

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI MTS AL FATAH
JABON DESA KEDUNGPANDAN KEC. JABON KAB.
SIDOARJO**



**OLEH:
DELLA PUSPITA WULANDARI
NIM: 202201051**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BINA SEHAT PPNI
MOJOKERTO
2026**

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI MTS AL FATAH JABON DESA KEDUNGPANDAN KEC. JABON KAB. SIDOARJO

Diajukan Kepada Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan.



OLEH:
DELLA PUSPITA WULANDARI
NIM: 202201051

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BINA SEHAT PPNI
MOJOKERTO
2026**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DELLA PUSPITA WULANDARI
NIM : 202201051
Prodi : S1 KEPERAWATAN
Fakultas : FIKES
Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di
Mts Al Fatah Jabon Desa Kedungpandan Kec. Jabon Kab. Sidoarjo

Saya menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun, dan apabila terbukti ada unsur Plagiarisme saya siap untuk dibatalkan kelulusannya.

Mojokerto, 09/07/2026



DELLA PUSPITA WULANDARI
202201051

QR REPOSITORY



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir

Judul : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada
Remaja di MTS Al Fatah Jabon Desa Kedungpandan Kec. Jabon Kab.
Sidoarjo

Nama : DELLA PUSPITA WULANDARI

Nim : 202201051

Pada Tanggal : 24 Juni 2026

Oleh :

Pembimbing 1


Rina Nur Hidayati, M.Kep., Sp.Kep.Kom
NIK. 162 601 027

Pembimbing 2


Heri Triwibowo, S.Kep.Ns., M.Kes
NIK. 162 601 093



Yayasan Kesejahteraan Warga Perawatan Perawat Nasional Indonesia

UNIVERSITAS BINA SEHAT PPNI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

FAKULTAS EKONOMI BISNIS & TEKNOLOGI DIGITAL

• <http://www.ubs-ppni.ac.id>
• info@ubs-ppni.ac.id

• 0321-390203 (Fax) / Call Center : 08113281223
• Jln. Raya Jabon KM.06 Mojoanyar Mojokerto

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : DELLA PUSPITA WULANDARI
NIM : 202201051
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Pada Tanggal : 09 Juli 2026
Judul Skripsi : "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dosen Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

DOSEN PENGUJI

Penguji Utama : Dr. Muhammad Sajidin, S.Kp.,M.Kes (.....)
Penguji 1 : Rina Nur Hidayati, M.Kep.Sp.Kep.Kom (.....)
Penguji 2 : Heri Tri Wibowo, S.Kep.Ns.,M.Kes (.....)

Ditetapkan di : Mojokerto

Tanggal : 9 Juli 2026

Ka. Prodi Ilmu Keperawatan


Enny Yirda Y., S.Kep.Ns.,M.Kes
NIK : 162.601.095

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis mengucapkan terimakasih atas diberikan restu, kelancaran, dan kemudahan kepada sang pencipta. Untuk menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ **Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di MTS AL FATAH JABON KAB. SIDOARJO** “ secara tepat pada waktunya.

Selesainya penulisan Skripsi ini merupakan bukti dari bantuan dan dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan memanfaatkan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Indah Lestari, S.Kep.Ns., M.Kes Selaku Rektor Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto, atas kesempatan yang berikan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Kesehatan, Universitas Bina Sehat PPNI, Kabupaten Mojokerto.
2. Dr. Lilik Ma'rifatul Azizah, S.Kep.Ns., M.Kes Sebagai Dekan Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto
3. Enny Virda Yuniarti, S.Kep.Ns., M.Kes Sebagai Ketua Prodi S1 Keperawatan Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto
4. Dr. Muhammad Sajidin, S.Kep., M.Kes Selaku penguji I skripsi yang telah meluangkan waktu dalam menguji penulis
5. Rina Nur Hidayati, M.Kep., Sp.Kep.Kom Selaku pembimbing I skripsi yang telah meluangkan waktu dalam bimbingan kepada penulis
6. Heri Triwibowo, S.Kep.,Ns., M.Kes Selaku pembimbing II skripsi yang telah meluangkan waktu dalam bimbingan kepada penulis

7. Para staff di Universitas Bina Sehat PPNI, Kabupaten Mojokerto, yang telah berkontribusi dalam penyelesaian proses pendidikan.

