

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA SMP GENERASI PENERUS INDONESIA  
SOLOKANJERUK KELAS VIII**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana  
keperawatan



Oleh:

Leni Handayani

NIM 2010093

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA SMP GENERASI PENERUS INDONESIA  
SOLOKANJERUK KELAS VIII**

Oleh  
Leni Handayani  
NIM 2010093

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Keperawatan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan  
Program Studi Keperawatan

© Leni Handayani  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juni 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

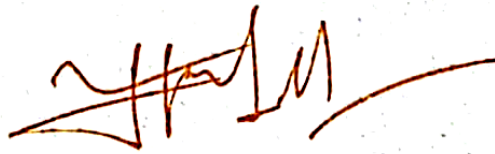
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak sebagian atau seluruhnya.  
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LENI HANDAYANI**

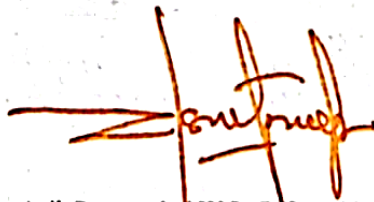
**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PERILAKU AGRESIF SISWA SMP GENERASI PENERUS INDONESIA  
SOLOKANJERUK KELAS VIII**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :  
Pembimbing Utama,



**Tirta Adikusuma Suparto, S.Kep., Ners., M.Kep**  
**NIPT. 920160119880105101**

Pembimbing Pendamping,



**Asih Purwandari W.P, S.Kep., Ners., M.Kep**  
**NIPT. 920200119900523201**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Keperawatan FPOK UPI**



**Dr. Hj. Linda Amalia, S.Kp., M.K.M.**  
**NIP. 196803161992032004**

**PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN  
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Dengan ini saya menyatakan bahwa proposal skripsi dengan judul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Siswa SMP Generasi Penerus Indonesia Solokanjeruk Kelas VIII” ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2024

Yang menyatakan,

Leni Handayani

NIM 2010093

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya. Atas rahmat dan ridhonya saya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul, “ Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa SMP Generasi Penerus Indonesia Solokanjeruk kelas VIII” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana keperawatan. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Selain itu saya ucapkan terimakasih kepada berbagai pihak terkait, karena penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, doa, dukungan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Bandung, Juni 2024

Penyusun

Leni Handayani

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik lisan maupun tulisan. Peneliti mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1. Bapak prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Prof. Dr. R. Boyke Mulyana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Bapak Dr. Dian Budiana, M.Pd. selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Ibu Dr. Hj. Linda Amalia, S.Kp., M.K.M. selaku Ketua Program Studi Keperawatan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia sekaligus Ketua Penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis.
5. Ibu Irma Darmawati., S.kep., Ns.Sp.Kep.Kom. yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis.
6. Bapak Tirta Adikusuma Suparto, S.Kep., Ners., M.Kep. selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan saya arahan, saran , serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Ibu Asih Purwandari Wahyoe Puspita, S.Kep., Ners., M.Kep. selaku pembimbing Pendamping yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan saya arahan, saran dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Bapak Dhika Dharmansyah, S.Kep., Ners., M.Kep. selaku pembimbing akademik saya yang telah memberikan saya motivasi, bimbingan, untuk terus berusaha semaksimal mungkin dalam menjalankan pengerjaan skripsi ini.
9. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Keperawatan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
10. Kepada diri saya sendiri terimakasih telah bertahan melewati badai besar dalam perjalanan pengerjaan skripsi ini.

