

## Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Regulasi Emosi dan Perilaku Agresif Siswa di SMP Al Azhar Prigen

Jeje Dwi Parwati<sup>1a</sup>, Laily Tiarani Soejanto<sup>\*1b</sup>, Ajeng Intan Nur Rahmawati<sup>1c</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Kanjuruhan, Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, kode pos 65148  
Jawa Timur, Indonesia

e-mail: <sup>a</sup>jejedwipa01110@gmail.com, <sup>b</sup>lailytiarani@unikama.ac.id, <sup>c</sup>ajengintan@gmail.ac.id

\* Corresponding Author.

Received: May 5, 2025; Revised: September 25, 2025; Accepted: December 23, 2025

**Abstract:** Penelitian dilatar belakangi oleh kondisi siswa yang perlu mengontrol emosi maupun perilaku ketika sedang disekolah dengan mengisi waktu jam kosong maupun istirahat dengan bermain *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan yang berkaitan antara intensitas bermain *game online* dengan regulasi emosi dan perilaku agresif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *ex-post facto*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII dan IX SMP Al Azhar Prigen Prigen dengan populasi sebanyak 168 siswa dan sampel sebanyak 120 siswa dengan teknik proportional random sampling. Variabel dalam penelitian ini yaitu intensitas bermain game (X1), regulasi emosi (Y1) dan perilaku agresif (Y2). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert. Berdasarkan hasil analisis diketahui subjek yang memiliki tingkat intensitas bermain permainan online terbanyak dengan jumlah frekuensi 44 dari 120 orang atau sebesar 36% dan berada pada rentang skor 34,3-41,2 termasuk kedalam kategori sedang yang artinya, siswa/I SMP Al Azhar Prigen memiliki intensitas bermain permainan online dengan tingkat intensitas bermain sedang. Hasil analisis teknik korelasi *pearson product moment* dengan *SPSS 20.0* didapatkan bahwa intensitas bermain permainan online memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan regulasi emosi dan perilaku agresif siswa dengan nilai  $p < 0,05$  yaitu 0,000. Nilai koefisien korelasi dengan nilai skor 0,027 untuk perilaku agresif semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi juga tingkat agresifitas yang ada di buktikan dengan arah korelasi positif (+), dan -0,742 untuk nilai regulasi emosi dengan ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang negatif (berlawanan arah) yang signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan regulasi emosi dan perilaku agresif siswa.

**Keywords:** intensitas bermain game online, regulasi emosi, perilaku agresif

**How to Cite:** Parwati, Jeje Dwi., Soejanto, Laily Tiarani., Rahmawati, Ajeng Intan Nur. (2025). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi dan Perilaku Agresif Siswa di SMP Al Azhar Prigen. *Psychotherapy, Counseling and Educational Journal*. 2(1), 20-26.



Copyright © 2025 (Jeje Dwi Parwati, Laily Tiarani Soejanto, Ajeng Intan Nur Rahmawati)

### Pendahuluan

Menurut riset We Are Social dan Hootsuite (2021), pengguna internet di Indonesia terus meningkat pesat, mencapai 202,6 juta orang pada Januari 2021. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat semakin tergantung pada teknologi untuk berbagai aktivitas, termasuk hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang paling populer saat ini adalah permainan game online, yang secara signifikan menarik perhatian kalangan remaja, khususnya para siswa. Fenomena ini menimbulkan berbagai pertanyaan tentang dampak intensitas bermain game online terhadap kehidupan emosional dan perilaku siswa. Game online, dengan berbagai genre dan fitur yang menarik, memiliki daya tarik yang sangat besar, baik sebagai sarana hiburan maupun sebagai alat untuk mengasah keterampilan tertentu. Namun, di balik popularitasnya, game online juga membawa potensi dampak negatif, khususnya jika dimainkan secara berlebihan (Yunalia dan Etika, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain game online dalam waktu yang lama dapat menyebabkan gangguan pada regulasi emosi siswa, seperti peningkatan agresivitas, kecemasan, serta penurunan kualitas interaksi sosial mereka.

