

Nomor: 061/BK/08/S/2023

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF DAN IMPLIKASINYA BAGI
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI
(Studi Korelasional di SMPN 26 Bandung)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam
bidang keilmuan Bimbingan dan Konseling



Oleh

Moch. Ibnu Ramdani
NIM 1801872

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF DAN IMPLIKASINYA BAGI
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI
(Studi Korelasional di SMPN 26 Bandung)**

oleh

Moch. Ibnu Ramdani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan dalam bidang keilmuan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Moch. Ibnu Ramdani

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

MOCH. IBNU RAMDANI
NIM 1801872

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF DAN IMPLIKASINYA BAGI
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI
(Studi Korelasional di SMPN 26 Bandung)**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Ipah Saripah, M.Pd.

NIP 19771014 200112 2 001

Pembimbing II

22-23
8


Dadang Sudrajat, M.Pd.

NIP 19680828 199802 1 002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Juntika Nurihsan, M.Pd.

NIP 19660601 199103 1 005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi (Studi Korelasional di SMPN 26 Bandung)” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan ketentuan penulisan karya tulis ilmiah. Atas pernyataan ini, saya menanggung resiko/sanksi yang diputuskan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023

Moch. Ibnu Ramdani
NIM 1801872

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi (Studi Korelasional di SMPN 26 Bandung)”. Adapun penulisan skripsi ini dilakukan sebagaimana temuan di lapangan yang menunjukkan siswa SMP di era ini mayoritas bermain *game online*, secara realita *game online* menjadi kegemaran yang menjadi salah satu aktivitas mereka dalam keseharian. Disamping itu, *game online* membawa efek candu dan cenderung ingin dimainkan secara terus menerus, sehingga dampak yang terjadi siswa cenderung menjadi lebih agresif akibat ketidaksenangan yang terjadi pada saat bermain *game online*. Perilaku agresif ini jika terjadi secara terus menerus akan menjadi sebuah kebiasaan yang melekat pada diri siswa, terutama siswa SMP yang berada dalam masa pubertas.

Pada skripsi ini pembaca akan menemukan hasil hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif, serta komponen-komponen kelengkapan yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* siswa SMPN 26 Bandung. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca untuk kepentingan keilmuan bimbingan dan konseling serta penelitian selanjutnya.

Bandung, Agustus 2023

Moch. Ibnu Ramdani
NIM 1801872

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Pada pengerjaan skripsi ini, banyak sekali pihak yang telah berbaik hati membantu penulis dalam bentuk pikiran, waktu, dukungan, bimbingan, rangkulan, maupun segi materi. Pada kesempatan yang berharga, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Ipah Saripah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang sangat luar biasa memberikan ilmu, rangkulan, dukungan, motivasi, serta pengalaman yang sangat besar selama peneliti menempuh studi.
2. Dadang Sudrajat, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang sangat luar biasa memberikan ilmu, rangkulan, dukungan, motivasi, serta pengalaman yang sangat besar manfaatnya bagi peneliti.
3. Dra. Effy Mulyasari, M.Pd., Siti Hamidah, M.Pd., dan Desi Widiarti, S.Pd. Gr. selaku penimbang instrumen penelitian yang menjadi sah untuk digunakan.
4. Prof. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd., dan Nadia Aulia Nadhirah, M.Pd., selaku penimbang Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dan memberi masukan guna menjadikan *output* skripsi yang baik.
5. Siti Solihah, S.Pd. selaku guru bimbingan dan konseling SMPN 26 Bandung, yang senantiasa selalu memberikan dukungan, rangkulan, motivasi selama penulisan skripsi.
6. Seluruh dosen program studi bimbingan dan konseling yang senantiasa memberikan ilmu serta dukungannya selama proses perkuliahan hingga akhir,
7. Orang tua paling berharga yang sangat luar biasa memberikan dukungan, rangkulan, motivasi, dan selalu menemani disaat kondisi apapun. Ibu Siti Sopiah dan Bapak Jaja Ma'muri engkau merupakan orang terhebat di dunia bagi penulis.
8. Teman-teman satu perjuangan yang hebat Arif, Salsa, Fauzan, Aisyah, Eriksan, Hana, dan yang lainnya yang selalu kebersamai penulis dalam berjuang, berkeluh kesah, merangkul, dan sebagainya.

