

Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Anggaraksa

Syarif Hidayatullah^{1*}, Anatun Aupia¹, Dina Alfiana Ikhwan¹, Sasteri Yuliyanti¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) Hamzar Mamben Lombok Timur

*Corresponding Author: syarifh@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan *game online* merupakan suatu pola perilaku permainan yang terhubung ke *internet* secara terus-menerus dan berulang hingga kehilangan kontrol diri, minat dan aktivitas harian lainnya. Sedangkan Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungannya dengan orang lain dan lingkungannya baik teman sebaya maupun orang-orang dewasa disekitarnya seperti orang tua, guru, dan saudara-saudaranya. Mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Anggaraksa tahun 2022. Penelitian ini menggunakan deskriptif korelatif dengan pendekatan *Cross Sectional* yaitu melakukan pengamatan sekali terhadap variabel bebas dan variabel terikat pada saat yang sama. Sampel yang digunakan yaitu sebanyak 81 responden dengan teknik *purposive sampling*. Analisis data yang digunakan yaitu *chi square test*. Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan *chi square test*, didapatkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan ada hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Anggaraksa tahun 2022. Berdasarkan hasil tersebut ada hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Anggaraksa tahun 2022 dan diharapkan bagi remaja untuk mengurangi durasi bermain *game online*.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Perilaku Sosial Remaja

ABSTRACT

Online game addiction is a pattern of game behavior that is connected to the internet continuously and repeatedly until it loses self-control, interests and other daily activities. Meanwhile, social behavior is an activity in relation to other people and their environment, both peers and adults around them, such as parents, teachers, and siblings. to identify the relationship between online game addiction and adolescent social behavior in Anggaraksa Village in 2022. This study uses a descriptive correlation with a cross sectional approach, which is to make observations once on the independent variable and the dependent variable at the same time. The sample used is as many as 81 respondents with purposive sampling technique. Analysis of the data used is the chi square test. Based on the chi square test table above, there is a P-Value of 0.000. because the P-Value value is $0.000 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it is concluded that there is a relationship between online game addiction and changes in adolescent social behavior in Anggaraksa Village. Based on these results, there is a relationship between online game addiction and adolescent social behavior in Anggaraksa Village in 2022 and it is hoped that adolescents will reduce the duration of playing online games.

Keywords: Online Game Addiction, Adolescent Social Behavior

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi di *era modern* terjadi sangat pesat. Salah satu teknologi yang paling nyata pada era modern ini adalah *internet*. Penggunaan *internet* saat ini dapat diakses dengan mudah untuk mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia. Sejak adanya *internet*, maka semua informasi terkini sangat mudah didapatkan, tentunya banyak juga hiburan yang ditawarkan dari *internet* seperti, *instagram*, *email*, *film*, *berita*, *facebook*, *tiktok* dan yang lagi trending saat ini yaitu *game online* (Yunus and Hamid, 2021).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* di Indonesia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna *internet* di Indonesia menunjukkan angka 171,17 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 264,16 juta jiwa, dan Sulawesi Utara merupakan provinsi yang menggunakan *internet* terbanyak 70% dari total populasi. Mayoritas pengguna *internet* di Indonesia berusia antara 15 - 19 tahun sebesar 91%, perangkat yang digunakan untuk mengakses *internet* adalah 93,9% terhubung ke *internet* melalui *smartphone/tablet*, dan 54,13% pengguna *internet* di Indonesia memanfaatkan *internet* sebagai hiburan yaitu untuk bermain *Game online*, sisanya digunakan untuk *browsing*, pencarian data dan dokumen. (APJII, 2018).