Meskipun sebagian besar siswa memainkan game online sebagai sarana hiburan, intensitas yang tinggi dalam bermain game sering kali berhubungan dengan perubahan perilaku yang tidak diinginkan, seperti kecenderungan untuk menjadi lebih agresif. Penelitian oleh Nurazmi dkk. (2018) menunjukkan bahwa semakin lama seorang remaja bermain game online, semakin rendah kemampuan mereka dalam mengatur emosi, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hubungan sosial dan akademik mereka. Meskipun banyak penelitian yang membahas dampak negatif game online, terutama terkait dengan regulasi emosi dan perilaku agresif, terdapat beberapa celah dalam penelitian yang ada. Banyak penelitian sebelumnya fokus pada aspek kecanduan game online secara umum, namun masih sedikit yang secara spesifik mengkaji hubungan antara durasi permainan dan dampaknya terhadap regulasi emosi serta perilaku agresif pada siswa, khususnya di Indonesia. Penelitian yang ada cenderung terfokus pada remaja di luar negeri, dengan konteks budaya dan sosial yang berbeda, sehingga relevansi hasilnya dengan kondisi sosial budaya Indonesia perlu dipertimbangkan. Selain itu, belum ada studi yang mendalam yang menghubungkan intensitas bermain game online dengan aspek psikologis siswa di tingkat sekolah menengah di Indonesia secara langsung.

Fenomena penggunaan game online di kalangan siswa semakin meningkat, namun dampaknya terhadap regulasi emosi dan perilaku agresif seringkali diabaikan atau tidak dianggap sebagai masalah yang serius. Berdasarkan observasi peneliti, banyak siswa yang menghabiskan waktu istirahat bahkan jam kosong saat dikelas bermain game online pada handphone yang mereka bawa dan memainkannya secara bergerombol baik di kelas, kantin ataupun lapangan sekolah, bahkan hal ini tidak terjadi pada siswa saja tetapi juga siswi sehingga sangat jarang ditemui mereka beraktivitas tanpa gadget saat diluar jam pelajaran. Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya yang mungkin hanya mengukur kecanduan game secara umum tanpa memperhatikan kaitan langsung antara regulasi emosi dan perilaku agresif. Hasil penelitian Terok dkk., (2018) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berunsur kekerasan berhubungan dengan perilaku agresif siswa kelas X SMK Negeri 1 Tumpa. Hasil yang sama juga ditunjukkan penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Syam (2017) yang memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada anak di Banda Aceh. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online berunsur kekerasan maka semakin tinggi perilaku agresif, demikian juga sebaliknya. Selain itu, penelitian ini akan menghubungkan konteks lokal dengan

fenomena global, yang memberikan perspektif baru terhadap pemahaman tentang bagaimana game online mempengaruhi perilaku siswa di Indonesia, khususnya pada remaja sekolah menengah.

Urgensi penelitian ini sangat tinggi mengingat semakin meningkatnya jumlah siswa yang kecanduan game online, yang berpotensi merusak aspek psikologis dan sosial mereka. Permainan game online berunsur kekerasan yang terus berkembang dan semakin menarik perhatian para siswa dapat berdampak buruk pada regulasi emosi mereka, yang akhirnya berujung pada perilaku agresif. Dampak jangka panjang dari fenomena ini tidak hanya berpengaruh pada hubungan sosial, tetapi juga pada kualitas belajar dan perkembangan psikologis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana dampak bermain game online bisa dikelola dengan baik dan untuk merancang intervensi yang lebih efektif dalam mengatasi dampak negatifnya. a perkembangan anak mengalami hambatan, maka akan muncul beberapa kesenjangan dalam tumbuh kembang anak yang nantinya akan mengarah kepada hal yang negatif seperti kekerasan atau agresif. Menurut data yang dirilis Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA), dari bulan januari hingga februari 2024, terdapat 1993 kasus kekerasan terhadap anak. Angka tersebut bisa terus meningkat, terutama bila dibandingkan dengan kasus kekekerasan yang terjadi pada tahun 2023. Menurut Komisi Nasional Perlindungan anak (Komnas PA), pada tahun 2023 tercatat ada 3.547 laporan kasus kekerasan terhadap anak. Menurut KPAI, dari januari hingga agustus 2023, telah terjadi 2.355 kasus pelanggaran terhadap hak anak-anak. Dari total tersebut 861 kasus terjadi di institusi pendidikan. Dengan rincian, terdapat 487 kasus anak sebagai korban kekerasan seksual, 236 kasus korban kekerasan fisik dan psikis, 87 kasus korban bullying, 27 kasus korban pemenuhan fasilitas pendidikan, dan 24 kasus korban kebijakan. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kementerian PPPA), pada tahun 2023 tercatat 2.325 kasus kekerasan fisik maupun verbal terhadap anak.