9. Ikrar Fadhilah Muharam sebagai teman yang rela meminjamkan laptopnya agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi.
10. Rekan-rekan seperjuangan KMBK 2018 yang sama-sama berjuang dari awal perkuliahan hingga akhir.
11. Ibu Fiji dan Bapak Rahadian selaku tenaga kependidikan program studi bimbingan dan konseling yang telah membantu penulis perihal administrasi yang dibutuhkan selama proses perkuliahan dan skripsi.
12. Seluruh pihak yang mendukung kelancaran penyusunan skripsi.
13. Ucapan terima kasih untuk diri sendiri yang sudah berhasil bertahan, berjuang, percaya diri, dan berani. Terima kasih untuk saya yang bisa mengubah kehidupan keluarga dan sebagai orang yang bisa mengubah takdir keluarga. Terima kasih untuk saya yang ingin menjadi sosok orang luar biasa yang dibanggakan oleh banyak orang.
You can do it Moch. Ibnu Ramdani!

Semoga Allah Swt. melipatgandakan pahala atas apa yang diberikan kepada penulis selama penyelesaian skripsi.

Bandung, Agustus 2023

Moch. Ibnu Ramdani
NIM 1801872

ABSTRAK

Moch. Ibnu Ramdani. (2023). Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi (Studi Korelasional di SMPN 26 Bandung).

Kecanduan *game online* menjadikan remaja bergantung pada *game online* yang dapat memicu terjadinya kecenderungan perilaku agresif jika ketidaksesuaian terjadi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif serta implikasi bagi bimbingan dan konseling pribadi. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pengumpulan data diperoleh melalui teknik *purposive sampling* yang menghasilkan sampel 362 siswa SMPN 26 Bandung. Hasil penelitian menunjukkan: (1) kecanduan *game online* siswa secara umum berada kategori *tolerance*, (2) kecenderungan perilaku agresif secara umum berada pada kategori *escalation*, (3) kecanduan *game online* berhubungan secara signifikan dengan kecenderungan perilaku agresif. Hasil ini menunjukkan tingkat korelasi yang *cukup kuat* dengan arah yang positif. Hasil menunjukkan semakin siswa tidak kecanduan *game online* maka kecenderungan perilaku agresifnya tidak akan meningkat, sebaliknya semakin kecanduan *game online* maka kecenderungan perilaku agresif akan meningkat. Hasil penelitian juga berdasarkan pengelompokan pengguna *game online* berdasarkan jenis *game online*, *operating system*, *device*, durasi penggunaan, tempat bermain, biaya yang dikeluarkan, kebiasaan bermain, dan temuan kualitatif tentang keuntungan, kerugian, dan alasan bermain *game online*. Implikasi bagi bimbingan dan konseling pribadi diberikan dalam layanan preventif dan kuratif guna mereduksi permasalahan yang terjadi.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, kecenderungan perilaku agresif, bimbingan dan konseling

ABSTRACT

Moch. Ibnu Ramdani. (2023). *The relationship between online game addiction and aggressive behavior tendencies and the implications for personal guidance and counseling services (correlational study at SMPN 26 Bandung)*

