang mengalami kecanduan Game Online sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri (Fembi et al., 2022), sementara menurut data yang diungkapkan Michael (2021) melalui merdeka.com, dilihat dari esport (sebuah kompetisi game), sekitar 58% atau 12.876.174 berasal dari anak muda berusia di bawah 18 tahun. Berdasarkan data Statistik Provinsi Sulawesi Tengah bahwa pengguna internet dengan mengakses *Game Online* dengan umur 13-15 tahun, pada tahun 2017 dengan total pengguna 10,14 %, pada tahun 2018 9,42 %, dan pada tahun 2019 8,43%.

Menurut hasil Riset Kominfo dan *United Nations Children's Fund* (UNICEF) tentang perilaku anak dan remaja Indonesia bahwa menggunakan akses internet dengan *Smartphone* meningkat dibanding sebelumnya cenderung menggunakan *personal computer* di warung internet. Skala pengguna *Smartphone* dikalangan remaja mencapai 98% dan 79,5% diantaranya pengguna internet. Selain itu didapatkan bahwa 72% pengguna *Smartphone* oleh anak dan remaja digunakan untuk bermain, 57% untuk aplikasi pendidikan dan 14% untuk aplikasi buku. Rata-rata waktu yang digunakan remaja bermain *game* dengan *Smartphone* 2 jam hingga lebih, sehingga hasil survei menunjukkan 62% responden positif kecanduan (Susanti et al., 2022). Menurut Kusuma (dalam Guno, 2018) waktu yang dihabiskan oleh pecandu *Game* sekitar 2-10 jam, atau rata 20-25 jam/minggu. Kecanduan *Game Online* yang menyebabkan perilaku agresif, permasalahan kontrol emosi, kesulitan pengendalian diri, kognitif, hingga dapat menyebabkan perubahan struktur otak.

Menurut Survei Nasional Pengalaman Nasional Anak dan Remaja Kekerasan fisik dan kekerasan seksual, presentase laporan pengaduan pelaku kekerasan dilakukan oleh teman saya yang berkisar di angka 47%-73%. Perilaku agresif dapat terjadi pada remaja laki-laki dan perempuan, namun laki-laki memiliki angka perilaku agresif kategori tinggi dibanding perempuan berkategori rendah. Pada laki-laki 8,5% kategori rendah, 71,98% kategori sedang dan 19,07% kategori tinggi, sedangkan pada perempuan 13,65% termasuk kategori rendah 75,11% dan 11,27% perilaku agresi (Bararah, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa/i SMP Negeri Poso jumlah keseluruhan 317 siswa. Hasil wawancara pada guru BK (Bimbingan dan Konseling) mengatakan beberapa muridnya memiliki sifat apatis dan suka berbicara toxic (berbicara menggunakan kata-kata

kasar), dan hasil wawancara pada murid kelas VIII B dari 10 siswa, 3 orang mengatakan tidak memiliki hobi bermain Game Online dari 7 siswa/i yang mempunyai hobi bermain Game Online, mereka mengatakan “kami biasa bermain game 4-5 jam dalam sehari pada waktu luang”. Ketika kami bermain game lantas teman skuad kami noob (pemain yang tidak mahir dalam permainan) kami bully dengan kata “kamu bodoh tidak usah bermain kalau bodoh, dan ketika kami bermain, dan teman kami yang lain mengganggu maka kami lontarkan kata-kata cacimakuan pada teman kami tersebut”. Berdasarkan permasalahan yang muncul pada remaja tersebut, peneliti hendak melakukan penelitian tentang “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Negeri Poso”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan yaitu deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross-sectional study*. penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Poso pada bulan September 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa SMP Negeri Poso dengan jumlah sampel sebanyak 76 siswa yang diperoleh dengan menggunakan teknik *Proportional Stratified Random Sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yaitu kuesioner kecanduan game online dan kuesioner perilaku agresif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan uji statistik *Sperman-rank* dengan program SPSS. Hasil pengolahan data disajikan dengan menggunakan table distribusi frekuensi dan table hasil uji statistik.

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 1.

