

## HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK KELAS IV DAN V DI SEKOLAH DASAR

(*Correlation Between Playing Online Game And Aggressive Behavior To The Iv And V Grade Of School Students*)

*Ganjar Safari<sup>1</sup>, Mega Mulya<sup>2</sup>*

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung

[Ganjar\\_ners@yahoo.com](mailto:Ganjar_ners@yahoo.com)

### ABSTRACT

Agresi merupakan setiap bentuk pilaku untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang itu. Salah satu Penyebab anak berperilaku agresif adalah bermain *game* bertema kekerasan. *Game* membuat anak menjadi kasar, suka mencaci, bahkan kehilangan pengendalian diri. Oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada anak kelas IV dan V SD. Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *cross-sectional* dengan metode pendekatan *deskriptif korelasi*. Sampel yang diambil dengan total sampling dengan berjumlah 36 anak yang berusia 10-11 tahun. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner dengan *uji statistic Rank Spearman*. Hasil penelitian pada 36 responden, dimana perilaku agresif fisik masuk ke dalam kategori agresif fisik rendah dan perilaku agresif verbal masuk ke dalam kategori agresif verbal rendah. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Peneliti menyarankan orang tua berperan aktif dalam melakukan pengawasan pada anak agar tidak terkikisnya norma-norma dan nilai budaya yang dikarenakan bermain *game online* bertema kekerasan.

**Kata Kunci:** Perilaku Agresif, kecanduan, *video game*.

*Aggression is defined as any form of behavior to hurt or harm someone against that person's will. The cause of children behaving aggressively is playing violent games. Games make children becomes rough, abuse, and even lose self-control. Therefore the aim of this study was to determine the correlation between playing online game and aggressive behavior to the IV and V grade of. The research design used a cross-sectional study design with a correlation descriptive approach. Total sampling by totaling 36 children aged 10-11 years took samples. The research instrument used a questionnaire sheet with the Spearman Rank statistical test. The results of the study were 36 respondents, where physical aggressive behavior was included in the low physical aggressive category and verbal aggressive behavior was included in the low verbal aggressive category. The Result that there is a positive and significant relationship between playing online games with physical aggressive behavior and verbal aggressive behavior. Researchers suggest that parents play an active role in supervising children so that cultural norms and values are not loses due to playing violent-themed online games.*

**Keywords:** *Aggressive Behavior, addiction, video games.*

## 1. PENDAHULUAN

Maraknya permainan Game Online diberbagai dunia dari tahun ke tahun *Game* tentunya tidak hanya digemari oleh kaum remaja, melainkan anak umur mulai 3 tahun sudah ada yang mengenal berbagai jenis perangkat *game*. Anak yang kecanduan *game* online, bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari untuk bermain *game*. Selain itu, beberapa *game* online juga menghadirkan konten berbaur kekerasan, pornografi dan konten berbahaya lain bagi anak yang belum memiliki kematangan fisik dan mental. Akibatnya, anak-anak kecanduan *game* dipercaya lebih agresif dalam banyak hal (Khabibur Rohman. Vol 02 no 01. 2018-158).

Agresi didefinisikan setiap bentuk pilaku untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orangitu. Agresif melibatkan setiap bentuk penyiksaan, termasuk penyiksaan psikologis atau emosional. Misalnya

mempermalukan, menakut-nakuti atau mengancam. M. Breakwell (dalam Atang.2010: 90). Seperti yang diungkapkan oleh Cononor, 2007 : 7 (dalam Conni La Febrina. 2014 : 29):

*“Aggressive is any act the violates the rules and law of society-an act that is illegal, no matter what the age of the perpetrator”* Dengan demikian perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang dilakukan seseorang yang dapat menyakiti atau merugikan seseorang.

Salah satu faktor yang menjadi anteseden perilaku agresif adalah faktor bermain *game*. Henry. 2010: 1 (dalam Delfiana Angraini. 2017 : 151) berpendapat bahwa *game*

merupakan salah satu media yang sedang berkembang pesat selama 20 tahun belakangan ini. Sudah tak dapat dipungkiri lagi *game* sudah menjadi salah satu budaya dan ada dalam kehidupan manusia.