Online game addiction makes adolescent dependent on online games which can trigger aggressive behavior tendencies if there is discrepancy. The purpose of this study to determine the relationship between online game addiction with aggressive behavior tendencies and the implications for personal guidance and counseling. This study used a quantitative approach with correlational methods. Data collection was obtained through a purposive sampling technique and the result are 362 students at SMPN 26 Bandung. The results of this study show 1) online game addiction among students is generally in the tolerance category, 2) aggressive behavior tendencies are generally in the escalation category, 3) online game addiction is significantly related to aggressive behavior tendencies. These results show a high degree of correlation with quite strong in a positive direction. The results show that the more students are not addicted to online games, the tendency for aggressive behavior will not increase. Otherwise, the more addicted to online games, the tendency for aggressive behavior will increase. The results of this study based on grouping online game users by the type of online game, operating system, device, duration of use, place to play, costs, playing habits, and qualitative findings about advantages, disadvantages, and reasons for playing online games. Implications for personal guidance and counseling are given in preventive and curative services to reduce the problems.

Keywords : *Online game addiction, aggressive behavior tendencies, guidance and counseling*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II KONSEP KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF, KECANDUAN GAME ONLINE, BIMBINGAN DAN KONSELING PRIBADI.....	10
2.1 Kecenderungan Perilaku Agresif.....	10
2.2 Kecanduan <i>Game</i> Online.....	22
2.3 Bimbingan dan Konseling Pribadi.....	39
2.4 Penelitian Terdahulu.....	45
2.5 Posisi Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Desain Penelitian.....	49
3.2 Partisipan Penelitian	49
3.3 Populasi dan Sampel	50
3.4 Instrumen Penelitian.....	50
3.5 Prosedur Penelitian.....	64
3.6 Analisis Data	64
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Temuan Penelitian.....	69
4.2 Temuan Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i>	69
4.3 Temuan Penelitian Kecenderungan Perilaku Agresif.....	88
4.4 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung	93
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	108

4.6 Implikasi Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi dalam Upaya Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung	118
4.7 Keterbatasan Penelitian	120
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	121
5.1 Simpulan.....	121
5.2 Rekomendasi	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kecenderungan Perilaku Agresif	53
Tabel 3.3 Hasil Uji Kelayakan Instrumen GAS.....	54
Tabel 3.4 Hasil Uji Kelayakan Instrumen BPAQ.....	54
Tabel 3.5 Hasil Uji Keterbacaan Instrumen GAS	56
Tabel 3.6 Hasil Uji Keterbacaan Instrumen BPAQ	56
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen GAS	57
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen BPAQ.....	58
Tabel 3.9 Hasil Uji Skala Peringkat Validitas Instrumen GAS	60
Tabel 3.10 Hasil Uji Skala Peringkat Instrumen BPAQ.....	60
Tabel 3.11 Kriteria <i>Alpha Cronbach</i>	62
Tabel 3.12 Kriteria <i>Person Reliability</i> dan <i>Item Reliability</i>	62
Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen GAS.....	62
Tabel 3.14 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen BPAQ.....	63
Tabel 3.15 <i>Skor</i> Instrumen <i>Game Addiction Scale (GAS)</i>	65
Tabel 3.16 <i>Skor</i> Instrumen <i>Buss & Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)</i>	65
Tabel 3.17 Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i> 66	
Tabel 3.18 Interpretasi Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	66
Tabel 3.19 Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif	67
Tabel 3.20 Interpretasi Kategorisasi Kecenderungan Perilaku Agresif	67
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMPN 26 Bandung.....	70
.....	70
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Jenis Kelamin	71
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Siswa Kelas 7	72
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Siswa Kelas 8	72
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Siswa Kelas 9	73
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Usia	74
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Penggunaan Jenis <i>game online</i>	75
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Penggunaan Jenis <i>game online</i> Berdasarkan Jumlah Penggunaan Setiap Siswa	75
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Penggunaan Nama <i>game online</i>	77
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Operating System (OS)</i>	78
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Penggunaan perangkat (<i>device</i>)	79
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan <i>Game Online</i>	80
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Tempat Bermain <i>Game Online</i>	81
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Biaya di Rental	82
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	83

Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Biaya Kuota	84
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Biaya Kuota	85
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Keuntungan <i>Game Online</i>	85
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Kerugian <i>Game Online</i>	86
Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Alasan Bermain <i>Game Online</i>	87
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung	88
Tabel 4.21 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Jenis Kelamin	89
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Siswa Kelas 7	90
Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Siswa Kelas 8	90
Tabel 4.24 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Siswa Kelas 9	91
Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa SMPN 26 Bandung Berdasarkan Usia	92
Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi Perkelahian Secara Fisik Siswa SMPN 26 Bandung ..	93
Tabel 4.27 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kecenderungan Perilaku Agresif	94
Tabel 4.28 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Berdasarkan Jenis Kelamin	95
Tabel 4.29 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Berdasarkan kelas	96
Tabel 4.30 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Berdasarkan Usia	97
Tabel 4.31 Besaran Kontribusi Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif	99
Tabel 4.32 Uji Anova	100
Tabel 4.33 Uji Regresi	100
Tabel 4.34 Besaran Kontribusi Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Kategori <i>Escalation</i>	102
Tabel 4.35 Uji Anova terhadap Kategori <i>Escalation</i>	102
Tabel 4.36 Uji Regresi terhadap Kategori <i>Escalation</i>	102
Tabel 4.37 Besaran Kontribusi Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Kategori <i>Triger</i> ..	103
Tabel 4.38 Uji Anova terhadap Kategori <i>Triger</i>	104
Tabel 4.39 Uji Regresi terhadap Kategori <i>Triger</i>	104
Tabel 4.40 Besaran Kontribusi Kategori <i>Tolerance</i> ke Kategori <i>Escalation</i>	105
Tabel 4.41 Uji Anova Kategori <i>Tolerance</i> ke Kategori <i>Escalation</i>	105
Tabel 4.42 Uji Regresi Kategori <i>Tolerance</i> ke Kategori <i>Escalation</i>	106
Tabel 4.43 Besaran Kontribusi Kategori <i>Tolerance</i> ke Kategori <i>Triger</i>	107
Tabel 4.44 Uji Anova Kategori <i>Tolerance</i> ke Kategori <i>Triger</i>	107
Tabel 4.45 Uji Regresi Kategori <i>Tolerance</i> ke Kategori <i>Triger</i>	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi.....	132
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	141
Lampiran 3 Hasil Olah Data	147
Lampiran 4 Rencana PelaksanAan Layanan (RPL).....	167
Lampiran 5 Dokumentasi.....	207

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, G. R., & Berzonsky, M. D. (2006). *Blackwell Handbook of Adolescence*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Alan, J. (2017). *Albert Bandura's Aggression A Social Learning Analysis*. London: Macat International Ltd.
- Alberti, R., & Emmons, M. (2017). *Your Perfect Right: Assertiveness and Equality in Your Life and Relations, Tenth Edition*. Oakland: New Harbinger Publications, Inc.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4 (3), 290-304.
- American Addiction Centers*. (2022). Online: <https://americanaddictioncenters.org/> (diakses pada 8 November 2022).
- Amichai, Y. H. (2009). *Technology and Psychological Well-being*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Anjasari, E. A., Srinadi, G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9 (3), 177 – 181.
- Anwar, D. F., & Anidar, J. (2018). Hubungan antara Frustrasi dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas IX di Mtsn 1 Pesisir Selatan. *Jurnal Al-Taujih: Binkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 4 (1), 87-99.
- Aran., & Elwindra. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8 (31), 1 – 11.
- Aronson, E., dkk. (2016). *Social Psychology, Ninth Edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5 (2), 167 – 173.
- Baird, C. (2020). *Games and Gaming in Early Modern Drama: Stakes and Hazards*. Palgrave Macmillan: United Kingdom.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A Social Learning Analysis*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Batubara, A., dkk. (2022). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI di SMK Swakarya Binjai. *Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling*, 11 (2), 67 – 73.

