

Strategi *Co-Play* Orang Tua dalam Mengurangi Perilaku Agresif Anak Sekolah Dasar Akibat Paparan *Game* Roblox

INFO PENULIS

Intan Dwi Nugroho
Universitas Islam Indonesia
24320284@students.uii.ac.id

Muthia Zainnajwa Zahra
Universitas Islam Indonesia
24320450@students.uii.ac.id

Khansa Tafidah Khairunnisa
Universitas Islam Indonesia
24320455@students.uii.ac.id

Syahmumtaz Zirlyaliva Azwa
Universitas Islam Indonesia
24320452@students.uii.ac.id

Arum Septiana Izzatul Janah
Universitas Islam Indonesia
24320190@students.uii.ac.id

Maulidya Vina Apsari
Universitas Islam Indonesia
24320443@students.uii.ac.id

Hazhira Qudsyi
Universitas Islam Indonesia
hazhira.qudsyi@uii.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2963-8933

Vol. 5, No. 2 Juni 2026

<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Nugroho, I. D., Zahra, M. Z., Khairunnisa, K. T., Azwa, S. Z., Janah, A. S. I., Apsari, M. V., & Qudsyi, H. (2026). Strategi Co-Play Orang Tua dalam Mengurangi Perilaku Agresif Anak Sekolah Dasar Akibat Paparan Game Roblox. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)*, 5(2), 1921-1926.

Abstrak

Perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar menjadi perhatian penting seiring meningkatnya penggunaan gawai dan paparan game daring, salah satunya Roblox, yang mengandung interaksi kompetitif dan potensi kekerasan. Makalah ini bertujuan untuk mengkaji paparan negatif game Roblox terhadap perilaku agresif anak usia sekolah dasar serta mengidentifikasi peran strategi *co-play* orang tua sebagai upaya pencegahan. Penulisan makalah ini menggunakan metode studi literatur dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang relevan terkait perilaku agresif anak, karakteristik perkembangan anak SD, game Roblox, serta konsep *co-play* dalam mediasi orang tua. Hasil kajian menunjukkan bahwa intensitas bermain Roblox dapat memicu perilaku agresif melalui proses modeling, khususnya ketika anak meniru perilaku agresif dalam game. Peran orang tua menjadi krusial dalam memberikan pendampingan, pengawasan, dan pembelajaran nilai prososial. Strategi *co-play*, terutama dalam bentuk *parent-directed*, memungkinkan orang tua terlibat langsung dalam aktivitas bermain anak sehingga dapat mengarahkan emosi, perilaku, serta interaksi anak ke arah yang lebih adaptif. Strategi *co-play* orang tua merupakan pendekatan yang efektif dalam meminimalkan perilaku agresif anak akibat paparan game Roblox, sekaligus memperkuat hubungan orang tua dan anak serta mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara positif.

Kata Kunci: Perilaku Agresif, Anak Sekolah Dasar, *Game Roblox*, *Co-Play*, Peran Orang Tua

Abstract

Aggressive behavior in elementary school children has become a growing concern along with the increasing use of digital devices and exposure to online games, such as Roblox, which involve competitive interactions and potential violent content. This paper aims to examine the negative exposure of Roblox games on aggressive behavior in elementary school children and to identify the role of parental co-play strategies as a preventive approach. This paper employs a literature review method by analyzing relevant scholarly sources related to children's aggressive behavior, developmental characteristics of elementary school children, Roblox games, and the concept of co-play in parental mediation. The findings indicate that high intensity of playing Roblox may trigger aggressive behavior through modeling processes, particularly when children imitate aggressive actions observed in the game. Parental involvement plays a crucial role in supervision, guidance, and the development of prosocial values. The co-play strategy, especially in the parent-directed form, allows parents to actively participate in gameplay, enabling them to guide children's emotions, behaviors, and interactions toward more adaptive outcomes. Parental co-play is an effective strategy to reduce aggressive behavior in children resulting from exposure to Roblox games, while also strengthening parent-child relationships and supporting positive social-emotional development.

Key Words: Aggressive Behavior, Elementary School Children, Roblox Game, Co-Play, Parental Role

A. Pendahuluan

Perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar menjadi salah satu perhatian penting dalam psikologi pendidikan. Baron & Byrne (2004) menegaskan bahwa perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang bertujuan melukai atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Sejalan dengan hal tersebut, berbagai kajian menunjukkan bahwa perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar cenderung mengalami peningkatan (Sari *et al.*, 2022) dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan serta paparan perilaku yang ditiru anak dalam kehidupan sehari-hari (Janah & Diana, 2023). Penelitian ini juga menyatakan bahwa perilaku agresif yang ditimbulkan oleh anak usia dini tergolong dalam perilaku maladaptif, yang berarti perilaku tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan gawai yang berlebihan. Sehingga, perilaku agresif anak sering dikaitkan dengan konten digital yang dikonsumsi sehari-hari.

