#### **ARTIKEL**

# HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESI SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII DI SMPN 1 GURAH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2017/2018



#### Oleh:

UKTA MAULANA IQBAL HAQ NPM: 11.1.01.01.0302

### Dibimbing oleh:

- 1. Dra. Endang Ragil WP, M. Pd
  - 2. Lailatul Arofah, M. Pd

# PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2018



# SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

#### Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap

: Ukta Maulana Iqbal Haq

**NPM** 

: 11.1.01.01.0302

Telepun/HP

: 0812-8997-4308

Alamat Surel (Email)

: blake.faiz@gmail.com

Judul Artikel

: Hubungan Antara Game Online dengan Perilaku Agresi

Siswa Laki-laki Kelas VIII di SMPN 1 Gurah Kabupaten

Kediri Tahun Ajaran 2017/2018

Fakultas – Program Studi

: FKIP - Bimbingan dan Konseling

Nama Perguruan Tinggi

: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Alamat Perguruan Tinggi

: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kota Kediri

#### Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
an		
100		/W//
7777	- Ille	(///-
Dra. Endang Ragil WP, M. Pd	Laelatul Arofah, M. Pd	Ukta Maulana Iqbal Haq
NIDN. 0726125801	NIDN. 0722069101	NPM. 11.1.01.01.0302



## HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESI SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII DI SMPN 1 GURAH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2017/2018

UKTA MAULANA IQBAL HAQ
11.1.01.01.0302
FKIP – Bimbingan dan Konseling
blake.faiz@gmail.com
Dra. Endang Ragil WP, M. Pd<sup>1</sup>, Lailatul Arofah, M. Pd<sup>2</sup>
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

#### **ABSTRAK**

**UKTA MAULANA IQBAL HAQ :** Hubungan Antara Game Online dengan Perilaku Agresi Siswa Laki-laki Kelas VIII di SMPN 1 Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2017/2018, Skripsi, Bimbingan dan Konseling, FKIP UN PGRI Kediri, 2018

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan bahwa dengan mengunjungi warnet, kita bisa memainkan banyak game. Bahkan sering kita jumpai pelajar bolos dari sekolah hanya demi bermain game online. Seperti yang terjadi di SMPN 1 Gurah Kab. Kediri. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang sudah memiliki gadget, sehingga mereka dengan mudah mengakses game online di gadget mereka. Selain itu. tidak sedikit dari mereka yang berperilaku agresif, seperti mengolok teman, main tangan, dan sering berkata kasar kepada lawan bicara mereka.

Permasalahan pada penelitian ini adalah adakah hubungan antara *game online* dengan perilaku agresi siswa laki-laki kelas VIII SMPN 1 Gurah Kab. Kediri Tahun Ajaran 2017/2018 ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian *korelasional*, dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 45 siswa laki-laki dari populasi 356 siswa pada kelas VIII di SMPN 1 Gurah Kabupaten Kediri. Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data statistik korelasi *Product Moment*.

Sesuai dengan hasil angket yang telah diberikan mengenai hubungan *game online* dengan perilaku agresi siswa laki-laki menunjukkan hasil yaitu dengan menggunakan uji statistik *Corelation Pearson Product Moment* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) = 0, 000 < 0, 05 dan 0, 000 < 0, 05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada hubungan antara *game online* dengan perilaku agresi siswa laki-laki kelas VIII di SMPN 1 Gurah Kab. Kediri tahun ajaran 2017/2018

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini, agar perilaku agresi siwa laki-laki berkurang, maka yang dapat dilakukan setidaknya mengurangi penggunaan *game online* maupun *offline* yang dapat meningkatkan perilaku agresi siwa. Karena jika dianalisis lebih lanjut semakin tinggi tingkat bermain *game online* siswa maka akan semakin tinggi pula perilaku agresi siswa tersebut.

Saran yang dapat diberikn yaitu dalam penggunaan game online maupun offline lebih baik dibatasi dalam penggunaannya. Karena jika tidak dibatasi maka dapat menyebabkan ketergantungan dan kecanduan terhadap game. Karena tugas siswa belajar, maka dalam lingkup sekolah harusnya tidak diperbolehkan membawa gadget dan jam kunjungan warnet juga diberikan peraturan untuk anak sekolah.