Berdasarkan rincian kasus di atas terlihat masih banyaknya terjadi kekerasan di institusi pendidikan. Ada beberapa faktor kemungkinan hal itu terjadi, 1) Faktor internal, hal ini berkaitan dengan anak memiliki pandangan sendiri terhadap lingkungannya; 2) Faktor eksternal, hal ini berkaitan dengan keluarga yang tidak teratur, lingkungan sekolah yang tidak kondusif, sehingga anak sering mendapatkan ejekan dari teman, mengeluarkan kata kasar dan tidak sopan sehingga akhirnya timbul kekerasan (Karneli et al., 2020). Adapun bentuk-bentuk dari perilaku agresif salah satunya adalah agresif verbal, yakni kecenderungan untuk merugikan dan menyakiti orang lain secara verbal seperti mencaci memaki dan mengejek orang lain (Saputra et al., 2017).

Adanya kekerasan secara verbal, mencaci, memaki dan mengejek orang lain, secara tidak langsung membidik bahwa anak memiliki kemampuan komunikasi yang rendah (Damayanti, 2020; Mataputun & Saud, 2020). Kemampuan komunikasi adalah bagian penting dari kehidupan dan merupakan cara untuk menjalin hubungan sosial dengan orang lain (Carassa & Colombetti, 2015; Venter, 2019; Vertino, 2014). Tidak tejalinnya hubungan sosial yang baik dengan orang lain diakibatkan dari sulitnya anak untuk mengontrol apa yang akan dikeluarkan dari mulutnya. Hal ini memiliki efek negatif dan merugikan bagi orang lain, dengan dampak buruk bagi korban yang meliputi perasaan tak berdaya, kemarahan, perasaan bahwa diri mengalami kerusakan permanen, ketidakmampuan untuk percaya pada orang lain, kesulitan dalam membangun hubungan dekat dengan orang lain, serta terikat pada pemikiran tentang tindakan agresif atau kriminal (Ferdiansa & S, 2020).

Perilaku agresif juga seringkali timbul karena tingkah laku agresif yang sebelumnya mengalami penguatan, entah melalui hadiah langsung seperti perhatian atau kekuasaan yang

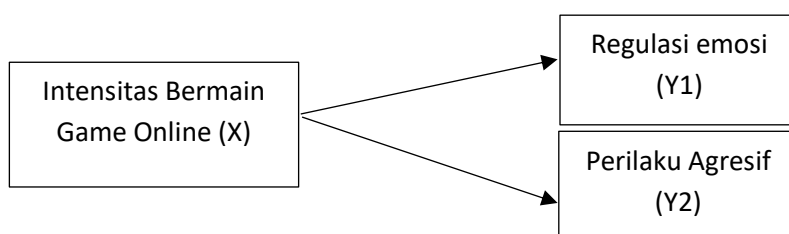
---

didapat, atau melalui hadiah tidak langsung seperti mengurangi stres atau frustrasi. Proses ini dapat terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial, di mana seseorang dapat belajar bahwa menggunakan agresi adalah cara yang efektif untuk mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan. Sebagai hasilnya, perilaku agresif sering kali diulang dan menjadi suatu kebiasaan. Oleh karena itu untuk kali ini peneliti tertarik untuk menganalisis bagaimana jika perilaku agresif verbal diberikan tindakan dalam bentuk punishment.

### Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif menggunakan grafik yang dipadukan dengan metode kualitatif sebagai pelengkap. Penelitian ini menggunakan rancangan korelasional penelitian untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel (Calderón & Ruiz, 2015).

Penelitian ini menghubungkan antara intensitas bermain *game online* (X) dengan regulasi emosi dan perilaku agresif siswa (Y). Secara skematis model hubungan antara variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



### Hasil

Penelitian dilakukan secara langsung atau *offline* kepada siswa/i SMP Al Azhar Prigen menggunakan angket. Adapun dalam proses pengambilan data secara offline dengan meminta jam kelas bimbingan konseling (BK) untuk menyebarkan angket dengan berjumpa langsung dengan siswa/i yang bermain permainan online. Angket yang disebar oleh peneliti adalah angket intensitas bermain permainan online, angket regulasi emosi dan angket perilaku agresif.

**Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis**

|            |                     | Intensitas    | Perilaku      |
|------------|---------------------|---------------|---------------|
| Intensitas | Pearson Correlation | 1             | <b>.027**</b> |
|            | Sig. (2-tailed)     |               | 0.000         |
|            | N                   | 120           | 120           |
| Perilaku   | Pearson Correlation | <b>.027**</b> | 1.000         |
|            | Sig. (2-tailed)     | 0.000         |               |
|            | N                   | 120           | 120           |

\*\**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Sumber : Data olah peneliti (2025)

Menarik kesimpulan dari hasil analisis *pearson correlation* didapatkan nilai  $r$  sebesar 0,0271 dengan signifikan ( $p$ ) 0,000. Dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  ( $p < 0,05$ ) hal ini berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini  $H_a$  diterima, yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan perilaku agresif siswa SMP Al Azhar Prigen. Semakin tinggi intensitas bermain permainan online pada siswa maka semakin tinggi perilaku agresif siswa tersebut.

**Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis**

|            |                     | Intensitas | Regulasi |
|------------|---------------------|------------|----------|
| Intensitas | Pearson Correlation | 1          | -.742**  |
|            | Sig. (2-tailed)     |            | 0.000    |
|            | N                   | 120        | 120      |
| Regulasi   | Pearson Correlation | -.742**    | 1.000    |
|            | Sig. (2-tailed)     | 0.000      |          |
|            | N                   | 120        | 120      |

\*\**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Sumber : Data olah peneliti (2025)

Menarik kesimpulan dari hasil analisis *pearson correlation* didapatkan nilai  $r$  berbentuk negatif (berlawanan arah) sebesar -0,742 dengan signifikan ( $p$ ) 0,000 ( $p < 0,05$ ) hal ini berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan regulasi emosi pada siswa. Semakin tinggi intensitas bermain permainan online pada remaja maka semakin rendah regulasi emosi pada siswa tersebut. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain permainan online pada remaja maka semakin tinggi regulasi emosi pada siswa.

### Diskusi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa/i SMP Al-Azhar Prigen menghasilkan korelasi *pearson product moment* dengan menggunakan program SPSS 20.0 for windows, didapatkan bahwa intensitas bermain permainan online memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan nilai  $p < 0,05$  yaitu 0,000. Dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi dengan nilai skor 0,027 untuk perilaku agresif dan -0,742 untuk nilai regulasi emosi dengan ini artinya, terdapat hubungan antara intensitas bermain permainan online dengan regulasi emosi dan perilaku agresif siswa pada siswa SMP Al Azhar Prigen. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi intensitas bermain permainan online siswa maka semakin rendah regulasi emosi dan semakin tinggi intensitas bermain permainan online siswa maka semakin tinggi perilaku agresif mereka. Hubungan antara intensitas bermain permainan online dengan regulasi emosi negatif dan perilaku agresif siswa bersifat positif. Arah hubungan negatif ini menjelaskan berarti semakin tinggi intensitas bermain permainan online pada siswa maka semakin rendah regulasi emosi dan semakin tinggi intensitas bermain permainan online siswa maka semakin tinggi perilaku agresif tersebut.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Winanda (2021) didapati hasil hubungan negative dan signifikan antara regulasi emosi dan intensitas bermain game online, pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kalianda. Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh Hasanah (2022) terdapat hubungan negatif antara regulasi emosi dengan intensitas bermain game online. Regulasi emosi

berkaitan dengan strategi yang dilakukan seseorang untuk memodifikasi emosinya (Gross, 1998). Robertson et al (2012) menyebutkan bahwa jika seseorang memiliki regulasi emosi yang baik, maka akan mampu bertindak laku dengan baik sehingga memberi keuntungan terhadap dirinya sendiri bahkan pihak lain di sekitarnya, tetapi ketika regulasi emosi yang dimiliki rendah justru akan memunculkan dampak negatif karena ketidakmampuannya dalam mengontrol emosi. Seperti halnya pada siswa ketika belum mampu mengerti emosi maupun peristiwa yang dialami akan sulit untuk memodifikasi emosi ketika menghadapi permasalahan yang dimiliki sehingga mencari pelarian dan melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bermain game online secara terus-menerus. Ketika siswa memiliki regulasi emosi yang baik maka akan mampu mengendalikan dirinya dan mengatasi emosi negatif yang dialami sehingga dapat terhindar dari perilaku yang merugikan termasuk bermain game secara berlebihan. Marchica dkk (dalam Wibisana, 2019) yang menyebutkan bahwa seseorang yang kecanduan game online adalah orang dengan regulasi emosi yang rendah, hal ini dapat terjadi karena individu tersebut tidak mampu memodifikasi emosi yang dirasakan sehingga mempunyai intensitas bermain game yang tinggi. Siswa yang mempunyai regulasi emosi yang bagus, ia akan dapat mengolah emosinya secara baik, begitu juga sebaliknya, apabila siswa tersebut tidak memiliki regulasi emosi yang baik maka ia tidak dapat mengolah emosinya secara baik, baik saat ia sedang bermain game ataupun sedang tidak bermain game.

