



DESKRIPSI FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SISWA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SMP NEGERI 1 KOTA GORONTALO

Mohamad Rizal Pautina, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

e-mail : isal.pautina@ung.ac.id

Diterima: 15 Februari 2023

Disetujui: 01 April 2023

Dipublikasi: 30 April 2023

Abstract

Problem statement of this research is “what causes online game addiction in students?” The research aims to find out factors leading to online game addiction in students. The research is classified as quantitative descriptive research where its populations are 729 students at SMP Negeri 1 Gorontalo City while the samples are 40 students. The technique of data collection uses systematic random sampling and uses questionnaire as its instrument. The research finding reveals that the percentage analysis indicates that five indicators which are : lack of attention from close people obtains a percentage of 64%, stress or depression obtains a percentage of 63.2%, lack of activity obtains a percentage of 58.7%, environment obtains a percentage of 58.7%, and parenting obtains a percentage of 55.8%. The results signify that the dominant factor leading to online game addiction in students is lack of attention from close people for 64% and the lowest is parenting for 55.8%.

Keywords: factors leading; addiction; online game

Abstrak

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah yang menjadi penyebab siswa kecanduan *game online*?” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor penyebab siswa kecanduan bermain *game online*. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Kota Gorontalo yang berjumlah 729 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data random sampling sistematis dan menggunakan instrumen angket. Dalam penelitian ini jumlah sampel diambil 40 siswa dari 729 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan analisis presentase menunjukkan bahwa lima indikator yaitu kurang perhatian dari orang-orang terdekat (64%), stress atau depresi (63,2%), kurang kegiatan (58,7%), lingkungan (58,7%), pola asuh (55,8%). Hal ini menunjukkan bahwa faktor dominan yang menjadi tingginya siswa kecanduan *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat dengan presentase 64% sedangkan yang paling rendah adalah pola asuh sebesar 55,8%.

Kata Kunci: faktor penyebab; kecanduan; *game online*

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited.
©2023 by Mohamad Rizal Pautina, Jumadi Mori Salam Tuasikal, Ilham Khairi Siregar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi itu komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan

berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana penyegaran, seperti bermain *game online*. *Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama permainannya semakin menyenangkan.

Menurut Aji (Jaffray, 2017:178) bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online*, bisa dimainkan dikomputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP dan SMA/SMK. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang memainkan *game online* didalamnya adalah pelajar. Siswa yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan siswa menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena dalam usia sekolah.

Menurut Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresetasikan sebuah permainan digital yang sedang marak zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi dikomputer. *Game* dapat berupa konsol, *handed*, bahkan dalam sebuah permainan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan factor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang (Masya & Dian. 2016:104).

Menurut Wulan (Jaffray, 2017:178) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Pada umumnya jasa penyedia *game online* selalu ramai dipenuhi oleh kalangan pelajar yang dating untuk menghabiskan waktunya bermain *game online* tersebut. Tidak hanya itu, bahwa apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tuanya, ada saja alasan siswa untuk meyakinkan orang tuanya, entah itu belajar di rumah teman atau ada acara sekolah. Dalam hal ini seharusnya orang tua lebih memperhatikan lagi anak-anaknya, paling tidak mengetahui kemana mereka setelah pulang sekolah.

Salah satu penyimpangan yang dilakukan para siswa akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena siswa yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain *game online*, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya siswa memilih untuk berbohong. Banyak waktu yang dihabiskan dengan bermain *games* dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa antar lain malas. Selain itu, bermain *game online* kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata/skin (atribut) *game*, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain *game online*. Perubahan perilaku pada siswa yang

mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh siswa itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain terkhususnya orang tua.

Menurut Chaplin (Adiningtiyas, 2017:31), *addiction* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius, tadi dihentikan. *Addiction level* dapat didefinisikan sebagai tingkat kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa mempedulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran serta guru bimbingan konseling di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Kota Gorontalo, dari 729 siswa terindikasi ada 40 siswa yang sering bermain *game online*, diantaranya pada saat mata pelajaran berlangsung terdapat siswa bermain *game online* sebanyak 8 orang (3,2%), siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah karena terfokus pada permainan *game online* sebanyak 19 orang (7,6%), serta siswa suka membolos sekolah hanya untuk bermain *game online* sebanyak 13 orang (5,2%). Guru bimbingan dan konseling menyebutkan juga ini mengakibatkan menurunnya prestasi belajar, minat belajar, ketinggalan mata pelajaran serta fokus mereka terhadap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran berkurang.