Ketika jaringan komputer berbasis paket pertama kali muncul pada tahun 1990, tidak hanya terbatas pada LAN (*local area network*), tetapi juga mencakup WAN (*wide area network*) dan akhirnya menjadi *internet*. *Game online* yang pertama kali muncul adalah *game* simulasi perang atau jet militer yang akhirnya dirilis dan dimonetisasi. *Game - game* tersebut kemudian menginspirasi *game - game* lain muncul dan berkembang. *Game online* sendiri mulai di Indonesia pada bulan Maret 2001 dimana *game* yang pertama kali di perkenalkan adalah *game online* yang masih sederhana yakni *nexian*

online, *game online* yang berada di Indonesia cukup luas, mulai dari *action*, *sport*, dan RPG (*role playing game*), dengan lebih dari 20 jenis *game online* yang tersedia. Ketersediaan *game online* *nexian*, memberikan landasan untuk menciptakan *Game online* di Indonesia. (Hasan, Rahmat and Napu, 2021).

Masa remaja adalah fase transisi, ketika orang lebih cenderung mencoba hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga dikaitkan dengan citra remaja bermasalah yang memungkinkan untuk mencoba hal yang baru tanpa khawatir akan berubah menjadi masalah (Hurlock, 2010). Remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game internet* daripada orang dewasa. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* kurang tertarik dengan hal lain dan menjadi gelisah jika tidak bisa bermain *Game online*. (Novrialdy, 2019).

Perilaku sosial adalah kegiatan yang melibatkan interaksi dengan orang lain, seperti teman sebaya, guru, orang tua, dan saudara kandung. Ketika anak-anak berinteraksi dengan orang lain, mereka mengalami kejadian yang sangat berarti dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya (Putra, 2015). Perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, dan bersikap yang merupakan refleksi dari berbagai aspek baik fisik maupun non fisik (ulfa, 2017).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tentang *game online* yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Oktober 2021 di Dusun Mudung Timur, Desa Anggaraksa, Kecamatan Pringgabaya, Kabupaten Lombok Timur. Dari hasil wawancara 50 remaja didapatkan data 23 remaja mengalami kecanduan berat dengan perilaku sosial rendah dan 27 remaja mengalami kecanduan ringan dengan perilaku sosial baik dan cukup.

Kriteria remaja kecanduan *game online* perilakunya berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari, waktu bermain *game online* yang semakin meningkat, bermain *game online* untuk menghindari masalah, cenderung untuk bermain *game online* lagi setelah lama tidak melakukannya, dan memiliki alasan tertentu untuk bermain *game online* seperti, untuk melampiaskan rasa stres, mengisi waktu yang kosong dan merasa nyaman ketika bermain *game online*. Remaja laki-laki bisa bermain > 7 jam/hari dan remaja perempuan 3 - 5 jam/hari. *game online* yang sering dimainkan adalah *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire* dan *HAGO*, sehingga mengakibatkan kerenggangan pada relasi mereka dengan lingkungan sekitar.

Sehubungan dengan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku

sosial remaja di Desa Anggaraksa tahun 2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Cross Sectional*. Desain ini melakukan pengamatan sekali terhadap variabel bebas dan variabel terikat pada saat yang sama (Masturoh dan Anggita, 2018).

HASIL PENELITIAN

1. Gambaran umum lokasi penelitian

Dusun mudung timur dan mudung barat merupakan dusun yang ada di Desa Anggaraksa Kec. Pringgabaya. Berdasarkan data administrative desa anggaraksa mempunyai luas wilayah 340,28 Ha, jumlah kepala keluarga 1,125 kk dengan jumlah total 3461 orang.

2. Analisis Univariat

a. Karakteristik responden

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Jumlah	Presentase
Umur		
12-16	53	65,5%
17-23	28	34,5%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	55	67,9%
Perempuan	26	32,1%
Pendidikan		
SD	15	18,5%
SMP	29	35,8%
SMA	23	28,4%
SARJANA	14	17,3%

Dari tabel diatas diketahui bahwa responden paling banyak berusia 12-16 tahun sebanyak 53 responden (65,5%), berjenis kelamin laki-laki sebanyak 55 (67,9%) dan memiliki pendidikan terakhir SMP sebanyak 29 responden (35,8%).