**KATA KUNCI**: game online, perilaku agresi siswa laki-laki



#### I. LATAR BELAKANG

Di era modernisasi sekarang ini, kekerasan dikalangan pelajar atau remaja baik SMP maupun SMA yang terjadi di mana saja, tidak peduli di lingkungan sekolah maupun di tempat dimungkinkan karena adanya faktor yang mempengaruhi agresivitas mereka. Kekerasan yang terjadi di kalangan pelajar biasa disebut dengan tawuran. Tawuran antar-pelajar sudah sering terjadi. Tawuran disebabkan karena masalah biasanya sepele, misalnya karena salah paham, menjelekkan sekolah lain, dan sebagainya.

Menurut Ali (2012: 9) rentang usia remaja dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Masa remaja sering dianggap sebagai periode "badai dan topan", yaitu suatu masa di mana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Meningginya emosi terutama karena mereka berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi mereka baru. sedangkan selama masa kanak-kanak ia mempersiapkan kurang diri untuk menghadapi keadaan-keadaan itu. Tidak semua remaja mengalami masa badai dan tekanan, namun sebagian besar mengalami ketidakstabilan emosi dari waktu ke waktu sebagai konsekuensi usaha penyesuaian diri terhadap pola perilaku baru dan harapan sosial baru. Dalam menghadapi emosional tersebut, tidak sedikit remaja yang mereaksinya secara *depensif*, sebagai upaya untuk melindungi kelemahan dirinya. Reaksi itu tampil dalam tingkah laku *malajusment*, perilaku-perilaku tersebut adalah perilaku agresi.

Siswa atau tentunya pelajar memiliki kewaiiban utama dalam menghadapi rutinitas, diantaranya yaitu belajar, berbakti pada orang tua, patuh pada guru dan mengisi waktu dengan kegiatan-kegiatan yang positif. Tetapi kenyatannya saat ini banyak kekerasan yang terjadi di kalangan pelajar baik itu secara individu maupun kelompok dengan kualitas yang semakin meningkat.

Menurut Ni'am (dalam VIVAnews, 2013) menyimpulkan dalam tahun 2010 tercatat ada 102 kejadian tawuran dengan korban meninggal 17 orang. Sementara tahun 2011 menurun hanya ada 96 kasus dengan korban meninggal 12. Dan untuk tahun 2012 ada 103 kasus tawuran dengan jumlah korban tewas 17 orang. Menurut data yang diperoleh dari layanan pengaduan masyarakat Komnas Anak tersebut, dari 139 kasus tawuran yang kebanyakan berupa kekerasan antar pelajar tingkat sekolah menengah pertama dan sekolah 12 menengah atas itu diantaranya menyebabkan kematian".



Berikut merupakan data tawuran menurut KPAI (dalam Tempo, 2013) yang terjadi di Jabodetabek yaitu pada tahun 2010 terjadi 102 kasus dengan jenis luka ringan 54, luka berat 31, meninggal dunia 17 orang. Pada tahun 2011 tercatat 96 kasus dengan jenis luka ringan 62, luka berat 22, meninggal dunia 12 orang. Sedangkan pada tahun 2012 terjadi 103 kasus dengan korban luka ringan 48, luka berat 39, meninggal dunia 17.

Sedangkan untuk tingkat pendidikan pelaku tawuran pada tahun 2010 yaitu tingkat SD sebanyak 4 orang, SMP 24 orang, dan SMA sebanyak 43 orang. Pada tahun 2011 untuk tingkat SD adalah 3 orang, SMP 37 orang, dan SMA lebih sedikit dari tahun 2010 yaitu sebanyak 32 orang. Sedangkan pada tahun 2012 tingkat SD sebanyak 2 orang, SMP 37 orang dan SMA lebih sedikit dari tahun sebelumnya yaitu dengan jumlah 28 orang pelaku kekerasan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi agresi remaja adalah faktor permainan pada game/game online ataupun televisi yang menampilkan tayangan kekerasan. Remaja, baik anak perempuan maupun laki-laki yang bermain video game kekerasan selama beberapa tahun cenderung menjadi lebih agresif terhadap orang lain. Ini terlihat dari perilaku mereka di sekolah yang cenderung bereaksi agresif terhadap provokasi yang tak disengaja seperti, seseorang tak sengaja menabrak anak yang sering bemain *video game* kekerasan.