Penelitian yang dilakukan di Korea Selatan pada tahun 2011 menunjukkan bahwa 73,4% dari 384 responden dan 83,9% dari 706 siswa mengalami kecanduan *game online* (Koo,Wati, Choong & Hea, 2011). Dan penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat (2005) sekitar 5-10% anak usia sekolah menunjukkan perilaku agresif. Dari data *American Association of School Administrator* tahun 2009 sekitar 9%-73% anak usia sekolah melakukan perilaku agresif terhadap pelajar lain dan 2%-36% menjadi korban perilaku agresif.

Sedangkan di Indonesia tingkat kejadian anak mengalami kekerasan disekolah adalah 84%. Sejak 2011 sampai 2019, jumlah kasus yang dilaporkan ke KPAI mencapai angka 11.492 kasus, jauh lebih tinggi daripada laporan kasus anak terjerat masalah kesehatan dan Napza (2.820 kasus), pornografi dan *cyber crime* (3.323 kasus), serta *trafficking* dan eksploitasi (2.156 kasus). Angka kasus pelaku kekerasan seksual cenderung melonjak tajam. Pada 2011, pelaku kejahatan seksual anak ada pada angka 123 kasus. Angka tersebut naik menjadi 561 kasus pada 2014, kemudian turun menjadi 157 kasus pada 2016, dan pada Januari sampai Mei 2019, angka kasus ABH sebagai pelaku kekerasan seksual mencapai 102 kasus. Dan kasus pelaku kekerasan fisik dan psikis mencapai 140 kasus pada tahun 2018, kasus kekerasan anak terhadap teman

sebaya dilingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah, mayoritas kasus terjadi di jenjang pendidikan SD sederajat, yaitu sebanyak 25 kasus atau mencapai 67%. Jenjang SMP sebanyak 5 kasus, SMA sebanyak 6 kasus, dan perguruan tinggi sebanyak 1 kasus. (KPAI 2019). Di Jawa Barat sendiri menduduki peringkat ke-2 dengan Kasus kekerasan pada anak baik sebagai pelaku maupun sebagai korban yaitu 16%.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan perilaku agresif pada anak kelas IV dan V di Sekolah Dasar.

## 2. TINJAUAN TEORITIS

### A. Konsep Perilaku Agresif

Agresi didefinisikan setiap bentuk pilaku untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang itu. Agresif melibatkan setiap bentuk penyiksaan, termasuk penyiksaan psikologis atau emosional. Misalnya memermalukan, menakut-nakuti atau mengancam. Sedangkan kekerasan didefmsikan sebagai tindakan di mana ada usaha sengaja untuk mencederai secara fisik, terbatas pada penyiksaan secara fisik, dan apabila tidak disengaja tidak dikatagorikan kekerasan. Menurut Breakwell, 1998 (dalam Atang. 2010 : 9).

Antasari, 2006 (dalam Atang (2010 : 22), menyebutkan enam ciri-ciri perilaku agresif adalah sebagai berikut:

a. Perilaku menyerang; perilaku menyerang lebih

menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima.

- b. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objekobjek penggantinya; perilaku agresif termasuk yang dilakukan anak, hamper pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. Bahaya kesakitan dapat berupa kesakitan fisik, misalnya pemukulan, dan kesakitan secara psikis misalnya hinaan. Selain itu yang perlu dipahami juga adalah sasaran perilaku agresif sering kali ditujukan seperti benda mati.
- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya; perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.
- d. Perilaku yang melanggar norma social; perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.
- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain; perilaku agresif yang mengacu kepada sikap permusuhan sebagai tindakan yang di tujukan untukmelukai orang lain.
- f. Perilaku agresif yang dipelajari; perilaku agresif yang dipelajari melalui

pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

#### B. Konsep Game Online

*Game online* merupakan permainan (games) yang mudah diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, yang umumnya menggunakan internet. *Game online* biasanya terkandung alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game online* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk setiap tingkatan levelnya (Adams & Rollings, 2010).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain *game*). Menurut Soettjipto. 2007 (dalam Hafiza, 2017 : 3).

