

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERKONTEN KEKERASAN TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS IX SMP N 3 SAWIT

THE EFFECT OF INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAME WITH VIOLENCE CONTENT ON THE AGGRESSIVE BEHAVIOR OF IX GRADE STUDENTS IN SMP N 3 SAWIT

Oleh: Liena Putri Perdana, Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta liena.putri2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* berkonten kekerasan terhadap perilaku agresif siswa kelas IX SMP N 3 Sawit. Metode penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMP N 3 Sawit. Kemudian didapatkan sampel penelitian sebanyak 119 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan 2 skala, yaitu intensitas bermain *game online* berkonten kekerasan, skala perilaku agresif dan 1 angket tertutup. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa berada pada kategori sedang sebanyak 101 siswa (84,9%), sedangkan tingkat perilaku agresif pada siswa berada pada kategori sedang sebanyak 106 siswa (89,1%).

Kata kunci: intensitas, *game online*, perilaku agresif

Abstract

This purpose of the research was to see the effect of the intensity of playing online games on violence against the aggressive behavior of grade IX students of SMP N 3 Sawit. The research method used is ex post facto. The research subjects were all students of class IX SMP N 3 Sawit. Then the research sample was obtained as many as 119 students. The data collection technique used 2 scales, namely the intensity of playing online games with violence, a scale of aggressive behavior and 1 closed questionnaire. The data were analyzed using descriptive analysis and simple regression analysis. The results showed that the intensity of playing online games on students was in the moderate category as many as 101 students (84.9%), while the level of aggressive behavior in students was in the moderate category as many as 106 students (89.1%).

Keywords: intensity, online games, aggressive behavior

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut semua orang untuk teliti memilah dan memilih berbagai informasi yang akan didapatkan. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Salah satu manfaat positif internet yaitu sebagai media informasi, para siswa kini dapat dengan mudah mengakses berbagai macam informasi hanya melalui internet. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet salah satunya *game online*. Tidak lagi

sama dengan game yang dibuat dulu, kini *game* mengalami perkembangan yang pesat salah satunya yaitu *game online*, untuk memainkan *game* ini diharuskan para pemain untuk mempunyai koneksi internet.

Dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan ini remaja yaitu *game online*, *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Pengguna *game online* di Indonesia untuk *Game*

Garena Free Fire hingga saat ini (Agustus 2019), telah diunduh lebih dari 100 juta pengguna. Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan *game online*. *Gamer* mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain *game online*. Pada umumnya orang yang ketergantungan *game online* ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata (Ningtyas, 2012: 27).

Perilaku agresif dapat dipahami sebagai segala bentuk perilaku yang bertujuan untuk melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perilaku tersebut, baik secara fisik maupun psikis (krahe, 2005: 16-17). Teori belajar sosial menurut Bandura juga dapat menjelaskan bagaimana agresivitas sebagai tingkah laku sosial yang dipelajari (Sarwono, 2009: 150). Menurut Margaret Mead yang melihat bahwa peperangan sebagai salah satu agresivitas adalah dipelajari (Sarwono, 2009: 151).

Tidak seperti media lainnya, seperti acara televisi atau video, *game online* memungkinkan seseorang untuk memainkan peran aktif dalam melakukan kekerasan. Dalam permainan *game online* setiap tindakan atau perilaku *gamer* akan diberikan sebuah imbalan langsung kepada pemain yaitu berupa kemenangan/naik level, berbeda dengan media lain yang tidak memberikan timbal balik kepada penggunanya. Kebiasaan *game online* yang tidak dibatasi bisa menjadikan anak berperilaku kurang peduli

terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan apa yang sedang terjadi di sekitarnya karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada perilaku agresif yang ditunjukkan oleh anak. Terlebih lagi jika *game online* yang digunakan banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas. Jenis *game online* yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas dikhawatirkan berpengaruh pada pembentukan perilaku agresif anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IX di SMP N 3 Sawit siswa tersebut mengatakan bahwa mereka bisa bermain *Game Free Fire* 2-3 jam dalam sehari atau bahkan bisa lebih, siswa tersebut juga mengatakan jika sedang asyik bermain tiba-tiba diganggu maka respon mereka akan marah, mereka juga mengungkapkan bahwa sering sekali mengeluarkan kata kasar atau saling mengejek di dalam obrolan daring/*voice chat* selama permainan. Tidak hanya mewawancarai siswanya tapi juga guru BK di sana juga diwawancarai, berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK tersebut mendapatkan laporan dari salah satu wali murid jika anaknya terlihat jarang belajar, saat di kelas juga terlihat mengantuk dan tidak fokus pada pelajaran akibatnya nilainya juga ikut menurun, diketahui jika anak tersebut terlalu sering bermain *handphone* dirumah hingga lupa waktu, pernah suatu kali orang tua siswa tersebut mencoba untuk menyita *handphone* siswa tersebut, alhasil siswa tersebut malah marah-marah dan membentak orang tuanya dan meminta untuk mengembalikan *handphonenya*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017: 14) metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian yang bersifat *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut kembali ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku yang dapat menimbulkan kejadian tersebut (Sugiyono, 2010:7).

Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP N 3 Sawit beralamat di Bendosari, Bendosari, Kec. Sawit, Kab. Boyolali Prov. Jawa Tengah. Waktu penelitian adalah bulan Juli sampai Agustus 2020.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMPN 3 Sawit siswa kelas IX di SMPN 3 Sawit yang berjumlah 216 siswa. Kemudian didapatkan sampel penelitian menggunakan rumus Slovin menjadi 119 siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala. Skala yang akan digunakan adalah *skala likert* dan angket tertutup, dalam penelitian ini terdapat 2 skala dan 1 angket tertutup. Menurut Sugiyono (2017: 93) *skala likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Teknik Analisis Data

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017: 147).

1. Uji Prasyarat Analisis

Untuk menguji hipotesis dengan teknik analisis regresi sederhana, ada pun syarat yang harus dipenuhi antara lain melalui analisis deskripsi data yang meliputi modus, median, mean dan standar deviasi.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Kolmogorov-smirnov* dengan memanfaatkan *software SPSS 21*.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat berbentuk linier atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah dengan uji F.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan setelah uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Intensitas Bermain *Game Online*

Hasil penelitian secara keseluruhan dari pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif siswa kelas IX SMP N 3 Sawit, penelitian ini diukur dengan 119 responden dan 68 butir pernyataan dengan rentang skor 1 – 4. Skala terdiri dari empat alternatif jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Skala ini terdiri dari pernyataan-pernyataan yang bersifat *favorable* dan *unfavourable*.

Tabel 1. Hasil Interpretasi Frekuensi Kategori Intensitas Bermain *Game Online*

N o	Rumus	Katego ri	Frekuen si	Persent ase
1	$X < 33,62$	Rendah	10	8,4
2	$33,62 \leq X \leq 70,37$	Sedang	101	84,9
3	$X > 70,37$	Tinggi	8	6,7
Total			119	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* dari 119

siswa berada pada kategori rendah sebanyak 10 siswa (8,4%), kategori tinggi sebanyak 8 siswa

(6,7%). Dengan hasil interpretasi kategori sedang dimana X lebih besar sama dengan 33,62 dan X kurang dari sama dengan 70,37 sebanyak 101 siswa (84,9%). Hasil ini terlihat ketika siswa mengisi angket intensitas bermain game dan responden rata rata memilih jawaban “sesuai” untuk pernyataan unfavorable dan “tidak sesuai” untuk pernyataan favorable maka masing-masing pernyataan akan mendapatkan nilai skor 2. Contoh pernyataan unfavorable “Saat lapar/jam

makan saya akan berhenti bermain” dan responden memilih jawaban “sesuai”, contoh pernyataan favorable “Saya suka menghabiskan uang untuk membeli item di dalam *Game Free Fire*” dan responden memilih jawaban “tidak sesuai”. Dengan demikian kemudian diinterpretasikan ke dalam 3 kategori, maka intensitas bermain *game online* dalam kategori sedang.

