

Profil Adiksi *Game online* Di SMP Negeri 5 Nganjuk

Devina Ukhummiya

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ukhummiya11@gmail.com

Abstrak

Adiksi *game online* merupakan kecanduan pada *game online* yang diakibatkan oleh tidak terkontrolnya individu dalam bermain *game online*. Adiksi *game online* dapat berdampak pada hilangnya fokus perilaku yang menyebabkan ketergantungan emosional, mental dan psikologis. Dampak yang paling sering dialami peserta didik ialah terganggunya prestasi akademik. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan dengan terhubung jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan menggunakan komputer, laptop, *handphone* dan tablet asalkan media tersebut terhubung dengan jaringan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil adiksi *game online* pada peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang dilakukan pada 185 peserta didik di SMP Negeri 5 Nganjuk dengan menggunakan angket kuesioner tingkat adiksi *game online*, instrument wawancara bersumber dari karya tulis ilmiah (studi kasus) oleh Naila Nahdiyatul Rizqa. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa tingkat adiksi *game online* pada peserta didik berada pada tingkat sedang cenderung rendah. Dengan prosentase 30-50% peserta didik tidak sesuai terhadap item pertanyaan. Hasil yang didapatkan diperoleh dari hasil angket yang di sebar pada peserta didik kelas VII, VIII, dan IX dengan kategori usia 12-16 tahun.

Kata Kunci: Adiksi *game online*.

Abstract

Online game addiction is an addiction to online games that is caused by an individual's lack of control in playing online games. Online game addiction can result in loss of behavioral focus which causes emotional, mental and psychological dependence. The impact most often experienced by students is disruption of academic achievement. Online games are games that are played connected to an internet network. Online games can be played using computers, laptops, cellphones and tablets as long as the media is connected to an internet network. This research aims to determine the profile of online game addiction in students. This research is a descriptive study conducted on 185 students at SMP Negeri 5 Nganjuk using a questionnaire regarding the level of online game addiction, the interview instrument was sourced from a scientific paper (case study) by Naila Nahdiyatul Rizqa. The results obtained show that the level of online game addiction among students is at a medium level and tends to be low. With a percentage of 30% -50% of students not responding to the question items. The results obtained were obtained from the results of a questionnaire distributed to students in classes VII, VIII and IX with the age category 12-16 years.

Keywords: *Game online addiction.*

PENDAHULUAN

Dengan kemajuan teknologi, banyak aktivitas manusia dapat dibantu dengan lebih efisien. Menurut Lestari (2018), kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi baru yang mampu memaksimalkan kemajuan zaman sangat didukung oleh era globalisasi saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu kemajuan teknologi yang dapat dirasakan manusia. Bagaimana perkembangan teknologi

ini memengaruhi aktivitas sosial masyarakat. Media sosial adalah jenis media online di mana semua orang dapat berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten, seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia maya (Cahyono, 2016). Forum adalah salah satu inovasi media sosial. *Game online* adalah salah satu forum yang saat ini sangat populer di kalangan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa *game online* sekarang menjadi media hiburan yang dapat diakses dari mana saja dan dengan siapa saja,

meskipun dari jarak jauh, asalkan memiliki jaringan internet yang memadai.

Saat ini, *game online* adalah teknologi yang sangat diakses. Karena perkembangan teknologi saat ini, *game online* dapat dengan mudah diakses oleh semua usia, termasuk anak-anak. Hanya dengan menggunakan *smartphone* atau laptop yang terhubung ke internet, *game online* dapat dengan mudah diakses oleh semua usia. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 orang, meningkat dari 278.696.200 orang pada tahun 2023. Ini menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet Indonesia adalah 79,5%, dengan kontribusi terbesar dari laki-laki (50,7%) dan perempuan (49,1%). Akibatnya, efek negatif kecanduan penggunaan internet telah menjadi masalah yang sangat perlu ditangani dan dicegah di seluruh dunia (Gunawan *et al.*, 2021). Dalam beberapa penelitian telah dinyatakan bahwa pengguna terbanyak *game online* ialah rentan usia remaja. Hasil survei Decision Lab menyatakan pada tahun 2018 rentan usia pengguna *game online* terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16 sampai 24 tahun, yaitu berada pada persentase 27% (Lokadata, 2018). Dapat dikatakan bahwa remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Hal ini disebabkan karena pada usia remaja individu mudah untuk tertarik dan mengikuti perkembangan hal baru sehingga usia remaja mudah terjerus terhadap hal baru, salah satunya seperti *game online* (Iqbratul, 2021).