11. Kepada ibunda saya tercinta, ibu Oom Komalasari yang telah menjadi ibu sekaligus sahabat yang selalu memberikan motivasi kepada saya.
12. Kepada kaka saya Soni Ruslan Wargana yang selalu mendukung saya untuk terus berpendidikan.
13. Kepada keluarga kecil saya yang senantiasa mengajarkan saya untuk terus berproses dan mengatur waktu dengan sebaik-baiknya.
14. Kepada adik penulis yang senantiasa menemani penulis dalam sebagian perjalanan pengerjaan skripsi ini.
15. Seluruh teman keperawatan angkatan 2020 yang telah kebersamai dan bertukar pikiran dalam pengerjaan skripsi ini.
16. Serta kepada SMP GPI Solokanjeruk yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini. Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, tetapi saya berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

## ABSTRAK

### HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA SMP GENERASI PENERUS INDONESIA SOLOKAN JERUK KELAS VIII

Leni Handayani

NIM. 2010093

e-mail : [handayanileni162@gmail.com](mailto:handayanileni162@gmail.com)

Pendahuluan : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa SMP Generasi Penerus Indonesia Solokanjeruk kelas VIII. Kecanduan *game online* merupakan salah satu perilaku individu yang tidak bisa di kendalikan. Kecanduan *game online* menimbulkan beberapa dampak salah satunya perilaku agresif. Agresi adalah perilaku menyakiti seseorang baik secara fisik maupun psikologis. Metode : Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan pengambilan data menggunakan instrumen kecanduan *game online* dan perilaku agresif yang ditujukan kepada responden pemain *game online*. Hasil dan pembahasan : Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, dimana nilai  $Pearson = 0.605$  dengan signifikan  $p = 0.000 < 0,05$  artinya ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. kategori mutu kecanduan *game online* berada pada tingkat kurang kecanduan dan perilaku agresif berada pada tingkat kurang agresif. Kesimpulan : Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, yang dapat di asumsikan dengan semakin meningkat kecanduan *game online* semakin meningkat pula perilaku agresif, begitupun sebaliknya.

**Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, perilaku agresif**

## ABSTRACT

### **THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR OF SMP GENERASI PENERUS INDONESIA SOLOKAN JERUK CLASS VIII STUDENTS**

Leni Handayani

NIM. 2010093

e-mail: [handayanileni162@gmail.com](mailto:handayanileni162@gmail.com)

**Introduction:** This study aims to determine the relationship between game addiction and aggressive behavior of Generasi Penerus Indonesia Solokanjeruk Junior High School students in class VIII. Online game addiction is one of the individual behaviors that cannot be controlled. Online game addiction has several impacts, one of which is aggressive behavior. Aggression is the behavior of hurting someone both physically and psychologically. **Methods:** This research uses a cross sectional approach by collecting data using online game addiction instruments and aggressive behavior aimed at online game player respondents. **Results and discussion:** Based on the results of the analyzes, it is known that there is a relationship between online game addiction and aggressive behavior, where the Pearson value = 0.605 with a significant  $p = 0.000 < 0.05$ , meaning that there is a relationship between online game addiction and aggressive behavior. the quality category of online game addiction is at a less addictive level and aggressive behavior is at a less aggressive level. **Conclusion:** This research conclude that there is a strong relationship between online game addiction and aggressive behavior, which can be assumed by increasing online game addiction, the more aggressive behavior increases, and vice versa.