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel pada tghabel 11 dan 12 diketahui sampel berada pada rentang skor 34,3-41,2 termasuk kedalam kategori sedang yang artinya, siswa/I SMP Al-Azhar Prigen memiliki intensitas bermain permainan online dengan tingkat intensitas bermain sedang. Kategori ini juga didapati pada kriteria regulasi emosi dan juga perilaku siswa termasuk kedalam kategori sedang. Sebagian besar subjek pada penelitian ini mempunyai tingkat intensitas bermain permainan online, regulasi emosi dan regulasi emosi dalam kategori sedang. Menurut Przybylski dan Weinstein (2024) menunjukkan bahwa intensitas bermain game yang sedang berpotensi memberikan dampak yang berbeda dibandingkan dengan kecanduan game, di mana dampak negatif lebih terasa pada individu dengan keterlibatan yang berlebihan. Hal ini sejalan dengan Gross dan Munoz (2023) menekankan bahwa remaja dengan kemampuan regulasi emosi yang baik cenderung lebih mampu mengelola emosi mereka dalam situasi sosial yang menantang. Penelitian oleh Anderson dan Dill (2022) menunjukkan bahwa permainan yang bersifat kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif, tetapi dampaknya akan lebih terasa pada individu yang lebih terpapar pada game kekerasan dalam waktu yang lama, dibandingkan dengan mereka yang memiliki intensitas sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek berada dalam kategori sedang untuk ketiga variabel ini, yang mungkin menunjukkan bahwa meskipun ada dampak potensial dari bermain permainan online terhadap perilaku agresif dan regulasi emosi, dampaknya tidak selalu ekstrem. Hal ini konsisten dengan temuan sebelumnya oleh Ferguson et al. (2023), yang menunjukkan bahwa dampak permainan online terhadap regulasi emosi dan perilaku agresif lebih terasa pada individu dengan tingkat kecanduan atau intensitas bermain yang sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun dampak dari permainan online terhadap kedua aspek tersebut tidak ekstrem, ada potensi untuk peningkatan atau penurunan jika intensitas bermain meningkat atau pengelolaan emosi tidak diperbaiki.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien korelasi dengan nilai skor 0,027 untuk perilaku agresif dan -0,742 untuk nilai regulasi emosi dengan

diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang negatif (berlawanan arah) yang signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan regulasi emosi dan hubungan yang positif perilaku agresif siswa, semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi juga tingkat agresifitas yang ada di buktikan dengan arah korelasi positif (+), maka dapat diartikan hasil uji analisis data penelitian ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Adapun besaran sumbangan intensitas bermain permainan online dengan perilaku agresif pada siswa adalah sebesar 61,9% sedangkan sisanya 38,1% disumbangkan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek berada dalam kategori sedang untuk ketiga variabel ini, yang menunjukkan bahwa meskipun ada dampak potensial dari intensitas bermain permainan online terhadap perilaku agresif dan regulasi emosi, dampaknya tidak selalu ekstrem.

#### Daftar Pustaka

- Agustin, H. (2018). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang*. Skripsi, Psikologi Islam : Universitas Islam Negeri Raden Fatah
- Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302-310.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3), 1-12.
- Ano. (2014). *Pengaruh Perilaku Agresif, Iklim Sekolah Dan Kematangan Emosional Terhadap Karakter Siswa SMK Negeri 3 Wonosari Program Keahlian Elektronika Industri*. Skripsi, Pendidikan Teknik Elktro : Universitas Negeri Yogyakarta
- Astuti, Y. D. (2021). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, 11(2), 255-265.
- Sulanjari, K. (2018). Hubungan antara regulasi Emosi dan Kepuasan perkawinan Pada Individu yang Telah Menikah Lebih dari 5 Tahun.
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Siswa. *Juiperdo*, 6(2), 83-91.
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 38-45.