Penggunaan *game online* di Indonesia meningkat pada pertengahan tahun 90-an, saat *game nexion* mulai beredar. Dalam *game online*, pemain dapat membuat karakter apa pun yang mereka inginkan, terkadang sifat karakter mencerminkan sifat pemain. Jika *game offline* dimainkan oleh beberapa pemain, sedangkan *game online* dimainkan oleh banyak pemain, kemungkinan pemain bertemu *game* lainnya meningkat. Mayoritas siswa dan mahasiswa menghabiskan waktu mereka di warnet untuk bermain *game online*. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam pertandingan *game online* (Hadi dalam Irawati, Angreni, & Murni, 2013). Menurut Ulfa (2017), *game online* merupakan komponen internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari, dan dapat menyebabkan kecanduan yang sangat intens. Selain itu, dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* sama dengan kecanduan narkoba, tentu saja dengan tingkat kecanduan *game online* dan narkoba tidak sama, tetapi dampaknya hampir sama. Gangguan kesehatan mental dan perubahan perilaku yang dikaitkan dengan kehidupan akan disebabkan oleh kecanduan *game online* atau adiksi *game online*.

Pada kondisi dimana individu dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* ialah ketika individu

tersebut mengalami perubahan pada perilaku kesehariannya serta bertambahnya intensitas dalam bermain *game online*. Intensitas bermain *game online* tentunya pada setiap individu yang mengalami kecanduan dan tidak mengalami kecanduan akan berbeda. Pada individu yang mengalami kecanduan intensitas bermain *game online* akan ada pada rentan waktu 8-10 jam dalam sehari, hal ini dinyatakan oleh American Psychiatric Association. Berbeda dengan individu yang tidak mengalami kecanduan yang paling lama akan menghabiskan waktu untuk bermain *game* pada rentan waktu yang relatif lebih sedikit. Individu yang mengalami kecanduan akan dapat dilihat dari perubahan perilaku yang tampak berbeda dan cenderung kearah negatif (Ulfa, 2017). Perilaku negatif ini biasanya seperti mulai bermasalah dengan rutinitas keseharian karena lebih menghabiskan waktu untuk bermain *game*, merasa cemas ketika tidak bermain *game*, tidak mampu mengendalikan emosi pada saat bermain *game* bahkan hingga saat selesai bermain *game* juga masih mengalami emosi yang meledak-meledak, terutama jika mengalami kekalahan saat bermain *game online*, tidak teraturnya pola makan dan pola tidur, serta melalaikan kewajiban-kewajiban yang harusnya dikerjakan oleh individu tersebut. Remaja yang kecanduan permainan *game online* memiliki kriteria yang ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*), yaitu mereka sangat menarik diri dari lingkungan mereka, kehilangan kendali atas mereka, dan tidak peduli dengan hal-hal lain yang mereka lakukan di sekitar mereka. Banyak remaja menghabiskan uang dan waktu untuk bermain *game internet*. Remaja tidak jarang kehilangan waktu untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya, atau bahkan sama sekali tidak memiliki waktu untuk bersosialisasi.

Dalam Adiningtiyas (2017) menyatakan bahwa *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online atau terhubung kedalam jaringan internet. Selain itu *Game online* juga merupakan permainan yang dimainkan secara real time atau dalam waktu yang bersamaan walaupun dimainkan ditempat yang terpisah tetapi harus terikat pada jaringan internet (Putra *et al.*, 2019). Ada beberapa genre atau jenis *game online* menurut Daeli dalam (Arosyid, 2019) antara lain: 1). *Massively multiplayer online* (MMO), contoh *game* MMO ini adalah simulasi balap mobil, balap motor, pesawat terbang, dan *game* ringan lainnya. 2). *Massively multiplayer online role playing game* (MMORPG), contoh *game* ini adalah *World of Warcraft*, *Age of Conan*, *Entropia Universe*, *City of Heroes* dan lainnya. 3). *Multiplayer online battle arena* (MOBA), contoh jenis *game online* ini adalah *Mobile Legend*, *Mobile Arena*, dan *Dota*. Novrialdy (2019) menggambarkan bahwa *Game online* sendiri sebenarnya menimbulkan berdampak positif

bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian. Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain *game online* secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain *game online*. Dampak dari kecanduan *game online* sendiri menurut penelitian (Nisrinafatn, 2020) dapat menurunkan motivasi belajar siswa akibatnya siswa malas belajar sehingga melalaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat merusak fisik seperti mata dan juga saraf. Dampak lain yang disebabkan oleh bermain *game online* yaitu dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Terganggunya konsentrasi pada saat belajar dikarenakan siswa tidak semangat dalam belajar dan mengantuk akibat begadang semalaman hingga pagi untuk bermain *game online*, selain itu fokus siswa pada saat belajar tidak lagi pada materi pelajaran melainkan pada *game online* (Febriani, 2021).

Berdasarkan deskripsi kasus terhadap adiksi *game online*, maka sangat memungkinkan jika suatu lingkungan memiliki profil adiksi terhadap *game online*. Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu hasil belajar di suatu lembaga pendidikan, perlu adanya kajian mengenai gambaran adiksi *game online*. Dengan adanya hal tersebut diharapkan adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara menyeluruh. Serta dapat dilakukan pencegahan jika dalam suatu lembaga pendidikan tersebut dinilai belum memiliki tingkat adiksi yang berlebihan. Hal tersebut menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Profil Adiksi *Game online* Di SMP Negeri 5 Nganjuk”.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan data numerikal berupa hasil angket yang disebar pada peserta didik kelas VII, VIII, dan IX SMP Negeri 5 Nganjuk tahun ajaran 2023/2024 sejumlah 185 peserta didik. Menurut Creswell (2012) pendekatan kuantitatif dipilih sebagai pendekatan penelitian ketika tujuan penelitian yaitu menguji teori, mengungkapkan fakta-fakta, menunjukkan hubungan antar variabel dan memberikan deskripsi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dimana akan menentukan gambaran suatu keadaan berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar. Analisis data deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menggambarkan dan merangkum data secara singkat. Tujuannya adalah memberikan pemahaman awal tentang karakteristik dasar data, seperti nilai rata-rata, median, modus, dan sebaran data. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan angket kuesioner yang bersumber dari Karya Tulis Ilmiah (Studi

Kasus) oleh NAILA NAHDIYATUL RIZQA, dengan judul “GAMBARAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI WILAYAH KECAMATAN KEDUNGKANDANG KOTA MALANG” (NAILA NAHDIYATUL RIZQA, n.d.). Adapun kriteria yang menjadi acuan pada kuesioner tersebut, ialah: *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

	Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis kelamin	Laki-laki	73	39,5%
	Perempuan	112	60,5%
Kelas	XII	77	41,6%
	XIII	47	25,4%
	IX	61	33%
Umur	12	2	1,1%
	13	55	29,7%
	14	54	29,2%
	15	61	33%
	16	13	7%
Mulai bermain	6 Bulan	83	44,9%
	12-16 Bulan	48	25,9%
	>12 Bulan	54	29,2%
Durasi bermain	1 jam	77	41,6%
	2 jam	48	25,9%
	3 jam	30	16,2%
	4 jam	10	5,4%
	5 jam	7	3,8%
	6 jam	6	3,2%
	>6 jam	7	3,8%

