

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS
REMAJA: *LITERATURE REVIEW***

NASKAH PUBLIKASI



**Disusun oleh:
RIFKA ANISA NUARIYANTI
1810201134**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2022**

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS
REMAJA: *LITERATURE REVIEW***

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Sarjana
Keperawatan
Program Studi Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta**



**Disusun oleh:
RIFKA ANISA NUARIYANTI
1810201134**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2022**

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS REMAJA: LITERATURE REVIEW

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh:
RIFKA ANISA NUARIYANTI
1810201134

Telah Memenuhi Persyaratan dan Disetujui Untuk Dipublikasikan

Program Studi Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Oleh:

Pembimbing : DEASTI NURMAGUPHITA, S.Kep.,Ns., M.Kep, Sp.Kep.J
06 September 2022 07:16:32



PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS REMAJA: *LITERATURE REVIEW*¹

Rifka Anisa Nuariyanti², Deasti Nurmaguphita³

Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Jalan Siliwangi No.63 Nogotirto,
Gamping, Sleman, Yogyakarta 55292, Indonesia

rifkaanisaaa@gmail.com,
deastinurma@unisayogya.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang : Dari data kasus pengaduan anak tahun 2016 sampai dengan 2020 yang ditayangkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terdapat 6.500 anak berhadapan hukum (ABH). Dari data tersebut, anak berhadapan hukum sebagai pelaku dengan jumlah kasus paling tinggi setiap tahunnya yaitu anak sebagai pelaku kekerasan seksual dan sebagai pelaku kekerasan fisik.

Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresivitas pada remaja.

Metode : Penelusuran literature dilakukan dengan menggunakan *database Google Scholar* dan *PubMed* (1 Januari 2016-30 Juni 2022). Kata kunci yang digunakan adalah dalam bahasa Inggris "*Intensity of gadget use AND Adolescent Aggressiveness*". Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata kunci yang digunakan adalah "Intensitas penggunaan gadget AND perilaku agresivitas remaja".

Hasil : Analisa didapatkan bahwaterdapat pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap penurunan dan peningkatan perilaku agresivitas remaja. Peningkatan intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap meningkatnya agresivitas remaja, begitu pula sebaliknya, penurunan intensitas penggunaan gadget akan berpengaruh terhadap menurunnya agresivitas remaja.

Simpulan dan Saran : Intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpengaruh meningkatkan perilaku agresivitas yang dilakukan oleh remaja dan sebaliknya. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan meneliti pengaruh lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresivitas remaja yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci : Intensitas Penggunaan Gadget, Perilaku Agresivitas Remaja

Daftar Pustaka : 23 buah (1991-2022)

Halaman : xiii, 56 halaman, 1 gambar, 1 tabel, 1 skema, 8 lampiran.

¹ Judul Skripsi

² Mahasiswa PSK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³ Dosen PSK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

THE EFFECT OF THE INTENSITY OF GADGET USE ON AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS: A LITERATURE REVIEW¹

Rifka Anisa Nuariyanti² Deasti Nurmaguphita³
Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Siliwangi Street No.63 Nogotirto,
Gamping,
Sleman, Yogyakarta 55292,

Indonesia

rifkaanisaaa@gmail.com

deastinurma@unisayogya.ac.id

ABSTRACT

Background: From the data on child complaint cases from 2016 to 2020 which was broadcast by the Indonesian Child Protection Commission (KPAI), there were 6,500 children in conflict with the law. From this data, children in conflict with the law as perpetrators have the highest annual number of cases particularly those involving sexual and physical assault.

Objective: This study aims to determine the effect of the intensity of gadget use and aggressive behavior in adolescents. **Method:** The literature search was carried out using Google Scholar and PubMed databases (1 January 2016-30 June 2022). The keywords used in English "Intensity of gadget use AND Adolescent Aggressiveness". While in Indonesian, the keywords used are "*Intensitas penggunaan gadget AND perilaku agresivitas remaja*."