**Keywords:** Online Game Addiction, aggressive behavior

## DAFTAR ISI

|                                                                              |      |
|------------------------------------------------------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                                      | i    |
| PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN<br>BEBAS PLAGIARISME..... | ii   |
| KATA PENGANTAR.....                                                          | iii  |
| UCAPAN TERIMAKASIH.....                                                      | iv   |
| ABSTRAK .....                                                                | vi   |
| ABSTRACT .....                                                               | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                                              | viii |
| DAFTAR BAGAN.....                                                            | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                                           | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                        | xii  |
| DAFTAR SINGKATAN.....                                                        | xiii |
| BAB I.....                                                                   | 1    |
| PENDAHULUAN.....                                                             | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                                     | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                                    | 5    |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                                                   | 5    |
| 1.3.1 Tujuan Umum.....                                                       | 5    |
| 1.3.2 Tujuan Khusus .....                                                    | 5    |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                                                  | 6    |
| 1.4.1 Teoritis .....                                                         | 6    |
| 1.4.2 Praktis .....                                                          | 6    |
| 1.5 Struktur Organisasi/Sistematika Penulisan .....                          | 6    |
| BAB II .....                                                                 | 8    |
| TINJAUAN PUSTAKA.....                                                        | 8    |
| 2.1 Kecanduan <i>Game online</i> .....                                       | 8    |
| 2.1.1 Definisi Kecanduan <i>Game online</i> .....                            | 8    |
| 2.1.2 Aspek Kecanduan <i>Game online</i> .....                               | 10   |
| 2.1.3 Faktor Kecanduan <i>Game online</i> .....                              | 11   |
| 2.1.4 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....                              | 13   |
| 2.1.5 Strategi Pencegahan Kecanduan <i>Game Online</i> .....                 | 17   |
| 2.1.6 Intervensi Pencegahan Kecanduan <i>Game Online</i> .....               | 19   |
| 2.2 Perilaku Agresif.....                                                    | 20   |
| 2.2.1 Definisi Perilaku Agresif .....                                        | 20   |
| 2.2.2 Bentuk-bentuk Perilaku Agresif .....                                   | 20   |
| 2.2.3 Faktor Pendorong Perilaku Agresif .....                                | 22   |
| 2.2.4 Intervensi Perilaku Agresif .....                                      | 24   |
| 2.2.5 Teori Agresif.....                                                     | 26   |

|                                                                                                                   |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.3 Keterkaitan Antara Kecanduan <i>Game online</i> dan Perilaku Agresif .....                                    | 27        |
| 2.4 Penelitian Terdahulu .....                                                                                    | 27        |
| 2.5 Kerangka Konsep .....                                                                                         | 29        |
| 2.6 Hipotesis .....                                                                                               | 30        |
| <b>BAB III.....</b>                                                                                               | <b>31</b> |
| <b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                                                                                | <b>31</b> |
| 3.1 Desain Penelitian .....                                                                                       | 31        |
| 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....                                                                             | 31        |
| 3.2.1 Waktu Penelitian.....                                                                                       | 31        |
| 3.2.2 Tempat penelitian .....                                                                                     | 31        |
| 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....                                                                          | 31        |
| 3.3.1 Populasi Penelitian.....                                                                                    | 31        |
| 3.3.2 Sampel Penelitian .....                                                                                     | 32        |
| 3.3.3 Kriteria Sampel Penelitian .....                                                                            | 33        |
| 3.4 Definisi Operasional.....                                                                                     | 33        |
| 3.5 Instrumen Penelitian.....                                                                                     | 34        |
| 3.6 Prosedur Penelitian.....                                                                                      | 39        |
| 3.7 Pengolahan data.....                                                                                          | 40        |
| 3.8 Analisa data .....                                                                                            | 41        |
| 3.8.1 Analisa univariat .....                                                                                     | 41        |
| 3.8.2 Analisa Bivariat .....                                                                                      | 44        |
| 3.9 Etika Penelitian.....                                                                                         | 44        |
| <b>BAB IV .....</b>                                                                                               | <b>47</b> |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                                                                                 | <b>47</b> |
| 4.1 Hasil.....                                                                                                    | 47        |
| 4.1.1 Hasil Uniavariat .....                                                                                      | 48        |
| 4.1.2 Hasil Bivariat .....                                                                                        | 53        |
| 4.2 Pembahasan .....                                                                                              | 55        |
| 4.2.1 Kecanduan <i>Game Online</i> di SMP GPI Solokanjeruk Kelas VIII .....                                       | 55        |
| 4.2.2 Perilaku Agresif di SMP GPI Solokanjeruk Kelas VIII .....                                                   | 57        |
| 4.2.3 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP GPI Solokanjeruk Kelas VIII..... | 58        |
| <b>BAB V.....</b>                                                                                                 | <b>60</b> |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                                                 | <b>60</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                                                                                               | 60        |
| 5.2 Saran .....                                                                                                   | 60        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                                       | <b>61</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                                                                                    | <b>66</b> |

