



Analisis Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Eskalasi Perilaku Agresif Siswa

Audya Putri Silvia¹, Suci Habibah², Alfiah Tarmizi³, Hasgimianti⁴, Raja Rahima Munawarah Raja Ahmad⁵

^{1,2,3,4,5}Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

Article Info

Received:

05 September 2025

Accepted:

29 Januari 2026

Published:

31 Januari 2026

Abstract. The rapid development of technology has increased the popularity of online games among students. Excessive online gaming activities are often associated with various behavioral changes, including aggressive behavior such as irritability, fighting, and damaging surrounding objects. This study aims to determine the description of online game addiction behavior, description of aggressive behavior and the relationship between online game addiction and aggressive behavior. This study uses a quantitative correlational method. The study population was 289 grade X students at SMA Negeri 6 Pekanbaru. The sample consisted of 52 students determined by simple random sampling technique. The instrument used was a questionnaire on online game addiction and aggressive behavior with a Likert scale model that has been tested for validity and reliability. The data analysis technique used percentages. The results of the study indicate that the description of online game addiction behavior of students is quite high (69%), the description of aggressive behavior is quite high (65%), and the relationship between online game addiction and aggressive behavior R-square is 0.370 or equal to 37.0%. The findings of this study have implications for guidance and counseling services, particularly through individual and group counseling to help students control aggressive behavior and online game use.

Keywords: Online game addiction, aggressive behavior

Abstrak. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah meningkatkan popularitas *game online* di kalangan siswa. Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan sering dikaitkan dengan berbagai perubahan perilaku, termasuk perilaku agresif seperti mudah marah, berkelahi, dan merusak benda di sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online*, gambaran perilaku agresif dan hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis korelasional. Populasi penelitian adalah 289 siswa kelas X di SMA Negeri 6 Pekanbaru. Sampel berjumlah 52 siswa yang ditetapkan dengan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner kecanduan *game online* dan perilaku agresif dengan model skala Likert yang telah dilakukan uji coba validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan presentase. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa gambaran perilaku kecanduan *game online* siswa tergolong cukup tinggi 69%, gambaran perilaku agresif cukup tinggi 65%, dan hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif R-square sebesar 0,370 atau sama dengan 37,0% . Temuan penelitian ini berimplikasi pada layanan bimbingan dan konseling, khususnya melalui konseling individual dan kelompok untuk membantuk siswa mengendalikan perilaku agresif dan penggunaan *game online*.

Kata kunci: Kecanduan *game online*, perilaku agresif *demand*

Copyright © 2024 The Author(s). Published by Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia.
This is an Open Access article under the CC BY 4.0 license

* Corresponding author: Audya Putri Silvia
E-mail: Audyaputrisilvia18@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menyebabkan banyak perubahan dalam masyarakat khususnya dalam bidang teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi saat ini juga memberikan kemudahan seperti kemudahan dalam bekerja, belajar atau bersekolah, termasuk dengan berkembangnya *game* atau *game online*. Fenomena yang semakin marak di kalangan masyarakat khususnya anak muda adalah *game online*. Menurut Yee 2006 (Rischa Pramudia Trisnan dan Silvia Yula Wardani 2018), kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang selalu ingin terus menerus bermain *game online*, yang mana hal tersebut menyita banyak waktu dan tidak menutup kemungkinan orang tersebut tidak dapat mengendalikan

dirinya. Menurut WHO, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa 89 (59,3%) dari 150 siswa yang menderita kecanduan dapat tergolong parah dan sisanya termasuk dalam kecanduan ringan. Dengan demikian, diperkirakan prevalensi kecanduan *game* di kalangan gamer Indonesia adalah sekitar 6,1% yang kecanduan *game*. Sejalan dengan laporan dari digital 2022 April Global Statshot Report bersama dengan We Are Social mendapatkan hasil, Negara Indonesia menjadi negara paling banyak bermain *game online* menduduki peringkat tiga teratas, dengan 94,5% pengguna berusia 16 sampai 64 tahun per Januari 2022. Permainan *game online* bahkan telah menjadi salah satu industri besar yang mendatangkan keuntungan ekonomi yang besar.