b. Perilaku Agresif

Tabel 2. Hasil Interpretasi Frekuensi Kategori Perilaku agresif

N o	Rumus	Katego ri	Frekue nsi	Perse ntase
1	$X < 47,62$	Rendah	7	5,9
2	$47,62 < X < 90,80$	Sedang	106	89,1
3	$X > 90,80$	Tinggi	6	5
Total			119	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa perilaku agresif dari 119 responden berada

pada kategori rendah sebanyak 7 siswa (5,9%), kategori tinggi sebanyak 6 siswa (5%). Dengan hasil interpretasi kategori sedang dimana X lebih besar sama dengan 47,62 dan X kurang dari sama dengan 90,80 sebanyak 106 siswa (89,1%). Hasil ini terlihat ketika siswa mengisi angket intensitas bermain game dan responden rata rata memilih jawaban “sesuai” untuk pernyataan unfavorable dan “tidak sesuai” untuk pernyataan favorable maka masing-masing pernyataan akan mendapatkan nilai skor 2. Contoh pernyataan unfavorable “Saya tidak membalas apapun perlakuan teman saya” dan responden memilih jawaban “sesuai”, contoh pernyataan favorable “Saya berteriak-teriak saat kalah dalam *Game Free Fire*” dan responden memilih jawaban “tidak sesuai”.

c. Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Tabel 3. Output Uji Normalitas Intensitas

Bermain *Game Online*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Intensitas	Agresif
N		119	119
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51,99	69,21
	Std. Deviation	12,250	14,394
	Absolute	,059	,074
	Positive	,059	,074
Most Extreme Differences	Negative	-,041	-,067
	Kolmogorov-Smirnov Z	,643	,802
Asymp. Sig. (2-tailed)		,803	,541

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online*

memiliki nilai signifikansi sebesar 0,803. Selanjutnya untuk perilaku agresif memiliki nilai signifikansi sebesar 0,541. Hal tersebut menunjukkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal karena nilai signifikansi intensitas bermain *game online* dan nilai signifikansi intensitas perilaku agresif lebih besar dari 0,05 yaitu $0,803 > 0,05$ dan $0,541 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Tabel 4. Output Uji Linieritas Intensitas

Bermain *Game Online* dan Perilaku agresif

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresif	(Com bined)	17467,965	43	406,232	4,364	,000
	Bet ween	12712,284	1	12712,284	136,558	,000
	Linear					
	Gro Deviat	4755,680	42	113,230	1,216	,227
	ups ion					
	Inte from					
	nsit Linear					
	as ity					
	Within Groups	6981,783	75	93,090		
	Total	24449,748	118			

Berdasarkan analisis diatas didapatkan nilai $F = 1,216$ dan nilai $p = 0,227$. Sesuai dengan syarat suatu data dikatakan linier apabila nilai $p > 0,05$ maka penelitian ini linier karena nilai $p = 0,227 > 0,05$. Selanjutnya ditemukan nilai F_{table} pada tabel *Distribution Table* nilai $F_{0,05}$ yaitu 1,55. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa data dalam penelitian ini dinyatakan linier secara signifikan antara variabel intensitas bermain *game online* (X) dengan variabel perilaku agresif (Y).