Karakteristik Responden Berdasarkan Umur di SMP Negeri 1 poso			
Karakteristik	kategori	Jumlah (n)	Persen (%)
Umur	12 tahun	15	19,7
	13 tahun	35	46,1
	14 tahun	24	31,6
	15 tahun	2	2,6
	Total	76	100,0

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa karakteristik responden dengan usia 12 tahun sebanyak 15 responden (19,7 %), karakteristik respondeng dengan usia 13 tahun sebanyak 35 responden (46, 1 %),karakteristik respondeng dengan usia 14 tahun 24 responden (31,6 %), dan sebagian kecil berumur 15 tahun 2 responden (2,6 %)

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di SMP Negeri 1 Poso

Karakteristik	Kategori	Jumlah (n)	Persen (%)
Jenis Kelamin	Laki- laki	41	53,9
	Perempuan	35	46,1
	Total	76	100,0

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 2. menunjuka bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar adalah laki-laki sebanyak 41 orang (53,9 %), dan sebagian kecil responden berjenis kelamin perempuan 35 responden (46,1 %).

c. Karakteristik responden Berdasarkan *Game Online* Yang Sering Dimainkan Selama 6 Bulan Terakhir

Tabel 3. Karakteristik responden Berdasarkan *Game Online* Yang Sering Dimainkan Selama 6 Bulan Terakhir Pada Bulan April 2024

<i>Karakteristik</i>	<i>kategori</i>	<i>Junlah (n)</i>	<i>Persen (%)</i>
<i>Game online</i> yang sering di mainkan selama 6 bulan terakhir	<i>Free fire</i>	71	93,4
	<i>Mobile legends</i>	4	5,3
	<i>PUBG</i>	1	1,3
	Total	76	100,0

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 3. menunjukan bahwa karateristik responden berdasarkan *game online* yang sering di mainkan selama 6 bulan terakhir yaitu *free fire* sebanyak 71 orang (93,4 %), karakteristik responden dengan bermain *game mobile legends* sebanyak 4 responden (5,3 %) dan sebagian kecil responden bermain *PUBG* sebanyak 1 responden (1,3 %)

d. Karakteristik Responden Berdasarkan Rata-rata Waktu Harian Bermain *Game Online* Dalam Seminggu

Tabel 4. Kakteristik Responden Berdasarkan Rata-rata Waktu Harian Bermain *Game Online* Dalam Seminggu Pada Bulan Aparil 2024

<i>Karakteristik</i>	<i>Kategori</i>	<i>Jumlah (n)</i>	<i>Persen (%)</i>
Rata-rata waktu harian bermain <i>game online</i> dalam seminggu	1 hari/minggu	1	1,3
	2-3 hari/minggu	1	1,3
	4-5 hari/minggu	8	10,5
	6-7 hari/minggu	66	86,8
	Total	76	100,0

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 4. menunjukan bahwa karakteristik responden berdasarkan rata-rata waktu bermain *game online* dalam seminggu yaitu 6-7 hari/minggu sebanyak 66 responden (86,8 %), rata-rata bermain *game online* 1 hari/minggu sebanyak 1 responden (1,3%) dan 2-3 hari/minggu sebanyak 1 responden (1,3%), rata-rata bermain *game online* 4-5 hari/minggu sebanyak 8 responden (10,5 %)

e. Karakteristik Responden Berdasarkan Rata-rata Bermain *Game Online* Dalam Sehari

Tabel 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Rata-rata Bermain *Game Online* Dalam Sehari Pada Bulan April 2024

Karakteristik	Kategori	Jumlah (n)	Persen (%)
Rata-rata Bermain	1 jam/hari	13	17,1
<i>Game Online</i>	2-3 jam/hari	34	44,7
Dalam Sehari	3-4 jam/hari	16	21,7
	4-5 jam/hari	13	17,1
	Total	76	100,0

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan rata-rata bermain *game online* dalam sehari 1 jam/hari sebanyak 13 responden (17,1 %), rata-rata bermain *game online* dalam sehari 2-3 jam/hari sebanyak 34 responden (44,7%), rata rata bermain *game online* dalam sehari 3-4 jam/hari 16 responden (21,7%), rata rata bermain *game online* dalam sehari 4-5 jam/hari 13 responden (17,1%).