Menurut Poetoe (2012), game online adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan dimainkan di dalam PC atau laptop serta menggunakan media internet. Sehingga user dari berbeda tempat pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer.

Dari sekian banyak jenis permainan dalam game online yang menjadi kegemaran remaja adalah game dengan genre kekerasan, dan mengajarkan para pemain game untuk menikmati kekerasan lewat keikutsertaan aktif sebagai pengendali permainan. Dalam permainan tersebut, nilai yang tinggi justru diperoleh lewat sikap yang agresif dan penggunaan kekerasan secara sistematis. Dengan cara ini pemain merasa bahwa kekerasan memperoleh ganjaran (reward) kekerasan lebih tinggibakan yang memperoleh imbalan yang tinggi pula.

Berdasarkan survei yang dilakukan, Indonesia adalah salah satu negara terbesar dalam penggunaan *game online* dan menariknya, para *gamers* yaitu sebutan untuk para pemain *game online*,



rata-rata adalah anak berusia di bawah umur laki-laki maupun perempuan. Hanya dengan mengunjungi warnet, bisa kita lihat banyak sekali anak-anak yang sedang memainkan berbagai macam game. Bahkan sering kita jumpai pelajar-pelajar bolos dari sekolah hanya demi bermain game online.

Salah satu survei yang dilakukan oleh liga *game* menunjukkan fakta yang sangat mengejutkan hampir 70-80% dari pembeli *iPad* adalah keluarga muda yang memiliki anak-anak berumur 5-12 tahun. Alasan mereka membeli iPad tersebut hanyalah untuk memenuhi permintaan anak-anak mereka yang sedang gemar memainkan game online. Sama halnya dengan facebook, sebagian besar pengguna facebook di Indonesia hanya memanfaatkannya untuk bermain game online yang tersedia. Hal ini sungguh memprihatinkan dan juga mengkhawatirkan jika para remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktunya dengan bermain game online. Jika mereka dibiarkan bebas bermain game online, bisa jadi yang ada di pikirannya hanya game sehingga kewajiban utama mereka sebagai pelajar menjadi terabaikan, begitu juga dengan cara berucap dan sikapnya menjadi kasar, berperilaku kurang sopan dan perilaku agresi meningkat.

Menurut Bandura (Sarwono, 2015: 146) agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial melalui pengamatan terhadap dunia. Sedangkan menurut Berkowitz (Sarwono, 2015: 148) menyatakan bahwa agresi merupakan bentuk perilaku yang dimaksud untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental.

Seperti yang terjadi di SMPN 1 Gurah Kabupaten Kediri, menurut hasil pada waktu PPL dan pengamatan pengamatan ulang di sekolah tersebut, berbincangan para siswa laki-laki lebih banyak membahas tentang game online. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang sudah memiliki gadget, sehingga mereka dengan mudah mengakses game online di gadget mereka. Selain itu. tidak sedikit dari mereka yang berperilaku agresif, seperti mengolok teman, main tangan, dan sering berkata kasar kepada lawan bicara mereka.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dengan bermain *video game* kekerasan dapat membuat anak cenderung lebih agresif terhadap orang lain. Sehingga peneliti merumuskan judul, "Hubungan antara *Game Online* dengan Perilaku Agresi Siswa Laki-laki Kelas VIII di SMPN 1 Gurah Kab. Kediri Tahun Ajaran 2017/2018".



Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu, "Adakah hubungan antara game online dengan perilaku agresi siswa laki-laki kelas VIII SMPN 1 Gurah Kab. Kediri Tahun Ajaran 2017/2018 ?"

#### II. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013: 8) pendekatan kuantitatif diartikan sebagai berikut:

Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel pengumpulan tertentu, menggunakan instrumen penelitian, analisis. yang bersifat data kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Hipotesis yang telah ditetapkan tersebut selanjutnya akan diuji melalui pengumpulan data lapangan. Untuk dapat mengumpulkan data, maka digunakan instrumen penelitian. Data yang sudah dikumpulkan, selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif atau inferensial, sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang telah dirumuskan terbukti atau tidak.