Terakhir, penulis juga menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis terbuka terhadap saran dan kritik konstruktif yang dapat membantu memperbaiki Skripsi ini.

Mojokerto, 1 Maret 2026

Penulis

HALAMAN DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRACT	xii
ABSTRAK	xiii
HALAMAN DAFTAR ISI	xiv
HALAMAN DAFTAR TABEL	xviii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xix
LAMPIRAN	xx
BAB 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 Manfaat Bagi Remaja	6
1.4.2 Manfaat Bagi Pendidikan Kesehatan	6
1.4.3 Manfaat Bagi Pelayanan Kesehatan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7

2.1 Konsep Remaja	7
2.1.1 Definisi Remaja	7
2.1.2 Tahapan Perkembangan Remaja	8
2.1.3 Macam-macam Perkembangan Remaja	9
2.1.4 Karakteristik Remaja	13
2.2 Konsep Kecanduan Game Online	14
2.2.1 Definisi Kecanduan Game Online	14
2.2.2 Jenis-jenis Game Online	15
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online	16
2.2.4 Aspek-aspek Kecanduan Game Online	20
2.2.5 Indikator Kecanduan Game Online	22
2.2.6 Dampak Kecanduan Game Online	23
2.2.7 Strategi Pencegahan Terhadap Kecanduan Game Online	25
2.2.8 Alat Ukur Kecanduan Game Online	26
2.2.9 Cara Pengukuran Kecanduan Game Online	27
2.2.10 Cara Penilaian Kecanduan Game Online	28
2.3 Konsep Perilaku Agresif	28
2.3.1 Definisi Perilaku Agresif	28
2.3.2 Indikator Perilaku Agresif	29
2.3.3 Jenis-jenis Perilaku Agresif	30
2.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif	32
2.3.5 Dampak Perilaku Agresif	36
2.3.6 Alat Ukur Perilaku Agresif	37

2.3.7 Cara Pengukuran Perilaku Agresif	37
2.3.8 Cara Penilaian Perilaku Agresif	38
2.4 Penelitian Terkait	39
2.5 Kerangka Teori	43
2.6 Kerangka Konsep	46
2.7 Hipotesis	48
BAB 3 METODE PENELITIAN	49
3.1 Desain Penelitian	49
3.2 Populasi, Sampling, dan Sampel	50
3.2.1 <i>Populasi</i>	50
3.2.2 <i>Sampling</i>	50
3.2.3 <i>Sampel</i>	50
3.3 Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	51
3.3.1 Identifikasi Variabel	51
3.3.2 Definisi Operasional	52
3.4 Pengumpulan Data	53
3.4.1 Instrument Penelitian	53
3.4.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	57
3.4.3 Prosedur Penelitian	58
3.4.4 Kerangka Kerja	61
3.5 Pengolahan Data	62
3.5.1 <i>Editing</i>	62
3.5.2 <i>Coding</i>	62

3.5.3 <i>Scoring</i>	64
3.5.4 <i>Tabulating</i>	66
3.5.5 Teknik Analisa Data	67
3.6 Etika Penelitian	68
3.6.1 <i>Anonimity</i>	68
3.6.2 <i>Informed Conccent</i>	68
3.6.3 <i>Confidentially</i>	68
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Hasil Penelitian	69
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian	69
4.1.2 Data Umum	70
4.1.3 Data Khusus	72
4.2 Pembahasan	74
4.2.1 Kecanduan game online pada remaja di Mts Al Fatah Jabon desa kedungpandan kec. Jabon kab. Sidoarjo	74
4.2.2 Perilaku agresif pada remaja di Mts Al Fatah Jabon desa kedungpandan jabon kec. Jabon kab. Sidoarjo	80
4.2.3 Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Mts Al Fatah Jabon desa kedungpandan kec. Jabon kab. Sidoarjo	85
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	91
5.2.1 Bagi Orangtua	91