Perilaku agresif di kalangan siswa di sekolah telah menjadi masalah yang umum terjadi dan akhir-akhir ini semakin meningkat. Perilaku agresif di sekolah beraneka ragam dan kompleks. Perilaku agresif adalah salah satu bentuk dari perilaku yang bertujuan untuk melukai atau menyakiti orang lain secara fisik maupun verbal. Menurut Buss dan Perry 1992 (Anggita Dwi Yuliyanti dan Christiana Hari Soetjningsih, 2024), perilaku agresif merujuk pada aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja untuk mencederai orang lain secara fisik dan verbal, dengan tujuan menimbulkan kemarahan dan permusuhan. Perilaku agresif pada remaja dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah intensitas dan ketergantungan dalam bermain *game online* yang semakin meningkat seiring perkembangan teknologi, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian Elisya, Febriana, dan Setyowati (2023).

Kecanduan *game online* adalah salah satu penyebab internal dari perilaku agresif. Menurut hasil penelitian Sri Aulia (2022) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif sebesar 36%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia Andrita Alike Rondo, Herlina I.S. Wungouw, Franly Onibala (2019) memiliki hasil 76,9% kecanduan *game online* yang tidak terkontrol dan perilaku agresif 57,7%. Sementara itu, hasil penelitian Nengah Budiawan, Nova Nurwinda Sari, dan Sujiah (2024) menjelaskan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan wawancara dengan siswa dan guru BK pada tanggal 8 November 2023, diketahui gambaran awal mengenai kecenderungan perilaku agresif siswa yang berkaitan dengan aktivitas bermain *game online*. Hasil survei pendahuluan, menunjukkan bahwa dalam beberapa bulan terakhir, perilaku agresif seperti mencaci, mengejek, dan membentak masih sering terjadi di lingkungan sekolah. Wawancara terhadap 10 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang aktif bermain *game online* menunjukkan kecenderungan perilaku agresif, terutama pada siswa laki-laki.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini dilatarbelakangi dengan masih terbatasnya kajian empiris yang mengungkapkan hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SMA. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengungkapan hubungan kedua variabel tersebut berdasarkan data empiris siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan bagaimana : (1) gambaran perilaku kecanduan *game online*, (2) gambaran perilaku agresif, (3) pengaruh kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan memanfaatkan data berbentuk angka untuk mengkaji dan menganalisis suatu fenomena secara objektif. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis, mencari hubungan sebab akibat, dan membuat generalisasi. Jenis penelitian yang diterapkan adalah pendekatan korelasional. Menurut Sugiyono (2009), sebagaimana dikutip dalam Sri Yani dkk, menjelaskan bahwa metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian, analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah siswa/siswi SMA Negeri 6 Pekanbaru.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Menurut Widodo, metode pengambilan sampel adalah cara yang digunakan untuk menentukan dan

mengambil sampel penelitian. Populasi penelitian ini adalah 289 siswa kelas X di SMA Negeri Pekanbaru, 150 siswa laki laki dan 139 perempuan. Sampel penelitian berjumlah 52 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Kuesioner untuk mengukur kecanduan *game online* menggunakan skala Chen, C. Y. & Chang, S.I (2008). Sedangkan kuesioner untuk mengukur perilaku agresif menggunakan skala Buss & Perry Aggression Questionnaire (Gallagher, John M., and Jose B. Ashford, 2016). Kedua instrument menggunakan skala likert 1-5 dan telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan.

Skala kecanduan game online terdiri dari 28 pernyataan yang mencakup empat aspek *compulsion* (kompulsif), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), dan *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan pada 40 subjek diperoleh hasil bahwa 22 item pernyataan dinyatakan valid dan 6 pernyataan yang tidak valid. Suatu pernyataan dianggap valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}(0,320)$. Sementara itu, hasil uji reliabilitas kecanduan *game online* dengan nilai *cronbach alpha* 0,833 yang berarti instrument ini dapat dianggap reliabel.

