

Sosialisasi Bahaya Kecanduan Game Online pada Santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat NTB

Muti'ah¹, Elyakim Nova Supriyedi Patty², Syafira Mahfuzi Ardiyati³

^{1,2,3} Universitas Bumigora, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Muti'ah

E-mail: mutiah@universitasbumigora.ac.id

Abstrak

Kecanduan game online saat ini menjadi permasalahan yang dominan dihadapi remaja Indonesia. Tingkat kecanduan terhadap game online di Indonesia menjadi salah satu yang tertinggi untuk Kawasan Asia Tenggara. Keberadaan game online yang awalnya menjadi hiburan yang murah meriah, semakin hari malah menjadi suatu penyakit jiwa yang meresahkan para orangtua. Kehadiran game online banyak menarik perhatian kalangan remaja di masyarakat. Sampai saat ini, permainan game online sangat digemari para remaja, terutama yang masih duduk dibangku sekolah. Kemudahan untuk mengakses game online ini dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Pelaksanaan kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada Masyarakat berupa sosialisasi bahaya kecanduan game online yang dilaksanakan di Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny yang berlokasi di Kediri Lombok Barat NTB. Kegiatan ini secara umum terlaksana dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan/atau diskusi interaktif antara peserta dan narasumber. Melalui kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para peserta sosialisasi yaitu para santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny tentang bahaya kecanduan game online, dan bagaimana mengatasi permasalahan untuk orang yang sudah terlanjur kecanduan game online.

Kata kunci – Bahaya game online, kecanduan, santri

Abstract

Abstract Online gaming addiction is currently the dominant problem faced by Indonesian adolescents. The level of addiction to online games in Indonesia is one of the highest in the Southeast Asian region. The existence of online games, which was originally a cheap entertainment, is increasingly becoming a mental illness that is troubling parents. The presence of online games attracts a lot of attention among teenagers in society. Until now, online games are very popular with teenagers, especially those who are still in school. The ease of accessing online games can have a negative impact if not addressed properly. The implementation of this activity is a form of community service in the form of socialization of the dangers of online game addiction carried out at the Al-Ishlahuddiny Islamic Boarding School located in Kediri West Lombok NTB. This activity was generally carried out using lecture and question and answer methods and / or interactive discussions between participants and speakers. Through this socialization activity aims to provide education to the socialization participants, namely the students of Al-Ishlahuddiny Islamic Boarding School about the dangers of online game addiction, and how to overcome problems for people who have already been addicted to online games.

Keywords – the dangers of games online, addiction, students

PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan teknologi bisa dirasakan oleh manusia di seluruh dunia. Dimana teknologi yang berkembang saat ini mampu meringankan pekerjaan individu serta digunakan dalam semua sektor kehidupan (Rahman & Nursalim, 2021). Dengan teknologi, individu dapat melakukan berbagai aktivitas mulai dari hal dasar seperti berkomunikasi hingga hal yang menyenangkan seperti hiburan. Bermain Game Online merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan dan menjadi hiburan bagi penggunanya (Rahmi, 2019). Bermain Game Online menjadi semakin populer di seluruh penjuru dunia, salah satunya di Indonesia. Hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Buletin APJII Tahun 2020 mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh Masyarakat Indonesia adalah Game Online, yaitu sebesar 16,5% dan akan diprediksi meningkat sebanyak 21,6% di Tahun 2020 (dahwilani, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Perusahaan Verizon juga menyatakan bahwa pengguna Game Online meningkat 75% selama masa pandemi covid-19 (CNN Indonesia, 2020).

Hasil survey yang dilakukan oleh Lembaga Decision Lab pada tahun 2018 mencatat bahwa game online terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16 tahun sampai 24 tahun, yaitu dengan presentase 27% (Lokadata, 2018). Data tersebut sejalan dengan Griffiths dkk. (2004) yang menyatakan bahwa anak-anak menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain game online daripada orang dewasa. Hal tersebut disebabkan pertama karena anak-anak sangat mudah tertarik dan mengikuti perkembangan yang ada, serta mudahnya anak-anak terjerumus dalam hal-hal yang baru seperti game online (Jordan & Anderson, 2016).

