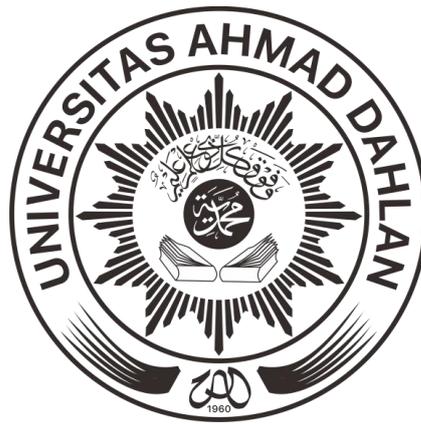


**HUBUNGAN ANTARA NARSISME DAN ADIKSI GAME
ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA DI SMA "X" SUBANG**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Derajat Sarjana Psikologi



Oleh :

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah
2000013153

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2024**

PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI
HUBUNGAN ANTARA NARSISME DAN ADIKSI GAME
ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA
REMAJA DI SMA "X" SUBANG

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah

2000013153

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan dan
Diterima untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Muhammad Hidayat, S.Psi., M.Psi., Psikolog

HUBUNGAN ANTARAN NARSISME DAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMA “X” SUBANG

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah¹, Muhammad Hidayat²

Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan

Jalan Kapas No. 9 Yogyakarta 55166

¹ fairuzakf07@gmail.com, ² muhammad.hidayat@psy.uad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di SMA “X” Subang. Sampel penelitian ini adalah 105 siswa SMA “X” Subang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, alat ukur yang digunakan adalah skala perilaku agresif, narsisme, dan adiksi *game online*. Teknik sampling yang digunakan adalah *stratified cluster random sampling*. Analisis data menggunakan teknik analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan $R = 0,537$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) artinya ada hubungan yang sangat signifikan. Analisis korelasi narsisme dengan perilaku agresif menunjukkan ($r = 0,504$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan. Analisis korelasi adiksi *game online* dengan perilaku agresif menunjukkan ($r = 0,415$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) artinya ada hubungan positif yang sangat signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan yang sangat signifikan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif. Ada hubungan positif yang sangat signifikan antara narsisme dan perilaku agresif, semakin tinggi narsisme maka semakin tinggi perilaku agresif. Ada hubungan positif yang sangat signifikan antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif, semakin tinggi adiksi *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif. Sumbangan efektif variabel narsisme terhadap variabel perilaku agresif adalah 19,908%. Sedangkan sumbangan efektif variabel adiksi *game online* terhadap perilaku agresif sebesar 8,881%. Sehingga total sumbangan efektif dari variabel narsisme dan adiksi *game online* terhadap variabel perilaku agresif adalah 28,789%.

Kata kunci: adiksi *game online*, narsisme, perilaku agresif.

THE RELATIONSHIP OF NARCISSISM AND ONLINE GAME ADDICTION TO AGGRESSIVE BEHAVIOR AMONG ADOLESCENTS AT HIGH SCHOOL “X” SUBANG

Fairuz Azzahra Khairiyah Falah¹, Muhammad Hidayat²

Ahmad Dahlan University Faculty of Psychology

Jalan Kapas No. 9 Yogyakarta 55166

[1fairuzakf07@gmail.com](mailto:fairuzakf07@gmail.com), [2 muhammad.hidayat@psy.uad.ac.id](mailto:muhammad.hidayat@psy.uad.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to examine the relationship between narcissism and online game addiction toward aggressive behavior in teenagers at X High School, Subang. The research sample consists of 105 students from X High School, Subang. This study used a quantitative method, utilizing scales for aggressive behavior, narcissism, and online game addiction as measurement tools. The sampling technique used is stratified cluster random sampling. Data analysis employs multiple linear regression analysis techniques. The results of this research show $R = 0.537$ with a significance of 0.000 ($p < 0.01$), indicating a highly significant relationship. The correlation analysis between narcissism and aggressive behavior indicates $(r) = 0.504$ with a significance of 0.000 ($p < 0.01$), showing a highly significant positive relationship. The correlation analysis between online game addiction and aggressive behavior indicates $(r) = 0.415$ with a significance of 0.000 ($p < 0.01$), indicating a highly significant positive relationship. This research concludes that there is a highly significant relationship between narcissism and online game addiction with aggressive behavior. There is a highly significant positive relationship between narcissism and aggressive behavior, where higher narcissism corresponds to higher aggressive behavior. There is also a highly significant positive relationship between online game addiction and aggressive behavior, where higher online game addiction corresponds to higher aggressive behavior. The effective contribution of the narcissism variable to aggressive behavior is 19.908%. Meanwhile, the effective contribution of the online game addiction variable to aggressive behavior is 8.881%. Thus, the total effective contribution of narcissism and online game addiction variables to aggressive behavior is 28.789%.