5.2.2 Bagi Remaja	91
5.2.3 Bagi Sekolah	92
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	92
DAFTAR PUSTAKA	93

HALAMAN DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Distribusi Indikator Kecanduan Game Online	27
Tabel 2.2 Skala Pengukuran Kecanduan Game Online	27
Tabel 2.3 Penilaian Kecanduan Game Online	28
Tabel 2.4 Distribusi Indikator Perilaku Agresif	37
Tabel 2.5 Skala Pengukuran Perilaku Agresif	38
Tabel 2.6 Penilaian Perilaku Agresif	38
Tabel 2.7 Penelitian Jurnal Yang Terkait	39
Tabel 3.1 Definisi Operasional	52
Tabel 3.2 Uji Validitas Kuisisioner Kecanduan Game Online	54
Tabel 3.3 Uji Validitas Kuisisioner Perilaku Agresif	56
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden Pada Mts Al Fatah Jabon Desa Kedungpandan Kec. Jabon Kab. Sidoarjo	70
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kecanduan Game Online Pada Mts Al Fatah Desa Kedungpandan Kec. Jabon Kab. Sidoarjo	72
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Perilaku Agresif Pada Mts Al Fatah Jabon Desa Kedungpandan Kec. Jabon Kab. Sidoarjo	72
Tabel 4.4 Tabulasi Silang Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mts Al Fatah Jabon Desa Kedungpandan Kec. Jabon Kab. Sidoarjo	73

HALAMAN DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja	43
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja	46
Gambar 3.1 Uji Reabilitas Kecanduan Game Online	55
Gambar 3.2 Uji Reabilitas Perilaku Agresif	57
Gambar 3.3 Kerangka Kerja Tentang Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumen Studi Pendahuluan dan Perijinan	99
Lampiran 2 Dokumen Permohonan Menjadi Responden	100
Lampiran 3 Dokumen Persetujuan Menjadi Responden	101
Lampiran 4 Dokumen Kisi-Kisi Kuisioner	102
Lampiran 5 Dokumen Lembar Kuisioner	103
Lampiran 6 Tabulasi Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Kecanduan Game Online	110
Lampiran 7 Tabulasi Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Perilaku Agresif	119
Lampiran 8 Tabulasi Data Umum Dengan Kecanduan Game Online Dan Perilaku Agresif	131
Lampiran 9 Output SPSS Distribusi Frekuensi Data Umum Dan Data Khusus ...	136
Lampiran 10 Dokumen Uji Turnitin	148
Lampiran 11 Dokumen Uji Similaritas	149
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	150
Lampiran 13 Dokumen Lembar Bimbingan Proposal	151
Lampiran 14 Dikumen Lembar Revisi Seminar Proposal	155
Lampiran 15 Dokumen Lembar Bimbingan Skripsi	157
Lampiran 16 Dokumen Lembar Revisi Skripsi	159

DAFTAR PUSTAKA

- Acta, Mubarak, F. H., & Psikologi. (2021). *Acta Psychologia*. 3, 69–80.
- Adani, A. W. (2024). *Machine Translated by Google Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Perilaku Remaja di SMP Negeri 3 Banyumas*. 7(1), 1–5. <https://doi.org/10.32832/pro>
- Adjane, A. (2022). *Jurnal Manajemen Bisnis Volume 3 , Nomor 1 , Januari 2017 ISSN : 2087-3077 Pengaruh inovasi jasa pelayanan terhadap kinerja Bowo Asarethkha Adjane A , SE ., MM D4 Manajemen Bisnis , Politeknik Pos Indonesia Abstrak Jurnal Manajemen Bisnis Volume 3 , Nomor. 3*.
- Agustina, L. (2021). *Jurnal Persada Husada Indonesia Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Kelelahan Kerja Pada Pengemudi Ojek Online Di Wilayah Jakarta Timur Tahun 2019 Factors Associated With Work Fatigue Of Online Motorcycle Drivers In The East Jakarta Region In 20*. 6(23), 25–36.
- Andrita, A., Rondo, A., & Wungouw, H. I. S. (2019). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di sma n 2 ratahan*. 7.
- Artha, S., Nainggolan, P., & Aisyah, S. (2025). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Parenting Styles And Aggressive Behavior In Adolescents Pola Asuh Orangtua Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. 6(4), 1537–1544.
- Delfiana Anggraini Permatasari, D. S. (2022). *pada anak Kelompok B4 di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul berdasarkan teori ABC*.
- Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & Kira, O. (2020). *The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder : The Development of the IGD- 20 Test*. 9(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Djala, F. L., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Mandiri, H. (n.d.). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku*. 70–78.
- Elisya, V. A., Febriana, B., & Setyowati, W. E. (2025). *Hubungan antara kecanduan game online dengan*. 6, 3820–3829.
- Fajar, M. (2021). *Kecanduan Game Online pada Remaja*. 3(3), 3995–4001.

