

## PROFIL TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PESERTA DIDIK KELAS X MA PLUS AL MUJAMMIL GARUT

Iik Ikbal<sup>1</sup>, Wikanengsih<sup>2</sup>, Muhamad Rezza Septian<sup>3</sup>

<sup>1</sup>iikikal4@gmail.com, <sup>2</sup>wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>3</sup>rezza.septian25@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
IKIP Siliwangi

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the level of addiction to online games of class X MA Plus Al Mujammil Cisarupan Garut. The method used is descriptive quantitative research with data collection tools on the scale of online game addiction and student observation sheets in the classroom. The results showed that the level of students' online game addiction was in the non-addictive category 38.5%, mild addiction 15.3% and severe addiction 46.2%. The results of the study on the level of student addiction if addiction is not handled properly it can lead to uncontrolled students because they are not able to reduce playing time so that social relations and tasks are hampered.*

**Keywords:** : *Online Game Addiction, Students*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tingkat kecanduan game online siswa kelas X MA Plus Al Mujammil Cisarupan Garut. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan alat pengumpul data skala kecanduan game online dan lembar observasi pembelajar di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online siswa berada pada kategori tidak kecanduan 38,5%, kecanduan ringan 15,3% dan kecanduan berat 46,2%. Hasil penelitian tingkat kecanduan siswa jika kecanduan tidak ditangani dengan benar maka dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri siswa karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga hubungan social dan tugas menjadi terhambat.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar, kemandirian belajar.

---

## PENDAHULUAN

Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, di sisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi dan prestasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, *handphone* (HP), dan tab. Teknologi elektronik yang sedang trend dan menyenangkan dikalangan anak-anak atau siswa yaitu *game*.

*Game* menurut Neumann & Morgenstern (dalam, Arizona & Galih 2013) yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan. Senada dengan pendapat di atas Adams (2010: 3) juga mengemukakan *game* adalah permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan internet, melalui komputer, laptop, handphone, dan tab. Lee, Chen, & Holim (dalam Cahyana, dkk 2020) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Seorang pakar adiksi *video game* di Amerika dari Nowingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain game setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan game yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (Young & Abreu, 2011: 75). Young & Abreu (2011: 4) sebuah studi di Finlandia menyelidiki kecanduan game terjadi pada anak umur 12 & 18 tahun yang menunjukkan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki. Kemudian di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya di mana kecanduan game sangat populer di kalangan anak atau remaja Price (2011: 87). Hasil dari penelitian di salah satu perguruan tinggi di Garut terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa 47,7% tidak kecanduan, 26,2% kecanduan ringan-sedang dan 26,2% kecanduan berat. Mahasiswa yang tidak mengalami kecanduan jika terus menerus bermain game online dapat menjadi kecanduan game online (Pratama, 2019).

Dampak negatif dari game online bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online, waktu untuk belajar dan membantu orang tua selepas jam sekolah akan hilang karena main *game*, uang jajan atau uang

untuk membayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, Pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadahpun terkadang akan dilalaikan oleh siswa, bahkan siswa cenderung akan bolos sekolah demi *game* kasayangan mereka.

Menurut Syaiful (Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar. html), remaja yang kecanduan permainan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan lingkungan lainnya. Banyak remaja yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *game online*. Tidak jarang waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan sama sekali remaja tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi.

Kecanduan berarti suatu aktifitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Adapun pengaruh *game online* yang dipaparkan oleh Aqsa Rahardian (2013: 15) antara lain gangguan fisik, penurunan prestasi, suka berbohong dan hidupnya di rampas oleh games. Yang dikhawatirkan dari dampak *game online* yang tak terkendali adalah prestasi belajar yang menurun. Selain itu akan muncul dampak-dampak pengiring lainnya seperti hubungan sosial siswa menyempit karena minimnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar, waktunya kebanyakan hanya digunakan untuk bermain game dari pada bersosialisasi, termasuk pada remaja.

Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu hasil belajar tersebut perlu adanya pengkajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang kecanduan *game online*, dikhawatirkan dapat mempengaruhi proses belajarnya seperti tidak membuat PR serta tugas yang berkenaan dengan sekolah. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah semua semua siswa kelas X MA Plus Al Mujammil yang mempunyai aplikasi game online di smartponenya. Sampel pada penelitian ini diambil dengantechnik total sampling pada 26 responden.

Aspek-aspek yang menjadi skalanya adalah: 1). *Loss of control and consequences* (kehilangan kendali dan konsekuensi), 2). *Agitated withdrawal* (penarikan yang gelisah), 3).