Menurut Chen, C. Y. & Chang, S. L (dalam Hardiansyah. 2016 : 158) ada empat aspek kecanduan game online, yaitu :

1. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk

melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
3. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

### 3. METODELOGI PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *cross-sectional* dengan metode pendekatan *deskriptif korelasi*. Sampel yang diambil dengan total sampling dengan berjumlah 36 anak yang berusia 10-11 tahun. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner dengan *uji statistic Rank Spearman*. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling non probability sampling*, dengan

menggunakan metode *accidental sampling*.

**4. HASIL PENELITIAN**

**1. Analisa Univariante**

**a. Karakteristik responden**

**Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia**

| No           | Usia     | Σ         | Persentase (%) |
|--------------|----------|-----------|----------------|
| 1.           | 10 tahun | 17        | 47,2%          |
| 2.           | 11 tahun | 19        | 52,8%          |
| <b>Total</b> |          | <b>36</b> | <b>100%</b>    |

Sumber : Data Primer Diteliti Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel di atas diketahui dari 36 responden, usia responden sebagian besar berusia 11 tahun dengan jumlah responden 19 orang (52,8%) dan sebagian kecil berusia 10 tahun dengan jumlah responden 17 orang (47,2%).

**Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas**

| No           | Kelas | Σ         | Persentase (%) |
|--------------|-------|-----------|----------------|
| 1.           | 4 SD  | 18        | 50%            |
| 2.           | 5 SD  | 18        | 50%            |
| <b>Total</b> |       | <b>36</b> | <b>100%</b>    |

Sumber : Data Primer Diteliti Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel di atas diketahui dari 36 responden, kelas responden diketahui setengahnya kelas 4 dengan jumlah 18 orang (50%) dengan setengahnya lagi kelas 5 dengan jumlah 18 orang (50%).

**Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

| Distribusi Frekuensi | Jenis Kelamin |      |           |     | Total |     |
|----------------------|---------------|------|-----------|-----|-------|-----|
|                      | Laki-laki     |      | Perempuan |     | Σ     | %   |
| Jumlah               | Σ             | %    | Σ         | %   | Σ     | %   |
|                      | 34            | 94,4 | 2         | 5,6 | 36    | 100 |

Sumber : data primer Diteliti Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel di atas diketahui dari 36 responden, sebagian

besar 32 orang (94,4%) responden berjenis kelamin laki-laki dan sebagian kecil 2 orang (5,6%) responden berjenis kelamin perempuan.

**b. Distribusi frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Kelas IV dan V**

Distribusi frekuensi soal bermain *game online* sesuai dengan perhitungan total skor, memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 1.584 dan nilai terendah yaitu sebesar 396. Berdasarkan data yang diperoleh dari 36 responden maka total jumlah skor yang diperoleh adalah sebesar 1.287. Kategori bermain *game online* dapat dilihat pada hasil perhitungan, dimana memiliki hasil hitung 1.287, maka bermain *game online* pada responden berdasarkan soal tersebut termasuk kedalam kategori kecanduan.

**Distribusi frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Kelas IV dan V**

| Variabel    | Kategori  |      |       |      | Total |     |
|-------------|-----------|------|-------|------|-------|-----|
|             | Kecanduan |      | Tidak |      | Σ     | %   |
|             | Σ         | %    | Σ     | %    | Σ     | %   |
| Game Online | 31        | 86,1 | 5     | 13,9 | 36    | 100 |

Sumber : data primer Diteliti Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan kegemaran bermain game online dari 36 responden sebagian besar kecanduan game online yaitu sebanyak 31 anak (86,1%) dan sebagian kecil anak tidak kecanduan yaitu sebanyak 5 anak (13,9%).

**c. Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif Fisik Pada Anak Kelas IV dan V**

Perilaku agresif Verbal dalam penelitian ini terdapat tiga kategori diantaranya tinggi, sedang, rendah. Berikut hasil distribusi frekuensi soal perilaku agresif pada anak dengan jumlah 36 responden sebagai berikut:

### Distribusi frekuensi perilaku agresif Fisik Pada Anak Kelas IV dan V

| Variabel         | Kategori |      |        |      |        |      | Total |
|------------------|----------|------|--------|------|--------|------|-------|
|                  | Rendah   |      | Sedang |      | Tinggi |      |       |
|                  | Σ        | %    | Σ      | %    | Σ      | %    | Σ     |
| Perilaku Agresif | 7        | 19,4 | 25     | 69,4 | 4      | 11,1 | 36    |

Sumber : data primer Diteliti Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa perilaku agresif fisik pada anak yang berperilaku agresif rendah dengan jumlah 7 responden (19,4%), kemudian anak yang berperilaku agresif sedang dengan jumlah 25 responden (69,4%), dan anak yang berperilaku agresif tinggi dengan jumlah 4 responden (11,1%).