Skala perilaku agresif terdiri dari 36 pernyataan dengan empat aspek yaitu agresif fisik, agresif verbal, pemarah (*anger*), permusuhan (*Hostility*). Skala tersebut telah dilakukan uji coba dengan 40 subjek yang memperoleh hasil 22 item pernyataan yang valid dan 14 item pernyataan yang tidak valid. Item soal pernyataan dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}(0,320)$. Sementara itu, hasil uji reliabilitas perilaku agresif dengan nilai *Cronbach alpha* 0,813 maka instrument dapat dikatakan reliabel.

Hasil

Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Siswa SMAN 6 Pekanbaru

Hasil gambaran perilaku kecanduan *game online* dapat diketahui bahwa kategori sangat tinggi dengan persentase 6%, pada kategori tinggi dengan persentase 25%, kategori cukup tinggi dengan persentase 69%, pada kategori rendah dengan persentase 0%, selanjutnya, pada kategori sangat rendah dengan persentase 0%.

Gambaran Perilaku Agresif Siswa SMAN 6 Pekanbaru

Hasil gambaran perilaku agresif dapat diketahui bahwa kategori sangat tinggi dengan persentase 0%, pada kategori tinggi dengan persentase 23%, kategori cukup tinggi dengan persentase 65%. , pada kategori rendah dengan persentase 12%, selanjutnya, pada kategori sangat rendah dengan persentase 0%.

Tabel 1
Uji Regresi Sederhana

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	p
Konstanta	20.431	5.852		3.491	0.001
Kecanduan <i>game online</i>	0.547	0.101	0.608	5.414	0.000

Pada hasil regresi sederhana memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar 2.009. Hal ini dapat dikatakan bahwa adanya kontribusi kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif.

Tabel 2
Uji Linieritas

Variabel	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Combined	2966.653	26	114.102	1.754	0.082
Linearity	1697.306	1	1697.306	26.098	0.000
Deviation from Linearity	1269.346	25	50.774	0.781	0.730
With in Groups	1625.867	25	65.035		
Total	4592.519	51			

Berdasarkan uji linearitas di atas, diperoleh bahwa nilai signifikan $0,730 > 0,05$, yang berarti hipotesis yang diberikan H_0 linier. Artinya data kedua variabel saling berhubungan secara linier.

Tabel 3
Uji Analisis Korelasi

		Kecanduan <i>Game Online</i>	Perilaku Agresif
Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	1	.608**
	Sig.(2-tailed)		0.000
	N	52	52
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	.608**	1

Analisis Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Eskalasi Perilaku Agresif pada Siswa

Hasil analisis data menggunakan uji korelasi product moment diperoleh hasil signifikan kecanduan *game online* adalah sig ($0,000 < 0,05$) dan hasil yang signifikan perilaku agresif siswa adalah ($0,000 < 0,05$). Artinya hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang dapat dimaknai terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Tingkat pengaruh didapatkan hasil R Square adalah 0,370 atau sama dengan 37%.

Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif siswa ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.37. Hal ini berarti bahwa kecanduan *game online* memberikan kontribusi sebesar 37% terhadap perilaku agresif siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Selain itu, nilai koefisien korelasi sebesar .608 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut berada pada kategori kuat.

Pembahasan

Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Siswa SMAN 6 Pekanbaru

Berdasarkan hasil analisis deskriptif secara keseluruhan, kecanduan *game online* siswa SMAN 6 Pekanbaru cukup tinggi yaitu sebesar 69%. Hal ini dipengaruhi oleh keinginan siswa, permainan yang menarik untuk menghilangkan rasa bosan. Penelitian Theresia Sirken, Blestina Maryorita, Agussalim (2020) menunjukkan lama bermain *game online* 7,34 jam sehari dan tingkat keterikatan *game online* tinggi yaitu 47,3% dan kategori sedang 52,7%, serta yang berperilaku agresif sebanyak 68,5%.