*Engagement* (keterlibatan), 4). *Coping* (mengatasi), 5). *Mournful withdrawal* (pengunduran diri yang berduka), dan 6.) *Shame* (malu). Pengukuran tingkat kecanduan siswa ini menggunakan instrumen *Game Addiction Inventory for Adults* (GAIA) yang dibuat oleh Wong dan Hodgins (2014), pada instrumen tersebut dan melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan hasil nilai uji validitas terendah 0,375 dan nilai validitas tertinggi 0,874 serta hasil uji reliabilitas  $>r$  tabel dengan nilai alpha cronbach 0,752. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pengukuran tingkat kecanduan memiliki nilai validitas dan reliabilitas yang sangat baik untuk digunakan dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sampel penelitian berjumlah 26 orang peserta didik kelas X MA Plus Al Mujammil Cisarupan Garut. Berikut peneliti sajikan statistika deskriptif tingkat kecanduan game online peserta didik.

**Tabel 1.1** Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi

	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin	Laki –laki	14	53,8%
	Perempuan	12	46,2%
Angkatan	2019	26	100%
Jenis game online	PUBG	08	30,8%
	<i>Mobile legend</i>	18	69,2%
Lama bermain	1 jam	8	30,7%
	2 jam	3	11,6%
	3 jam	5	19,2%
	4 jam	3	11,6%
	5 jam	7	26,9%

Berdasarkan tabel diatas didapatakan data karakteristik demografi yang menunjukkan hasil bahwa pengguna game online seluruh responden berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 53,8% dan berjenis kelamin perempuan 46,2%. Untuk jenis game online sebagian besar dari responden yang paling sering dimainkan adalah mobile legend sebanyak 69,2% dan

PUBG sebanyak 30,8%, dan untuk lama bermain game online hamper Sebagian responden lebih dominan pada 1 jam sebanyak 30,7% dan paling lama yaitu 5 jam sebanyak 26,9%.

**Tabel 1.2** Distribusi Tingkat Kecanduan Siswa Kelas X MA Plus Al Mujammil

	<b>Karakteristik</b>	<b>Frekuensi (f)</b>	<b>Persentase (p)</b>
Tingkat kecanduan	Tidak kecanduan	10	38,5%
	Kecanduan ringan-Sedang	4	15,3%
	Kecanduan berat	12	46,2%

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil bahwa hampir sebagian dari responden sebanyak 10 responden dengan persentase 38,5% berada dalam katagori tidak kecanduan game online. Sedangkan terdapat hampir sebagian yaitu sebanyak 4 responden dengan persentase 15,3% berada dalam kategori kecanduan ringan-sedang, dan sebanyak 12 responden dengan presentasi 46.2% berada dalam katagori kecanduan berat pada siswa kelas X MA Plus Al Mujammil.

**Pembahasan**

Kecanduan game online dapat dideskripsikan sebagaigangguan dalam mengontrol keinginan untuk bermain online game tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif (Young,2009). Kecanduan gameonline memiliki 3 tingkatan kecanduan yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang, dan kecanduan berat. Seseorang dikatakan kecanduan ringan apabila sering bermain game online dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segalasesuatu. Sedangkan dikatakan kecanduanringanbila seseorang merasa antusias apabila ditanya tentang game online sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional dalam berbagai hal. Sedangkan seseorangdengankecanduanberatakan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam game sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain game (Sianturi, 2014).

Indikator kecanduan game online diantaranya merasa terikat dengan game online sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan untuk bermain game online dengan jumlah

waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain game online, menghindari masalah dengan bermain game online, merasa gelisah apabila tidak bisa bermain game online, selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil (Wong & Hodgins, 2014).

Dari hasil penelitian terdapat indikator tidak kecanduan berada pada item 7 dengan tanda dan gejala pada responden mengatakan bahwa bermain game online hanya untuk melepaskan rasa stres saja, indikator kecanduan ringan-sedang berada pada item 13 dengan tanda dan gejala pada responden merasa menyesal karena mengabaikan tugas atau pekerjaan di bermain game online, sedangkan indikator kecanduan berat berada pada item 7 dan 13, dengan tanda dan gejala pada responden bermain game online hanya untuk menghilangkan rasa stres dan merasa menyesal karena telah mengabaikan tugas atau pekerjaan karena bermain (Wong & Hodgins, 2014).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat kecanduan game online pada Siswa Kelas X MA Plus Al Mujammil sebagian besar kecanduan berat, dengan persentase 46,2%, kecanduan ringan-sedang 15,3%, dan tidak kecanduan 38,5%. Siswa yang tidak mengalami kecanduan, jika terus menerus bermain game online dapat menjadi kecanduan game online baik itu pada tingkat ringan-sedang atau berat karena tubuh pada bagian limbik akan merangsang pengeluaran dopamin yang akan menimbulkan rasa kesenangan dan rasa ketagihan untuk mengulangi kesenangan tersebut (Rahman, 2019). Tingginya pengguna game online pada siswa, tidak menjadikan semua siswa MA Plus Al Mujammil mengalami kecanduan, karena beban tugas masih bisa ditangani dengan baik, dan dimanfaatkan oleh siswa dengan hal yang positif seperti berolahraga yang difasilitasi lapangan voli ball, badminton dan lain-lain.