Result: The analysis found that there is an effect between the intensity of the use of gadgets on the decrease and increase in adolescent aggressive behavior. Increasing the intensity of gadget use affects the increase in adolescent aggressiveness, and vice versa, decreasing the intensity of gadget use will affect the decrease in adolescent aggressiveness.

Conclusion and Suggestion : The high intensity of gadget use has an effect on increasing aggressive behavior carried out by adolescents and vice versa. Further researchers are suggested to develop this research by examining other influences that can affect adolescent aggressive behavior that have not been studied in this study.

Keywords : Intensity of Gadget Use, Adolescent Aggressive Behavior

References : 23 Pieces (1991-2022)

Pages : xiii, 56 Pages, 1 Figure, 1 Table, 1 Schematic, 8 Appendices

¹ Title

² Student of Nursing Program, Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³ Lecturer of Nursing Program, Faculty of Health Sciences, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa. Masa remaja berkaitan erat dengan kenakalan remaja. Sebenarnya, kenakalan remaja muncul akibat anak tidak mampu menghadapi tugas perkembangan remaja yang harus dipenuhi. Pada masa remaja banyak perubahan yang terjadi pada anak, baik dari fisik maupun psikisnya. Dari segi psikis banyak teori perkembangan yang menunjukkan ketidakselarasan, gangguan emosi, dan gangguan perilaku akibat tekanan yang dialami remaja karena perubahan yang terjadi pada diri remaja maupun akibat dari perubahan pada lingkungannya (Gita Lestari et al., 2017).

Masa remaja adalah masa yang memiliki resiko tinggi terhadap perilaku agresif. Agresif menurut KBBI 2016 berasal dari kata agresi yang memiliki arti perasaan marah atau tindakan kasar yang disebabkan oleh kekecewaan dan kegagalan dalam mencapai pemuasan atau tujuan yang dapat ditunjukkan pada orang atau benda (Subqi, 2019). Menurut King 2017 perilaku agresi dapat juga dipahami sebagai perilaku yang bertujuan untuk melukai individu lain baik secara verbal atau non verbal, fisik atau psikis, dan langsung ataupun tidak langsung (Pratiwi & Situmorang, 2019).

Remaja merupakan golongan yang rentan terbawa arus pergaulan karena mereka sedang mencari pola hidup yang dianggap paling sesuai dan fase pencarian ini sering dilakukan dengan coba-coba sehingga banyak terjadi kesalahan. (Jamilah & Putra, 2020).

Tahap perkembangan remaja menurut Erikson yaitu tahap identitas vs kebingungan peran. Tahapan ini ditandai dengan perubahan fisiologis yang drastis berhubungan dengan kematangan seksual. Pada tahap ini, remaja fokus pada penampilan dan citra tubuhnya. Selain itu, remaja mulai membentuk identitas diri dengan tujuan untuk memiliki sudut pandang atau arahan mengenai diri, menjawab pertanyaan mengenai "Siapakah saya?". Pembentukan identitas diri merupakan hal yang penting dalam pengambilan keputusan ketika dewasa. Setiap remaja memiliki cara yang unik dalam bersosialisasi sebagai anggota masyarakat yang saling bergantung satu dengan yang lainnya. Identitas diri dan perpisahan dengan keluarga muncul sehubungan dengan adanya tuntutan sosial, peluang dan konflik yang baru. Erikson berpendapat bahwa ketika remaja berhasil menguasai tahapan ini, pengabdian dan kesetiaan pada orang lain dan pasangan akan tumbuh dalam diri remaja. (Novieastari et al., 2020)

Dari data kasus pengaduan anak tahun 2016 sampai dengan 2020 yang ditayangkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terdapat 6.500 anak berhadapan hukum (ABH). Dari data tersebut, anak berhadapan hukum sebagai pelaku dengan jumlah kasus paling tinggi setiap tahunnya yaitu anak sebagai pelaku kekerasan seksual dan sebagai pelaku kekerasan fisik. Pada tahun 2020 terdapat 44 kasus anak sebagai pelaku kekerasan seksual dan 58 kasus anak sebagai pelaku kekerasan fisik. Selain anak berhadapan hukum sebagai pelaku, dari data tersebut diperoleh data terkait dengan anak berhadapan hukum sebagai korban. Anak berhadapan hukum sebagai korban yang memiliki jumlah kasus paling tinggi setiap tahunnya yaitu anak sebagai korban kekerasan seksual dan sebagai korban kekerasan fisik. Pada tahun 2020 anak sebagai korban kekerasan seksual terdapat 419 kasus dan sebagai korban kekerasan fisik terdapat 249 kasus (KPAI, 2021).

