

	<b>Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling</b>	<b>Vol 12, No 1, 2025</b>
	Tersedia di <a href="https://jkk-fkip.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JKK">https://jkk-fkip.ejournal.unsri.ac.id/index.php/JKK</a> e-ISSN 2828-2965                      p-ISSN 2548-4311	<b>hlm. 73—79</b>

## **Hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Agresif Siswa yang Bermain *Game Online***

**Deny Andrian<sup>1\*</sup>, Agus Setiawan<sup>1</sup>, Farikha Wahyu Lestari<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

\*Penulis koresponden, e-mail : [denydamayanti17@gmail.com](mailto:denydamayanti17@gmail.com)

**Abstract:** *The phenomenon of game online in students often causes emotional instability and tends to conform with other students and even peers so that it can cause aggressive behavior, both verbally and physically. This study aims to determine the relationship between conformity and aggressive behavior in students who play online games at SMA N 1 Banjarharjo. The method used in this study is quantitative by involving 55 grade XI students who play online games at SMA N 1 Banjarharjo which were obtained using purposive sampling techniques. The research data were tested using Product Moment correlation data analysis. Based on the results of data analysis, it was found that there was a relationship between conformity and aggressive behavior in students who play online games at SMA N 1 Banjarharjo with a sig. value of 0.006 < 0.05 and the calculated r value > r table is 0.368 > 0.266 which means there is a positive and significant relationship between conformity and aggressive behavior of students who play online games at SMA N 1 Banjarharjo.*

**Keywords:** *Aggressive Behavior, Conformity, Game online*

**Abstrak:** Fenomena *game online* pada siswa banyak menimbulkan ketidak stabilan emosi dan cenderung melakukan konformitas dengan siswa lain yang dapat menimbulkan perilaku agresif secara verbal maupun fisik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dengan melibatkan 55 Siswa kelas XI yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo yang didapatkan melalui teknik *purposive sampling*. Data penelitian diuji menggunakan analisis *Product Moment*. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo dengan nilai sig. 0,006 < 0,05 dan nilai r hitung > r tabel adalah 0,368 > 0,266 yang berarti adanya hubungan positif dan signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo.

**Kata kunci:** Perilaku Agresif, Konformitas, *Game online*

### **PENDAHULUAN**

Perilaku agresif pada siswa merupakan salah satu fenomena yang sering menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Agresifitas, baik dalam bentuk fisik maupun verbal seringkali mengganggu proses belajar mengajar dan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial serta emosional siswa. Myers (2014) menjelaskan perilaku agresif sebagai perilaku fisik atau lisan yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Perilaku agresif ini mencakup tendangan, tamparan, ancaman, hinaan atau gosip. Perilaku agresif ini merupakan cakupan keputusan untuk menyakiti seseorang (Tanjung & Sucipto, 2024).

Scheneiders (dalam Susantyo, 2017) juga mengartikan agresif sebagai luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu. Hal ini ditunjukkan dalam bentuk perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non-verbal. Perilaku agresif dapat merupakan perilaku yang menyebabkan kerusakan dan menyakiti seseorang yang mencakup tendangan, tamparan, ancaman dan hinaan sebagai bentuk luapan emosi atas kegagalan individu.

Perilaku agresif sering dikaitkan dengan *game online*, terutama yang mengandung unsur kekerasan atau kompetisi tinggi. Selain itu, interaksi dalam *game online* seperti saling menjelek, provokasi dari pemain lain, atau tekanan untuk menang juga memicu perilaku agresif, baik secara verbal maupun emosional. Berdasarkan data Kominfo, *game online* termasuk dalam 5 besar kegiatan yang sering dilakukan orang setiap kali mengakses internet dengan persentase 49%. Dalam temuan juga disebutkan bahwa pelajar adalah kalangan usia yang masuk dalam pengguna *game online* yang dominan, dengan persentase 51% (Istia, 2024)