Berdasarkan hasil penelitian, yang mengalami kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat namun jika kecanduan tersebut tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seseorang menjadi terabaikan (Soebastian, 2010). Tugas sebagai siswa pun menjadi terhambat karena tidak bisa mengontrolnya waktu dalam bermain game online dan mengurangi hubungan sosial di sekitar. Hal tersebut berdampak pada Sekolah,

Terdapat beberapa upaya untuk mengurangi atau mereduksi tingkat kecanduan game online yang dialami oleh seseorang yaitu dengan melalui rekonstruksi kognitif yang dapat

dilakukan melalui seminar atau adanya pendidikan tentang bahaya dari kecanduan game online (Lubis, 2018). Upaya lain juga yang dapat dilakukan diantaranya melakukan bimbingan atau konseling secara langsung kepada seseorang yang mengalami kecanduan game online, konseling tersebut dilakukan dengan adanya ahli konselor atau bisa juga oleh seseorang yang dekat hubungannya dengan orang yang mengalami kecanduan game online (Jannah, Mudjiran & Nirwana, 2015). Pada penelitian ini menyarankan agar wali kelas melakukan diskusi dengan siswa untuk mengurangi tingkat kecanduan siswa, salah satu upayanya dengan melakukan bimbingan untuk memperhatikansiswa agar dapat menggunakan waktu secara efektif.

Upaya lain dapat dilakukan dengan cara meningkatkan keterampilan sosial seseorang agar tingkat kecanduan game online dapat berkurang, karena ada hubungannya antara keterampilan seseorang dengan tingkat kecanduan game online, cara meningkatkan keterampilan sosial tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan memberikan ruang bebas kepada seseorang agar lebih fokus dalam berkomunikasi (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa, 2013). Pada penelitian ini upaya yang dilakukan sekolah disarankan agar dapat menambah jam setelah jam sekolah untuk memberikan keterampilan kepada siswa sehingga dengan keterampilan tersebut mengurangi siswa dalam kegiatan bermain game online.

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiadji (2016) dengan judul penelitian hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta barat dengan hasil penelitian dalam kategori tingkat kecanduan game online ringan dengan persentase 60% dari 324 responden. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Sofi (2012), dengan judul hubungan kecanduan game online dengan depresi pada remaja laki-laki pengunjung game centre Kelurahan Jebres dengan hasil penelitian dalam kategori ringan dengan 25 subjek penelitian termasuk dalam kelompok kecanduan ringan.

Adapun penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh Pratama, Widiandi dan Hendrawati (2019) yang dilakukan kepada 130 orang mahasiswa menghasilkan 67 mahasiswa (47,7%) sebagian besar dari responden memiliki tingkat tidak kecanduan, 34 mahasiswa (26,2%) sebagian kecil dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan-sedang dan 34 mahasiswa (26,2%) sebagian sedang dari responden memiliki tingkat kecanduan berat.

Terdapat perbedaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, Ilyas, dan Ifdil (2018) dengan judul tingkat kecanduan game pada remaja awal. Dengan hasil penelitian dari 240 responden 104 responden dalam kategori kecanduan sedang dengan persentase 43%.

Selain itu, penelitian lain mengatakan bahwa terdapat mayoritas dari responden memiliki tingkat kecanduan yang ringan sebanyak 35 responden (45,5%), dan tingkat kecanduan yang berat sebanyak 42 orang (54,5%).

Dari hasil penelitian menunjukkan siswa yang mengalami kecanduan game online dengan tingkat kecanduan ringan menurut Setadji (2016) disebabkan responden merasa bermain gameonline hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri. Sementara menurut penelitian Soebastian (2010) dari hasil penelitiannya didapatkan hasil siswa yang mengalami kecanduan game online akan mengalami perbedaan perasaan menyenangkan seperti gembira, puas, lega, bangga pada saat bermain game online.