Berdasarkan hal tersebut di atas jelas menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku pada anak-anak dan siswa menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka. Dari hasil penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian/kajian ilmiah mengenai **"Deskripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan Game Online di SMP Negeri 1 Telaga Kabutapen Gorontalo"**

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei tahun 2021 di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo dengan jumlah 729. Sampel penelitian ini 40 siswa dari jumlah populasi dengan menggunakan teknik random sampling sistematis, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket.

Tabel 3.1 Kategori Jawaban Instrumen Penelitian

No	Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
	Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
1	SS	4	SS	1
2	S	3	S	2
3	KS	2	KS	3
4	STS	1	STS	4

Keterangan:

- SS : Sangat Sesuai
- S : Sesuai
- KS : Kurang Sesuai
- TS : Tidak Sesuai

HASIL TEMUAN

Data yang telah diperoleh dari sebaran angket pada tanggal 26 April 2021 di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo selanjutnya akan dijelaskan penelitiannya berdasarkan indikatornya. Angket ini terdiri dari 36 item pernyataan yang disusun berdasarkan indikator dan kisi-kisi yang ditetapkan.

Adapun data akan dianalisis dengan menggunakan analisis presentase, antara lain: (1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat; (2) Stres atau depresi; (3) Kurang kegiatan; (4) Lingkungan; (5) Pola asuh.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Indikator Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

No Item	Indikator	Frekuensi	Persentase Item	Persentase Indikator
1.		22	55%	
2.	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat	21	52,5%	64%
3.		24	60%	
4.		23	57,5%	
5.		26	65%	
6.		29	72,5%	
7.		25	62,5%	
8.		26	65%	
9.		24	60%	
10.		36	90%	
Jumlah Rata-Rata		256	640	

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh presentase pada item pertama sebesar 55%, item kedua diperoleh presentase sebesar 52,5%, item ketiga diperoleh presentase sebesar 60% item keempat diperoleh presentase sebesar 57% item kelima diperoleh presentase sebesar 55%, item keenam diperoleh presentase sebesar 72,5%, item ketujuh diperoleh presentase sebesar 62,5%, item kedelapan diperoleh presentase sebesar 65%, item kesembilan diperoleh presentase sebesar 60%, dan pada item kesepuluh diperoleh presentase sebesar 90%.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Indikator stres atau depresi

No Item	Indikator	Frekuensi	Persentase Item	Persentase Indikator
1.		30	75%	
2.	Stress atau depresi	22	55%	63,2%
3.		28	70%	
4.		24	60%	
5.		28	70%	
6.		22	55%	
7.		21	52,5%	
8.		23	57,5%	
9.		24	60%	
10.		31	77,5%	
Jumlah Rata-Rata		253	632,5	

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh presentase pada item pertama sebesar 75%, item kedua diperoleh presentase sebesar 55%, item ketiga diperoleh presentase sebesar 70%, item keempat diperoleh presentase sebesar 60%, item kelima diperoleh presentase sebesar

70%, item keenam diperoleh presentase sebesar 55%, item ketujuh diperoleh presentase sebesar 52,5%, item kedelapan diperoleh presentase sebesar 57,5%, item kesembilan diperoleh presentase sebesar 60%, dan pada item kesepuluh diperoleh presentase sebesar 77,5%.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Indikator Kurang kegiatan

No Item	Indikator	Frekuensi	Persentase Item	Persentase Indikator
1.		24	60%	
2.	Kurang kegiatan	21	52,5%	58,7%
3.		22	55%	
4.		27	67,5%	
Jumlah Rata-Rata		94	235	

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh presentase pada item pertama sebesar 60%, item kedua diperoleh presentase sebesar 52,5%, item ketiga diperoleh presentase sebesar 55%, dan pada item keempat diperoleh presentase sebesar 67,5%.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Indikator Lingkungan

No Item	Indikator	Frekuensi	Persentase Item	Persentase Indikator
1.		22	55%	
2.		25	62,5%	
3.		20	50%	
4.	Lingkungan	27	67,5%	58,7%
5.		24	60%	
6.		23	57,5%	
Jumlah Rata-Rata		141	352,5	