b. Kecanduan *game online*

Table 2. Kecanduan Game Online

Kecanduan <i>game online</i>	Jumlah(n)	Persentase (%)
Rendah	31	38,3%
Sedang	21	25,9%
Tinggi	29	35,8%
Total	81	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa responden kecanduan *game online* paling banyak dengan kategori rendah 31 (38,3%), dan paling sedikit dengan kategori sedang 21 responden (25,9%).

c. Prilaku social remaja

Tabel 3. Prilaku social remaja

Prilaku social remaja	Jumlah (n)	Presentase (%)
Kurang	27	33,3%
Cukup	23	28,4%
Baik	31	38,3%
Total	81	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden prilaku social remaja paling banyak pada kategori baik sebanyak 31 responden (38,3%) dan paling sedikit kategori cukup 23 responden (28,4%).

3. Analisis bivariante

Tabel 4. Analisis bivariante

Kecanduan <i>Game online</i>	Perilaku Sosial Remaja								<i>P-Value</i>
	Kurang		Cukup		Baik		Total		
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Rendah	0	0,00%	0	0,00%	31	38,30%	31	38,3%	0,000
Sedang	0	0,00%	23	28,4%	0	0,00%	23	28,4%	
Tinggi	27	33,30%	0	0,00%	0	0,00%	27	33,3%	

Berdasarkan *chi square test* diatas, didapatkan nilai *P-Value* sebesar 0,000 yang berarti terdapat hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di desa anggaraksa.

PEMBAHASAN

1. Karakteristik umum responden

Dari tabel diatas diketahui bahwa responden paling banyak berusia 12-16 tahun sebanyak 53 responden (65,5%), berjenis kelamin laki-laki sebanyak 55

(67,9%) dan memiliki pendidikan terakhir SMP sebanyak 29 responden (35,8%).

Usia remaja dibagi menjadi dua kategori yaitu masa remaja awal berusia 12 sampai 16 tahun dan remaja

akhir berusia 17 sampai 25 tahun serta belum kawin (Pradana, 2015). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Raudatul, 2021) penelitian yang dilakukan terhadap 72 remaja di jorong supanjang didapatkan mayoritas usia responden paling banyak yang mengalami kecanduan *game online* adalah remaja awal dari usia 12- 16 tahun yaitu berjumlah 38 remaja sedangkan remaja ahir berjumlah 34 remaja. Remaja dapat mengalami kecanduan karena sifat *game* yang membuat pemain tertarik hingga tidak dapat berhenti bermain *game online*. Merupakan kegiatan sehari – hari atau tugas dari sekolah, kurangnya sosialisasi yang didapat dari lingkungan, lupa akan waktu, dan mempengaruhi pola pikir yang merupakan dampak kecanduan bermain *game online* (Ridwan, 2015).

Masa remaja adalah fase transisi, ketika orang lebih cenderung mencoba hal-hal baru. (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga dikaitkan dengan citra remaja bermasalah yang memungkinkan untuk mencoba hal yang baru tanpa khawatir akan berubah menjadi masalah (Hurlock, 2010).

Dalam penelitian ini, responden yang lebih banyak bermain *game online* adalah Laki-laki. Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Dona f, fathra & siti (2018), didapatkan mayoritas yang bermain *game online* yaitu laki-laki. Dimana laki-laki memilih *game online* karena memiliki variasi tingkat kesulitan, terdapat unsur kekerasan di dalam permainan dan dapat dimainkan bersama temannya yang berbeda, sedangkan perempuan lebih memilih permainan dengan karakteristik yang mudah dimainkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Douglas A. Gentile (dalam Rini, 2011) menunjukkan bahwa anak yang suka bermain *game online* dengan durasi yang lama memiliki masalah kurang

berkonsentrasi saat menerima pelajaran. Di samping itu, anak tersebut beresiko menjadi hiperaktif 2 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak suka bermain *game online*. Hasil penelitian ini dikaitkan dengan kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya saat mengajar di sekolah, karena pikiran mereka hanya tertuju pada game favoritnya, lupa mengerjakan PR, dan tidak belajar untuk persiapan ulangan harian, serta kacaunya konsentrasi anak sehingga nilai-nilai sekolah mereka menurun.