Wismabrata (2024) siswa SMP di Sukabumi tewas dikeroyok saat pulang sekolah, kisah tragis dialami GP (15), seorang siswa SMP di Sukabumi, Jawa Barat, tepatnya di Desa Mekarsari, Kecamatan Cicurug, GP tewas usai dikeroyok sejumlah pelajar hingga tewas saat pulang sekolah, lokasi kejadian tak jauh dari rumah korban. Menurut polisi, GP diduga terlibat kesalahan pahaman dengan para pelaku, lalu dikejar dan dianiaya. Riki paman korban juga mengaku keponakannya sempat dikejar dan dianiaya puluhan pelajar dari sekolah lain. Saat ini polisi telah menggelar olah tempat kejadian perkara. Dari keterangan sementara para saksi, polisi telah mengantongi identitas para pelaku. Dalam kasus itu polisi telah amankan dua terduga pelaku penganiayaan. Kedua terduga pelaku tersebut masih berstatus pelajar tingkat SMP yang berada di Kabupaten Sukabumi, peristiwa itu terjadi pada Rabu (28/8/2024).

Jalaludin (2021) Gara-gara *game online*, bocah di Sukabumi pukuli temannya sampai patah tulang, orang tua tak terima, Minggu (19/9/2021) Seorang anak berinisial MAB (13) asal Kampung Cimaja Asem III RT 04 RW 01, Desa Cimaja, Kecamatan Cikakak, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, menjadi korban kekerasan oleh temannya berinisial R (11) yang tidak terima kalah ketika bermain *game online*. Ibu korban, Siti Rohayati (33) mengatakan, anaknya yang baru kenal dengan R itu dihajar di lapangan bola yang ada di wilayah Cimaja yang mengakibatkan anaknya mengalami patah tulang. Ibu korban menyebut, peristiwa itu terjadi pada Minggu (19/9/2021).

Berdasarkan berita yang telah diuraikan diatas peneliti menyimpulkan kasus kekerasan yang melibatkan pelajar menunjukkan adanya hubungan antara perilaku agresif dengan faktor sosial dan budaya remaja, termasuk penggunaan teknologi seperti *game online*. Insiden pengeroyokan hingga menyebabkan kematian, serta kekerasan fisik yang dialami setelah kalah dalam *game online*, mengindikasikan bahwa konflik di dunia nyata dapat dipicu oleh interaksi di dunia maya. Selain itu bermain *game online* merupakan salah satu aktifitas favorit pelajar semakin memperkuat kekhawatiran bahwa paparan konten kekerasan dalam game dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja.

*Game online* adalah jenis permainan modern berbasis jaringan yang menggunakan internet sebagai media komunikasi. Permainan ini dapat diakses melalui aplikasi *game*, *browser*, atau server tertentu dan memanfaatkan koneksi jaringan baik kabel maupun nirkabel. Munculnya *game online* dapat menimbulkan adanya *gamers* atau pemain yang menghabiskan waktu sehari-harinya dengan bermain *game online*.

Fenomena ini juga berkaitan dengan konsep konformitas, dimana *gamers* atau pemain cenderung menyesuaikan perilaku mereka dengan norma atau tekanan sosial yang ada di

lingkungan bermain *game online*. Konformitas dalam komunitas *game online* dapat memperkuat perilaku agresif, terutama ketika norma kelompok tersebut menganggap tindakan seperti umpatan atau kekerasan verbal sebagai hal yang wajar atau bahkan diharapkan.

Khairinal et al., (2022) menjelaskan konformitas adalah perubahan sikap dan perilaku individu sebagai akibat dari adanya tekanan yang dibentuk oleh suatu kelompok, dimana individu berusaha agar sesuai dengan norma-norma yang ada didalam kelompok tersebut. Rahmayanty et al., (2023) mengartikan konformitas adalah kecenderungan individu untuk mengubah perilaku atau kepercayaan mereka agar sesuai dengan perilaku orang lain atau aturan sosial yang ada. Ini dapat terjadi karena tekanan aktual atau tidak aktual dari kelompok, dan dapat menghasilkan perubahan dalam sikap dan tingkah laku individu sehingga serupa dengan kelompok atau komunitas yang mereka ikuti.