f. Kecanduan *game online*

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa/i SMP Negeri 1 Poso

Kecanduan <i>game online</i>	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	39	30,2
Sedang	31	24,0
Tinggi	6	4,7
Total	76	100,0

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah sebanyak 39 responden (51,3 %), responden memiliki tingkat kecanduan *game online* sedang sebanyak 31 responden (40,8%), dan responden memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi 6 responden (7,9%).

g. Perilaku agresif

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Berdasarkan perilaku Agresif Pada Remaja SMP Negeri 1Poso

Perilaku agresif	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	25	32,9
Sedang	51	67,1
Tinggi	0	0
Total	76	100,0

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa sebagian besar responden berperilaku agresif sedang sebanyak 47 siswa (61,8 %), dan responden berperilaku agresif tinggi 29 responden (38,2%).

- h. Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Poso kelas VII dan VIII

Tabel 8. Tabulasi silang hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Poso

	Variabel	Keanduan <i>game online</i>	Perilaku agresif
Keanduan <i>Game online</i>	Corelation Coefficient	1.000	.034
	Sig. (2-tailed)		.768
	N	76	76
Perilaku Agresif	Corelation Coefficient	.034	1.000
	Sig. (2-tailed)	.768	
	N	76	76

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan tabel 8. terlihat dari hasil uji statistik dengan menggunakan *Sperman-rank* diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Ditinjau dari $p\text{-Value} = 0,768$ ($p\text{-Value} > 0,05$) dapat diketahui bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 1 Poso
2. Ditinjau dari keeratan hubungan dengan nilai *Correlation Coefficient* (r) = 0,034 menyatakan bahwa kekuatan hubungan dalam kategori rendah
3. Ditinjau dari arah hubungan menunjukkan arah positif ($r = 0,034$) yang berarti semakin responden mengalami kecanduan *game online*, maka akan semakin tinggi peluang melakukan perilaku agresif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian in I ditinjau dari variable kecanduan *game online*, penelitian ini sejalan dengan penelitian Adhia (2017) yang menyebutkan bahwa bermain *game online* menjadi jenis kegiatan tertinggi kedua yang dilakukan oleh siswa dalam pemanfaatan waktu luang dengan presentase 36 % (Adhia, 2017). Salah satu dampak negatif yang muncul dari bermain *game online* yaitu remaja akan semakin sering memanfaatkan waktu luangnya hanya untuk bermain *game online* sehingga menjadi kurang produktif dalam memanfaatkan waktu luangnya (Pirantika and Purwanti, 2017).

Menurut Nisrinafatin (2020), *game online* adalah permainan yang dapat digunakan dengan penggunaan mesin dan terhubung dengan seluruh penggunaannya dengan jaringan internet. *Game online* sangat menarik sehingga membuat para siswa lebih menyenangi bermain *game online* daripada belajar. Berdasarkan asumsi peneliti dari hasil penelitian menggunakan kuesioner kecanduan *game online* diketahui 30,2 % responden mempunyai kecanduan rendah. Dilihat dari frekuensi bermain *game online* responden dalam seminggu mereka rata-rata menghabiskan waktu bermain *game online* 2-3 jam/hari 34 responden,

beberapa responden menghabiskan waktu bermain game online 1 jam/hari dengan jumlah 13 responden, 3-4 jam/hari 16 orang, dan 4-5 jam/hari 13 responden, banyak dari responden yang memiliki hobi bermain game online menduduki kelas VII dengan jumlah 41 responden 53,9 %, paling sedikit yang menduduki kelas VIII dengan jumlah 35 responden 46,1 %, karena responden yang berada di kelas VII sehingga peneliti berasumsi dari hasil pengisian kuesioner kecanduan game online, wawancara dan olah data SPSS banyak dari siswa/i tidak memiliki kecanduan game online dan rata-rata waktu bermain game online masih terkontrol yakni 2-3 jam/hari, dan responden masih dapat mengatur waktu bermain dengan membagi waktu belajar dan bermain game online sehingga waktu mereka tidak terbuang sia-sia untuk bermain game online, disamping itu mereka juga membagi waktu bermain dengan kegiatan di rumah seperti membantu orang tua dan mengikuti kegiatan olahraga.