Perkembangan digital saat ini memudahkan anak untuk mengakses berbagai platform pada gawai mereka. Anak dapat dengan mudah berinteraksi dalam dunia digital karena mereka

merupakan generasi *Digital Native*, dimana anak telah memiliki adaptasi yang tinggi terhadap media elektronik digital sejak dini. Interaksi yang dilakukan memiliki pengaruh yang signifikan pada aspek kognitif, sosial, maupun emosional anak. Sholihah *et al.* (2025) menyatakan bahwa masa anak-anak merupakan masa berkembangnya berbagai aspek tersebut secara pesat. Sehingga, ketika anak-anak lebih fokus bermain gawai daripada melakukan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan sosial mereka, ini dapat menimbulkan penyimpangan berupa perilaku agresif. Konten negatif dari internet tersebut yang ditiru oleh anak, kecanduan dan kekerasan atau penggunaan internet yang tidak terkondisikan bisa menimbulkan perilaku agresif (Yuris, 2023).

Game online memiliki unsur-unsur yang dapat memengaruhi perilaku agresif anak. Adegan kekerasan yang ada di dalam *game* dapat dijadikan anak sebagai panutan sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan dan menimbulkan perilaku agresif (Tanjung, 2015). Salah satu *game online* yang diminati oleh anak usia sekolah dasar pada saat ini, yaitu *game online* Roblox. Hal ini dibuktikan dengan data yang dilansir dari *goodstats.id* pada kuartal kedua tahun 2025, dimana Roblox mencatat 111,8 juta pengguna aktif harian, dengan sekitar 22% pengguna berusia di bawah 13 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa platform Roblox cukup populer di kalangan anak-anak, termasuk usia sekolah dasar. *Game online* yang sudah menjadi tren sejak pandemi covid-19 hingga saat ini nyatanya semakin dikenal dan diminati oleh masyarakat luas. Roblox Corporation sendiri sebagai *developer game online* Roblox menjadi salah satu platform *game online* paling terkenal di seluruh dunia (Kusuma *et al.*, 2025). Berdasarkan penelitian dari Imania (2025), platform Roblox memiliki fungsi sebagai cara untuk menggabungkan komunitas dengan pengalaman bermain permainan.

Dalam hal ini, orang tua berperan dalam pendampingan proses belajar sosial anak khususnya ada *game* Roblox, dimana anak diharapkan tidak hanya meniru, tetapi juga mampu memahami apa yang baik untuk diterapkan dari media digital dalam kehidupan nyata. Situasi ini menjadi tantangan dalam hal Pendidikan dan pengawasan anak-anak, terutama karena tidak semua orang tua menyadari dampak yang mungkin terjadi (Kusuma *et al.*, 2025). Dikutip dalam Toh & Lim (2023), Jiow mewawancarai anak dan orang tua mereka yang bermain *video game* bersama (*co-play*) dan melaporkan bahwa *co-play* dapat memberikan kesempatan bagi orang tua untuk membangun hubungan yang baik dengan anak mereka. *Co-play* dapat menjadi salah satu bentuk penerapan orang tua dalam mendampingi anak bermain.

Melihat risiko tersebut, penggunaan Roblox saat ini cukup membuat banyak orang khawatir terutama para orang tua karena terdapat banyak hal negatif yang terkandung di dalam *game* tersebut sehingga anak diberikan pendampingan agar mereka dapat menggunakan teknologi dengan lebih bijak. Salah satunya, dengan cara menerapkan strategi *co-play* sehingga orang tua dapat lebih aktif dalam menyaring informasi serta melindungi anak dari berbagai kejahatan daring. Tujuan pembuatan makalah ini, yaitu untuk mengetahui paparan negatif yang diberikan Roblox terhadap perilaku agresif anak serta menemukan solusi yang efektif agar anak dapat terkontrol saat proses penggunaan *game* tersebut.