Konformitas adalah kecenderungan individu untuk mengubah perilaku, sikap, atau kepercayaan agar selaras dengan norma dan perilaku kelompok atau masyarakat tempat mereka berada. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari tekanan (baik langsung maupun tidak langsung) yang diberikan oleh kelompok, sehingga individu menyesuaikan diri dengan harapan kelompok. Dalam proses konformitas, individu berusaha mematuhi norma dan nilai-nilai sosial yang berlaku, menghasilkan penyesuaian sikap dan tindakan yang membuat mereka lebih serupa dan diterima dalam kelompok atau komunitas yang diikuti.

Sulistiyani & Wastuti (2024) menjelaskan perilaku agresif merupakan bentuk ekspresi emosi seseorang karena adanya suatu kegagalan yang dialami. Perilaku ini bisa ditampakkan dalam bentuk tindakan menghancurkan benda atau menyerang orang lain baik secara verbal ataupun non verbal yang dilakukan dengan sengaja.

Perilaku agresif adalah tindakan yang disengaja untuk menyakiti atau melukai orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Perilaku ini sering muncul karena adanya perasaan negatif, seperti ketidak sukaan, iri hati, kebencian atau dendam. Meskipun sering dianggap wajar, perilaku agresif dapat berdampak merugikan bagi pelaku maupun korban jika tidak ditangani. Perilaku ini sering terjadi pada remaja dan merupakan ekspresi dari kegagalan atau frustrasi yang dialami. Dampaknya dapat berupa kerugian fisik maupun emosional bagi kedua belah pihak. Berdasarkan pendahuluan yang sudah di uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 55 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposiv sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner dengan skala pengukuran menggunakan skala *likert* yang memiliki empat alternatif jawaban yaitu : Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Data diolah menggunakan analisis *product moment correlation* dengan bantuan *software* SPSS versi 26.

## **HASIL**

### **Deskripsi Data Instrumen Konformitas**

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka gambaran skala konformitas secara keseluruhan frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Variabel Konformitas**

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
39 - 48	Sangat tinggi	23	42 %
30 - 38	Tinggi	22	40 %
21 - 29	Sedang	9	16 %
12 - 20	Rendah	1	2 %
Total		55	100%

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa subjek dengan tingkat konformitas sangat tinggi sebanyak 42 % atau 23 siswa, tingkat konformitas tinggi sebanyak 40 % atau 22, tingkat konformitas sedang sebanyak 16 % atau 9 siswa, dan tingkat konformitas rendah sebanyak 2% atau 2 siswa.

### Deskripsi Data Instrumen Perilaku Agresif

Berdasarkan hasil pengolahan data, maka gambaran skala perilaku agresif secara keseluruhan frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Agresif**

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
62 – 76	Sangat tinggi	10	18 %
48 - 61	Tinggi	15	27 %
34 - 47	Sedang	23	42 %
19 - 33	Rendah	7	13 %
Total		55	100%

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa subjek dengan tingkat perilaku agresif sangat tinggi sebanyak 18 % atau 10 siswa, tingkat perilaku agresif tinggi sebanyak 27 % atau 15, tingkat perilaku agresif sedang sebanyak 42 % atau 23 siswa, dan tingkat perilaku agresif rendah sebanyak 13% atau 7 siswa.

### Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment* untuk mengetahui hubungan konformitas dengan perilaku agresif pada siswa yang bermain *game online* di SMA N1 Banjarharjo. Jenis hubungan antara variabel X dan Y dapat bersifat positif dan negatif. Hasil pengolahan data korelasi antar variabel menggunakan *software SPSS* versi 26, yaitu :

**Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis**

Correlations			
		Konformitas	Perilaku_Agresif
Konformitas	Pearson Correlation	1	.368**
	Sig. (2-tailed)		.006
	N	55	55
Perilaku_Agresif	Pearson Correlation	.368**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	
	N	55	55

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

Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui uji korelasi *Product Moment* dapat diperoleh nilai  $r$  hitung sebesar 0,368. Sedangkan nilai  $r$  tabel dengan jumlah sampel 55 dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,266. Oleh karena itu nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel adalah  $0,368 > 0,266$ . Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo. Dari hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *product moment*, diperoleh nilai sig.  $0,006 < 0,05$  yang berarti bahwa ada hubungan yang signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N1 Banjarharjo. Pada hipotesis dinyatakan jika hasil  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel pada taraf signifikan 5% maka ( $H_0$ ) diterima dan ( $H_a$ ) ditolak, sehingga hipotesis yang berbunyi “terdapat hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo” ditolak. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel pada taraf signifikan 5% maka ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima, sehingga hipotesis yang berbunyi “terdapat hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo” diterima.