Keywords: aggressive behavior, narcissism, online game addiction.

PENDAHULUAN

Remaja disebut juga sebagai masa peralihan dimulai dari umur 10 hingga 21 tahun (King, 2017). Perubahan fisik, fokus perhatian pada teman sebaya, kemampuan menunjukkan kemandirian, dan pencarian identitas merupakan ciri khas dari masa perkembangan remaja (Umami, 2019). Periode ini memiliki resiko karena menghadapi banyak perubahan secara bersamaan sehingga remaja mengalami masalah yang memerlukan bantuan (Papalia, 2021). Resiko yang dialami salah satunya, yaitu ketidakstabilan emosi mengakibatkan remaja kekurangan dalam kapasitas pengambilan keputusan dan dapat mempengaruhi perilaku remaja menjadi agresif, gegabah, dan melakukan tindakan yang ekstrim (Agustriyana, 2017).

Perilaku remaja yang agresif, gegabah, dan melakukan tindakan yang ekstrem dapat meningkatkan kasus kekerasan fisik dan psikis serta perilaku agresif di kalangan remaja, seperti tercatat dalam data yang dipublikasi oleh KPAI (2024) pada tahun 2023 tercatat 137 kasus anak remaja korban perundungan, 411 kasus anak remaja korban kekerasan fisik dan/atau psikis, 3 kasus anak remaja pelaku perundungan, dan 158 anak remaja berhadapan dengan hukum (sebagai pelaku). Kasus perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja dalam dua bulan pertama tahun 2023 saja sudah terdapat beberapa kasus perundungan atau kekerasan fisik. Beberapa diantaranya, yaitu kasus santri yang dibakar oleh seniornya, perundungan antar siswi dikarenakan tersinggung, dua pelajar SMA saling pukul karena

pelaku tidak terima korban tidak mau memberikan uang, dan yang terakhir terdapat seorang anak yang memukul ibunya hingga memegang pisau dikarenakan keinginan untuk bermain *game* tidak dikabulkan oleh sang ibu (Larasati, 2023; Wirawan, 2019; Yanuar, 2023; Sofia, 2023). Fenomena-fenomena ini mencerminkan perilaku remaja menyengsarakan diri sendiri dan individu lain. Jika perilaku agresif tidak ditangani dengan serius, maka akan menimbulkan krisis dalam bidang moral, di antaranya tersingkirnya rasa kemanusiaan, kebersamaan, dan kesetiakawanan (Pratiwi, Situmorang & Yuzarion, 2019).

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai salah satu guru bk dan dua orang siswa di SMA "X" Subang pada tanggal 20 Oktober 2023 dapat disimpulkan bahwa siswa di SMA "X" Subang memiliki perilaku agresif. Bentuk perilaku agresif yang sering dilakukan oleh siswa adalah kemarahan berupa mudah marah akan suatu hal, tidak bisa mengontrol amarah, dan harus membalaskan yang sama menyakitkan jika ia disakiti. Selain itu, permusuhan juga merupakan bentuk perilaku agresif yang paling sering dilakukan oleh siswa berupa iri hati kepada teman yang memiliki prestasi lebih baik, merasa tidak puas dengan apa yang dimiliki, dan berprasangka buruk bahwa temannya sering membicarakannya. Agresi verbal merupakan bentuk perilaku agresif yang paling rendah, tetapi agresi verbal yang paling sering dilakukan oleh siswa adalah berkata kasar atau mengumpat, membantah, dan mengancam untuk mendapatkan suatu hal.