Game online memang menarik, namun memiliki ciri khas yang membuat anak remaja kecanduan bermain game online secara terus menerus sehingga berdampak pada psikologis mereka yang terlalu monoton dan suka berdiam diri ditempat sepi. Kebanyakan anak remaja bermain game online di rumah, seseorang yang bermain game online hanya akan berhenti Ketika pergi sekolah, ke kamar mandi, atau Ketika makan dan minum. Dalam sehari-hari pemain game online HP dan diam berjam-jam hanya untuk memainkan game online. Memainkan game online sering dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus dengan alasan tantangan dan bersaing dengan teman atau lawan sehingga bisa menjadikan mereka kecanduan akan bermain game (Anjasari, dkk, 2020).

Game-game online yang kebanyakan muncul dan dimainkan oleh anak-anak remaja adalah game online perang-perangan. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut. Penggunaan game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif bagi penggunanya, orang dapat berkomunikasi secara anonim atau identitas palsu. Mereka merasa bahwa tidak ada Batasan moral maupun etika sehingga mereka dapat bersikap kasar, berkomunikasi menggunakan kata-kata kasar.

Seseorang jika mereka telah menjadi pencandu game online akan memiliki indicator tertentu, seperti seseorang menggunakan lebih banyak waktunya bermain game daripada berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar dan cenderung tidak bisa mengontrol emosinya (Pradipta, dkk. 2019).

METODE

Rencana Kegiatan

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka Langkah-langkah yang dihadapi untuk mencapai tujuan dan sasaran bagi kegiatan ini maka diadakan pendekatan kepada instansi terkait. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada para santri mengenai dampak negatif dari penggunaan game online.

Sasaran

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat yang bertepatan dengan hari Sabtu Tanggal 1 Juni 2024. Sosialisasi diberikan kepada

semua santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat baik kelas VII sampai dengan kelas IX.

Metode Kegiatan

Metode yang digunakan berupa sosialisasi, pendampingan dan diskusi. Sosialisasi ini dilakukan dengan menyampaikan materi tentang edukasi dampak positif dan negatif bermain game online. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yakni:

1. Tahap persiapan, pada tahap ini tim melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui kondisi calon peserta sosialisasi serta Menyusun rancangan dan materi yang akan disampaikan pada kegiatan sosialisasi yang akan dilakukan;
2. Tahap pelaksanaan, tim melakukan sosialisasi terhadap para peserta dengan menyampaikan materi sosialisasi berupa edukasi dampak positif dan negatif bermain game online;
3. Tahap evaluasi, tahap ini digunakan untuk mengukur Tingkat keberhasilan sosialisasi yang dilakukan.

Luaran Kegiatan

Melalui pemaparan materi tentang edukasi dampak positif dan negatif bermain game online ini diharapkan peserta dapat menggunakan game online secara bijak, dan mengurangi penggunaan game online secara berlebihan. Hasil dari kegiatan sosialisasi kemudian akan dirangkum dalam jurnal pengabdian Masyarakat yang kemudian akan dipublish

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan Game Online

Game berasal dari Bahasa dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Game (permainan) secara umum merupakan aktivitas seseorang dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau bermain olahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan secara sendiri atau Bersama-sama. Game adalah suatu hal yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dilakukan dengan hal serius atau hanya sekedar mencari hiburan.

Kecanduan game online merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain game online dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti (Nurlaela, 2020). Selain itu bermain game online dapat menurunkan perasaan negative namun hanya bersifat sementara. Sehingga Ketika seseorang bermain game online secara berlebihan maka akan mengakibatkan kecanduan game online, hal ini bisa saja menciptakan lagi perasaan kesepian (Fatimah, 2022).

Mahardika (2016) menyebutkan bahwa bermain game online dapat memberikan dampak negative baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain game online, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan mereka sebatas online game saja. Dampak secara psikis, remaja mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar, melakukan apapun untuk bisa bermain game lagi, dan secara fisik terkena paparan Cahaya radiasi handphone atau laptop yang digunakan secara terus menerus sehingga dapat merusak saraf mata dan otak.

Ada dua faktor penyebab kecanduan game online yaitu factor internal dan factor eksternal. Factor internal adalah factor yang berasal dari diri individu. Sedangkan factor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu seperti kebebasan, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat (Safitri, 2020).

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya. Bermain game secara online menjadi aktivitas paling menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang sangat pesat. Kemudahan untuk mengakses game online ini dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2022) menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia

terbanyak yang mengalami permasalahan dengan menggunakan teknologi internet. Salah satu dampak negative dari gam online adalah susahny mengontrol diri.