- Faron, B. A., & Hastuti, D. (2022). *Pencegahan Kecanduan Game Online pada Remaja melalui Optimalisasi Peran dan Fungsi Keluarga*. 4(4).
- Gottert, A., McClair, T. L., Hossain, S., Dakouo, S. P., Abuya, T., Kirk, K., Bellows, B., Agarwal, S., Kennedy, S., Warren, C., & Sripad, P. (2021). Development and validation of a multi-dimensional scale to assess community health worker motivation. *Journal of Global Health*, 11, 1–16. <https://doi.org/10.7189/jogh.11.07008>
- Hafizah, N., P, T. C. P., & Sari, M. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan*. 586–596.
- He, Q., & Wang, H. (2024). *Fostering emotional well-being in adolescents : the role of physical activity , emotional intelligence , and interpersonal forgiveness*. May, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1408022>
- Ilmiah, J. P., Noviadi, R., Budiningsih, T. E., & Martiarini, N. (2020). *Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Semarang Abstrak Keywords : 2020*
- Indah, N., Sari, K., Nur, M., Nurdin, H., & Sulastri, T. (2023). *The Relationship Between Game Online Addiction and The Tendency for Verbal Agressiveness in Multiplayer Online Battle Arena*. 3(5), 685–694.
- Indonesia, I. S., & E-mail, S. (2019). *A conceptual framework for qualitative research: A*. 10(2). <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2447>
- Jadwiszczak, M., Wawrzyniak, S., & Pezdek, K. (2025). *More than movement : a systematic review of moral and social development in adolescents physical education*.
- Januari, N., Pada, A., Sekolah, R., & Pertama, M. (2024). *SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah*. 3(1), 166–175.
- jhon w. cresswell. (n.d.). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*.
- Karakter, J. P., Studi, P., Fakultas, P., & Bosowa, U. (2025). *Analisis Perilaku Agresif pada Remaja dari Keluarga Broken Home di Kota Makassar*. 5(2), 514–519. <https://doi.org/10.56326/jpk.v5i2.7084>
- Keperawatan, J., & Bhakti, K. (2024). *Kecanduan game online terhadap perilaku agresif Pendahuluan Metode*. 10(1), 54–60.

- Kurnia, I., Putra, F. K., Rahayu, P. P., & Sugiarti, R. (2023). *Interaksi Sosial Pecandu Game Online : Studi Kasus Siswa SMA di Kabupaten Pematang*. 7, 24547–24551.
- Li, J. (2023). *Dampak Kekerasan Media terhadap Anak dan Remaja Agresi*. 18, 70–76.
- Novrialdy, E., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2020). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions*. 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nur, M., Ilahi, I., & Musdalifah, R. (2024). *Karakteristik Perkembangan Anak Dan Remaja Dan Penerapannya Dalam Pendidikan*. 3(2), 60–74.
- Ondeng, S., & Rahman, U. (2025). *Ragam Variabel dan definisi Operasional Penelitian Pendidikan : Implikasi Metodologis Pendidikan Islam dan Pendidikan Matematika*. 1(2), 80–88.
- Perilaku, D., Pada, A., & Smk, S. (2025). *I 2 I, 2*. 5(4), 1468–1477.
- Pontes, H. M., Kira, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). *Konseptualisasi dan Pengukuran DSM-5 Gangguan Bermain Game Internet : Perkembangan IGD 20 Tes*. 9. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). *Kecanduan game online pada remaja ditinjau dari keberfungsian keluarga dan regulasi diri pendahuluan Kemajuan teknologi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat . Salah satu produk teknologi yang banyak digunakan yaitu internet . Berbagai data dan inf*. 016, 77–83.
- Psikologi, F., Area, U. M., Aulia, S., & Chandra, A. (2022). *JOUSKA : Jurnal Ilmiah Psikologi Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan Correlation Between The Online Game Addiction With Aggressive Behavior In Teens In The Mabar Hilir Of Medan City*. 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1101>
- Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). *Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online*. 1–10.
- Rahmat, C. P., Ilahi, F. N., Cahyo, G. N., & Sugara, H. (2024). *Perilaku agresif pada remaja : dampak dan pencegahannya*. 7(3), 21–26.