Berdasarkan hasil data deskriptif, tampak bahwa pengaruh konformitas pada siswa kelas XI 7, XI 8, XI 9, dan XI 10 di SMA N 1 Banjarharjo didapatkan hasil sebesar 23 responden yang memiliki tingkat konformitas dalam kategori sangat tinggi, 22 responden yang memiliki tingkat konformitas dalam kategori tinggi, 9 responden yang memiliki tingkat konformitas dalam kategori sedang, dan 1 responden yang memiliki tingkat konformitas dalam kategori rendah. Hal ini menandakan siswa di SMA N 1 Banjarharjo memiliki tingkat konformitas tinggi.

Selanjutnya hasil data deskriptif, tampak bahwa pengaruh perilaku agresif pada siswa kelas XI 7, XI 8, XI 9, dan XI 10 di SMA N 1 Banjarharjo didapatkan hasil sebesar 10 responden yang memiliki tingkat perilaku agresif dalam kategori sangat tinggi, 15 responden yang memiliki tingkat perilaku agresif dalam kategori tinggi, 23 responden yang memiliki tingkat perilaku agresif dalam kategori sedang, 7 responden yang memiliki tingkat perilaku agresif dalam kategori rendah. Hal ini menandakan siswa di SMA N 1 Banjarharjo memiliki tingkat perilaku agresif yang cukup tinggi.

Berdasarkan temuan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa konformitas berhubungan erat dengan perilaku agresif. Siswa yang memiliki tingkat konformitas yang rendah akan mempengaruhi bagaimana siswa dalam bersikap dalam hal ini tidak berperilaku agresif. Begitu sebaliknya, siswa yang memiliki tingkat konformitas tinggi akan menunjukkan perilaku agresif secara maksimal.

Hal tersebut relevan dengan penelitian oleh Jayantie et al., (2024) yang meneliti hubungan konformitas teman sebaya dengan agresivitas verbal pada remaja di wilayah pesisir pontianak. Siswa yang kecanduan *game online* akan berdampak negatif terhadap proses pendidikan (Tanjung, 2019). Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan agresivitas verbal. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hasmayni et al., (2024) yang meneliti hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif pada siswa/siswi di SMK Negeri 1 Sei Suka. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Murdiana (2024) yang meneliti hubungan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada

siswa SMA X Sungguminasa. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif. Serta penelitian yang dilakukan oleh Umaroh & Imawati (2020) yang meneliti hubungan antara konformitas teman sebaya dengan agresifitas. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara konformitas dengan agresivitas.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ , peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain game online di SMA N 1 Banjarharjo. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan yang ditemukan bukanlah kebetulan dan memiliki tingkat validitas statistik yang kuat. Hal ini menegaskan bahwa konformitas mempengaruhi perilaku agresif siswa secara signifikan yang sangat relevan dengan fenomena yang diamati di lapangan.

Penelitian ini memberikan gambaran jelas mengenai tingkat konformitas dan perilaku agresif di kalangan siswa yang bermain game online. Fakta bahwa sebagian siswa di SMA N 1 Banjarharjo memiliki tingkat konformitas tinggi dan perilaku agresif yang cukup tinggi menunjukkan adanya kecenderungan yang kuat untuk perilaku agresif muncul pada siswa dengan tingkat konformitas tinggi. Hal ini semakin mendukung kesimpulan bahwa konformitas dapat mempengaruhi tingkat agresivitas siswa. Temuan ini memperkuat bahwa lingkungan sosial seperti teman sebaya memainkan peran penting dalam membentuk perilaku siswa.

