

memberikan pemahaman secara mendalam tentang permasalahan sosial ini. Serta yang terakhir, terdapat item yang gugur pada setiap alat ukur dalam penelitian ini karena tidak valid.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian diterima yang menyatakan terdapat hubungan positif antara adiksi internet dengan perilaku agresif remaja di Kota Semarang, artinya individu yang mengalami kecenderungan adiksi terhadap internet yang tinggi maka akan tinggi pula perilaku agresif. Namun, melihat tingkat adiksi internet remaja di Kota Semarang yang kebanyakan berada di tingkatan ringan dan juga sedang tidak menutup kemungkinan bahwa perilaku agresif remaja dapat terjadi karena pengaruh dari paparan internet. Peneliti menyarankan agar penelitian mengenai hubungan adiksi internet dengan perilaku agresif di masa mendatang, lebih baik jika disertai dengan faktor pemicu lainnya seperti intensitas konten kekerasan yang dilihat serta faktor penyerta yang telah menjadi kebiasaan seperti perilaku merokok dan mengkonsumsi alkohol.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304. [https://www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20\(08-22-16-08-44-21\).pdf](https://www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20(08-22-16-08-44-21).pdf)
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019, November). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 299-304). <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/snmpuad/article/view/3437>
- Azwar, S. (2000). Asumsi-asumsi dalam inferensi statistika. *Buletin Psikologi*, 9(1). DOI: <https://doi.org/10.22146/bpsi.7436>
- Badan Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2023). Data Kekerasan Kota Semarang Periode 1 Januari- 11 Juni 2023. BPPPA: Kota Semarang. Diakses dari <http://ppt.dp3a.semarangkota.go.id/>
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice Hall: Englewood cliffs.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452. [https://doi.org/10.1016/0005-7967\(95\)00038-Y](https://doi.org/10.1016/0005-7967(95)00038-Y)
- Dewi, I. R. (2023). Warga RI Sudah Candu Parah, Nomor Satu di Dunia. Diakses pada 6 Juni 2023, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230112172038-37-405066/warga-ri-sudah-candu-parah-nomor-satu-di-dunia>
- Dhaka, P., & Naris, C. (2019). A study of the correlation between internet addiction and aggressive behaviour among the Namibian University students. In

- Data Science and Big Data Analytics: ACM-WIR 2018* (pp. 1-9). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-7641-1_1
- Dhini, V.A. (2022). Ini Deretan Konten yang Sering Diakses oleh Warga RI. Diakses pada 13 Juni 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/13/ini-deretan-konten-internet-paling-sering-diakses-warga-ri>
- Fajriani, S. W., Sekarningrum, B., & Sulaeman, M. (2021). Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja (Cyberspace: The Impact of Adolescent Communication Behavior Deviation). *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 23(1), 63-78. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/article/view/3930>
- Funk, J. B., Hagan, J., Schimming, J., Bullock, W. A., Buchman, D. D., & Myers, M. (2002). Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 28(2), 134-144. <https://doi.org/10.1002/ab.90015>
- Giridharan, M., & Lavanya, T. (2022). Internet addiction on aggression among school going adolescents. *Journal of positive school psychology*, 4732-4738. <https://www.journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/4165>
- Hadiwidanto, M.P. (2019) *HUBUNGAN ADIKSI PADA GAME ONLINE BERBASIS KEKERASAN DENGAN AGRESI REMAJA*. Other thesis, UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG.
- Hermawan. (2021). Inilah Cyber Crime yang Menyasar Anak dan Remaja di Indonesia. Diakses pada 30 September 2021, dari <https://infobisnis.id/2021/09/30/inilah-cyber-crime-yang-menyasar-anak-dan-remaja-indonesia/>
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi perkembangan edisi kelima. Jakarta: Erlangga, 206.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa Universitas Surabaya. *Calyptra*, 2(1), 1-17. <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/issue/view/6>
- Kim, K. (2013). Association between Internet overuse and aggression in Korean adolescents. *Pediatrics international*, 55(6), 703-709. <https://doi.org/10.1111/ped.12171>
- Kompasiana. (2023). Maraknya Aksi Tawuran Antar Pelajar SMK di Kota Semarang. Diakses pada 19 Juli 2023, dari <https://www.kompasiana.com/reny68161/63f6e3c308a8b515455e1273/maraknya-aksi-tawuran-antar-smk-di-kota-semarang?page=all#section2>
- Khoiri, A. (2016). Alasan Remaja Candu Media Sosial. Diakses pada 5 Juli 2023, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160602182335-277-135445/alasan-remaja-candu-media-sosial>
- Kominfo. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Diakses pada 6 Juni 2023, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers
- Lightdale, Jenifer R., and Deborah A. Prentice. "Rethinking sex differences in aggression: Aggressive behavior in the absence of social roles." *Personality and Social Psychology Bulletin* 20, no. 1 (1994): 34-44. <https://doi.org/10.1177/0146167294201003>