Menurut Sigmund Freud dan Adler, mereka menyatakan bahwa bermain *game* merupakan dorongan psikologis yang mengungkapkan keinginannya untuk menang dan mendominasi. Yahin juga berpendapat bahwa kecanduan *game online* dapat dianggap sebagai keinginan individu yang tak henti-hentinya untuk bermain *game* hingga mereka kehilangan kendali. Sementara itu, Salahuddin dan Muazzam menyebutkan bahwa kecanduan *game* mengacu pada permainan yang kompulsif, mengisolasi diri dari orang lain, perubahan suasana hati, dan kewalahan oleh pencapaian *game online*. Perilaku kecanduan *game online* pada siswa sebenarnya sudah menunjukkan masalah yang serius. Kecanduan *game online* muncul karena siswa mengalami kesulitan dalam kehidupannya. Mereka kesulitan berinteraksi dengan teman-temannya, dengan lingkungan sosialnya yang akhirnya berusaha mengobati perasaan sulit tersebut dengan cara bermain *game*.

Dengan demikian, permainan merupakan salah satu cara untuk menyalurkan tekanan kompleks yang ada di alam bawah sadar jiwa manusia. Pada tahun 2018, Organisasi Kesehatan Dunia (Eryzal Novrialdy, 2019) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan kesehatan mental yang terdaftar dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan hilangnya kendali atas video *game* dan preferensi terhadap video *game* dibandingkan yang lain, orang tersebut terus bermain meskipun terdapat konsekuensi negatif yang terlihat jelas dan tidak mampu mengendalikan perilaku negatif yang diakibatkannya.

Faktor penyebab kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal seperti keinginan diri yang kuat, rasa bosan dan kurangnya pengendalian diri. Faktor eksternal seperti lingkungan, hubungan sosial dan harapan orangtua yang terlalu tinggi mengurangi kebutuhan siswa akan sosialisasi.

Perilaku kecanduan *game online* antara lain menghabiskan banyak waktu bermain *game online*, menunda memulai dan menyelesaikan tugas, serta mengabaikan aktivitas lain. Sementara itu, perilaku kecanduan *game online* yang lainnya adalah merasa mudah tersinggung, sedih, dan kasar, serta menolak pergi ke sekolah akibat dari kecanduan yang mereka alami.

Berdasarkan hasil penelitian dikatakan bahwa kecanduan *game online* tergolong sedang atau cukup tinggi disebabkan karena siswa belum bisa mengatur waktu dengan baik, sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Gambaran Perilaku Agresif Siswa SMAN 6 Pekanbaru

Berdasarkan hasil analisis deskriptif umum siswa SMAN 6 Pekanbaru berada pada kategori cukup tinggi yaitu sebesar 65 persen. Temuan penelitian mengenai perilaku agresif siswa paling tinggi terdapat pada perilaku agresif fisik, verbal, dan emosional. Menurut Mac Neil dan Stewart (Eko Darminto, 2020), perilaku agresif adalah suatu tindakan pengendalian atau perilaku destruktif melalui kekuatan verbal atau kekuatan fisik yang ditujukan kepada sasaran perilaku agresif, termasuk lingkungan fisik, orang lain dan diri sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yessy Pramita Widodo, Firman Hidayat dan Nitsa Nurotul Faikoh yang menyelidiki hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMK Bhakti Praja Slaw, hasil survei perilaku agresif sebesar 43,9% berada pada kategori sedang.

Baron, Robert A. dan Byrne, Donn (2005) juga menyatakan bahwa agresif adalah penyiksaan yang sengaja diarahkan oleh berbagai bentuk kekerasan terhadap orang lain. Runions berpendapat bahwa perilaku agresif sebagai cara untuk melawan dengan sangat kuat melalui perkuliahan, melukai, menyerang, membunuh atau menghukum orang lain. Perilaku agresif dikatakan dengan sengaja menyakiti orang lain, baik secara verbal maupun non-verbal. Menurut Veroude (Pan Yifei, Saeid Motevalli, 2023) menyatakan bahwa perilaku manusia yang umum dianggap sebagai sifat yang dimiliki oleh semua manusia. Sementara itu, dalam bidang psikologi, agresif mengacu pada berbagai perilaku yang mengakibatkan kerusakan emosional dan fisik pada seseorang.