Kehadiran game online banyak menarik perhatian kalangan remaja di masyarakat. Sampai saat ini, permainan game online sangat digemari para remaja, terutama yang masih duduk dibangku sekolah. Hal ini terbukti Ketika jam istirahat tiba, banyak para siswa berkumpul untuk bermain game online. Mereka lebih memilih menghabiskan waktu istirahat dengan bermain game online. Para pelajar juga cenderung tidak mengerjakan tugas yang diberikan di sekolah. Disebabkan Ketika berada dirumahpun mereka asik bermain game. Tentu hal ini membawa dampak negatif bagi pertumbuhan remaja.

Game online selain memberikan beberapa dampak negatif juga memiliki dampak positifnya. Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Fatimah, 2022), dimana segala rasa penat dan stress dapat dikurangi dengan bermain game. Sebuah studi oleh The Queensland University of Technology mendapatkan temuan bahwa bermain game online dapat meningkatkan kemampuan berfikir pada anak. Hal ini dikarenakan game yang mengharuskan anak untuk mengikuti instruksi, pertimbangan Tindakan, dan menanggapi masalah. Hal tersebut dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berfikir yang penting, yaitu literasi, pemecahan masalah dan perencanaan, dan perhatian terhadap detail.

Kecanduan game online dapat memiliki beberapa dampak negative pada kehidupan seseorang. Berikut adalah beberapa bahaya yang biasanya terkait dengan kecanduan game online:

1. **Gangguan Kesehatan mental**, kecanduan bermain game online dapat menyebabkan gangguan Kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan isolasi sosial. Ketergantungan pada permainan dapat mengganggu fungsi sehari-hari dan mengganggu hubungan interpersonal.
2. **Gangguan Kesehatan fisik**, bermain game online yang berlebihan dapat mengakibatkan kurangnya aktivitas fisik dan gaya hidup. Gengguan Kesehatan fisik yang diakibatkan kecanduan game online seperti obesitas, penyakit jantung, masalah tidur, dan gangguan postur.
3. **Masalah akademik dan pekerjaan**, kecanduan game online dapat mengakibatkan performa akademik dan pekerjaan seseorang. Mereka mungkin melewatkan tenggat waktu, mengabaikan tanggungjawab, dan kehilangan minat pada kegiatan lain diluar game.
4. **Gangguan tidur**, kebanyakan game online dimainkan pada malam hari, dan ini beresiko mengganggu pola tidur seseorang. Orang yang kecanduan game online sering kali tidur terlambat dan melewatkan waktu tidur untuk bermain, yang dapat mengakibatkan kelelahan, gangguan tidur, dan penurunan produktivitas.
5. **Masalah keuangan**, beberapa game online mungkin melibatkan pembelian dalam aplikasi atau langganan yang dapat menyebabkan masalah keuangan bagi seseorang yang kecanduan. Mereka mungkin menghabiskan uang yang tidak dapat mereka tanggung untuk mendapatkan keuntungan dalam permainan.
6. **Kurang berinteraksi dengan teman sekitar**, seseorang yang sedang bermain game online tidak akan menghiraukan lingkungan sekitarnya. Mereka hanya akan fokus pada layar handphone dan lebih senang untuk mengasingkan diri. Game online dapat menyebabkan remaja tidak saling beriteraksi dengan teman sekitarnya dan sering berbicara sendiri dengan gadget.
7. **Kehilangan kontrol waktu**, remaja yang kecanduan game online akan lebih banyak menghabiskan waktunya. Banyak remaja menghabiskan waktu untuk bermain game lebih dari 2 jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu.
8. **Perilaku agresif**, game online yang menampilkan kekerasan dapat memberikan dampak negatif. Adegan kekerasan dalam game online tersebut dapat memicu anak berperilaku agresif dikehidupan nyata. Sebab, kekerasan yang dilihat pada game tersebut dianggap s ebagai hal biasa di dunia nyata. Selain itu, anak-anak mungkin akan merasa puas Ketika melakukan hal yang sama dengan game yang dimainkan.

9. **Berbicara kasar**, kata-kata kasar bisa diperoleh dari pemain game online yang lain yang tersebar di dunia maya. Dampak game online yang negatif, kata-kata ini akan sangat mudah masuk dalam otak anak remaja. Nantinya mereka akan meniru ucapan tersebut kepada orang-orang disekitarnya.

Untuk mencegah kecanduan game online, penting untuk membatasi waktu bermain game, menetapkan Batasan yang jelas, dan melakukan kegiatan lain yang bermanfaat dan memenuhi kebutuhan sosial, fisik, dan emosional.