## DAFTAR BAGAN

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| BAGAN II.1 KERANGKA KONSEP..... | 29 |
|---------------------------------|----|

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Jumlah Seluruh Siswa SMP GPI Solokanjeruk .....                                                        | 32 |
| Tabel 3.2 Definisi Operasional .....                                                                             | 33 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> .....                                      | 35 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen Peneltian Perilaku Agresif.....                                                    | 37 |
| Tabel 3.5 Alternatif Jawaban Kuisisioner dan Bobot Skor Skala Likert.....                                        | 42 |
| Tabel 3.6 rentang skor dari kecanduan <i>game online</i> .....                                                   | 42 |
| Tabel 3.7 Rentang skor perilaku agresif .....                                                                    | 43 |
| Tabel 3.8 Interpretasi Hubungan.....                                                                             | 44 |
| Tabel 4.1 Karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, dan kelas di SMP GPI SOLOKANJERUK (n=53)..... | 47 |
| Tabel 4.2 Data Nilai Kecanduan <i>Game Online</i> dan Perilaku Agresif di SMP GPI Solokanjeruk Kelas .....       | 48 |
| Tabel 4.3 Kategori Tingkat Kecanduan game online siswa SMP GPI Solokanjeruk kelas VIII n = 53 .....              | 49 |
| Tabel 4.4 Kategori perilaku agresif siswa SMP GPI Solokanjeruk kelas VIII n =5 .....                             | 51 |
| Tabel 4.5 Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov .....                                                                | 54 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Pearson .....                                                                                | 54 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing .....                    | 67  |
| Lampiran 2. Surat Izin melaksanakan Penelitian .....            | 69  |
| Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanaka Penelitian ..... | 70  |
| Lampiran 4 . Surat Permohonan Etik .....                        | 71  |
| Lampiran5. Uji Etik .....                                       | 72  |
| Lampiran6.Surat Permohonan Untuk Mengikuti Penelitian .....     | 73  |
| Lampiran7. <i>Informed Consent</i> .....                        | 74  |
| Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Kecanduan Game Online.....      | 75  |
| Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Agresif .....          | 78  |
| Lampiran10. Kuisiuner <i>Game Online</i> .....                  | 81  |
| Lampiran11. Kuisiuner Perilaku Agresif .....                    | 87  |
| Lampiran12. Uji Normalitas .....                                | 115 |
| Lampiran13. Uji Pearson Correlation.....                        | 116 |
| Lampiran 14. Kegiatan Penelitian.....                           | 117 |
| Lampiran15. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing Utama .....       | 118 |
| Lampiran16.Lembar Bimbingan Pembimbin Pendamping .....          | 120 |
| Lampiran17.Lembar Revisi Seminar Proposal .....                 | 122 |
| Lampiran18.Lembar revisi sidang .....                           | 124 |
| Lampiran19.Surat Pencataan Ciptaan .....                        | 126 |
| Lampiran20. Riwayat Hidup .....                                 | 127 |