Anak yang berhadapan dengan hukum menurut pasal 1 angka 2 undang-undang nomor 11 tahun 2012 tentang sistem peradilan pidana anak adalah anak yang berkonflik dengan hukum, anak yang menjadi tindak pidana, dan anak yang menjadi

saksi tindak pidana. Kemudian pasal 1 angka 3 undang-undang nomor 11 tahun 2012 tentang sistem peradilan pidana anak menyebutkan anak yang berkonflik dengan hukum yang selanjutnya disebut anak adalah anak yang telah berumur 12 tahun, tetapi belum berumur 18 tahun yang diduga melakukan tindak pidana.

Menurut Sumara, Humaedi, dan Santoso (Shidiq et al., 2018), kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma hukum pidana yang dilakukan oleh remaja. Perilaku tersebut dapat merugikan dirinya sendiri maupun individu lain di sekitarnya. Perilaku yang merugikan dan merusak diri dan orang lain sudah tidak lagi sebagai sesuatu yang dianggap wajar oleh lingkungan. Suatu perbuatan yang diberi toleransi secara berulang, dapat mengarah menjadi kebiasaan atau bahkan bila dibiarkan terus menerus dapat menjadi budaya. Oleh hal itu, upaya pencegahan perlu dilakukan, baik berupa peringatan atau larangan sesuai nilai dan norma yang berlaku. Setiap elemen dalam setiap lingkungan sosial perlu menjadi bagian yang utuh dan serentak dalam membantu dan memberikan advokasi remaja mencapai potensi positif terbaik yang mereka miliki.

Kartono (Yanizon & Sesriani, n.d.) berpendapat bahwa perilaku pada remaja disugestikan sebagai perilaku menyimpang, karena pada dasarnya masyarakat sering menganggap remaja adalah masa yang paling sering bertingkah laku menyimpang atau agresif, dan banyak didapatkan remaja yang melakukan tindakan agresif.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresivitas adalah penggunaan gadget. Gadget merupakan salah satu contoh nyata dari perkembangan Ipteks masa sekarang. Dengan berkembangnya Ipteks, pola kehidupan manusia baik pola pikir maupun perilaku sangat terpengaruh (Pebriana, 2017). Menurut Mu'ammur 2019, perkembangan teknologi informasi yang pesat ini perlu diimbangi dengan kesadaran literasi yang baik oleh penggunanya. Banyak orang yang memiliki strategis untuk menjadi pelopor dalam kemajuan teknologi tersebut (Indah Iswanti et al., n.d.).

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2022, penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021-2022 mencapai 77,02%. Berdasarkan kelompok usia, penetrasi pengguna internet tertinggi yaitu pada kelompok usia 13-18 tahun. Sebanyak 99,16% kelompok usia tersebut terhubung dengan internet. Penggunaan internet pada rentang usia 13-18 tahun mengalami peningkatan karena ketika pandemi Covid-19 kelompok tersebut harus melaksanakan pembelajaran secara daring. Sebanyak 76,63% responden dalam rentang usia tersebut mengalami peningkatan frekuensi penggunaan internet.(APJII, 2022)

Perkembangan teknologi memberikan manfaat yang besar untuk berbagai kemudahan di era sekarang ini apabila dimanfaatkan dengan baik dan bijak, manfaat adanya perkembangan teknologi khususnya gadget diantaranya adalah memberikan kemudahan akses komunikasi dari jarak jauh dan juga memudahkan untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Tetapi, apabila pengguna kurang bijak dalam menggunakannya tentu ada beberapa dampak buruk yang akan merugikan baik pengguna itu sendiri ataupun orang lain.