- Berkowitz, L. (2006). *Emotional Behavior*. Jakarta: CV Teruna Grafica.
- Borsa, J. C. (2016). Development and refinement of the Peer Aggressive Behavior Scale–PAB-S. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 29 (19), 1 – 8.
- Bostan, B. (2016). *Gamer Psychology and Behavior*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The Role of Psychology in Understanding the Impact of Computer Games. *Journal of Entertainment Computing*, 2, 69 – 74.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63 (3), 452-459.
- Chandler, C., & Andrews, A. (2019). *Addiction: A Biopsychosocial perspective*. London: British Library.
- Chaudhary, V., dkk. (2022). *Deep Learning in Gaming and Animations: Principles and Applications*. London: CRC Press.
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. (2018). Impact of the Family Environment on Juvenile Mental Health: eSports Online Game Addiction and Delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15, 1 – 12.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research, Sixth Edition*. New York: Pearson.
- Dani, R. W. R., Sukidin., & Ngesti, R. (2014). Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa*, 1 – 8.
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online di kalangan Remaja Usia 15 – 18 tahun di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5 (2), 228 – 233.
- Deshbandhu, A. (2020). *Gaming Culture(s) in India: Digital Play in Everyday Life*. London: Routledge.
- Dewi, R., & Susilawati, P. A. (2016). Hubungan Antara Kecenderungan Pola Asuh Otoriter (Authoritarian Parenting Style) dengan Gejala Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3 (1), 108 – 116.
- Dunkin, K. (1995). *Developmental social psychology. From Infancy an old age*. Oxford: Blackwell Publisher Ltd.
- Firdaus, M. T., dkk. (2013). Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa Di SMP Kelurahan Kedung Asem Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 1 (2), 68 – 76.

- Fitri, A. R., & Widiningsih, Y. (2016). *Psikologi Adiktif*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil. (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4 (3), 211 – 219.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2 (1), 13–29.
- Goethe, O. (2019). *Gamification Mindset*. Switzerland: Springer.
- Gumilang, A. R. (2022). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Intensi Untuk Melakukan Agresi yang Dimoderasi Oleh Kontrol Diri Pada Remaja. (*Skripsi*). Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung.
- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. (*Skripsi*). UIN Maulana Malik Ibrahim, Kota Malang.
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *SOSIO e-KONS*, 6 (1), 41 – 55.
- Hardoni, Y., Neherta, M., Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7 (3), 257 – 266.
- Hariyadi, S., dkk. (2022). Game Based learning dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7 (1), 22 – 34.
- Hsiao, Y., Cheng, C., & Chiu, Y. (2019). Gender Network Dynamics in Prosocial and Aggressive Behavior or Early Adolescents. *Social Networks*, 58, 12 – 23.
- Huesmann, L. R. (1994). *Aggressive Behavior: Current Perspectives*. New York: Springer Science+Business Media.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20 (5), 359–371. doi: 10.3109/16066359.2011.640442
- Intervention Central*. (2016). Online: <https://www.interventioncentral.org/> (diakses pada 8 November 2022).
- Jap, T., dkk. (2013). The Development of Indonesian Online *Game* Addiction Questionnaire. *Journal of Plos One*, 8 (4), 1 – 5.
- Jiang, Q., dkk. (2019). The Differing Roles of Cognitive Empathy and Affective Empathy in the Relationship Between Trait Anger and Aggressive Behavior: A Chinese