Penelitian ini bertujuan mengkaji paparan dari konten game Roblox yang dapat memengaruhi munculnya perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian ini juga menyoroti peran orang tua dalam mendampingi anak selama bermain Roblox. Selain itu, penelitian ini menganalisis strategi *co-play* yang efektif bagi orang tua, yaitu keterlibatan langsung dalam aktivitas bermain anak. Hal itu dapat menjadi alternatif solusi dalam mengurangi perilaku agresif.

B. Metodologi

Research Design

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji secara sistematis berbagai hasil penelitian dan sumber ilmiah yang relevan mengenai perilaku agresif anak usia sekolah dasar, paparan *game* daring khususnya Roblox, serta peran strategi *co-play* orang tua dalam meminimalkan dampak negative penggunaan game. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman konseptual yang komprehensif berdasarkan temuan-temuan empiris sebelumnya.

Participants (Population and Sample)

Penelitian ini tidak melibatkan partisipan secara langsung karena merupakan studi literatur. Subjek kajian dalam penelitian ini adalah artikel jurnal ilmiah, buku akademik, dan publikasi ilmiah lainnya yang membahas topik perilaku agresif anak, *game* daring (khususnya Roblox), serta strategi *parental mediation* dan *co-play*.

Technique of Data Collection

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur menggunakan *database* jurnal ilmiah dan sumber daring terpercaya, dan berbagai buku referensi Psikologi. Kata kunci yang digunakan antara lain, perilaku agresif anak, *game online*, Roblox, *co-play*, dan *parental mediation*. Seluruh sumber yang diperoleh kemudian diseleksi sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan.

Instruments

Instrumen penelitian dalam studi ini adalah lembar analisis literatur, yang digunakan untuk mencatat informasi penting dari setiap sumber, meliputi tujuan penelitian, temuan utama, serta relevansinya dengan perilaku agresif anak dan strategi *co-play* orang tua. Lembar analisis ini membantu penulis dalam mengorganisasi dan mensintesis temuan dari berbagai sumber secara sistematis.

Technique of Data Analysis

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*). Data dianalisis dengan cara mengelompokkan temuan-temuan penelitian berdasarkan tema-tema utama. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif-analitis untuk menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mendukung pembahasan penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

Game Roblox dan Perilaku Agresif

Roblox merupakan *game* yang didirikan oleh Roblox Corporation dan termasuk ke dalam barisan *game* paling populer di dunia. *Game* ini dimainkan dari berbagai kalangan generasi, mulai dari anak hingga dewasa. Luasnya cakupan generasi memberikan berbagai dampak, salah satunya adalah dampak negatif berupa perilaku agresif pada pengguna.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berkaitan dengan meningkatnya kecenderungan perilaku agresif pada anak, terutama melalui proses peniruan perilaku yang diamati dalam permainan (Haqq dalam Rahman *et al.*, 2025). Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura & Walters (1977) yang menekankan bahwa perilaku agresif dapat dipelajari melalui proses modeling. Dalam bukunya yang berjudul *Social Learning Theory*, Bandura & Walters (1977) menyatakan bahwa individu mempelajari perilaku baru dengan melihat perilaku orang lain. Ia juga menekankan dua hal penting yang dapat berpengaruh terhadap perilaku manusia, salah satunya adalah pembelajaran observasional (*modeling*) yang di dalamnya memiliki beberapa tahapan, yaitu atensi, retensi, reproduksi, serta motivasi. Dengan hadirnya *game Roblox* pada kehidupan anak berpotensi mengakibatkan ruang meniru perilaku yang ada di dalamnya.

Modeling dapat menghasilkan lima kemungkinan, yaitu mengarahkan perhatian sehingga anak tidak hanya belajar tentang tindakan saja tetapi dapat melihat objek-objek yang ada dalam tindakan tersebut. Lalu, dapat menerapkan perilaku yang telah dipelajari. Selanjutnya, memperkuat atau memperlemah perilaku tergantung dengan konsekuensi yang dialami. Selain itu, *modeling* juga dapat mengajarkan perilaku baru dan mampu membentuk respons emosional terhadap situasi yang pernah dialami secara langsung oleh individu.