Dari data tabel dapat dilihat bahwa responden adiksi *game online* sebanyak 112 orang (60,5%) didominasi oleh perempuan dan 73 orang (39,5%) laki-laki. Dengan sebaran kelas VII sebanyak 77 responden, kelas VIII sebanyak 47 responden, dan kelas IX sebanyak 61 responden. Peserta didik yang menjadi responden berumur antara 12-16 tahun. Peserta didik berumur 12 tahun sebanyak 2 orang, peserta didik berumur 13 tahun sebanyak 55 orang, peserta didik 14 tahun sebanyak 54 orang, peserta didik berumur 15 tahun sebanyak 61 orang, dan peserta didik berumur 16 tahun sebanyak 13 orang. Untuk mengetahui sejak kapan peserta didik mulai bermain *game online*, maka angket kuesioner memberikan item pertanyaan untuk mengetahui sejak kapan bermain

game online. Maka didapatkan hasil yaitu: Peserta didik mulai bermain *game online* sejak 6 bulan sebanyak 83 orang, peserta didik mulai bermain *game online* sejak 12-16 bulan sebanyak 48 orang, dan peserta didik mulai bermain *game online* >12 bulan sebanyak 54 orang. Untuk mengetahui seberapa lama peserta didik menghabiskan waktu untuk bermain game selama sehari maka pada item pertanyaan di dalam angket memberikan item “Durasi bermain”, dengan hasil bermain game selama 1 jam sebanyak 77 orang, bermain game 2 jam sebanyak 48 orang, bermain game 3 jam sebanyak 30 orang, bermain game 4 jam sebanyak 10 orang, bermain game 5 jam sebanyak 7 orang, bermain game 6 jam sebanyak 6 orang, dan bermain game >6 jam sebanyak 7 orang.

Selain hasil yang dipaparkan pada tabel, adapun sebanyak 91,4% peserta didik pernah bermain *game online* dan 8,6% peserta didik pernah bermain *game online*. Beberapa jenis *game online* yang dimainkan peserta didik, antara lain: *Free Fire*, *Mobile Legend*, *Roblox*, *Pou*, *Ojol The Game*, *Baby Bus*, *Valorant*, *Genshin Impact*, *Brain Out*, *8 Ball Pool*, *Bus Simulator*, *Subway Surf*, *Sakura School Simulator*, *Good Pizza Great Pizza*, *Gacha Life 2*, *Boldstrike*, *Call Of Duty*, *Minecraft*, *E-Football*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas VII, VIII dan IX di SMP Negeri 5 Nganjuk di dapatkan data bahwa dari 21 instrumen yang telah disebar pada peserta didik 15 diantara pertanyaan tersebut mendapatkan hasil prosentase tidak sesuai dengan keadaan peserta didik. Sekitar 30% lebih bahkan hampir menginjak 50% dari peserta didik memberikan respon tidak sesuai dengan keadaan peserta didik. 5 dari pertanyaan tersebut cukup sesuai dengan keadaan peserta didik serta 1 pertanyaan yang sesuai dengan keadaan peserta didik.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 5 Nganjuk ditemukan responden yang bermain *game online* paling banyak berusia 15 tahun. Hasil yang serupa ditemukan oleh Wibowo di Surabaya, yakni rata-rata pengguna *game online* berusia 15-17 tahun (44,3%). Hasil yang tidak jauh berbeda didapatkan oleh Kristiawan, yaitu pada rentang usia 12-17 tahun sekitar 52% siswa dengan adiksi *game online* berada pada usia 14-15 tahun. Namun, dalam penelitian lain, tidak ada perbedaan antara remaja dan dewasa dalam adiksi *game online*. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kim dan koleganya menunjukkan bahwa adiksi *game online* yang paling tinggi terjadi pada rentang usia 18 hingga 29 tahun sebesar 69,4%, dengan sebagian besar orang dewasa yang tidak bekerja (57,4%). Adapun alasan mengapa adiksi *game online* juga banyak pada usia dewasa setara mahasiswa dan pekerja ialah karena pada usia tersebut individu lebih bebas dalam