- Muarifah, A. (2005). Hubungan kecemasan dan agresivitas. *Humanitas: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 102-112. [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:AAzI9rEdNAQJ:scholar.google.com/+Muarifah,+A.+\(2005\).+Hubungan+kecemasan+dan+agresivitas.+Humanitas:+Jurnal+Psikologi+Indonesia,+2\(2\),+102-112.+&hl=en&as_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:AAzI9rEdNAQJ:scholar.google.com/+Muarifah,+A.+(2005).+Hubungan+kecemasan+dan+agresivitas.+Humanitas:+Jurnal+Psikologi+Indonesia,+2(2),+102-112.+&hl=en&as_sdt=0,5)
- Obeid, S., Saade, S., Haddad, C., Sacre, H., Khansa, W., Al Hajji, R., ... & Hallit, S. (2019). Internet addiction among Lebanese adolescents: the role of self-esteem, anger, depression, anxiety, social anxiety and fear, impulsivity, and aggression—a cross-sectional study. *The Journal of nervous and mental disease*, 207(10), 838-846. https://journals.lww.com/jonmd/Abstract/2019/10000/Internet_Addiction_Among_Lebanese_Adolescents_The.5.aspx
- Pahlevi, R. (2022). Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia. Diakses pada 10 Juni 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>
- Pattisina, E.C. (2022). Kekerasan Seksual di Internet Meningkat, 72 persen pelaku adalah mantan pacar. Diakses pada 12 Juli 2022, dari <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2022/07/11/kekerasan-seksual-di-internet-meningkat-72-persen-pelaku-adalah-mantan-pacar>
- Purwasih, R., Dharmayana, I. W., & Sulian, I. (2018). Hubungan Kompetensi Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Smk Bengkulu Utara. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 52-59. <https://doi.org/10.33369/consilia.1.1.52-59>
- Putri, A. F. (2019). Konsep perilaku agresif siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28-32. <https://scholar.archive.org/work/v52jepwq4ncargpywgaid7ckwa/access/wayback/https://jurnal.iicet.org/index.php/schoulid/article/download/416/pdf>
- Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Santoso, M. B. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>
- Prasojo, R. A., Maharani, D. A., & Hasanuddin, M. O. (2018). Menguji Internet Addiction Test (IAT) ke Responden Indonesia. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/7aq4w>
- Safutra, I. (2022). Pelaku Kekerasan Anak Didominasi oleh Teman Sebaya. Diakses pada 1 Desember 2022, dari <https://www.jawapos.com/nasional/01422125/pelaku-kekerasan-anak-dan-remaja-didominasi-teman-sebaya>
- Sarwono, S. W. (2002). Psikologi Sosial: Individu dan Teori-teori Psikologi. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja. *Psyche 165 Journal*, 27-31. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v14i1.25>
- Syarif, F. (2017). Hubungan Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Warga Asrama. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 199-207.
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>