Kemunculan perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh faktor personal berupa narsisme dan faktor sosial berupa penayangan kekerasan dalam media seperti film, televisi, dan game *online* (Baron & Branscombe, 2017). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuratika (2022) yang menemukan bahwa narsisme dapat menimbulkan perilaku agresif pada remaja akhir. Selain itu juga, didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hima dkk (2020) yang menunjukkan korelasi positif antara kecenderungan narsisme dan perilaku agresif pada remaja. Sedangkan faktor sosial berupa penayangan kekerasan dalam media seperti film, televisi, dan *game online* juga dapat mempengaruhi perilaku agresif hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rondo et al. (2019) yang ditemukan bahwa kecanduan *game online* dapat memicu perilaku agresif.

Menurut Buss & Perry (1992) perilaku agresif merupakan cara untuk menunjukkan emosi negatif untuk mencapai target yang diharapkan dengan niat menyakiti seseorang secara fisik maupun psikologis. Buss & Perry (1992) menyatakan bahwa terdapat empat aspek dalam perilaku agresif yang meliputi *Physical aggression* (agresi fisik), *Verbal aggression* (agresi verbal), *Anger* (kemarahan), dan *Hostility* (permusuhan). Narsisme menurut Raskin dan Terry (1988) adalah kecenderungan individu merasa menjadi sorotan, sulit menerima kritik, eksploitatif, dan kurang empati. Raskin & Terry (1988) mengemukakan bahwa terdapat tujuh aspek narsisme, yaitu otoritas, keyakinan akan diri sendiri, superioritas, esibisionisme, eksploitasi, kesombongan, dan perasaan layak. Adiksi

game online menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) adalah pola perilaku terus menerus, intens, dan sulit dikendalikan yang mengarah pada ketergantungan pada bermain *game online*. Menurut Lemmens et al. (2009) aspek kecanduan *game online* dibagi menjadi tujuh, yaitu *salience* (arti penting), toleransi, modifikasi suasana hati, *withdrawal* (penarikan), *relapse* (kambuh), konflik, dan *problems* (masalah).

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA 'X' Subang. Hipotesis dalam penelitian ini ada dua, yaitu hipotesis mayor dan hipotesis minor. Hipotesis mayor ada hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA 'X' Subang. Hipotesis minor pertama ada hubungan positif antara narsisme dengan perilaku agresif pada remaja di SMA 'X' Subang. Hipotesis minor kedua ada hubungan positif antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA 'X' Subang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kuantitatif menggunakan skala sebagai alat pengukuran psikologi. Penelitian ini menggunakan tiga skala sebagai alat ukur, yaitu skala perilaku agresif, skala narsisme, dan skala adiksi *game online*. Jumlah aitem pada setiap skala akan disusun berdasarkan formulasi dari *Spearman-Brown* untuk mendapatkan koefisien dan rata-rata indeks pada aitem yang diharapkan (Azwar, 2013).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA 'X' Subang dengan subjek penelitian berjumlah 1.044 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *stratified cluster random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas X IPS 1, XI IPA 6, XII IPS 3 dengan jumlah subjek 105. Metode analisis data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu menggunakan analisis regresi berganda. Adapun komputasi yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 19.0 *for windows*. Analisis regresi berganda dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA 'X' Subang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada remaja SMA 'X' Subang, peneliti memiliki tiga hipotesis penelitian. Hipotesis pertama, yaitu ada hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Hipotesis kedua, yaitu terdapat korelasi positif antara narsisme dengan perilaku agresif pada remaja. Hipotesis ketiga, yaitu terdapat korelasi positif antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

Analisis regresi berganda yang telah dilakukan menghasilkan koefisien korelasi sebesar $R = 0,537$ dengan signifikansi $0,000$ ($p < 0,01$) yang artinya adanya hubungan yang sangat signifikan antara narsisme dan adiksi *game*

online dengan perilaku agresif pada remaja SMA 'X' Subang sehingga hipotesis mayor pada penelitian ini dapat diterima. Hasil kategorisasi pada variabel perilaku agresif menunjukkan bahwa rata-rata subjek memiliki perilaku agresif pada kategori sedang, dengan ketercapaian skor sebesar 47,6%. Menurut teori yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992) perilaku agresif merupakan cara untuk mencapai target yang diharapkan dengan niat menyakiti seseorang secara fisik maupun psikologis. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Baron dan Branscombe (2017) yang menyatakan bahwa perilaku agresif adalah tingkah laku yang menargetkan untuk menyakiti individu lain yang ingin menghindari perlakuan tersebut.