Penelitin ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif korelasional karena bertujuan untuk menemukan apakah ada hubungan yang signifikan diantara dua variabel *game online* dan perilaku agresi.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Gurah Kab. Kediri, dengan objek penelitian siswa kelas VIII yang berjumlah:

**Tabel 2.1 Jumlah Populasi Penelitian** 

No.	Kelas	Jenis Kelamin			
110.	Keias	L	P	Total	
1.	VIII A	17	23	40	
2.	VIII B	16	23	39	
3.	VIII C	17	22	39	
4.	VIII D	13	27	40	
5.	VIII E	14	26	40	
6.	VIII F	17	23	40	
7.	VIII G	15	24	39	
8.	VIII H	14	25	39	
9.	VIII I	14	26	40	
	JUMLAH	137	219	356	

Sumber : Bagian TU SMPN 1 Gurah Kab. Kediri

Dalam penelitian ini menggunakan probability sampling, teknik sampel simple random sampling berupa teknik penentuan sampel dengan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Menurut Arikunto (2008: 116) penentuan pengambilan sampel sebagai berikut:

Apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih tergantung sedikit banyaknya dari kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana, sempit luasnya wilayah



pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut sedikit banyakknya dana, dan besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti.

Dikarenakan faktor-faktor tersebut, peneliti mengambil kebijakan yaitu karena jumlah dari populasi adalah sebanyak 356 siswa, maka peneliti mengambil sampel sebanyak 12% dari populasi yaitu sebanyak 45 siswa dengan acuan diambil acak 5 siswa dari semua siswa laki-laki kelas VIII dari seluruh kelas sehingga mendapat jumlah 45 siswa laki-laki.

Norma keputusan dalam penelitian ini adalah dengan taraf signifikansi 5 % jika r-tabel  $\leq$  r-hitung, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

#### III. HASIL DAN KESIMPULAN

Data mengenai variabel *game* online disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Data Game Online Siswa

No.	Jumlah Skor	No.	Jumlah Skor
1	34	24	42
2	38	25	35
3	29	26	45
4	26	27	32
5	28	28	33
6	42	29	38
7	35	30	32
8	22	31	26
9	33	32	28
10	43	33	42
11	45	34	35
12	41	35	40
13	38	36	36
14	43	37	43
15	31	38	33

16	46	39	35
17	34	40	40
18	22	41	55
19	33	42	50
20	43	43	49
21	45	44	54
22	26	45	48
23	28		

Sedangkan untuk tabel distribusi frekuensi bermain game online sebgai berikut:

Table 3.2 Distribusi Frekuensi Bermain Game Online Siswa

No.	Kategori	Rentang	Jumlah
1	Tinggi	47 – 56	5
2	Sedang	36 – 46	18
3	Rendah	25 - 35	20
4	4 Sangat Rendah 14 – 24		
	Jumlah		

Data mengenai variabel perilaku agresi siswa disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 3.3 Data Perilaku Agresi Siswa

No.	Jumlah Skor	No.	Jumlah Skor
1	29	24	34
2	33	25	32
3	30	26	36
4	24	27	28
5	28	28	30
6	28	29	41
7	23	30	47
8	35	31	28
9	34	32	26
10	25	33	29
11	31	34	31
12	30	35	38
13	36	36	30
14	40	37	32
15	31	38	32
16	33	39	36
17	29	40	38
18	28	41	35
19	32	42	57
20	26	43	61
21	27	44	43
22	25	45	42
23	35		



Sedangkan untuk tabel distribusi frekuensi bermain game online sebgai berikut:

Tabel 3.4 Distribusi Frekuensi Perilaku Agresi Siswa

No.	Kategori	Rentang	Jumlah
1	Tinggi	74 - 88	-
2	Sedang	57 – 73	2
3	Rendah	40 - 56	5
4   Sangat Rendah   22 – 39			38
Jumlah			45

Berikut hasil uji normalitas data game online dan perilaku agresi siswa menggunakan uji Chi-Kuadrad :

Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas

#### **Test Statistics**

	game online	perilaku agresi		
Chi-Square	10.533 <sup>a</sup>	15.133 <sup>b</sup>		
Df	20	21		
Asymp. Sig.	.957	.816		

a. 21 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2,1.
b. 22 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2,0.