Peran Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak

Orang tua sebagai pendamping berperan penting pada perilaku agresif anak. Anak usia SD memerlukan pengawasan orang tua dalam setiap kegiatan yang dilakukannya, termasuk bermain *game Roblox*. Menurut Syahputra *et al.* (2023) Sikap orang tua yang keras dan tidak memberi contoh perilaku yang baik kepada anaknya merupakan pola asuh acuh tak acuh yang dapat menimbulkan kurangnya rasa empati dan simpati yang menjadi faktor terjadinya perilaku agresif. Tahap *industry vs. inferiority* yang terjadi pada anak SD, mengacu teori Erik Erikson (1950), memperkuat urgensi peran orang tua, di mana kegagalan kompetensi dalam *game Roblox* dapat menimbulkan rasa rendah diri yang memicu agresi defensif untuk kompensasi, sementara pengawasan orang tua melalui bimbingan pencapaian tugas virtual membangun rasa industri positif dan mengurangi risiko inferioritas. Penelitian menunjukkan pola asuh permisif memperburuk agresi saat anak terpapar konten Roblox. Oleh karena itu, orang tua perlu melakukan pencegahan sebagai upaya agar anak tidak berperilaku agresif dalam kehidupan sehari-harinya terutama pada saat bermain *game Roblox*.

Co-play sebagai Alternatif Solusi Perilaku Agresif Anak dalam Bermain Game Roblox

Perilaku agresif dapat diminimalisir oleh orang tua melalui *co-play* dalam bermain *game* Roblox. Berdasarkan berbagai kajian mengenai parental mediation, *co-play* dipahami sebagai strategi pendampingan yang memungkinkan orang tua terlibat langsung dalam aktivitas bermain anak, baik dalam bentuk *parent-directed*, *parent-child negotiated*, maupun *child-directed*. Secara umum, literatur menempatkan *co-play* sebagai pendekatan yang berpotensi membantu orang tua mengarahkan perilaku dan emosi anak selama bermain game digital. Pertama, *parent-directed*, dimana orang tua memiliki pengalaman bermain gim dan menjalankan peran pengasuhan secara jelas, yang mengindikasikan dan mengarahkan pada potensi pendidikan dan pembelajaran yang tinggi pada *game online*. Kedua, *parent-child negotiated*, kondisi ketika orang tua dan anak terlibat dalam permainan sebagai pihak yang relatif setara atau sejajar, mencerminkan aspek edukatif dan formatif yang dilakukan timbal balik dalam *co-play*. Ketiga, *child-directed* dimana anak memiliki pengalaman dan memiliki pola bermain dominan dan berperan mengarahkan orang tua dalam bermain.

Pembahasan ini berfokus pada bentuk *parent-directed*. Dalam gaya *parent-directed*, orang tua sebagai pemain ahli (Soylu & Bruning, 2016). Orang tua memiliki peran yang dominan dalam mengarahkan anaknya dalam pencegahan perilaku agresif anak. Orang tua sebagai pembimbing aktif dan memberikan arahan langsung kepada anak serta cara orang tua mengatur perilaku anak (Toh & Lim, 2021). Perilaku anak di masa lalu dapat diperhatikan kembali oleh orang tua untuk membantu anak belajar dari kegagalan dan mengembangkan kemampuan dalam mengelola sosioemosional anak (Lozada *et al.*, 2016).

Anak dan orang tua seringkali mengalami perasaan "*gamer rage*" emosi bersifat negatif, yaitu perasaan yang muncul ketika anak mengalami kekalahan dalam permainan sehingga menimbulkan amarah dan frustrasi. Perasaan ini dapat diperlihatkan secara verbal maupun nonverbal berupa perilaku. Perasaan tersebut umumnya terlihat ketika anak merasa frustrasi akibat ketidakmampuan anak dalam menguasai permainan, atau tidak mencapai target yang diinginkan, kemudian terlihat perubahan perilaku yang dapat diamati. Meskipun emosi ini bersifat negatif dan berpotensi menimbulkan konflik kecil dalam interaksi antara orang tua dan anak, dari perspektif pendidikan pengalaman tersebut justru memiliki nilai positif dalam jangka panjang. Kondisi ini memungkinkan orang tua untuk memahami kemampuan anak dalam melakukan mengelola emosi, yang selanjutnya dapat menjadi acuan penting dalam proses pendampingan di masa mendatang serta mendukung perkembangan emosional anak. Penelitian menunjukkan bahwa saat bermain juga dapat memberikan emosi yang positif dengan memilih permainan yang dapat membantu anak merasakan adanya penerimaan dan rasa kebersamaan. Dampak jangka panjang dari rasa kebersamaan dapat melindungi dari munculnya masalah perilaku anak jika terbentuk dalam lingkungan keluarga, terutama orang tua (Geffen, 2023).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa paparan game Roblox memiliki potensi memengaruhi munculnya perilaku agresif pada anak usia sekolah dasar, terutama melalui proses pembelajaran observasional (*modeling*). Intensitas bermain yang tinggi, konten kompetitif, serta pengalaman emosi negatif seperti frustrasi dan kemarahan dapat memperkuat kecenderungan perilaku agresif anak. Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak selama bermain game. Strategi *co-play*, khususnya dalam bentuk *parent-directed*, terbukti efektif sebagai upaya pencegahan karena memungkinkan orang tua terlibat langsung dalam aktivitas bermain, memberikan arahan, pengawasan, serta menanamkan nilai-nilai prososial. Dengan penerapan *co-play* yang tepat, perilaku agresif anak dapat diminimalkan sekaligus mendukung perkembangan sosial dan emosional anak secara lebih adaptif.