3. Uji Hipotesis

Tabel 5. Persamaan Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25,157	4,020		6,259	,000
Intensitas Bermain Game Online	,847	,075	,721	11,257	,000

a. Dependent Variable: Perilaku _Agresif

Nilai positif pada koefisien regresi yaitu sebesar 0,847 menunjukkan bahwa meningkatnya intensitas bermain *game online* dapat menaikkan perilaku agresif siswa. Model regresi ini memiliki arti bahwa diperkirakan setiap peningkatan 1 digit

pada X atau intensitas bermain *game online*, maka perilaku agresif (Y) akan naik sebesar 0,847. Koefisien regresi tersebut bernilai positif yakni 0,847, maka jika tidak ada intensitas bermain *game online*, maka nilai perilaku agresif siswa sebesar 25,157. Dengan demikian, arah pengaruh variabel intensitas bermain *game online* (X) terhadap variabel perilaku agresif (Y) adalah positif.

Tabel 6. Uji Korelasi

Uji Korelasi

Correlations

		Intensitas Bermain Game Online	Perilaku agresif
Intensitas Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	,721**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	119	119
	Pearson Correlation	,721**	1
Perilaku agresif	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	119	119

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Hasil Analisis SPSS 21, 2020

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa, hasil korelasi antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif menunjukan angka koefisien korelasi *pearson product moment* sebesar 0,721**. Artinya besar korelasi atau ada pengaruh antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif sebesar 0,721 atau tingkat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif adalah kuat.

a) Analisis Regresi Sederhana

Tabel 7. Nilai Korelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,721 ^a	,520	,516	10,016

a. Predictors: (Constant), Intensitas_Bermain _Game_Online

b. Dependent Variable: Perilaku _Agresif

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan nilai R Square atau koefisien determinan sebesar 0,520. Hal ini menunjukan bahwa variabel intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh sebesar 52% terhadap perilaku agresif siswa, selanjutnya 48% perilaku agresif siswa dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Intensitas bermain *game online* berkonten kekerasan (X) terhadap perilaku agresif (Y) siswa kelas IX di SMP N 3 Sawit. Oleh

karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Kontribusi intensitas bermain *game online* dari keseluruhan terhadap tingkat perilaku agresif sebesar 52%, sedangkan 48% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dianalisis. Variabel lainnya yang tidak dianalisis dalam penelitian ini, misalnya variabel konformitas teman sebaya, pola asuh orang tua, dan sebagainya.

Myers (2012: 253) berpendapat bahwa konformitas merupakan perubahan perilaku atau kepercayaan seseorang akibat tekanan yang diterima dari kelompok melalui pemenuhan, kepatuhan dan penerimaan. Variabel lainnya yang dapat mempengaruhi perilaku agresif anak yaitu pola asuh orang tua. Perilaku yang diperlihatkan anak merupakan hasil belajar dari mengamati perilaku orang tua mereka. Sesuai dengan teori dari Bandura mengenai teori belajar sosial dimana anak mengembangkan perilakunya melalui proses *modelling* yaitu meniru perilaku model (Mashar, 2011: 21).

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui, bahwa pemain *game online* terbanyak didominasi oleh laki-laki dibandingkan perempuan. Selanjutnya dalam penelitian ini item pernyataan yang memiliki skor tertinggi pada skala intensitas bermain *game online* yaitu item nomer 12 dengan pernyataan “saya bangga ketika berhasil naik level”. Memiliki total skor sebanyak 349

termasuk ke dalam item *favorable*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bangga ketika berhasil naik level saat bermain *game online*.

Untuk bisa menaikkan level dalam bermain *game* ini pastinya dibutuhkan sebuah usaha dan pengalaman dalam bermain, maka agar hal tersebut bisa tercapai siswa akan mengulangi permainan tersebut hingga mencapai pada tahap yang diinginkan oleh pemainnya. Oleh karena itu, sering menjadikan pemainnya menjadi kecanduan dalam permainan tersebut, hal ini

sejalan dengan pernyataan Young (1996), bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game* dan tidak dapat mengendalikan atau mempunyai kekuatan untuk menghentikan kebiasaannya dalam bermain *game* setiap harinya.