- College Students Survey. *Journal of Interpersonal Violence*, 1 – 21. Doi: <https://doi.org/10.1177/0886260519879229>
- Johnson, J. L., & Edwards, P. M. (2019). Youth Gaming Addiction: Implications for School Nurses. *NASN School Nurs.* 1 – 5.
- Khanzaal, Y., dkk. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal Of Medical Internet Research*, 20 (8), 1 – 16.
- Kim, J. Y., Lee, J. S., & Oh, S. (2015). A Path Model of School Violence Perpetration: Introducing Online *Game* Addiction as a New Risk Factor. *Journal of Interpersonal Violence*, 1 – 21. Doi: 10.1177/0886260515597435.
- Kim, S., dkk. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2016). *kekerasan fisik dan psikis pada anak*. (Online). Tersedia: <https://www.kpai.go.id/kanal/publikasi> (diakses pada 28 Februari 2023).
- Krahe, B. (2013). *The Social Psychology of Aggression: Second Edition*. Church Road: Psychology Press.
- Kurniasih, N. (2012). Pengaruh Pola Pergaulan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. (*Skripsi*). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati, Kota Cirebon.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15 (2), 61 – 66.
- Leal, R. G., dkk. (2020). Personal Risk and Protective Factors Involved in Aggressive Behavior. *Journal of Interpersonal Violence*, 0 (0), 1 – 27. DOI: 10.1177/0886260520926322
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Petter, J. (2009). Development and Validation of a *Game* Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77 – 95. Doi: 10.1080/15213260802669458.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2). (*Doctoral dissertation*). STIKes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Li, N., Jackson, M. H., & Trees, A. R. (2008). Relating Online: Managing Dialectical Contradictions in Massively Multiplayer Online Role-Playing *Game* Relationships. *Games and Culture*, 3 (1), 76 – 97. Doi: 10.1177/1555412007309529
- Li, S., dkk. (2023). Internet Gaming Disorder and Aggression: A Meta-analysis of Teenagers and young adults. *Frontiers in Public Health*, 1 – 11. doi: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1111889>

- Maiuro, R. D., Vitaliano, P. P., & Cahn, T. (1987). A Brief Measure for the Assessment of Anger and Aggression. *J Interpers Violence*, 2 (166), 166-178.
- Malahayati, C. M. (2021). Studi Tentang Manfaat Aktivitas Bermain *Game Online* Dalam Mendukung Prestasi Belajar Siswa Kelas Xii Sman 1 Malingping Lebak Banten. (*Skripsi*). Universitas Islam Indonesia, Kota Yogyakarta.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4 (4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040
- Marte, R. M. (2008). *Adolescent Problem Behaviors: Delinquency, Aggression, and Drug Use*. New York: LFB Scholarly Publishing LLC.
- Melani, D. (2019). Studi kasus tentang pengaruh *game online* terhadap agresivitas remaja di Surabaya. (*Skripsi*). Petra Christian University, Kota Surabaya.
- Mulyadi, S., dkk. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- Nijholt, A. (2020). *Gaming Media and Social Effects: Making Smart Cities More Playable*. Singapore: Springer.
- Nisfiannoor, M., & Yulianti, E. (2005). Perbandingan Perilaku Agresif Antara Remaja Yang Berasal Dari Keluarga Bercerai Dengan Keluarga Utuh. *Jurnal Psikologi*, 3 (1), 1 – 18.
- Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Smp Negeri “X” Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11 (2), 247 – 260.
- Novrialdy, E. (2019). Online *Game* Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi*, 27 (2), 148 – 158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Oktalia, P., Trimawati., & Wakhid, A. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 4 Ungaran. 1 – 9.
- Orpinas, P., & Frankowski, R. (2001). The Aggression Scale: A Self-Report Measure of Aggressive Behavior for Young Adolescents. *The Journal of Early Adolescence*, 21 (50), 50-67.
- Pande, P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2 (2), 163-171.
- Pangarsa, N. J. (2018). Identifikasi Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas 8 Smp Negeri 4 Ngaglik (Studi Kasus Tentang Faktor Penyebab dan Dampak Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 4 Ngaglik). (*Skripsi*). Universitas Negeri Yogyakarta, Kota Yogyakarta.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Tentang Bimbingan Dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*
- Pitakasari, A. A., Kandar., & Pambudi, A. (2017). Hubungan Paparan *Game Online* Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 5 (2), 96 – 102.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(2), 1 – 12.
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4 (1), 28-32.
- Putri, Y. A. (2021). Pengaruh Kecanduan *Game Online* dan Kesepian Terhadap Perilaku Agresif pada Remaja di Kota Bandung. (*Skripsi*). Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17 (1), 25 – 32.
- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). Fenomena perilaku agresif pada remaja dan penanganan secara psikologis. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, 1 – 10.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makassar. (*Skripsi*). Universitas Muhammadiyah Makasar, Kota Makasar.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan. *e-journal Keperawatan*, 7 (1), 1 – 8.
- Rosmayanti, D. (2013). Program Bimbingan Pribadi Sosial Untuk Mereduksi Perilaku Agresif Siswa. (*Skripsi*). Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development Thirteen Edition*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories An-Educational Perspective, Sixth Edition*. Boston: Pearson Education Inc.
- Schutomi, A. (2015). Hubungan Kebiasaan Bermain *Online Game* dengan Keterampilan Sosial. (*Skripsi*). Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung.
- Setiawan, A. (2020). Peranan Teknologi Informasi Dalam Bimbingan dan Konseling. *Bitnet Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1 (1), 46 – 49.
- Shabir, S., dkk. (2020). Gaming Addiction and Aggression in Pakistani Young Adults: Through the Lens of Excitation Transfer Theory. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 1 (1), 10 – 21.

- Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet*. Yogyakarta: A Plus Books.
- Smyth, J. M. (2017). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (5), 717-721.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, J. T., Evanytha., & Vinaya. (2015). Hubungan Problematic Online Game Use Dengan Pola Asuh Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2 (1), 396 – 406.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Model RASCH Untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Trim Komunikata Publishing House.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1 (1), 28 – 38.
- Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Jurnal Informasi*, 16 (3), 189 – 202.
- Susantyo, B. (2016). The Determinant Factors Of Aggressive Behavior Among Adollescence Who Lives In Slums Area In Bandung. *Jurnal SosioKonsepsia*, 6 (1), 1 – 17.
- Syafaruddin., Syarqawi, A., & Siahaan, D. N. A. (2019). *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling: Telaah Konsep, Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Tlili, A., & Chang, M. (2019). *Data Analytics Approaches in Educational Games and Gamification Systems*. Singapore: Springer.
- Trisnawati, J., Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di Smk Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal JOM Psikologi*, 1 (2), 1 -9.
- Ulkhag, M. M., dkk. (2018). Validity and Reliability Assessment of the Game Addiction Scale: An Empirical Finding from Indonesia. *Journal of ICIBE*, 120 – 124.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan *Game Online* Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12 (1), 17 – 22.
- Wardyaningrum, D. (2013). Komunikasi Untuk Penyelesaian Konflik Dalam Keluarga : Orientasi Percakapan dan Orientasi Kepatuhan. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial*, 2 (1), 47 – 58.
- We Are Social*. (2023). Online: <https://wearesocial.com/us/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023/> (diakses pada 28 Februari 2023)

- Weissman, D. R. (2017). Impacts of Playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) on Individuals' Subjective Sense of Feeling Connected with Others. (*Dissertation*). University Santa Barbara, California.
- Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yee, N. (2006). The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture*, 1 (1), 68-71.
- You, S., Kim, E., & Lee, D. (2015). Virtually Real: Exploring Avatar Identification in Game Addiction Among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players. *Games and Culture*, 12 (1), 56 – 71. doi:10.1177/1555412015581087.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. D. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Yudofsky, S. C., dkk. (1986). The Overt Aggression Scale for the Objective Rating of Verbal and Physical Aggression. *Am J Psychiatry*, 143 (1), 35-39.
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *Journal Health of Studies*, 4 (1), 38 – 45.
- Yusuf, S. (2017). *Bimbingan dan Konseling Perkembangan: Suatu Pendekatan Komperhensif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Zuama, S. N., & Mursanib, M. (2014). Pengaruh Kebiasaan Yang Efektif Terhadap Kemampuan Mengelola Waktu Pribadi Pada Mahasiswa. *Kreatif*, 17 (1), 40 – 49.