## DAFTAR SINGKATAN

|       |                                                               |
|-------|---------------------------------------------------------------|
| IAD   | = <i>Internet Addictive Disorder</i>                          |
| MOBA  | = <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>                      |
| ICD   | = <i>International Statistical Classification of Diseases</i> |
| APJII | = Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia              |
| MABAR | = Main Bareng                                                 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhyaksa, I. D., & Valentina, T. D. (2023, April). Faktor-faktor Yang mempengaruhi Gangguan Permainan Internet Pada Remaja di Era Teknologi Modern. *Humanitas Jurnal*, 7(1). <https://doi.org/10.28932/humanitas.v7i1.5872>
- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023, Mei). Faktor-faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Remaja : Studi Sastra. *Jambura Guidance and Conseling Jurnal*, 4(1). <https://doi.org/10.37411/jgcj.v4i1.224>
- Benisya, U. P. (2020). Hubungan Kecanduan *game online* Dengan Perilaku agresif siswa smpn 1 sungai tarab. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/104236>
- Dewi, N. P. (2022). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja Di SMK TI Global Jimbaran*. Insitut Teknologi dan Kesehatan Bali Denpasar, Kesehatan. Bali: Itekes. <https://repository.itekes-bali.ac.id/medias/journal>
- Evanne, L., Adli, & Ngalimun. (2021). Dampak game online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komuikasi Universitas Sumatera Selatan. *Jurnal Komunikasi, Bisnis dan Manajemen*, 8(1). <https://www.researchgate.net/publication/357396068> DOI:10.31602/al-kalam.v8i1.4158
- Faron, B. A., & Hastuti, D. (2022). Pencegahan Kecanduan Game Online Pada Remaja Melalui Optialisasi Peran dan Fungsi Keluarga. 4(4).
- Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022, September). Kecanduan Bermain *Game online* Smartphone dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 15(8). [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=62IhuoQAAAAJ&citation\\_for\\_view=62IhuoQAAAAJ:LkGwnXOMwfcC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=62IhuoQAAAAJ&citation_for_view=62IhuoQAAAAJ:LkGwnXOMwfcC)
- Fitriatun, E. (2023). Kecenderungan Kecanduan *Game online* Pada Masa Pandemi dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *JIPMOR*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i6/21779>
- Gunawan, D. (2018). Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modeling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada anak usia 10-14 Tahun. *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-journal)*, 2(5). <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3307>

- Harahap, A. P., Halim, A., Ilmi, A. A., Putri, M. D., Azizah, N., & Yanda, R. A. (2023, Juni). Analisis Kecanduan Gama Online Pada Siswa dan Strategi Guru BK dalam Pemberian Layanan BK. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.833>
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022, Juni 1). FENOMENA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA DELI TUA KECAMATAN NAMORAMBE. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 3(1).
- Irawan, S., & W, D. S. (2021). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game online Peserta Didik. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 7(1). [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=Q6l1\\_PMAAAAJ&citation\\_for\\_view=Q6l1\\_PMAAAAJ:\\_kc\\_bZDykSQC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Q6l1_PMAAAAJ&citation_for_view=Q6l1_PMAAAAJ:_kc_bZDykSQC)
- J, k. (2024, Januari 5). Retrieved Maret 27, 2024, from statista: <https://www.statista.com>
- Kamsy, A., Lekatompessy, H., & Pattiruhu, H. (2021, Januari). Dampak Kecanduan Game online Terhadap Siswa-Siswi SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru. VII(1).
- Khaira. (2022). Kemunculan Perilaku Agresif Pada Usia Remaja. *Journal Of Education Sciences and Teacher Training*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/ji.v11i02.17180>
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekoah Dasar*, 3(1). jurnal: <http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd>
- Misno, & Lubis, F. M. (2023). Pengaruh Pendidikan Agama, Konsep Diri, Kepribadian, dan Lingkungan sosial Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal dan Psikologi dan Konseling West Science*, 1(22). <https://doi.org/10.58812/jpkws.v1i02.263>
- Muftahah, R. A., Patimah, S., Desma, L., & Ningsih, G. (2023, Maret 1). Pengaruh Game online Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun. *Jurnal Of Language, Literatur and teaching*, 20(1). <https://doi.org/10.30957/lingua.v20i1.790>
- Murjani, M. (2022, Maret). Prosedur Penelitian Kuantitatif. 5(1).