Berdasarkan presentasi yang bermain game online terdapat presentasi terbanyak yaitu 12 responden dengan persentase 46,2%, hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian oleh Mehroof & Griffiths (2010) dengan responden sebanyak 123 orang, dengan hasil bahwa siswa yang dihadapkan pada adaptasi masa awal pembelajaran, akan mengalami kecemasan dan salah satu hal untuk mengatasinya adalah dengan bermain game online. Responden menunjukkan hal tersebut berhubungan dengan tingkat stress yang dialami, semakin tinggi tingkat angkatan maka stres yang dialami juga semakin meningkat karena tingkat stres dapat memengaruhi tingkat kecanduan seseorang dalam bermain game online (Piyeki, Bidjuni & Wowiling, 2014). Hal itu juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Karuniawan & Cahyanti (2013) yang menghasilkan bahwa terdapat hubungan antara academic stress dengan kecanduan smartphone addiction yang di dalamnya termasuk memainkan game online.

Dari hasil penelitian mengenai jenis kelamin didapatkan hasil bahwa laki-laki merupakan responden terbanyak dibanding perempuan yaitu sebesar 12 responden dengan persentase 71,4% dan perempuan sebesar 2 responden dengan persentase 16,7%, dalam hal tersebut tingkat laki laki paling banyak karena adanya pengaruh teman sebaya dan lingkungan. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Puspitosari (2016) bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa 90,6% dari pecandu game online yaitu berjenis kelamin laki-laki.

Dampak dari kecanduan game online adalah menurunnya tingkat prestasi akademik, munculnya sifat agresivitas serta mengalami penurunan kesehatan fisik, dan akan berubahnya perilaku seseorang menjadi menyimpang seperti pornografi, berbuat kriminal, dan perjudian, sehingga menyebabkan perubahan sosial pada diri mereka Deviadri (2012).

## SIMPULAN

Berdasarkan analisa dari hasil penelitian dan pembahasan tentang tingkat kecanduan game online pada siswa kelas X yang mengalami kecanduan game online berada pada tingkat kecanduan dengan frekuensi 12 orang dalam persentase 46,2%. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar siswa mengalami kecanduan, apabila dibiarkan dan siswa secara terus menerus bermain game online maka akan berdampak pada kecanduan berat yang bisa menyebabkan kehilangan akal (sakit Mental).

Terdapat mahasiswa lainnya yang mengalami kecanduan ringan-sedang 15,3% dan tidak kecanduan 38,5%. Kecanduan tersebut jika tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seorang siswa menjadi terbengkalai yang berdampak pada sekolah, sehingga menyebabkan tingkat pendidikan pada sekolah menjadi menurun dan berakibat kepada akreditasi sekolah.

## REFERENSI

- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design*, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders
- Buletin APPJI edisi 22 maret 2018 survei APPJI penetrasi internet Indonesia. <https://apjii.or.id/content/read/104/348/Buletin-Apjii-Edisi>
- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). GAMBARAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA YANG MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(2), 40-45.
- Deviandri, M., Slamet, R., & Elvi, R. (2012). Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal STKIP PGRI Sumbar*, 1(3).
- Grant JE, Kim SW, Potenza MN. 2013. Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 85-109.
- Griffiths MD (2008) Videogame addiction: further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction* 6:182–185.
- Hurlock, Elizabeth B. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200- 207.
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara academic stress dengan smartphone addiction pada mahasiswa pengguna smartphone. *Jurnal psikologi klinis dan kesehatan mental*, 2(1), 16-21.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. England: Routledge.
- Mappaleo, Akbar. 2009. Tanpa Judul (Online) (<http://www.gameonline.com/pages/ketagihan/110014695702521>)
- Majorsy, U., Kinasih, A. D., Andriani, I., & Lisa, W. (2013). Hubungan antara Keterampilan Sosial dan Kecanduan Situs Jejaring Sosial padamasa Dewasa Awal. Prosiding PESAT, 5.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role Of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, And Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Puspitosari, W. A., & Ananta, L. (2016). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 9(1), 50-56.
- Rahman, A. Z., & Ernawati, R. (2018). Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja dengan Game Online di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Rahman, A (2019). Panduan Mendidik Anak di Era Digital : Atasi Bahaya Anak Kecanduan GameOnline. Banjarmasin : Luminos Publish.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 110-117.
- Setiaji, Silvia. (2016) "Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal". *Jurnal Psikologi Psibernetika*
- Sianturi, E. 2014. "Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Dengan Menggunaka Metode Certainty Factor", *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, VII.3
- Soebastian, C. O. (2010). Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa (Doctoral dissertation, PRODI PSIKOLOGI UNIKA SOEGIJAPRANATA).
- Sunarcarya, P. (2008). Analisis Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Pegawai di Lingkungan Dinas Kesehatan Kabupaten Alor, Nusa Tenggara timur (Doctoral dissertation, Universitas Terbuka).
- Wong, U., & Hodgins, D. C. (2014). Development of the game addiction inventory for adults (GAIA). *Addiction Research & Theory*, 22(3), 195-209.
- Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.