Kemudian ditinjau dari variable perilaku agresif, penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Yunalia & Etika (2020) menunjukkan hasil serupa pada variabel perilaku agresif remaja dengan aspek permusuhan tinggi yaitu hampir sebagian responden menunjukkan rasa permusuhan seperti merasa curiga (47 %) jika dibicarakan kejelekannya (36 %), dan jika sikapnya ditertawakan (47 %) (Yunalia & Etika, 2020).

Perilaku agresif pada remaja dilatarbelakangi oleh : (1) faktor eksternal, yaitu ejekan teman, keluarga yang berantakan, lingkungan sekolah yang tidak menguntungkan, media audio visual yang menayangkan adegan kekerasan. (2) faktor internal, yaitu persepsi remaja terhadap lingkungan sekitar (Kartini Kartono, 2015) sedangkan Netrasari E (2015) faktor penyebab antecedent internal (berasal dari diri sendiri) dan antecedent eksternal (berasal dari lingkungan).

Agresif meliputi kekerasan yang dilakukan secara fisik, seperti memukul, menampar, menendang, mendorong, berkelahi, dan lain sebagainya. Agresif secara non verbal adalah penggunaan kata-kata kasar tidak sopan, mengejek, menfitna, dan berkata-kata kotor (Agustin, Y., 2015). Lebih lanjut menurut Karneli, Y., Neviyarni, N., & Yulidar, I (2018) perilaku agresif adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksud untuk merusak atau melukai orang lain, yang mengakibatkan orang lain mengalami bervariasi dari agresif verbal ke pembunuhan dengan sejumlah kasus kekerasan fisik dan verbal.

Berdasarkan asumsi peneliti dari hasil pengisian kuesioner, dan olah data SPSS bahwa hasil penelitian 43,4 % responden mempunyai perilaku agresif sedang dan sebagian kecil 8 % berperilaku agresif tinggi. Tingkat perilaku agresif yang sedang ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki batasan-batasan normatif disertai kemampuan menilai baik buruknya suatu tindakan.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan Spearman-rank ditinjau dari p -Value = 0,768 (p -Value $> 0,05$) dapat diketahui bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja SMP Negeri 1 Poso Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ternyata variabel kecanduan game online pada penelitian ini tentu bertentangan secara teori, bahwa kecanduan game online sudah menjadi kebutuhan yang harus dilakukan. Pecandu akan berperilaku agresif terhadap apa yang menghambat kebutuhannya terutama bermain game online. Seperti hasil penelitian yang dilakukan Merita Ayu Lestari (2018) dengan judul "hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja". Yang menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai p -value = 0,04 di mana p -value $< 0,05$. Maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada aspek variabel perilaku agresif

Imtiyaz (2020) pada penelitiannya menyebutkan bahwa kecanduan game online dapat mengakibatkan munculnya perilaku agresif. Pada penelitian tersebut responden yang diteliti adalah responden yang telah dinilai mengalami kecanduan game online lalu diteliti bentuk perilaku agresif yang muncul (Imtiyaz, 2020). Sementara pada penelitian ini salah satu kriteria inklusi sampel adalah siswa yang menyukai game online. Sehingga ada perbedaan pada

kriteria responden yang diteliti yang mana pada penelitian ini tidak ditemukannya respondeng yang mengalami kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja pada penelitian ini ditunjukkan dengan sebagian besar responden tidak menaglami kecanduan game online namun berperilaku agresif sedang (61,8 %)

Hasil penenlitian ini searah dengan penelitian Fitrotunisa (2017) yang menyatakan bahwa tingginya frekuensi bermain game online belum tentu dapat mempengaruhi perilaku agresif pada remaja (Fitrotunisa, 2017). Kemudian didukung oleh peneliti Haekal (2017) yang menyebutkan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan terjadinya perilaku agresif (Haekal,2017)