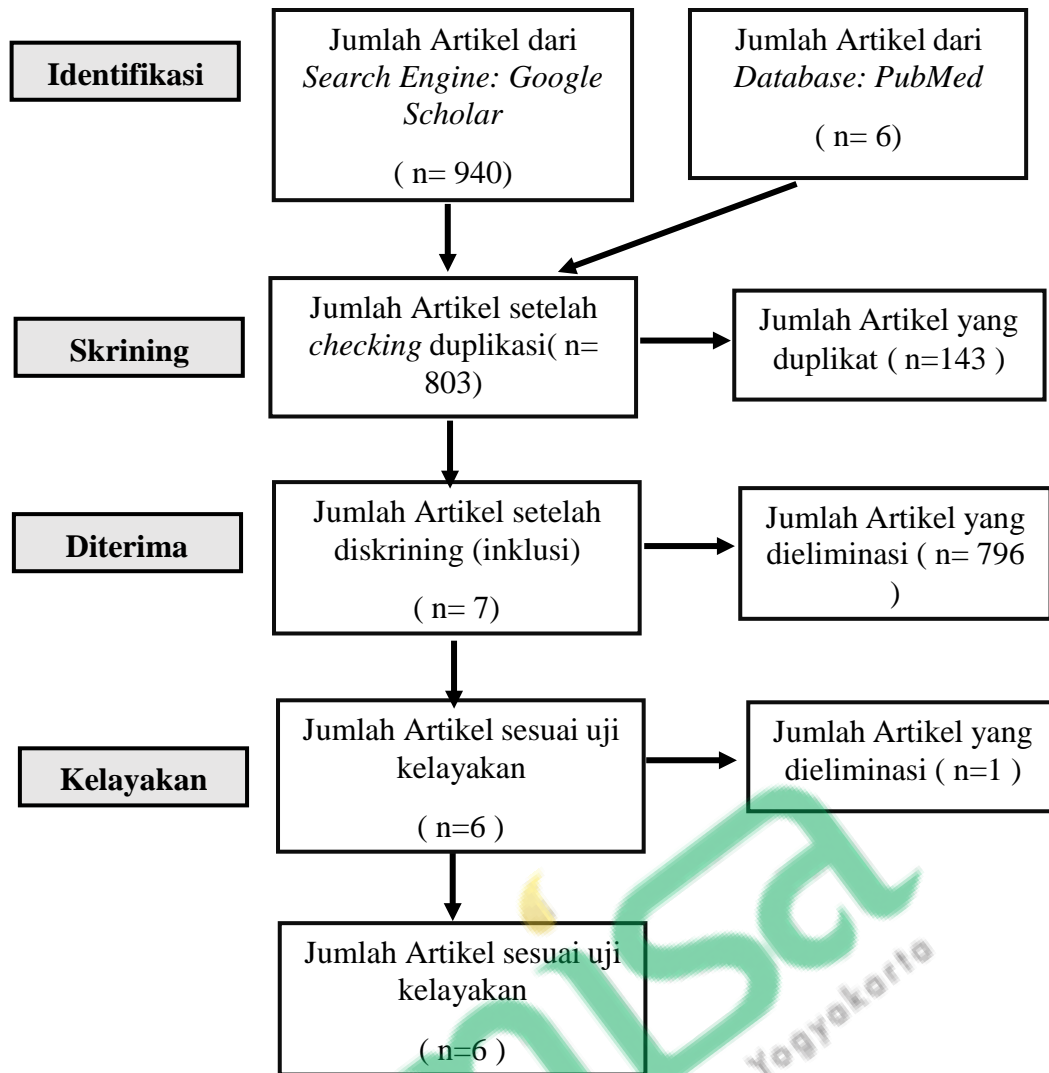
Penelitian yang dilakukan oleh Fariza Jasmin Nikmah dan Hairani Lubis tahun 2021 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku agresif dengan nilai $p = 0,014$ ($p < 0,05$) dengan nilai korelasi sebesar $0,324$ yang berarti menunjukkan bahwa hubungan antar variable memiliki korelasi yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi perilaku agresif pada anak pra-sekolah (4-6 tahun) (Nikmah & Lubis, 2021). Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti akan

melakukan penelitian dengan judul “Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresivitas pada Remaja”.