Sosialisasi Dampak Negatif Game Online

Banyaknya keluhan dari orang tua dan banyaknya anak remaja yang terkena dampak dari bermain game online, sehingga dilakukan tindakan preventif atau pencegahan terhadap penggunaan dari game online. Tim dosen berusaha untuk melakukan tindakan melalui sosialisasi dampak positif dan negatif bermain game online. Hal yang menjadi dasar tim dosen melakukan sosialisasi tersebut adalah karena kurangnya pemahaman dan edukasi santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny mengenai dampak buruk yang ditimbulkan dari game online.

Berikut adalah beberapa hal-hal yang tim dosen lakukan sebagai upaya memberikan edukasi mengenai dampak buruk yang didapatkan dari bermain game online di Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny

1. **Mensosialisasikan dampak buruk dari bermain game online** melalui penyampaian materi edukasi tentang dampak buruk dari bermain game online. Sosialisasi dilaksanakan di Aula Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny yang berlokasi di Kediri Lombok Barat NTB. Memberikan pemahaman tentang bagaimana cara menyikapi dampak yang ditimbulkan dari bermain game online. Dalam sosialisasi selain menyampaikan beberapa edukasi tentang dampak buruk bermain game online, materi sosialisasi juga diisi dengan bagaimana menyikapi dampak yang sudah ditimbulkan dari game online. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberi wawasan dan pemahaman serta bekal kepada para santri supaya tidak mencoba bermain game online, bagaimana menghilangkan kebiasaan bermain game online, serta supaya santri dapat bersikap ketika ada anggota keluarga atau orang sekitar yang sudah dan mempunyai tanda-tanda terkena dampak game online.
2. **Praktek dan diskusi** setelah dilakukan sosialisasi atau penyampaian materi sosialisasi. Kegiatan ini dilakukan dengan mengajak langsung para peserta untuk sesi praktek, dengan menjelaskan metode mengatasi kecanduan game online. Pada sesi praktek sebagian besar peralatan yang digunakan untuk demonstrasi disiapkan oleh tim pengabdian masyarakat. Sesi ini diakhiri dengan dialog dan diskusi interaktif antara tim pengabdian masyarakat dengan para peserta pelatihan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada para peserta untuk bertanya mengenai hal yang belum mereka pahami dan mengenai masalah yang sedang mereka hadapi.
3. **Evaluasi dan tanya jawab**, untuk mengevaluasi kinerja dari kegiatan sosialisasi ini dilakukan tanya jawab untuk memantapkan pengetahuan tentang materi yang disampaikan. Adapun hasilnya adalah para peserta selaku santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny merasa senang mengikuti kegiatan sosialisasi ini. Mereka memiliki kesadaran untuk memperbaiki diri serta mengatasi permasalahan yang dihadapi. Para peserta antusias menceritakan pengalaman mereka dalam bermain game online dan meminta saran serta nasihat dalam mengatasinya. Pada akhir sesi kegiatan pengabdian ini, diskusi interaktif dilakukan sebagai evaluasi tentang pengetahuan peserta kegiatan terhadap adanya dampak-dampak negatif dari game online. Interaksi antara peserta dengan narasumber berjalan dengan aktif melalui antusias pertanyaan yang ada. Hasil evaluasi kegiatan ini, menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakannya sosialisasi ternyata masih banyak yang belum mengetahui bahaya kecanduan game online bagi kesehatan. Setelah dilakukan kegiatan dan memberikan pemahaman terhadap materi, para santri menjadi lebih peduli terhadap kesehatan fisik dan juga mentalnya.