Leni Handayani, 2024

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA SMP  
GENERASI PENERUS INDONESIA SOLOKANJERUK KELAS VIII**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Keliat, B. A., & Susanti, H. (2023). Hubungan Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja Pengguna Game Online. *Jurnal Keperawatan*, 15(3), 1455-1462. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i3.1099>
- Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan *game online* dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP 'X' Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2). <https://doi.org/10.26714/jkj.11.2.2023.247-260>
- Nitakusminar, M., Susilowati, E., & Koswara, H. (2020). Intervensi Kontrol Diri Terhadap Perilaku Agresif Anak Jalanan di Kota Cimahi. *Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*, 19(2). [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=90oYbpYAAAAAJ&citation\\_for\\_view=90oYbpYAAAAAJ:q3oQSFYPqjQC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=90oYbpYAAAAAJ&citation_for_view=90oYbpYAAAAAJ:q3oQSFYPqjQC)
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. 27(2).
- Ns. Frediana Pegia Hartanti, S. (2022, Agustus 24). Retrieved Maret 27, 2023, from <https://yankes.go.id>
- Pratama, K. N., Rusyanto, & Vitasari, I. (2020). Penerapan Hipnotherapy Guna Mengatasi Kecanduan Game Online yang Berlebihan Pada Remaja di Desa Kebumen, Baturraden. *Journal Of Community Health Development*, 1(1). [https://scholar.google.com/scholar?q=+intitle:"Penerapan Hipnotherapy Guna Mengatasi Kecanduan Game Online Yang Berlebihan Pada Remaja Di Desa Kebumen, Baturraden"](https://scholar.google.com/scholar?q=+intitle:)
- Rahayu, A. (2022, November 9). *Perkembangan Industri Game Dunia*, 48 Pemainnya Brasal dari Asia-Pasifik. Retrieved Maret 27, 2023, from <https://goodstats.id>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfah, N. (2022, Juli-Desember). TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2). <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rahmatullah, A. S., & Diana, W. (2022). Positif Negatif *Game online* Pada Anak-anak dan Tingkat Pencegahannya. 5(1)

Leni Handayani, 2024

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA SMP  
GENERASI PENERUS INDONESIA SOLOKANJERUK KELAS VIII**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. (2023, Juni 20). Hubungan Kecanduan *Game online* Mobile Legends terhadap Perilaku Trash Talking. 1(2).
- Roleh, A., Mandang, J., & Kumaat, T. (2023, Maret). Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosi dan kecenderungan perilaku Agresif Pada Pemain *Game online* di Desa Buha, Tagulandang Selatan, Sitaro. 4(1).
- Rondo, A. A., Wungouw, H., & Onibala, F. (2019, Mei). Hubungan Kecanduan *game online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan. *e-journal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Safitri, S., & Fikrie. (2022). Hubungan antar Kecanduan *Game* dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User *Game online*. *Jurnal Bimbingan dn Konseling Pandohop*, 2(1). DOI:[10.37304/pandohop.v2i1.4396](https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396)
- Surbakti, K. (2017, April). Pengaruh *Game online* Terhadap remaja. *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas quality*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Surbakti, T. D., Rafiyah, I., & Setiawan. (2022, October 3). Level Of Online *Game* Addiction On Adolescents. *JNC*, 5(1). DOI: <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- Sutrisno, A. P., & Mayangsari, I. D. (2021, Desember). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram @HUMASBDG Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Followers. *Jurnal Common*, 5(2). DOI:[10.34010/common.v5i2.5143](https://doi.org/10.34010/common.v5i2.5143)
- Trimawati, & Wakhid, A. (2020, November). Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Game online*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4).
- Utami, R. R. (2020, Juni). Behavioral Therapy Untuk Mengurangi Perilaku Agresi Fisik Pada anak. 8(2).
- Wutsqo, B. U., Hanim, W., & Wahyuni, E. (2023, Juni 28). Gambaran Kecanduan Internet Pada Remaja. *Jurnal EDUCATIO*, 9(1). DOI:[10.29210/1202322953](https://doi.org/10.29210/1202322953)

Leni Handayani, 2024

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA SMP  
GENERASI PENERUS INDONESIA SOLOKANJERUK KELAS VIII**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction among Adolescents: Motivation and Prevention Factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321-340.  
<https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>

Leni Handayani, 2024

*HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF SISWA SMP  
GENERASI PENERUS INDONESIA SOLOKANJERUK KELAS VIII*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)