<https://doi.org/10.26539/terapeutik.732700>

Rahmat Muhazir, T. T. (2023). *Kecanduan game online dan identitas diri, interaksi sosialserta perilaku agresif remaja*. 6, 1621–1629.

Rahmayani, A. N., & Rinaldi, R. (2024). *Hubungan Emotional Dysregulation dengan Kecanduan (Adiksi) Game Online Pada Mahasiswa Laki-laki Universitas Negeri Padang*. 2(2), 281–286.

Ramadhoni, R., & Kholidin, F. I. (2025). *Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental , Interaksi Sosial , dan Prestasi Akademik*. 5(5). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>

Ranganathan, P., & Caduff, C. (2023). *Designing and validating a research questionnaire - Part 1*. 1–4. <https://doi.org/10.4103/picr.picr>

Remaja, P., & Permasalahannya, D. A. N. (2020). *No Title*. 1(1), 116–133.

Rowicka, M. M., & Romano, D. (2023). *Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour ? Adding narcissism , self-esteem and PEGI ratings to the debate*. July, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1155807>

Sabintoe, D. N., Soetjningsih, C. H., Psikologi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). *Hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresif pada siswa smk*. 17(2), 707–715.

Salsabila, B. P., & Haryati, O. (2023). *Adiksi Game Online Meningkatkan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja Online Game Addiction Increases Risk of Violent Behaviour In Adolescents menekan kejadian kekerasan . Jika kejadian ini*. 3, 1–8. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048>

Sari, N. M., & Falah, F. (2024). *Dan jenis kelamin pada siswa yang bermain*. 93–105.

Shafa, E. (2026). *Hubungan Antara Kontrol diri dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP*. 11.

Simanjuntak, S., Simbolon, F. P., Hutapea, F. C., Pendidikan, P., Kristen, A., Agama, I., & Negeri, K. (2025). *Karakteristik Perkembangan Kognitif Sosial dan Moral pada Masa Remaja dan Dewasa*. 2.

Siregar, R. H., Albina, M., Islam, U., Sumatera, N., Baru, K., & Serdang, K. D.

(2025). *Menjelaskan cara menganalisis data dalam*. 3(6).

Sugiyono. (n.d.-a). *Sugiyono 2020 (Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).pdf*.

Sugiyono. (n.d.-b). *Sugiyono 2023 (Metode penelitian kuantitatif, kualitatif)*.

Tinggi, S., Administrasi, I., & Pelayanan, K. (n.d.). *Kualitas pelayanan masyarakat dilihat dari aspek tangible (berwujud) pada puskesmas tanta kecamatan quality of service the public views of the tangible aspects of the (intangible) in health tanta subdistrict centers tanta tabalong regency*. 3(2).

Tubangge, G. M. (2025). *Hubungan pola asuh otoriter dengan perilaku agresif pada pemain game free fire usia anak di kabupaten poso*. 5(3), 3073–3082.

Warid, G. K., Yuliawan, D., & Lusianti, S. (2024). *Indikator Aktivitas Fisik Pada Remaja Dilihat Dari Tingkat Kecanduan Game Online Indicators Of Physical Activity In Adolescents Seen From The Level Of Online Game Addiction...2(01)*, 41–49.

Wihantama, A., & Purnomo, J. T. (2022). *Guineda Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja*. 9623, 422–432.

Wulandari, A. (n.d.). *Terhadap masalah kesehatan dan keperawatannya*. 39–43.

Yulianingrum, P. (2024). *Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga*. 2(1).