Berdasarkan hasil kajian ini, disarankan agar orang tua lebih aktif menerapkan strategi *co-play* dalam mendampingi anak saat bermain game Roblox, tidak hanya sebagai bentuk pengawasan tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pembentukan perilaku positif. Selain itu, orang tua diharapkan meningkatkan literasi digital agar mampu memahami konten game yang dimainkan anak serta memberikan arahan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian empiris dengan metode kuantitatif atau kualitatif guna menguji secara langsung efektivitas strategi *co-play* dalam mengurangi perilaku agresif anak, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan keilmuan dan praktik pengasuhan berbasis bukti.

E. Referensi

- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). Psikologi sosial (Jilid II, Edisi Kesepuluh; Djuwita, R., Penerj.). Jakarta: Erlangga.
- Erikson, E. H. (1950). Childhood and society. New York: W. W. Norton & Company.
- Geffen, J. (2023). Improving parent-child co-play in a Roblox game. Lecture Notes in Computer Science. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-27818-1_62
- GoodStats. (2025, 31 Juli). Roblox catat 118,8 juta pengguna aktif harian pada Q2 2025 di tengah isu pemblokiran gim di Indonesia. GoodStats. <https://goodstats.id/article/roblox-catat-118-8-juta-pengguna-aktif-harian-pada-q2-2025-di-tengah-isu-pemblokiran-gim-di-indonesia-CTqr7>
- Imania, H. (2025). Dampak game Roblox terhadap kemampuan regulasi emosi anak usia dini 5–6 tahun. *Skripsi*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak negatif gadget pada perilaku agresif anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 21-28. [https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge.jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- Kusuma, A., Sulistiani, D., Amelia, I., Rahma, L. F., & Widinia, W. (2025). Representasi gaya bicara dan perilaku anak-anak SD dari game online Roblox. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5955-5967. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.20161>
- Lozada, F. T., Halberstadt, A. G., Craig, A. B., Dennis, P. A., & Dunsmore, J. C. (2016). Parents' beliefs about children's emotions and parents' emotion-related conversations with their children. *Journal of Child and Family Studies*, 25, 1525-1538. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0325-1>
- Rahman, E. F., Suarni, W., & Fajriah, L. F. (2025). Intensitas bermain game online dalam perilaku agresif pada siswa. *Jurnal Sublimapsi*, 6(1), 40-44. <https://doi.org/10.36709/SUBLIMAPSI.V6I1.49>
- Sari, C. A. P., Faridah, F., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). Hubungan lingkungan teman sebaya dan game online dengan perilaku agresif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6559-6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946>
- Sholihah, W., Mukhlis, A., Fitriah, N., & Erfantinni, I. H. (2025). Pengaruh intensitas bermain gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505-520. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1266>
- Soylu, M. Y., & Bruning, R. H. (2016). Exploring self-regulation of more or less expert college-age video game players: A sequential explanatory design. *Frontiers in Psychology*, 7, 1-16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01441>
- Syahputra, D., Harahap, R. I. F., Saragih, M. S., Ramadhan, W., Andini, A., Saragi, M. P. D., & Daulay, A. A. (2023). Peran orang tua dalam mengurangi perilaku agresif anak. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 250-255. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i1.1394>
- Tanjung, V. P. (2015). Game online dan agresivitas anak usia SMP di Sidoarjo: Online games and aggressiveness of high school age children in Sidoarjo. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 63-80. <https://doi.org/10.21070/kanal.v4i1.315>
- Toh, W., & Lim, F. V. (2023). Let's play together: Ways of parent-child digital co-play for learning. *Interactive Learning Environments*, 31(7), 4072-4082. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1951768>
- Yuris, E. (2023). Dampak penggunaan internet terhadap perilaku agresif pada anak. *UNES Journal of Sciencetech Research*, 8(1), 114-120. <https://www.ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/article/view/396>