Dari tabel 3.5 dapat diambil kesimpulan bahwa menurut perhitungan program SPSS 16.0 hasil uji normalitas game online adalah sebesar 10, 533 dengan df sebesar 20 yaitu dalam tabel Chi Kuadrat sebesar 30, 143 dan nilai uji normalitas perilaku agresi sebesar 15, 133 dengan df 21 vaitu sebesar 31, 410 Sehingga nilai chi kuadrat yang dilambangkan dengan X<sup>2</sup> antara X<sup>2</sup><sub>hitung</sub> dan X<sup>2</sup><sub>tabel</sub> lebih kecil X<sup>2</sup><sub>hitung</sub>. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diambil adalah berdistribusi normal.

Hasil uji korelasi yang dilihat dari nilai *Pearson Corelation*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Pearson
Correlation

		game online	perilaku agresi
game online	Pearson Correlation	1	.514**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	45	45
perilaku agresi	Pearson Correlation	.514**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	45	45

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

Uji statistik dengan menggunakan uji Product Corelation Pearson Moment diperoleh nilai Sig.(2-tailed) = 0, 000 < 0, 05 dan 0, 000< 0, 05 yaitu pada perhitungan variable game online, nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansinya yaitu 0, 05. Dan pada variable perilaku agresi dengan taraf signifikansi 0, 05 hasil perhitungannya adalah 0, 000 sehingga kurang dari 0, 05. Hasil analisis menunjukkan rhitung yang sama antara game online dan perilaku agresi siswa yaitu sebesar 0,514 jika dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  0,294 maka r  $_{hitung}$  > r  $_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, artinya ada hubungan antara game online dengan perilaku agresi siswa laki-laki kelas VIII di SMPN 1 Gurah Kab. Kediri tahun ajaran 2017/2018.



#### IV. PENUTUP

Dengan adanya hubungan antara game online dengan perilaku agresi siswa laki-laki kelas VIII di SMPN 1 Gurah Kab. Kediri maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

#### 1. Bagi Sampel Penelitian

Sebagai seorang pelajar, kewajibannya adalah belajar. Mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, baik di lingkungan formal maupun non-formal dan mengurangi intensitas bermain terutama bermain *game online* yang dapat memberikan dampak buruk pada perilaku siswa.

#### 2. Bagi Guru BK

Bagi guru bimbingan dan konseling diharap dapat memberikan materi dan pendampingan mengenai belajar siswa sehingga siswa dapat tertarik dengan pelajaran dibandingkan dengan permainan game online yang dapat konsentrasi belajar mengganggu mengubah perilaku siswa menjadi agresif.

#### 3. Bagi Orang tua

Orang tua diharap mampu memberikan pengarahan dan bimbingan serta menanamkan nilai-nilai agama dan moral yang ada. Selain itu orang tua agar senantiasa memantau perkembangan anak supaya dapat mengetahui secara dini kegiatan yang dilakukan oleh anak agar tidak terjadi penyimpangan dan apabila

terjadi hal yang tidak diinginkan maka orangtua dapat segera mengambil tindakan penanganan segera terutama dalam perilaku anak-anaknya.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, dan Mohammad Asrori. 2012. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S.. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Melani, Devita. Studi Kasus Tentang
  Pengaruh Game Online Terhadap
  Agresivitas Remaja di Surabaya.
  Tersedia :
  http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe\_dg\_
  13896.html. Diakses pada 25
  Februari 2018.
- Muchtar, D. 2005. *Desain Game*. Artikel (tidak diterbitkan). Jakarta.
- Ni'am, Asrorun. 2013. *Tawuran*. (online). Tersedia: http://www.viva.co.id>berita>nasion al. Diakses pda 23 Januari 2018.
- Poetoe. (2012). *Game online sebagai* sahabat anak. (online).tersedia: http://putuananta.blogspot.com/2012 /03/game-online-sebagai-sahabatanak-anak.html. (diakses pada 23 Januari 2018)
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sarwono, S. W. *Psikologi Remaja*, Edisi Revisi. Jakarta : PT Raja Grafindo. 2015.