Hasil analisis pada hipotesis minor pertama menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara narsisme dengan perilaku agresif pada siswa. Nilai koefisien korelasi (r) = 0,504 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,01$), menegaskan hubungan yang sangat signifikan, menyimpulkan semakin tinggi narsisme maka akan semakin tinggi perilaku agresif. Sebaliknya semakin rendah narsisme maka semakin rendah perilaku agresif. Hasil kategorisasi pada variabel narsisme menunjukkan bahwa rata-rata subjek memiliki narsisme pada kategori sedang, dengan tingkat ketercapaian skor 66,7%. Sumbangan efektif dari narsisme terhadap perilaku agresif adalah 19,908%.

Raskin dan Terry (1988) mengidentifikasi beberapa aspek narsisme, yaitu otoritas, keyakinan akan diri sendiri, superioritas, esibisionisme,

eksploitasi, kesombongan, dan perasaan layak. Aspek otoritas, individu yang memiliki narsisme merasa perlu mendominasi dalam situasi tertentu, tetapi mereka mungkin merespons dengan emosi negatif jika mereka tidak berhasil melakukannya. Emosi negatif ini dapat menghalangi kemampuan untuk berpikir secara objektif dan mendorong perilaku agresif seperti kemarahan atau rasa benci terhadap orang tersebut, berkata kasar, atau bahkan hingga melakukan agresi fisik. Aspek narsisme lainnya adalah keyakinan akan diri sendiri, individu cenderung merasa memiliki kemampuan yang tinggi. Namun, jika mereka dihadapkan dengan situasi dimana kemampuan mereka dipertanyakan atau diakui lebih rendah oleh orang lain, mereka bisa merasa terhina dan merespons dengan kemarahan berupa rasa benci, agresi verbal berupa umpatan dan fitnah, permusuhan, dan bahkan dapat melakukan agresi fisik.

Aspek lain dari narsisme adalah perasaan superioritas, individu merasa lebih baik dari orang lain. Ketika superioritas mereka dipertanyakan, mereka akan merespons dengan kemarahan dan dilanjutkan dengan agresi verbal berupa umpatan, ancaman, sarkasme atau bahkan tindakan fisik yang bertujuan menyakiti orang lain seperti tendangan, pukulan, dan gigitan. Hal serupa terjadi dalam aspek esibisionisme, individu narsisme akan merespon dengan kemarahan, permusuhan berupa rasa benci, dan agresi verbal berupa sarkasme atau penghinaan jika penampilan mereka tidak mendapat pengakuan atau pujian. Eksploitasi adalah aspek lain dari narsisme dimana individu menggunakan orang lain untuk mencapai tujuan

pribadi mereka. Jika upaya eksploitasi mereka ditolak, mereka dapat merespons dengan kemarahan, permusuhan, agresi verbal berupa ancaman bahkan dapat melakukan agresi fisik.

Aspek selanjutnya adalah kesombongan berupa menolak kritik atau pendapat orang lain. Apabila seseorang dengan narsisme mendapatkan kritik atau pendapat dari orang lain yang tidak mengenakan maka akan menimbulkan kemarahan sebagai bentuk respon ketika merasa egonya terancam. Aspek terakhir adalah perasaan berhak, dimana individu narsistik merasa memiliki hak untuk menentukan keputusan atau tindakan, meskipun bertentangan dengan pendapat orang lain. Ketika perasaan berhak mereka ditentang atau bahkan direndahkan oleh orang lain maka ia akan merasa egonya terancam dan merespon dengan kemarahan, permusuhan berupa rasa benci dilanjutkan dengan agresi verbal atau bahkan agresi verbal.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecenderungan narsisme dengan perilaku agresif pada remaja. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa semakin tinggi kecenderungan narsisme maka semakin tinggi perilaku agresif remaja. Sebaliknya semakin rendah kecenderungan narsisme maka semakin rendah perilaku agresif pada remaja (Nuratika, 2022; Hima, Abdullah, & Kurniawan, 2020).