menggunakan barang digital dibandingkan dengan anak usia sekolah yang masih dalam pengawasan orang tua. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh PH, Indrayati Pratiwi, pada tahun 2019 yang menemukan bahwa remaja yang menggunakan perangkat berusia antara 12 dan 20 tahun. Hal ini juga sesuai dengan teori Jordan dan Andersen (2016) bahwa kecanduan *game online* lebih umum di kalangan remaja daripada di kalangan orang dewasa. Remaja mudah terpapar hal-hal baru karena ketidakstabilan mereka.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Febriandari *et al.* (dalam Utami, 2020), remaja laki-laki lebih suka bermain *game online* karena tingkat kesulitan yang berbeda dan dimainkan secara bersama-sama di tempat yang berbeda. Sebaliknya, remaja perempuan lebih suka permainan yang lebih mudah dimainkan. Namun pada hasil penelitian ini menyatakan bahwa 60,5% jenis kelamin perempuan menjadi responden adiksi *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan bahwa perempuan juga dapat menjadi individu yang mengalami adiksi *game online* dikarenakan terjadinya perkembangan teknologi yang semakin cepat dan mudah untuk diakses siapa saja.

Bermain *game online* seringkali dilakukan peserta didik ketika berada di rumah. Hal ini dikarenakan mereka lebih memiliki waktu senggang sehingga membuat mereka dengan mudah menggunakan waktu tersebut untuk bermain *game online*. Apalagi jika difasilitasi dengan jaringan internet yang mendukung tentunya sangat mudah bagi peserta didik mengakses semua jenis *game online*. Hal ini sejalan dengan teori Syahrani (2015) bahwa di era modern, banyak keluarga memiliki fasilitas game yang memenuhi kebutuhan remaja yang bermain game. Dengan menjadi pendukung remaja gamer, hal ini memainkan peran penting dalam menghibur diri mereka sendiri. Adanya fasilitas game di rumah menyebabkan ketergantungan. Pemain *game online* dapat mengalami masalah kesehatan jika mereka tidak tidur cukup karena bermain *game online*. Anak-anak mulai kehilangan batas waktu penting, menghabiskan waktu dengan keluarga, dan perlahan menarik diri dari kehidupan sehari-hari karena bermain *game online*. *Game online* telah membuat anak tidak terkendali dan mengabaikan hubungan sosialnya dengan temannya (Young, 2007). Serta, menurut Nuryono, W., Dkk(2023) bahwa kecanduan game juga mempengaruhi kinerja akademik siswa, dimana permainan mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran.

Sebagai akibat dari kecanduan *game online*, sangat penting bagi keluarga, lingkungan sekolah, layanan kesehatan, dan pemerintah untuk mengambil tindakan yang komprehensif. Pemerintah dalam hal ini harus bekerja sama dengan internet provider untuk membuat

kebijakan yang membatasi anak-anak dan remaja bermain *game online*. Untuk meningkatkan soft skill remaja, lingkungan sekolah harus memberikan suasana positif dengan menekankan proses pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Orang tua, dalam hal ini, harus lebih banyak meluangkan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak mereka dan menegakkan batasan untuk menggunakan internet di rumah, misalnya hanya saat berada di ruang keluarga, bukan di kamar tidur. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan data bahwa dari 21 instrumen yang telah disebar pada peserta didik, 15 diantaranya mendapatkan hasil jawaban dari responden “Tidak Sesuai”. Sekitar 30%-50% dari peserta didik memberikan respon “Tidak Sesuai” dengan pada item pertanyaan kuesioner dengan keadaan peserta didik. 5 dari pernyataan tersebut mendapatkan respon “Cukup Sesuai” serta 1 pertanyaan mendapatkan respon “Sesuai” dengan keadaan peserta didik. Dengan hasil data angket yang disebar didapatkan bahwa peserta didik berada pada adiksi *game online* ringan. Hasil ini sebanding dengan penelitian di SMA X Semarang, yang menggunakan parameter yang berbeda. Sekitar 15% siswa memiliki keterlibatan yang sedang dalam bermain *game online*. Namun, dengan parameter berbeda menurut Wibobo (2017) peserta didik SMP berada pada urutan terakhir (7,8%) tingkat adiksi *game online* dibandingkan dengan peserta didik SMA dan mahasiswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan Analisa dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai profil adiksi *game online* di SMP Negeri 5 Nganjuk dengan responden kelas VII, VIII dan IX sejumlah 185 peserta didik maka didapatkan hasil bahwa sebanyak 60,5% responden ialah perempuan dan sisanya ialah responden laki-laki. 44,9% responden baru memainkan *game online* dari 6 bulan serta dengan prosentase durasi sebanyak 41,6% bermain selama 1 jam. Dari hasil survey tersebut juga didapatkan bahwa dalam 21 instrumen pertanyaan yang cantumkan mendapatkan hasil 71,4% dari pertanyaan tersebut tidak sesuai dengan keadaan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik di SMP Negeri 5 Nganjuk mengalami adiksi *game online* pada tingkat menengah cenderung rendah. Adapun dampak yang diakibatkan dari bermain *game online* pada peserta didik yang menjadi responden masih tergolong sebagai dampak negatif yang ringan.