METODE

Penelusuran literatur dilakukan melalui *google scholar* dan *PubMed*. Kata kunci yang digunakan adalah dalam Bahasa Inggris “*Intensity of gadget use AND Adolescent Aggressiveness*”. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata kunci yang digunakan adalah “Intensitas penggunaan gadget AND perilaku agresivitas remaja”. Hasil penelusuran didapatkan 940 artikel dari *google scholar* dan 6 artikel dari *PubMed*. Kemudian dari keseluruhan artikel tersebut dilakukan *ceking duplicate* menggunakan *Mendeley* terdapat 143 jurnal yang duplikasi, lalu dilakukan skrining menggunakan kriteria inklusi terdapat 7 jurnal yang sesuai. Seluruh jurnal yang telah dilakukan skrining, kemudian masuk ke tahap kelayakan, di tahap ini jurnal dilakukan uji kelayakan menggunakan *JBI Critical Appraisal Checklist For Analytical Cross Sectional Studies*. Setelah melakukan uji kelayakan, peneliti mendapatkan 6 artikel yang relevan dengan topik penelitian ini. Proses penelusuran dan literature review dapat dilihat pada gambar 1.1





Gambar 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literature review ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresivitas pada remaja. Berdasarkan 6 jurnal yang telah di analisis, berikut pembahasan mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresivitas pada remaja :

1. Analisis Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perilaku Agresivitas pada Remaja

Berdasarkan hasil dari analisis artikel penelitian yang telah direview, pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan perilaku agresivitas pada remaja, menurut (Hasanah et al., n.d.) remaja dengan *smartphone addiction* akan memiliki perilaku agresif yang rata-rata berada pada tingkat sedang. Menurut (Pratama et al., 2022), remaja yang intensitas mengakses *youtube channel* BrandonKent Everything tinggi maka penonton akan cenderung memiliki perilaku agresif. Menurut (Lestari et al., 2018) ,remaja di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2 yang kecanduan *game online* akan cenderung berperilaku agresif. Menurut (Rahayu, 2020) semakin tinggi intensitas siswa di MTsN 8 Sleman dalam bermain *game online* bertema kekerasan maka akan semakin tinggi pula perilaku agresif siswa. Menurut (Putra & Rusli, 2021) remaja yang intensif bermain game online maka akan cenderung untuk berperilaku agresif. Menurut (Wibisono et al., n.d.) terdapat hubungan searah yang menunjukkan semakin tinggi intensitas bermain game mobile legend maka semakin tinggi perilaku agresif verbal pada anak remaja.

Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Lee, at al (2018) dalam (Hasanah et al., n.d.) yang penelitiannya menyatakan bahwa *smartphone addiction*

menyebabkan beberapa masalah perilaku dan emosi, seperti halnya kecenderungan agresivitas dan perilaku untuk merusak diri. Basith (2017) dalam (Putra & Rusli, 2021) menunjukkan korelasi antara intensitas bermain game online yang berjalan searah terhadap tingkat kecenderungan perilaku agresif remaja. Hal ini menjadi penyebab dari tingginya frekuensi dan durasi seseorang dalam bermain game online dikarenakan kealahannya, sehingga individu terus mencoba. Intensitas seseorang dalam bermain game online sekaligus menjadi penyebab dan faktor yang dapat memunculkan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Hal ini dapat berarti semakin sering individu dalam bermain game online, maka akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresif.

Berdasarkan hasil analisis di atas, sebagian besar artikel menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap penurunan dan peningkatan perilaku agresivitas remaja. Peningkatan intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap meningkatnya agresivitas remaja, begitu pula sebaliknya, penurunan intensitas penggunaan gadget akan berpengaruh terhadap menurunnya agresivitas remaja.