Perilaku agresif ditemukan terkait dengan kondisi kesehatan mental. Agresif dapat berdampak negatif pada berbagai aspek kesejahteraan psikologis seseorang. Orang yang menjadi sasaran agresif mungkin merasa takut, cemas, atau memiliki harga diri yang rendah. Perilaku tersebut terus dilakukan walaupun memberi konsekuensi yang tidak baik kepada dirinya.

Faktor yang mempengaruhi perilaku agresif disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor biologis, psikologis, lingkungan sosial, media dan teknologi, serta faktor budaya. Sementara itu, bentuk-bentuk perilaku agresif menurut Buss-Perry (Gallagher, John M. dan José B. Ashford, 2016), yaitu agresi fisik, verbal, marah dan bermusuhan. Penelitian yang dilakukan Ganjar Safari, Mega Mulya tentang hubungan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada siswa SD kelas IV dan V dapat disimpulkan bahwa persentase perilaku agresif fisik tergolong sedang yaitu sebesar 69,4 persen dan verbal tergolong sedang. Perilaku agresif dengan persentase 52,8%.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya dapat dikatakan bahwa perilaku agresif tergolong sedang atau cukup tinggi. Namun, beberapa faktor tertentu juga menjadi penentu tingginya perilaku agresif, misalnya faktor lingkungan sosial, keluarga, psikologis, media dan teknologi.

Analisis Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Eskalasi Perilaku Agresif Siswa

Hasil penelitian cukup tinggi untuk kecanduan *game online* 69% dan perilaku agresif 65%, sehingga guru bimbingan dan konseling sebaiknya menasihati siswa yang kecanduan *game online* tentang perilaku agresif tersebut. Tujuan pendampingan adalah untuk membimbing dan membimbing guru-guru yang membutuhkan bantuan atau sedang mengalami permasalahan. Konsep konsekuensi pendidikan diterapkan untuk memberikan pelayanan atau bantuan kepada peserta didik dengan tujuan menjadikan peserta didik mandiri. Pengaruh kecanduan internet gaming terhadap perilaku agresif mempunyai korelasi positif yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian Edwar, Mori dan Wira menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif sebesar 20,7%. Sejalan dengan penelitian Immanuel bahwa kecanduan

game online berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 77,4%. Sementara itu menurut hasil penelitian Graitto Ujuwanda menunjukkan kecanduan *game online* dengan tingkat rendah sebanyak 70% dan hasil perilaku agresif dengan tingkat tinggi sebanyak 56%. Hasil penelitian menunjukkan hubungan yang positif, maka semakin tinggi kondisi stress yang dialami siswa maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada pecandu *game online*.

Melihat hal tersebut, guru bimbingan dan konseling memiliki peran penting dalam memfasilitasi perkembangan siswa melalui layanan bimbingan dan konseling yang terencana dan berkelanjutan. Guru BK dapat memberikan layanan konseling individual kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online* dan perilaku agresif yang cukup tinggi untuk membantu siswa mengelola emosi, mengendalikan perilaku agresif, serta mengembangkan kontrol diri dalam penggunaan bermain *game online*. Selain itu, guru BK juga dapat melakukan layanan konseling kelompok bagi siswa yang memiliki permasalahan yang serupa sebagai sarana berbagi pengalaman dan melatih pengelolaan emosi secara adaptif. Pelaksanaan konseling individual dan kelompok ini sejalan dengan POP BK SMA, khususnya tugas perkembangan siswa dalam membentuk kemandirian emosional dan sosial. Dalam kerangka standar kompetensi kemandirian siswa (SKKPD) aspek kematangan emosi, layanan tersebut diharapkan mampu membantu siswa mencapai kematangan emosi yang optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gambaran perilaku kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 6 Pekanbaru cukup tinggi dengan persentase sebesar 69%. Di SMA Negeri 6 Pekanbaru, perilaku agresif siswa dinilai cukup tinggi yakni hingga 65%. Pengaruh kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa SMAN 6 Pekanbaru dengan nilai korelasi sebesar 0,608 berkorelasi tinggi dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Sedangkan hasil R-square pada analisis determinan sebesar 0,370 atau sama dengan 37,0%. Hal ini menunjukkan besarnya sumbangan variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) adalah sebesar 37,0%. Berdasarkan aspek perkembangan SKKPD menjadi suatu rumusan yang menjadi acuan bagi guru atau konselor dalam menyusun rencana pelaksanaan berbagai fungsi layanan bimbingan dan konseling.