Saran

1. Sekolah

Untuk pihak sekolah atau lembaga sekolah yang berwenang tentunya peningkatan pencegahan untuk mencegah terjadinya peningkatan adiksi

game online di sekolah harus terus ditingkatkan. Dengan adanya peran guru BK yang juga dapat memberikan layanan untuk mencegah adanya peningkatan adiksi tersebut, sehingga dapat memberikan hasil belajar yang maksimal pada peserta didik

2. Orang Tua atau Wali Murid

Sebagai orang tua yang menjadi penanggung jawab peserta didik tentunya diperlukan adanya pengawasan terhadap peserta didik sehingga peserta didik mampu memilih prioritas untuk mengembangkan prestasinya serta tidak terjadinya adiksi terhadap *game online*

3. Peserta Didik

Untuk peserta didik sebagai responden yang telah diteliti tentu perlu adanya mawas diri serta kesadaran bawasannya setiap hal yang dilakukan tentu ada dampak baik negatif maupun positif. Sehingga untuk mencegah terjadinya dampak negatif dari bermain *game online* maka perlu adanya batasan-batasan agar tidak terjadinya adiksi *game online* pada diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, M., Liza, R. G., & Afdal, A. (2023). Gambaran Psikopatologi Adiksi *Game online* pada Remaja di Kota Padang, Indonesia. *Scientific Journal*, 2(6), 220-226.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Ikbal, I., Wikanengsih, W., & Septian, M. R. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game
- Online Peserta Didik kelas Xma Plus Al Mujammil Garut. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1), 56-65.
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain *game online* terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.
- Kurniawan, M. R., & Rofiah, N. H. (2020). Pola penggunaan Internet di Lingkungan sekolah dasar se Kota Yogyakarta. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(2), 93-105.
- Lemmers, S. J. (n.d.). dkk.(2009). Development and Validation of a Game Addictions Scale of Adolescent.

- The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands. Version of record first published: 05 Mar 2009. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di eraglobalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Masya & Candra. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al-Furqan
- Prabumulih. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 3(1), h. 153-169.
- MOCHAMAD, A. (2022). HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN STATUS MENTAL (KECEMASAN, STRES DAN DEPRESI) PADA SISWA DI MASA PANDEMI DI SDN SIDOTOPO WETAN 1 SURABAYA (Doctoral dissertation, STIKES HANG TUAH SURABAYA).
- NAILA NAHDIYATUL RIZQA. (n.d.). GAMBARAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI WILAYAH KECAMATAN KEDUNGKANDANG KOTA MALANG.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Prajogo, S. L., & Yudiarto, A. (2021). Metaanalisis Efektivitas Acceptance and Commitment Therapy untuk Menangani Gangguan Kecemasan Umum. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 26(1), 85-100.
- Putri, A. S. (2012). Hubungan kecanduan online game dengan kecemasan pada remaja pengunjung game centre di Kelurahan Jebres Surakarta.
- Ruth, E. (2013). Deskripsi kualitas layanan jasa akses internet di Indonesia dari sudut pandang penyelenggara. *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, 11(2), 137-146.
- SJ, D. F. Z., & Suherman, M. M. (2018). Hubungan Antara Tingkat Kecemasan Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Kota Bandung. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 1(3), 111-116.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.
- Wiryo Nuryono, N. H., Hambali, I. M., & Ramli, M. (2023). Game Addiction Identification System: Automatic Labelling Severities Level and Classification in Junior High School Student. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(8s), 700-709.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.
- Young. 2006. *American Journal of Psychology* .Jurnal: University of Illinois Press., h.31.