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh presentase pada item pertama sebesar 55%, item kedua diperoleh presentase sebesar 62,5%, item ketiga diperoleh presentase sebesar 50%, item keempat diperoleh presentase sebesar 67,5%, item kelima diperoleh presentase sebesar 60%, dan pada item keenam diperoleh presentase sebesar 57,5%.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Indikator Pola Asuh

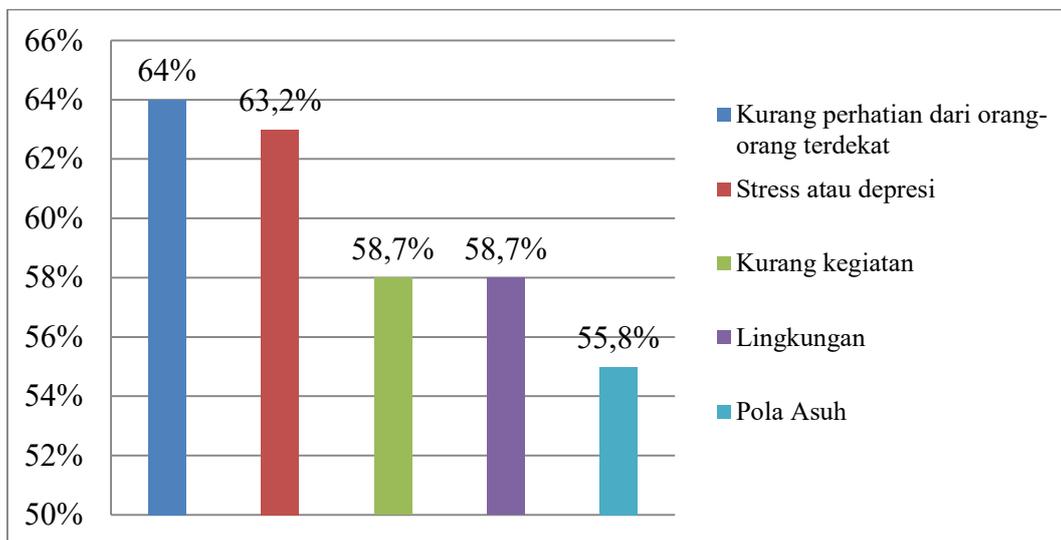
No Item	Indikator	Frekuensi	Persentase Item	Persentase Indikator
1.		25	62,5%	
2.		20	50%	
3.		21	52,5%	
4.	Pola Asuh	23	57,5%	55,8%
5.		21	52,5%	
6.		24	60%	
Jumlah Rata-Rata		134	335	

Berdasarkan tabel dan grafik 4.5 diperoleh presentase pada item pertama sebesar 62,5%, item kedua diperoleh presentase sebesar 50%, item ketiga diperoleh presentase sebesar 52,5%, item keempat diperoleh presentase sebesar 57,5%, item kelima diperoleh presentase sebesar 52,5%, dan pada item keenam diperoleh presentase sebesar 60%.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Kecanduan *game Online* di Smp Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo.

Aspek	Indikator	Persentase indikator
Kecanduan Game Online	Kurang perhatian dari orang-orang terdekat	64%
	Stress atau depresi	63,2%
	Kurang kegiatan	58,7%
	Lingkungan	58,7%
	Pola Asuh	55,8%

Berdasarkan tabel 4.2 yaitu rekapitulasi kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo menunjukkan bahwa kurang perhatian dari orang-orang terdekat memiliki persentasi sebesar 64%, kemudian stres dan depresi memiliki persentase sebesar 63,2%, pada indikator kurang kegiatan memiliki hasil persentase sebesar 58,7%, kemudian lingkungan memiliki persentase sebesar 58,7%, dan kemudian pola asuh memiliki hasil persentase 55,8%. Perolehan data rekapitulasi kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo dijabarkan pada diagram berikut:



Grafik 4.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data diatas data yang menggambarkan deskripsi faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online pada siswa di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Oleh karena itu, adapun indikator yang diukur dalam penelitian tentang deskripsi faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo, dengan menggunakan analisis persentase, penelitian ini dilakukan dengan cara membagi angket kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 1 Telaga. Teori yang dipakai dalam penelitian ini yaitu teori Menurut Smart (Santoso,

2013:21) faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan *game online*, dengan 5 (lima) faktor yang dijadikan sebagai indikator yaitu: kurang perhatian dari orang-orang terdekat, stress atau depresi, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh.