KESIMPULAN

Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para remaja khususnya para santri di Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny tentang dampak negatif dari penggunaan Game Online. Dari sosialisasi disimpulkan bahwa game online memiliki dampak positif dan negatif, akan tetapi game online memiliki lebih banyak sisi atau dampak negatifnya diantaranya: (1) gangguan Kesehatan mental; (2) gangguan Kesehatan fisik; (3) masalah akademik; (4) gangguan tidur; (5) masalah keuangan; (6) minimnya interaksi sosial; (7) bicara kasar; (8) perilaku agresif; dan (9) kehilangan kontrol waktu. Untuk mencegah game online, penting untuk membatasi waktu bermain game, menetapkan Batasan yang jelas, dan melakukan kegiatan lain yang bermanfaat dan memenuhi kebutuhan sosial, fisik, dan emosional. Saran yang dapat disampaikan setelah kegiatan pengabdian Masyarakat ini yaitu mengingat besarnya manfaat kegiatan ini, maka perlu adanya kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian, sehingga dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak dari bahaya kecanduan game online. Perlu adanya kesinambungan kegiatan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan generasi muda terhadap cara penggunaan teknologi yang memiliki nilai manfaat. Merencanakan kegiatan berkelanjutan sebagai Upaya meningkatkan kesadaran dan tanggungjawab Bersama dari dampak bahaya kecanduan game online terutama generasi muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan memberi dukungan terhadap kegiatan sosialisasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Robi'atul., Putra, Devrian Ali., Rafikah. Habi, Nuraida Fitri., Candrita, Via., Nursita. (2023). Penyuluhan Hukum Tentang Bahaya Game Online di SMKN 4 Tanjung Jabung Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai* 4(2), 1797-1802. DOI: <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13563>
- Anjasari, E. A. dkk. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika* 9(3), 177. Available at <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Endang, Hermawan. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial* 2(1), 149-162
- Fahlepi, Roma Doni. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunanya. *Indonesian Journal on Software Engineering* 21(4), 5
- Fatimah, Fira Sayyidatina. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Komunitas ANBU PROJECT. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Banyuwangi* 1(1). Available online at: <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi>
- Habibie, Muhammad Tri, dkk. (2022). PKM Sosialisasi Pengaruh dan Dampak Games Pada Usia Dini Di Lingkungan RT. 004 Cipayung Jakarta Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(3), 106-111.
- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Jurnal Ethesis UIN Maliki Malang* 137(5), 55.
- Jordan, C. J. & Andersen, S. L. (2016). Sensitive Periods of substance abuse: early risk for the transition to dependence. *Development Cognitive Neuroscience* 25(10), 29-44. doi: [10.1016/j.den.2016.10.004](https://doi.org/10.1016/j.den.2016.10.004)
- Judi Kini Berkedok Game online. (n.d.). Retrieved March 24, 2024, from <https://www.viva.co.id/digital/digilife/334351-judi-kini-berkedok-game-online>

- Jumlah Pecandu Game online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia –Info Sehat FKUI. (n.d.). Retrieved March 24 2024, from <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia>
- Kecanduan Game online= Penyakit Gangguan Mental | Indonesia Baik. (n.d.). Retrieved March 24 2024, from <https://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-psyakit-gangguan-mental>
- Kominfo Blokir 15 Game yang Memuat Judi Online. (n.d.). Retrieved March 24, 2024, from <https://www.detik.com/bali/berita/d-6213232/kominfo-blokir-15-game-yang-memuat-judi-online>
- Lioni, Tara. (2013). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi. ANFUSINA: Journal of Psychology, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.24042/AJP.V1I1.3643>
- Mahardika, A. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Skripsi: Bandung. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Muhit, Abdul. (2018). Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Nurlaela & Ibsik, Sangkala. (2017). Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. Tomalebbi (Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 4(1), 93-104. <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669>
- Pradipta, A. B., Ulfa M., Alexander, L., Sirait, H. M. & Danny, A. J. (2019). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem), 4(1), 71-80. <https://doi.org/10.54367/means.v4i1.497>
- Psikolog: Efek Kecanduan Game online sama dengan Narkoba -Gaya Tempo.co. (n.d.). Retrieved March 24, 2024, from <https://gaya.tempo.co/read/1226813/psikolog-efek-kecanduan-game-online-sama-dengan-narkoba>
- Rahman, J. O. & Nursalim, M. (2021). Studi Kepustakaan faktor-faktor penyebab kecanduan game online “mobile legends” pada siswa sekolah menengah atas. Jurnal BK Unesa 12(1), 93-100.
- Rahmi, F. I. (2019). Hubungan Keberfungsian Keluarga dengan problematic online games use pada remaja. Skripsi Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa ddi Universitas Muhamadiyah Surakarta. Edumaspul: Jurnal Pendidikan 4(2), 364-379. <https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/article/view/533>
- Shintaloka Pradita. (2020). Seorang Anak 11 Tahun Bunuh Diri Diduga Karena Game online tantangan. Retrieved March 24, 2024. from Kompas.Com. <https://www.kompas.com/global/read/2020/10/01/205205070>
- Sundari, H. S. S. (2022). Upaya Mengurangi Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Client Centered Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Sirah Pulau Padang. Jurnal Konseling Pendidikan Islam, 3(2), 350–358.
- Tri, Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak Game onlineterhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM 4(1), 45–50