Referensi

- Abbasi, A. Z., Rehman, U., Hussain, A., Ting, D. H., & Islam, J. U. (2021). The impact of advertising value of in-game pop-up ads in online gaming on gamers' inspiration: An empirical investigation. *Telematics and Informatics*, 62, 101630. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101630>
- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: Penanganannya dalam konseling individual. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 17(2), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak game online bagi pelajar. *Pinisi: Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 3(2), 402–406. <https://ojs.unm.ac.id/pinisi/article/view/46363>
- Budiawan, N., Sari, N. N., & Sujiah. (2021). Intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 2(1), 38–45. <https://salnesia.id/kepo/article/view/1098>
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 126, 106974. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106974>
- Chung, J. E., Song, G., Kim, K., Yee, J., Kim, J. H., Lee, K. E., & Gwak, H. S. (2019). Association between anxiety and aggression in adolescents: A cross-sectional study. *BMC Pediatrics*, 19, Article 115. <https://doi.org/10.1186/s12887-019-1479-6>
- Darminto, E. (2020). Perilaku agresif ditinjau dari perspektif teori belajar sosial dan kontrol diri. *Jurnal BK UNESA*, 11(3), 346–355. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/35431>

- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8–12. <https://doi.org/10.29210/3003498000>
- Gallagher, J. M., & Ashford, J. B. (2016). Buss–Perry Aggression Questionnaire: Testing alternative measurement models with assaultive misdemeanor offenders. *Criminal Justice and Behavior*, 43(11), 1639–1652. <https://doi.org/10.1177/0093854816643986>
- Mizan, E., Dinato, M., & Solina, W. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresif anak di Nagari Balai Sinayan Lumpo. *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 45–52. <https://doi.org/10.33627/gw.v6i1.921>
- Nadeak, B. (2021). The effect of online game addiction on the quality of student education during the COVID-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(3), 520–528. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480>
- Noor, S., Tajik, O., & Golzar, J. (2022). Simple random sampling. *International Journal of Education & Language Studies*, 1(2), 78–82. <https://doi.org/10.22034/ijels.2022.1.2.07>
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2023). Hubungan kecanduan game online Mobile Legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity: Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 101–114. <https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/18>
- Rizanaj, N. (2021). Impact analysis of the subscale of aggression in depression and anxiety among adolescents aged 16–18 years. *European Journal of Multidisciplinary Studies*, 6(1), 28–40. <https://doi.org/10.26417/798bru21f>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24331>
- Runions, K. C., Morandini, H. A., Rao, P., Wong, J. W., Kolla, N. J., Pace, G., & Zepf, F. D. (2020). Serotonin and aggressive behaviour in children and adolescents: A systematic review. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 141(1), 13–31. <https://doi.org/10.1111/acps.13110>
- Widodo, Y. P., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). Hubungan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan*, 13(2), 85–91. <https://ojs.stikesbhamadaslawi.ac.id/index.php/jik/article/view/411>
- Yifei, P., & Motevalli, S. (2023). Exploring the correlations between game addiction, aggression, narcissism, and self-control among adolescents: A comprehensive literature review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(3), 500–518. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v12-i3/18659>