Hasil persentase telah menunjukkan jumlah persentase dari setiap indikator memiliki jumlah persentase yang berbeda-beda, sehingga dapat mengetahui persentase yang paling dominan dan yang rendah. Indikator pertama yaitu:

(a) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat dengan jumlah persentase 64% hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo sering kurang perhatian dari orang-orang terdekat mereka sehingga dapat mempengaruhi mereka dalam melakukan hal-hal yang dapat merugikan diri mereka sendiri. Menurut Surakarta (Tiwa,2019:2) bahwa perhatian keluarga dan lingkungan sekitar anak memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan terutama perhatian dari sekitar dapat mempengaruhi perilaku anak tersebut. Sedangkan menurut Wan dan Chiou (2006) bahwa siswa kecanduan *game online* disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis, motivasi, hiburan, rekreasi, adanya pengalihan perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan. Siswa akan merasa senang apabila diterima dilingkungan teman sebayanya, dan sebaliknya siswa akan merasa sangat tertekan dan cemas apabila dikeluarkan dan diremehkan oleh kawan-kawannya. Asumsinya adalah untuk keluar dari perasaan ini, bermain *game online* bisa jadi pilihan individu sebagai sarana coping terhadap perasaan dari sekitar.

(b) stress atau depresi memiliki hasil persentase sebesar 63,2% hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo merasa bahwa stres dan depresi membuat mereka melakukan hal-hal yang dapat merugikan diri mereka sendiri yakni bermain *game online*. Teori stres Sarafino (Hari,2017:45) individu yang mengalami stres akan mencari dan menggunakan berbagai cara untuk mengurangi dan menghilangkan stresnya atau biasa disebut sebagai coping. Coping yang digunakan adalah bermain *game online* yang hanya bersifat sementara tanpa adanya penyelesaian masalah, tidak adanya penyelesaian dari masalah membuat individu terus bermain *game online*. Santrock (Hari,2017:5) mendefinisikan stres bahwa respon individu terhadap stressor, yaitu situasi atau peristiwa yang mengancam dan menuntut kemampuan coping individu.

(c) indikator kurang kegiatan menunjukkan hasil persentase sebesar 58,7% hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo menyatakan bahwa mereka kurang kegiatan dalam beraktivitas sehari-hari. Artinya hal ini juga dapat mempengaruhi kehidupannya sehingga memilih untuk melakukan kegiatan yang dapat merugikan diri mereka sendiri. Seseorang yang kurang kegiatan akan berusaha untuk mencari sesuatu yang menyenangkan dirinya salah satu bermain *game online*, seperti yang di kemukakan oleh Yee (2007) menyebutkan seseorang yang bermain *game online* dikarenakan adanya keinginan untuk tetap bersosialisasi dan memperkuat hubungan yang ada sehingga hal ini yang menyebabkan terjadinya interaksi. Hal ini di dukung oleh penelitian oleh Rahma (2018) yang mengatakan bahwa seseorang yang bermain *game online* memungkinkan untuk untuk tetap berinteraksi meskipun di dalam dunia maya. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dikarenakan faktor kesenangan dan adanya kompetisi didalamnya. (Lebho,2020:209)

(d) indikator lingkungan jumlah persentase sebesar 58,7% pada indikator lingkungan memiliki hasil persentase yang tidak jauh berbeda dengan indikator lain, sehingga dapat dinyatakan bahwa dengan lingkungan yang kurang baik dapat menghambat mereka untuk beraktivitas dalam proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Skinner (Ismi,2020:3) bahwa perilaku reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luaryang dialaminya. Melalui lingkungan sosial maka akan timbul perilaku yang berbeda-beda. Perilaku yang terjadi karena adanya rasangan dari luar yang dapat mempengaruhinya termasuk bermain *game online*. Sedangkan Kartono (Ismi,2020:3) bahwa perilaku merupakan segala aktifitas, perbuatan serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya.