Konformitas mengarah pada upaya individu untuk menyesuaikan diri dengan norma atau perilaku kelompok. Dalam hal ini, jika kelompok teman sebaya menunjukkan perilaku agresif, individu dengan tingkat konformitas tinggi cenderung mengikuti perilaku tersebut. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat konformitas tinggi lebih rentan terhadap perilaku agresif, sesuai dengan teori konformitas yang menyatakan bahwa individu yang ingin diterima dalam kelompok cenderung mengikuti perilaku kelompok tersebut, meskipun perilaku tersebut bisa jadi merugikan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa konformitas memiliki hubungan signifikan dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo dengan nilai sig.  $0,006 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menandakan adanya hubungan antara konformitas dengan perilaku agresif yang signifikan, selanjutnya nilai  $r$  hitung sebesar 0,368 sedangkan nilai  $r$  tabel dengan jumlah sampel 55 dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,266. Oleh karena itu nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel adalah  $0,368 > 0,266$  yang berarti adanya hubungan positif dan signifikan antara konformitas dengan perilaku agresif siswa yang bermain *game online* di SMA N 1 Banjarharjo. Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar memberikan perhatian yang lebih saat pengisian kuisioner pada pengambilan data penelitian agar peneliti dapat mengerti kesungguhan subjek dalam mengisi kuisioner. Selanjutnya, diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti dan menemukan faktor lain yang belum dapat diungkap peneliti dalam penelitian ini.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Hasmayni, B., Fahrezzi, D. A., Siregar, N. I., & Yulina, E. (2024). Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa/Siswi Di SMK Negeri 1 Sei Suka. *Islamika Granada*, 4(3), 200-208.

- Istia, D. (2024). Dampak Negatif Bermain *Game online* Berlebihan Pada Remaja. Radio Republik Indonesia. <https://www.rri.co.id/papua/kesehatan/766971/dampak-negatif-bermain-game-online-berlebihan-pada-remaja>
- Jalaludin, M. R. (2021). Gara-gara *Game online*, Bocah di Sukabumi Pukuli Temannya sampai Patah Tulang, Orang Tua Tak Terima. Tribun Jabar. <https://jabar.tribunnews.com/2021/10/06/gara-gara-game-online-bocah-di-sukabumi-pukuli-temannya-sampai-patah-tulang-orang-tua-tak-terima>
- Jyantie, E., Lestari, W., & Jati, N. (2024). Hubungan konformitas teman sebaya dengan agresivitas verbal pada remaja di wilayah pesisir pontianak. *Syntax Idea*, 6(10), 6566-6571.
- Khairinal, K., Syuhada, S., & Sitinjak, R. S. (2022). Pengaruh media sosial, konformitas, dan pendidikan ekonomi keluarga, terhadap perilaku konsumtif siswa kelas XI SMK 1 Kota Jambi tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 923-938.
- Myers, D. G. (2014). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pratiwi, N. E., & Murdiana, S. (2024). Hubungan konformitas teman sebaya dengan perilaku agresif pada siswa sma x sungguminasa. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(2), 396-403.
- Rahmayanty, D., Triana, F. F., Ananta, G., & Andreani, R. (2023). Konformitas Teman Sebaya Terhadap Gaya Hidup Di Lingkungan Pertemanan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 212-220.
- Sulistiyani, S., & Wastuti, S. N. Y. (2024). Konseling Individual Sebagai Upaya Mereduksi Perilaku Agresif Siswa SMK Pab 2 Helvetia. *Khidmat*, 2(1), 6-16.
- Susantyo, B. (2017). Lingkungan dan perilaku agresif individu. *Sosio Informa*, 3(1).
- Tanjung, R. F. (2019). Addiction Analysis of Online Games and Implications With Islamic Guidance and Counseling: Career Counseling. *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 10(2), 282-296.
- Tanjung, R. F., & Sucipto, S. D. (2024). *Tinjauan Komprehensif Psikologi Perkembangan dari Janin hingga Dewasa*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Umaroh, S. K., & Imawati, D. (2020). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Agresivits. *Motivasi*, 7(1), 41-48.
- Wismabrata, M. H. (2024). Siswa SMP di Sukabumi Tewas Dikeroyok Saat Pulang, Sekolah Berawal Salah Paham. Kompas.com. <https://bandung.kompas.com/read/2024/08/29/180000678/siswa-smp-di-sukabumi-tewas-dikeroyok-saat-pulang-sekolah-berawal-salah>