#### d. Distribusi Frekuensi Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Kelas IV dan V

Perilaku agresif Verbal dalam penelitian ini terdapat tiga kategori diantaranya tinggi, sedang, rendah. Berikut hasil distribusi frekuensi soal perilaku agresif pada anak dengan jumlah 36 responden sebagai berikut:

### Distribusi frekuensi perilaku agresif Verbal Pada Anak Kelas IV dan V

| Variabel         | Kategori |      |        |      |        |     | Total |
|------------------|----------|------|--------|------|--------|-----|-------|
|                  | Rendah   |      | Sedang |      | Tinggi |     |       |
|                  | Σ        | %    | Σ      | %    | Σ      | %   | Σ     |
| Perilaku Agresif | 17       | 47,2 | 19     | 52,8 | 0      | 0,0 | 36    |

Sumber : data primer Diteliti Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa perilaku agresif verbal pada anak yang berperilaku agresif rendah dengan jumlah 17 responden (47,2%) dan sebagian nya lagi berperilaku agresif sedang dengan jumlah 19 responden (52,8%).

## 2. Analisa Bivariate

### a. Hasil Uji Rank Spearman Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Fisik Pada Anak Kelas IV dan V

Hasil uji Rank Spearman didapat koefisien Rank Spearman adalah sebesar 0,366\*. Hal ini berarti kekuatan hubungan bermain game online dengan perilaku agresif berada dalam kategori rendah dan arah nilai koefisien korelasi bernilai positif hal ini menunjukkan hubungan searah yaitu dimana bermain game online meningkat maka perilaku agresif meningkat. Hasil uji signifikan diperoleh nilai p-value sebesar 0,028. Maka dapat dilihat bahwa p-value (0,028) < alpha (0,05) sehingga H<sub>0</sub> ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara bermain game online dengan perilaku agresif fisik.

## 5. PEMBAHASAN

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Satria, 2015 : 4) tentang hubungan kecanduan bermain game kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Capuk Tengah Pauh kota Padang. Hasil penelitian menunjukkan presentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi pada responden yang mengalami kecanduan bermain game yang mengandung unsur kekerasan, jika dibandingkan dengan responden yang tidak mengalami kecanduan bermain game yang mengandung unsur kekerasan (67,6% : 20,4%) dan terdapat hubungan yang bermaksan antara kecanduan bermain game yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif (p-value=0,000).

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Amalia (2017) juga sesuai yaitu hasil perhitungan korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif (r) adalah 0,344. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang rendah antara intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan

perilaku agresif. Sedangkan arah hubungan adalah positif karena nilai  $r$  positif, berarti semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin meningkat perilaku agresif anak.

Hasil uji *Rank Spearman* didapat koefisien *Rank Spearman* adalah sebesar 0,373\*. Hal ini berarti kekuatan hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif berada dalam kategori rendah dan arah nilai koefisien korelasi bernilai positif hal ini menunjukkan hubungan searah yaitu dimana bermain *game online* meningkat maka perilaku agresif meningkat. Hasil uji signifikan diperoleh nilai  $p$ -value sebesar 0,025. Maka dapat dilihat bahwa  $p$ -value (0,025) <  $\alpha$  (0,05) sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal.

Hasil uji *Rank Spearman* didapat koefisien *Rank Spearman* adalah sebesar 0,366\*. Hal ini berarti kekuatan hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif berada dalam kategori rendah dan arah nilai koefisien korelasi bernilai positif hal ini menunjukkan hubungan searah yaitu dimana bermain *game online* meningkat maka perilaku agresif meningkat. Hasil uji signifikan diperoleh nilai  $p$ -value sebesar 0,028. Maka dapat dilihat bahwa  $p$ -value (0,028) <  $\alpha$  (0,05) sehingga  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif fisik.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada anak usia 10-11 tahun, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada anak antara lain faktor internal seperti frustrasi,

deindividuasi, stress, dan kepribadian, personality, kemudian faktor eksternal yaitu lingkungan sosial, interaksi teman sebaya, dan lingkungan keluarga. Maka dari itu memang ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak berperilaku agresif dan faktor perkembangan anak usia sekolah juga mempengaruhi anak berperilaku agresif, jadi memang banyak faktor yang mempengaruhi anak untuk berperilaku agresif namun dalam penelitian ini peneliti khusus untuk meneliti kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif dan dilihat dari hasil diatas memang terdapat hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada anak kelas IV dan V