Selanjutnya pada penelitian ini menunjukkan jika perilaku agresif siswa laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan perempuan. Pada pernyataan tentang perilaku agresif ini terdapat item pernyataan yang memiliki skor tertinggi dengan skor total 286 pada item nomer 2 dengan pernyataan “saya malas membalas chat/telfon ketika bermain *game*”. Hal ini menunjukan jika siswa cenderung mengabaikan orang lain disaat sibuk bermain *game*.

Saat orang sedang sibuk bermain tiba-tiba diganggu maka akan timbul perasaan emosi yang kemudian dapat menimbulkan perilaku agresif seperti marah, berkata kasar, mendorong dan lain sebagainya. Begitu juga dengan orang yang didiamkan oleh pelaku akan memiliki perasaan yang sama yaitu kesal dan marah. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Supriyo (2008: 68),

bahwa ada unsur-unsur dan ciri perilaku agresif antara lain (1) ada individu yang menjadi pelaku,

(2) ada individu yang menjadi korban, (3) korban tidak menerima tingkah laku si pelaku.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya pada intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel intensitas bermain *game online*

berkonten kekerasan terhadap perilaku agresif siswa. Dilihat dari nilai konstanta sebesar 25,157 dan nilai koefisien regresi prediktor sebesar 0,847 dengan persamaan regresi liniernya yaitu $Y = 25,157 + 0,847X$. Nilai R Square atau koefisien determinan sebesar 0,520. Hal ini menunjukan bahwa variabel intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh sebesar 52% terhadap perilaku agresif siswa, selanjutnya 48% perilaku agresif siswa dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk peneliti berikutnya agar tidak terbatas pada variabel perilaku agresif. Bisa menambahkan variabel lain yang ada pengaruhnya dengan bermain *game online*.

2. Bagi Guru BK

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan mampu memberikan layanan yang bersifat

preventif baik dengan bimbingan kelompok atau klasikal, sehingga dapat mencegah perilaku agresif siswa di masa depan. Namun, jika siswa tersebut sudah bermasalah maka guru BK dapat memberikan layanan yang bersifat kuratif biasanya diberikan secara individu dalam bentuk konseling.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua sebaiknya memperhatikan anak ketika bermain *game online*, dan tidak membebaskan anak untuk bermain *game* setiap hari, lebih baik orang tua bisa manajemen waktu anak saat bermain *handphone* dalam sehari-hari, selain itu orang tua juga harus memperhatikan perilaku yang timbul pada anak saat bermain *game/handphone*.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran untuk siswa agar dapat membagi waktu bermain dan kegiatan lain dengan baik. Selain itu siswa diharapkan bisa memilah dampak yang baik dan dampak buruk yang didapat dari bermain *game online* atau *handphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Krahe, B. (2005). *Perilaku agresif : buku panduan psikologi sosial*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyani Soetjipto). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ningtyas, S.D.Y. (2012). Hubungan Self Control dan Internet Addiction Pada Mahasiswa.

Journal of Social and Industrial Psychology. 1, 25-30.

Pratnyawan, A. & Rachmanta, R.D. (30 Agustus 2019). 7 Game Populer Android Terbaik Agustus 2019, Game Baru Langsung.

Mashar, R. (2011). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Jakarta: Kencana.

Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial Buku 1. Edisi Kesepuluh*. (Terjemahan Aliya Tusyani, Lala Septiani Sembiring, Petty Gina Gayatri, Putri Nurdina Sofyan). Jakarta: Salemba Humanika.

Pratnyawan, A. & Rachmanta, R.D. Diambil tanggal 26 November 2019 dari <https://www.hitekno.com/games/2019/08/30/090000/7-game-populer-android-terbaik-agustus-2019-game-baru-langsung-melesat>.

Sarwono, S.W. & Meinarno, E.A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Sugiyono, M.P.P. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Supriyo. (2008). *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang: CV. Niew Setapak.

Young, K.S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37, 355-372.