Hasil penelitian yang dilakukan mendukung penenlitian Pitakasari (2019) yakni menunjuka hasil tidak ada keterkaitan paparan game online dengan perilaku agresif, maksud terpapar game online ini adalah individu yang sering memainkan game online setiap hari, memainkan game online selama 5 jam setiap harinya, hingga melupakan waktu mandi, dan makan(Pitakasari, 2019)

Menurut asumsi peneliti kecanduan game onlinedari hasil pengisian kuesioner dan wawancara terhadap siswa/i di SMP Negeri 1 poso mereka mengatakanmasih dapat dikendalikan dengan pola asuh orang tua mereka yang baik terhadap anak remaja agar dapat mengendalikan kebiasaan bermain game online pada kurun waktu yang lebih dari waktu bermain yang sewajarnya, dan juga bisah dikendalikan denga tugas rumah yang diberikan guru pada muridnya untuk di kumpulkan keesokan harinya sehingga membuat murid remaja akan berusaha menyelesaikan tugas rumah tersebut untuk mendapatkan nilai yang bagus di sekolah, kemudian dapat di alihkan ke aplikasi nonton untuk mendistraksi rasa bosan, dan kegiatan rumah lainnya mulai dari olahraga, belajar pada waktu yang sudah ditentukan oleh orang tua di rumah, membantu orang tau untuk melakukan pekerjaan rumah, dan bermaingame hanya menjadi penghibur saat ada waktu luang saja dan pada malam hari dialihkan ke belajar malam dengan pengawasan orang tua untuk tidur dibawa jam 10 malam, walaupun berperilaku agresif itu disebabkan oleh aspek lain seperti keseriusan dalam memecahkan tugas namun ada yang mengganggu baik teman atau saudara kandung, pola asuh yang yang tidak baik dari orang tua sehingga membuat remaja melakukan hal semena-mena tanpa ada rasa bersalah dengan tindakan tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berdasarkan variable kecanduan game online dalam kategori rendah, Perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri Poso sebagian besar sedang, Tidak ada hubungan yang signifikan antara hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri Poso. Sehingga berdasarkan hasil penelitian ini disarankan untuk pihak keluarga dan sekolah untuk tetap memberikan pengawasan terkait dengan perilaku agresif siswa dan kebiasaan menggunakan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhia, Aida.(2017). perilaku pemanfaatan waktu luang di kalangan siswa SMP dan SMA di Surabaya.
- Agustin, Y. (2015). bimbingan dan konseling islam dengan teknik modelling melalui sikap peduli dalam menangani perilaku agresif anak di desa ketegan tanggulangun-sidoarjo (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel).
- Bararah, M. bariyah Q. (2020). hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja pengguna smartphone selama masa pandemi covid-19 di SMP 3 situbondo.

- Skripsi, 82. <https://www.halodoc.com/kesehatan/kecanduan>
- Fembi, P. N., Nelista, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone.
- Fitrotunnisa, Windi Yuli Utami Feronika Ana. (2017). "hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. "Universitas Aisyah Yogyakarta.
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Haekal, Mohammad. (2017). "hubungan intensitas bermain *game onlien* terhadap terjadinya stres, depresi, sochial phobia, gangguan tidur serta perilaku agresif. "Universitas Sumatera Utara.
- Imtiyaz, Nur. (2020). "*the study descriptive of agresife behavior to the students who are addicted on mobile legends online game at SMP Negeri 28 Banjarmasin*. "jurnal pelayanan bimbingan dan konseling 3(3):173-180.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Karneli, Y., Neviyarni, N., & Yulidar, I. (2018). pengembangan modul konseling kreatif dalam bingkai kognitif perilaku untuk menurunkan perilaku agresif siswa.
- Kartini, Kartono. (2015). psikologi anak (psikologi perkembangan): Bandung : Mandar Maju hal :107.
- Nisrinafatin, N. (2020). "*pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar siswa*". Jurnal Edukasi Nonformal. Vol.1,No.2.Hal. 135-142.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). hubungan paparan *game online* berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja . *jurnal keperawatan jiwa*, 5(2), 96-102
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, 3, 279–286.
- Yunalia, Endang Mei, and Arif Nurma Etika.(2020). "analisa perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama" *jHeS (journal of health studies)* 4(1):38-45.