Hasil analisis pada hipotesis minor kedua menunjukkan terdapat hubungan yang sangat signifikan antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif. Koefisien korelasi (r) = 0,415 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,01$)

menegaskan hubungan yang sangat signifikan, menyimpulkan semakin tinggi adiksi *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif. Sebaliknya, semakin rendah adiksi *game online* maka semakin rendah perilaku agresif. Hasil kategorisasi pada variabel adiksi *game online* menunjukkan bahwa rata-rata subjek memiliki adiksi *game online* pada kategori sedang, dengan tingkat ketercapaian skor sebesar 55,2%. Sumbangan efektif dari adiksi *game online* terhadap perilaku agresif adalah 8,881%. Total sumbangan efektif yang diberikan dari variabel narsisme dan adiksi *game online* terhadap perilaku agresif adalah 28,789%.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) mengemukakan beberapa aspek adiksi *game online*, yaitu *salience*, toleransi, modifikasi suasana hati, *withdrawal*, *relapse*, konflik, dan *problems*. Aspek *salience* menyoroti bagaimana permainan menjadi fokus utama individu dan mengendalikan pikiran, perasaan, dan perilakunya. Individu yang terpapar pada *game online* kekerasan cenderung meniru perilaku agresif karakter dalam permainan tersebut seperti berkata kasar, melakukan tindakan fisik yang dapat menyakitkan orang lain. Aspek selanjutnya adalah toleransi mengacu pada peningkatan frekuensi dan intensitas bermain *game online* untuk mencapai kepuasan. Ketergantungan pada *game online* dapat mengakibatkan individu mengalihkan waktu dari aktivitas lainnya dan jika individu diinterupsi saat bermain *game online* dapat merespon negatif berupa kemarahan dan agresi verbal berupa berkata kasar.

Modifikasi suasana hati adalah aspek lain dari adiksi *game online*, ketika individu menggunakan *game* sebagai mekanisme pelarian atau relaksasi, terutama dalam menghadapi emosi negatif. Ketika seseorang bermain *game* dengan tema kekerasan untuk menenangkan dirinya atau menghindar ia akan selalu menggunakan *game* sebagai cara untuk menghindar dan akan mengakibatkan kecanduan sehingga terbiasa melihat hal-hal perilaku agresif dan dapat melakukan perilaku agresif tersebut, seperti memukul, menendang, berkata kasar, dan lain sebagainya. Selanjutnya aspek *withdrawal* menghadirkan perasaan tidak menyenangkan yang mencakup kesulitan tidur di malam hari (*insomnia*), rasa pusing, serta gangguan psikologis seperti mudah marah, perubahan suasana hati, dan kegelisahan yang terkait dengan pembatasan bermain *game online*. Aspek berikutnya adalah *relapse* yang menunjukkan kecenderungan individu untuk kembali ke perilaku adiksi setelah periode pemulihan, sering kali dengan menggunakan agresi verbal berupa ancaman, berkata kasar atau agresi fisik untuk mempertahankan akses ke permainan.

Aspek selanjutnya adalah konflik yang muncul dalam interaksi sosial ketika individu dengan adiksi *game online* terlibat dalam perilaku agresif berupa argumen dengan kata kasar, mengancam dan juga agresi fisik untuk mempertahankan atau melanjutkan bermain *game*. Aspek yang terakhir adalah aspek *problems* atau masalah yang timbul dari dampak negatif adiksi *game online*, remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu

untuk bermain *game online*, mengakibatkan kurang produktifnya penggunaan waktu mereka. Hal ini dapat menyebabkan masalah seperti pengabaian terhadap tugas sekolah, interaksi sosial, dan menyebabkan perasaan kehilangan kendali diri yang dapat memicu perilaku agresi verbal atau bahkan agresi fisik karena kurangnya kontrol atas diri sendiri.

Beberapa penelitian lain yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi perilaku agresif. Sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah perilaku agresif (Aulia, 2022; Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019).

Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini. Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu pada alat ukur adiksi *game online* pada penelitian ini masih belum terdapat konteks *online*. Sehingga bagi para peneliti berikutnya yang fokus pada adiksi *game online* memasukan konteks *online* tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara narsisme dan adiksi game online dengan perilaku agresif pada siswa SMA "X" Subang. Ada hubungan positif yang sangat signifikan antara narsisme dan perilaku agresif. Semakin tinggi narsisme maka semakin tinggi perilaku agresif dan jika semakin rendah narsisme maka semakin rendah perilaku agresif. Ada hubungan positif yang

sangat signifikan antara adiksi game online dan perilaku agresif. Semakin tinggi adiksi game online maka semakin tinggi perilaku agresif dan sebaliknya. Saran bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang perilaku agresif mencermati faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap perilaku agresif dan melakukan penelitian menggunakan subjek pada jenjang pendidikan yang berbeda. Saran bagi orang tua diharapkan mengawasi penggunaan *gadget* anak dan mencegah adiksi agar mengurangi perilaku agresif, melakukan diskusi rutin tentang perilaku dan menonton ceramah keagamaan dapat membantu mengurangi narsisme anak sehingga dapat mengurangi atau mencegah perilaku agresif. Saran bagi sekolah diharapkan dapat melakukan kegiatan sosialisasi rutin dan mengadakan kegiatan positif seperti ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian siswa dari bermain *game*, sehingga dapat mengurangi perilaku agresif dan juga siswa dapat diinstruksikan untuk mencatat aktivitas mereka di rumah, memungkinkan sekolah untuk memberikan nasihat jika mereka terlalu sering bermain *game* dan mengingatkan akan bahaya adiksi *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyana, N. A. (2017). Fully human being pada remaja sebagai pencapaian perkembangan identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(1), 9-11. <http://dx.doi.org/10.26737/jbki.v2i1.244>
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2017). *Social psychology*. Pearson.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Hima, E. N., Abdullah, S. M., & Kurniawan, A. P. (2020). Hubungan antara kecenderungan narsisme dengan perilaku agresif pada remaja akhir (Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- King, L. A. (2017). *Psikologi umum: sebuah pandangan apresiatif*. Salemba Humanika.
- KPAI. (2024). Pengawasan kpai terhadap kasus kekerasan fisik dan.atau psikis anak di salah satu sekolah swasta di serpong, kota tanggerang selatan. <https://www.kpai.go.id/publikasi/pengawasan-kpai-terhadap-kasus-kekerasan-fisik-dan-atau-psikis-anak-di-salah-satu-sekolah-swasta-di-serpong-kota-tangerang-selatan>
- Larasati, C. (2023). Miris! baru sepekan di 2023, 3 kasus kekerasan di lingkungan pendidikan sudah terjadi. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/xkEjRIMK-miris-baru-sepekan-di-2023-3-kasus-kekerasan-di-lingkungan-pendidikan-sudah-terjadi>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/15213260802669458>
- Myers, D. G., & DeWall, C. N. (2021). *Psychology*. Macmillan Learning.
- Nuratika, S. (2022). Hubungan antara kecenderungan narsisme dengan agresivitas pada siswa sman 2 darul makmur kabupaten nagan raya. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Experience human development 14th edition*. Mc Graw Hill.
- Pratiwi, H. D., Situmorang, N. Z., & Yuzarion. (2019). Gambaran agresivitas remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, (2), 227-233.
- Raskin, R., & Terry, H. (1988). A principal components analysis of the narcissistic personality inventory and further evidence of its construct validity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54(5), 890-902. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.54.5.890>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di sma n 2 ratahan. *E-journal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Sofia, N. S. (2023). Waduh! siswi sma 1 ciwidey diduga alami bullying, dipukul dan didorong, bagaimana mengatasi hal ini? <https://jurnalsoreang.pikiran-rakyat.com/bandung/pr-1016310713/waduh-siswi-sma-1-ciwidey-diduga-alami-bullying-dipukul-dan-didorong-bagaimana-mengatasi-hal-ini>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *online game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Umami, I. (2019). *Psikologi remaja*. Idea Press Yogyakarta.
- Wirawan, J. (2019). Anak kecanduan game online: “memegang pisau” dan ‘memukul wajah ibu’, dirawat di rumah sakit jiwa. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>
- Yanuar, D. (2023). Viral 2 pelajar sma adu jotos di lapangan golf di padang, berawal dari pemalakan, ada kisah miris. <https://style.tribunnews.com/2023/03/12/viral-2-pelajar-sma-adu-jotos-di-lapangan-golf-di-padang-berawal-dari-pemalakan-ada-kisah-miris?page=2>