

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE (MOBILE LEGEND
DAN PUBG)* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA :
*LITERATUR REVIEW***

SKRIPSI



**Oleh :
Nur Aini
NIM : 17010173**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
JEMBER
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

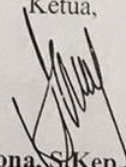
Skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game Online (Mobile Legend Dan PUBG)* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja : *Literatur Review*" telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember pada:

Hari :

Tanggal : Juli 2024

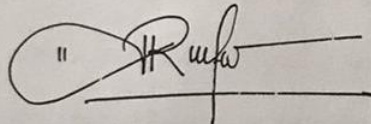
Tempat : Universitas dr. Soebandi Jember

Tim Penguji
Ketua,



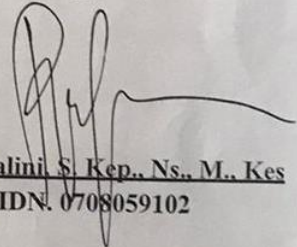
Anita Fatarona, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0716088702

Penguji I,



Nurul Maurida, S.Kep., Ns., M.Kep
NIDN. 07020018804

Penguji II,



Wike Rosalini, S. Kep., Ns., M., Kes
NIDN. 0708059102

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas dr. Soebandi Jember



Ai Nur Zannah, S.ST., M.Keb
NIK. 19891219 201309 2 038

ABSTRAK

Aini, Nur*, Rosalini, Wike**, Maurida, Nurul***. 2024. **Hubungan Kecanduan Game Online (Mobile Legend Dan PUBG) Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja : Literatur Review** Program Studi Ilmu Keperawatan. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi

Pendahuluan: *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan *gadget* sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum, melihat bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Game adalah media yang sangat potensial yang memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan, ini dikarenakan otak remaja mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan video games yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena remaja akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain video games mulai dari tindakan-tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, di sengaja ataupun tidak. Meningkatnya game adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan bermain *game online* yaitu dengan membuat jadwal kegiatan sehari-hari dengan jelas, mulai dari bangun tidur, sekolah, sholat, mengerjakan tugas, dan tidur kembali serta menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua, memberikan batasan waktu tertentu untuk bermain handphone dan mengajarkan anak untuk bertanggungjawab dengan apa yang dilakukan.

Metode: Penelitian ini merupakan *literature review*, dimana data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang bukan diperoleh dari pengamatan langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Pencarian sumber data sekunder dilakukan pada bulan Agustus – September 2020 berupa artikel atau jurnal nasional dan jurnal internasional yang menggunakan *pubmed* dan *Google Scholar*.

Hasil: Berdasarkan hasil *literature review* dari enam artikel, kecanduan *game online Mobile Legend dan PUBG* dengan perilaku agresif pada remaja menunjukkan bahwa hasil uji statistik *p value* <0,05 yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online Mobile Legend* dan *PUBG* dengan perilaku agresif.

Kesimpulan: Berdasarkan hasil *literature review* dari enam artikel dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja dan hasil uji statistik menunjukkan bahwa *p value* <0,05 artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif.

Diskusi: Berdasarkan hasil *literature review* dari enam artikel dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja dan hasil uji statistik menunjukkan bahwa *p value* <0,05 artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dalam bentuk penelitian secara langsung dengan responden yang lebih banyak.

Kata Kunci: Game, Kecanduan, Agresif

*Peneliti : Nur Aini

**Pembimbing I : Nurul Maurida, S.Kep., Ns., M.Kep.

***Pembimbing II : Wike Rosalkini, S.Kep., Ns., M.Kep.

ABSTRACT

Aini, Nur*, Rosalini, Wike**, Maurida, Nurul***. 2024. **The Relationship Of (Mobile Legend And PUBG) Online Game Addiction and Aggressive Behavior in Adolescents: Literature Review.** Nursing Science Program. Faculty of Health Sciences dr. Soebandi University

Introduction: *Online games have a tendency to make players preoccupied in front of gadgets to forget about time and can even forget about tasks, work and including eating and drinking, seeing that most online games almost always have a negative impact both socially, psychologically, and physically, causing the emergence of addiction to playing online games. Games are a very potential medium that provides entertainment but also makes people affected or addicted, this is because the adolescent brain experiences social learning theory which states that playing aggressive video games, will stimulate aggressive behavior because adolescents will imitate what they see on the screen while playing video games ranging from simple physical actions, to attitudes, views, and values and norms, both in a positive and negative direction, intentionally or not. The increase in violent games has led to criticism of the negative effects on players, especially teenagers. Solutions that can be done to overcome addiction to playing online games are by making a clear schedule of daily activities, starting from waking up, school, praying, doing assignments, and going back to sleep and establishing interpersonal communication so that children can be open with parents, providing certain time limits for playing cellphones and teaching children to be responsible for what they do.*

Methods: *This research is a literature review, where the data in this study uses secondary data that is not obtained from direct observation, but is obtained from the results of research that has been conducted by previous researchers. The search for secondary data sources was carried out in August - September 2020 in the form of articles or national journals and international journals using pubmad and Google Scholar.*

Results: *Based on the results of a literature review of six articles, addiction to Mobile Legend and PUBG online games with aggressive behavior in adolescents shows that the statistical test results p value <0.05 , which means that there is a significant relationship between addiction to Mobile Legend and PUBG online games with aggressive behavior.*

Conclusion: *Based on the results of the literature review of six articles, it can be concluded that there is a relationship between addiction to playing online games with aggressive behavior in adolescents and the results of statistical tests show that the p value <0.05 , meaning that there is a significant relationship between addiction to playing online games with aggressive behavior.*

Discussion: *Based on the results of the literature review of six articles, it can be concluded that there is a relationship between addiction to playing online games with aggressive behavior in adolescents and the results of statistical tests show that the p value <0.05 means that there is a significant relationship between addiction to playing online games with aggressive behavior. Future research can develop this research in the form of direct research with more respondents.*

Keywords: Games, Teenagers, Abuse

*Peneliti : Nur Aini
**Pembimbing I : Nurul Maurida, S.Kep., Ns., M.Kep.
***Pembimbing II : Wike Rosalkini, S.Kep., Ns., M.Kep.