(e) indikator pola asuh memiliki jumlah persentase sebesar 55,8% dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo,pola asuh yang tidak mendukung dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka atau yang tidak baik misalnya orang tua yang terlalu otoriter dalam mendidik maka dapat mempengaruhi anak-anaknya dalam beraktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Menurut lee (Kusumawati,2017:91) permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* membutuhkan intervensi orang tua untuk mencegah adanya kecanduan internet atau *game online*. Sikap orang tua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan *game online* maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi secara intens dengan anaknya. Sedangkan menurut Pas (2007) menyatakan bahwa pola asuh orang tua juga memberikan pengaruh dalam pembentukan perilaku pada subjek yang bermain video *game/internet* dengan intensitas yang lama.

Berdasarkan hasil pengolahan data dari setiap indikator, menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo memiliki nilai yang tinggi pada indikator kurang perhatian dari orang-orang terdekat sebesar 64% dan nilai paling rendah untuk indikator pola asuh sebesar 55,8%, hal ini menggambarkan faktor dominan yang menjadi tingginya kecanduan siswa terhadap *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat. Hal ini di dukung oleh teori Smart (Santoso,2013:21) bahwa “beberapa orang menggunakan media internet untuk menghilangkan kesendiriannya dari perhatian orang-orang terdekat dengan bermain internet.

SIMPULAN

Berdasarkan pada kajian teori dan didukung hasil analisis data dan mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan: (1) indikator kurang perhatian dari orang-orang terdekat memperoleh hasil sebesar 64%, (2) stres atau depresi memiliki hasil presentase sebesar 63,2%, (3) kurang kegiatan memperoleh hasil presentase sebesar 58,7%, (4) lingkungan memperoleh hasil presentase sebesar 58,7%, (5) pola asuh memperoleh hasil presentase sebesar 55,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, R. 2014. Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di empat game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Fakultas Psikologi. Tahun 2014.
- Adiningtiyas, S, W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Game Online. Jurnal KOPASTA. Volume 4 No. 1 Tahun 2017.
- Budiarti, I. 2019. Game online dikalangan siswa. Tahun 2019.
- Fitri, E, Lira, E & Ifdil, I. 2018. Konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling. Jurnal Konseling dan Pendidikan. Volume 4 No. 6 Tahun 2015.
- Jannah, N, Mudjiran, M & Herman, N. 2015. Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. Jurnal Konselor. Volume 4 No. 4 Tahun 2015.
- Kusumawati, R, Yolivia, I, A & Yosi, M. 2017. Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. Jurnal RAP UNP. Volume 8 No. 1 Tahun 2017.
- Lebho, M, A, M. Dinah, R. Pasifikus, Wijaya, Serlie. 2020. Perilaku Kecanduan Game Online di Tinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. Jurusan Kesehatan Masyarakat. Jurnal of Health and Behavioral Science. Vol. 2 No. 2 Tahun 2020.
- Lestari, M, A. 2018. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif pada Remaja. (Skripsi) STIKES Insan Cendikia Medika Jombang. Jurusan Ilmu Keperawatan. Tahun 2018.
- Masya, H & Dian, A,C. 2016. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah furqon Prabemulih tahun ajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Volume 3 No. 2 Tahun 2016.
- Nurazmi, A, Veni, E & Wan, N, D. 2018. Hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja. Jurnal JOM FKP. Volume 5 No. 2 Tahun 2018.
- Nursalim, M & Rizki, Y. 2020. Kecanduan game online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab dan Penanganannya). Jurnal BK UNESA.

- Smart, A. 2010. Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game. A+Plus Books
- Sanditaria, W, Siti, Y,R,F, & Ai, M. 2012. Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jati Nagor Sumedang. *Jurnal UNPAD*. Volume 1 No. 1 Tahun 2012.
- Santoso, T, W. 2013. Perilaku siswa akibat permainan internet. (Skripsi) Universitas Negeri Semarang. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Tahun 2013.
- Suplig, M, A. 2017. Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal JAFFRAY*. Volume 15 No. 2 Tahun 2018.
- Rahardjo, S & Gudnanto. 2016. Pemahaman Individu Teknik Non Tes. Prenadamedia Group.
- W. Hari, J, J. 2017. Hubungan Antara Tingkat Stres dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. (Skripsi). Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya. Jurusan Pendidikan Ners Tahun 2017.