## 6. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa :

- A. Anak yang bermain *game online* sebagian besar mengalami kecanduan *game online* sebanyak (81,2 %).
- B. Perilaku agresif fisik, sebagian besar mengalami perilaku agresif sedang (69,4%).
- C. Perilaku agresif verbal, sebagian besar mengalami perilaku agresif sedang (52,8%)
- D. Terdapat hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif fisik pada anak kelas IV dan V.
- E. Terdapat hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada anak kelas IV dan V.

Saran dalam penelitian ini bahwa sebagian besar anak mengalami kecanduan *game online* maka didapat hubungan bermain *game online* dengan agresif fisik dan verbal pada anak. Dengan demikian diharapkan orang tua lebih memberikan inovasi dan motivasi dalam mendidik anak dalam melakukan hal-hal yang bermanfaat dan bernilai positif. Kemudian untuk anak bermain *game online* yang sewajarnya agar tidak mengalami kecanduan bermain *game online*, durasi, frekuensi pada jam-jam

yang sewajarnya atau anak dapat memilih game yang tepat dalam mendukung perkembangan anak di usia sekolah. Maka dari itu pihak sekolah agar dapat memperhatikan dan lebih mengawasi perilaku anak di lingkungan sekolah, seperti memberikan roll model yang baik tentang perilaku di lingkungan sekolah maupun di dalam kelas. Dan diharapkan dapat memberikan informasi bagi murid untuk dapat meminimalisir perilaku agresif, serta memberikan informasi kepada guru dalam memberikan bimbingan dan arahan pada murid.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Anisa Oktiawati, S.kep., Ns., M.kep & Erna Julianti. S.kep., Ns., M.kep., SP., Kep.an (2019). *Buku Ajar Konsep Dan Aplikasi Keperawatan Anak*. Jakarta : CV Trans InfoMedia.
- Atang Setiawan. 2010. “*Penanganan Perilaku Agresif Pada Anak*”
- Amelinda Andrita, Alike Rondo Herlina I. S. Wungouw Franly Onibala. 2019) “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan*”.
- Anis Tiani. (2018) “*Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*”
- Budi Ana Keliat & Jesika Pasaribu (2016). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart. Edisi Indonesia Pertama Elsevier Singapore Pte Ltd.*
- Delfiana Anggraini Permatasari, Dr. Sugito, M.A Arumi Arumi Savitri F, M.Psi. (2017) “*Dinamika Perilaku Agresif Anak Yang Bermain Game Pada Anak Kelompok B4 Di Tk Aba Wonocatur Banguntapan Bantu*”
- Deliusno & Reza Wahyudi. (2016). *Pemblokiran 15 Game Online, Tepat atau Salah Sasaran?*. [Online]. <https://tekn.o.kompas.com/read/2016/05/04/09541087/Rencana.Pemblokiran.15.Game.Online.Tepat.atau.Salah.Sasaran>. (Diakses Rabu, 4 Mei 2016 Pukul09:54 WIB)
- Denis Riantiza Meilanova. (2019). *Benarkah Game Berbau Kekerasan Bisa Pengaruhi Perilaku Anak*. [Online]. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20190327/220/904944/benarkah-game-berbau-kekerasan-bisa-pengaruhi-perilaku-anak> Diakses Rabu, 27 Maret 2019 Pukul13:18 WIB)
- Dian Adiana. (2013). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika
- Douglas A., Gentile, Sarah Coyne and David A. Walsh. (2011). “*Media Violence, Physical Aggression, and Relational Aggression in School Age Childrean : A short-Term Longitudinal Stusy*”.
- Dwi Lusi Wahyuningsih. (2018) “*Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Sdit Ibnu Abbas Kebumen*”
- Ellen Trisnawati. (2010) “*Hubungan Antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan Dengan Kecenderungan Agresi Pada Siswa Smk Triguna Utama Ciputat Tahun 2010*”
- Elsevier. (2016). *Prinsip Dan Praktik Keperawatan Jiwa Stuart, edisi Indonesia Pertama Oleh Budi Anna Keliat Dan Jesika Pasaribu*. Elvesier Singapore Pte Ltd.
- Farah Arriani. Vol 08 Edisi 02 (2014) “*Perilaku Agresif Anak Usia Dini*”
- Fatmawati (2017). “*Hubungan Permainan Video Games (Playstation) Dengan Perilaku Agresif Anak Dan Remaja Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba*”
- Hafizha Fasya, Satriawan, Alfiana, Ayu Friska Amelia. (2017). “*Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivita Anak-anak dan Remaja di*



- Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)”.  
 Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra. (2016). *“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun Pelajaran 2015/2016”*
- H. Nabel Ridha. (2017). *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Kartini Kartono. (2015). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan) : Bandung : Mandar Maju hal : 107.*
- Kemenkumham. (2014). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.*
- Khabibur Rohman. Vol 02 No 01 (2018) *“Agresifitas Anak Kecanduan Game Online”*
- Kiki Sakinah & Agung Sasongko. (2019). *Game Berbau Kekerasan Perlu Diwaspadai*. [Online]. <https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/19/03/21/popg4w313-game-berbau-kekerasan-perlu-diwaspadai> (Diakses Kamis, 21 Maret 2019 Pukul 14:14 WIB)
- M. Reza Sulaiman & Risna Halidi. (2019). *Anak Berhadapan Hukum Tertinggi, Potret Buram Perlindungan Anak Indonesia*. [Online]. <https://www.suara.com/health/2019/07/23/071000/anak-berhadapan-dengan-hukum-potret-buram-perlindungan-anak-di-indonesia?page=all> (Diakses Selasa, 23 Juli 2019 Pukul 07:10 WIB)
- Muhammad Nur Wahyudah & Harmanto. (2014) *“Moralitas Anak Yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya”*
- Neil R. Calson (2015). *Fisiologi Perilaku*. Bahasa Indonesia language Edition Published : PT Gelora Aksara Pratama.
- Nisha Pramawaty & Elis Hartati. (2012). *“Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Konsep Diri Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun)”*
- Notoatmodjo, S. (2010). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ns. Dian Andriana, S.kep (2013). *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Soettjipto. (2007) hal 3 dalam artikel Pratiwi. *“Perilaku Adiksi Game Online”*
- Tobing, Immanuel Dio L. (2016) *“Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional pada Remaja di SMP Negeri 1 Medan T.A. 2015/2016”*
- Prof. Dr. Sugiono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : ALFABETA, cv
- Prof. Dr. Sugiono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Jl. Gegerkalong Hilir 84 Bandung : ALFABETA, cv
- Putri Amalia, Dr. Hamdani M. Syam, M. A. (2017). *“Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh”*
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Edisi Pertama : PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Prof. Dr. Soekidjo Notoatmodjo (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Prof. Dr. Sugiono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : ALFABETA, cv
- Putri Amalia, Dr. Hamdani m syam, M. A. 2017 *“Hubungan Intensitas*

- Bermain Game Onlineberunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anakdi Banda Aceh”*
- Rivo Armanda Satri, Adnil Edwin Nurdin, Hafni Bachtiar. (2015).” *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”*
- Sardo Nainggolan(2019). Pengaruh game online pada perkembangan anak. [Online]. <https://www.kompasiana.com/sardo45219/5db9ac0d541df048d420e02/pengaruh-game-online-pada-perkembangan-anak>(Diakses 30 Oktober 2019 Pukul 21:56 WIB)
- Siti Kolipah, Shrimarti Roekmini Devy. (2016) *“Pengaruh Ketahanan Keluarga Terhadap Kegemaran Bermain Game Online Pada Siswa SD Di Kelurahan Mulyorejo”*
- Winsen Sanditaria, Siti Yuyun Rahayu, Ali Mardhiyah. (2011) *“Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang”*
- Yulia Kurniawati. (2010) *“Hubungan Bermain Game Onlineterhadap Perilaku Agresif Remaja”*