SIMPULAN

Perilaku agresivitas pada remaja dapat memberikan efek negatif bagi diri remaja sendiri ataupun lingkungan di sekitarnya. Dengan mengurangi intensitas penggunaan gadget maka perilaku agresif dapat berkurang dan sebaliknya apabila intensitas penggunaan gadget meningkat maka perilaku agresif dapat bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. (2018). *Pengaruh penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. 13(1), 64–76.
- Ashidiq, K. (2019). *YINYANG: Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak Perilaku Agresif Siswa SMP: Studi Kasus Pada 2 Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pengadegan Purbalingga*. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v14i1.2019.pp135-153>
- Damayanti, R. A. M. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean*.
- Elizabeth B. Hurlock. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan/Elizabeth B. Hurlock;Alih Bahasa:Istiwidayanti,Soedjarwo;Editor:Ridwan Max Sijabat (Ridwan Max Sijabat (ed.); Edisi Keli)*. Erlangga.
- Fitri, S., Luawo, M. I. R., & Puspasari, D. (2016). Gambaran Agresivitas Pada Remaja Laki-Laki Siswa SMA Negeri di DKI Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(2), 155. <https://doi.org/10.21009/insight.052.02>
- Hasanah, U., Rosida Hijrianti, U., & Iswinarti, dan. (n.d.). Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja. In *Pengaruh Smartphone Addiction Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja Proyeksi* (Vol. 15, Issue 2).
- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68. <https://doi.org/10.29210/3003244000>

- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Vol 1 dari). Bisakimia.
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & Hr, I. M. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. [https://repo.stikesicme-jbg.ac.id/805/13/143210080_Merita Ayu L_Artikel.pdf.pdf](https://repo.stikesicme-jbg.ac.id/805/13/143210080_Merita_Ayu_L_Artikel.pdf.pdf)
- Muiz, G. A., Marlina, E., & Miharja, S. (2017). *Peran Layanan Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Pelajar*. 5(April), 203–220.
- Novieastari, E., Ibrahim, K., Deswani, & Ramdaniati, S. (2020). *Dasar-Dasar Keperawatan* (Volume 1 E). Elsevier Singapore Pte.Ltd.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Deepublish. https://books.google.co.id/books/about/Motivasi_Belajar_Dalam_Perkembangan_Rema.html?id=QmrSDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Pratama, K., Komunikasi, Y. R.-C. J., & 2022, undefined. (2022). The Effect of Accessing Intensity The Brandonkent Everything Youtube Gaming Channel on Subscriber Aggressive Behavior. *Journal1.Uad.Ac.Id*, 10(1), 35–46. <https://doi.org/10.12928/channel.v10i1.22604>
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663/4703>
- Rahayu, W. S. (2020). *Pengaruh Keharmonisan Keluarga, Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MTsN 8 Sleman tahun pelajaran 2018-2019*. 4(2), 249–254.
- Shao, A., Liang, L., Yuan, C., & Bian, Y. (2014). A Latent Class Analysis of Bullies, Victims and Aggressive Victims in Chinese Adolescence: Relations with Social and School Adjustments. *PLoS ONE*, 9(4), e95290. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0095290>
- Shidiq, A. F., Santoso, & Raharjo, T. (2018). *Peran Pendidikan Karakter Di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja*. 5(2), 176–187.
- Siswoyo, & Yuliansyah. (2016). *Siswoyo dan Yuliansyah Hubungan Antara Confused Identity Dengan Perilaku ... 75 Hubungan Antara Confused Identity Dengan Perilaku Agresif Remaja Pada Siswa Smp Negeri 22 Kelas Vii Palembang*.
- Wibisono, A., Online, A. N.-I., & 2019, undefined. (n.d.). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Ejournal3.Undip.Ac.Id*. Retrieved July 14, 2022, from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>
- Wilantika. (2017). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan Dan Perilaku Remaja. *NITRO Journal*, 17.
- Yanizon, A., & Sesriani, V. (n.d.). Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja (Cause Of Aggressive Behavior On Adolescents) Counseling And Guidance Education. In Available online at www.journal.unrika.ac.id *Jurnal KOPASTA Jurnal KOPASTA* (Vol. 6, Issue 1). www.journal.unrika.ac.id