2. Kecanduan game online

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa responden kecanduan *game online* paling banyak dengan kategori rendah 31 (38,3%), dan paling sedikit dengan kategori sedang 21 responden (25,9%).

Menurut peneliti kecanduan *game online* pada remaja di desa anggarakasa paling banyak kategori rendah karena di lihat dari frekuensi bermain *game online*. Hal tersebut dipengaruhi oleh keinginan yang kuat dari diri remaja dan permainannya yang menarik dapat menghilangkan rasa bosan. Frekuensi remaja bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa mendapatkan pengetahuan serta tidak mengembangkan kemampuan atau kecakapan dalam berhubungan dengan orang lain, lamanya waktu bermain *game* menjadikan remaja menganggap *game online* lebih penting dari hal-hal lainnya.

Game online telah membuat remaja menjadi teradiksi atau kecanduan, karena permainan yang strategi dan tantangan mulai level terendah sampai tertinggi. Dimana hal ini akan membuat seorang *gamers* menjadi penasaran dan tidak akan berhenti ketika tidak mencapai level tertinggi dalam *game* yang di mainkan,

dikarenakan ketika permainan tersebut tidak dimainkan maka pemain yang lain akan jauh meninggalkan level yang di capai sebelumnya. Dan juga karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawalan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari (Nurnainah, Asneni Palembang, 2021)

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut: keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*. Kurangnya *self-control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut: Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman- temanya yang lain banyak yang bermain *game online*. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain. *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan dan harapan orang tua

yang tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus- kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan (Masya & Candra, 2016).

3. Perilaku sosial remaja

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa responden perilaku sosial remaja paling banyak kategori Baik 31 responden (38,3%) dan paling sedikit kategori Cukup 23 responden (28,4%).

Menurut peneliti perilaku sosial pada remaja di desa anggarakasa paling banyak kategori baik. Semakin sering seseorang bermain *game online* maka akan semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap permainan *game online* yang dapat menimbulkan semakin rendanya perilaku sosial seorang remaja. Begitu pula sebaliknya, semakin jarang seorang remaja bermain *game online* maka akan mengurangi kecanduan remaja dalam bermain *game online* dan berdampak baik bagi perilaku sosialnya.

Perubahan Perilaku Sosial yang ditimbulkan game online adalah kurang bersosialisasi dengan masyarakat, para *gamer* cenderung menarik diri dari pergaulan masyarakat karena waktu untuk bersosialisasi digunakan untuk bermain game. Banyak orang menjadikan game menjadi sebuah kegiatan wajib yang harus dilakukan setiap hari. Mereka yang sudah kecanduan dengan game akan mengalami kesulitan konsentrasi dan susah bersosialisasi. Pecandu game menjadi malas belajar. Dampak sosialnya, game online ini membuat orang cenderung kurang peduli dengan lingkungannya.

Dampak yang ditimbulkan bermain game online terhadap perubahan perilaku sosial selanjutnya yaitu hubungan dengan orang tua menjadi renggang. Selain karena jauh

dengan orang tua faktor bermain game menghambat interaksi antara anak dengan orang tua terutama anak laki laki. Remaja menghubungi orang tua hanya karena kalau uang simpanan nya sudah habis. Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya antara orang tua dengan anak menjadi renggang. Orang tua yang berusaha mengatur dan mengontrol keinginan anak. Sedangkan si anak sendiri tidak ingin dibatasi dalam permainannya. Bahkan pertentangan keinginan antara orang tua dan anak ini berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tua nya (Eliza, Putri & Masyani, 2021).

Dampak yang ditimbulkan bermain game online terhadap perubahan perilaku sosial selanjutnya yaitu melupakan orang terdekat disekitarnya. Menimbulkan sikap individualisme dimana seseorang tidak mepedulikan keadaan orang lain di sekitarnya. Hubungan dengan teman, saudara dan keluarga menjadi renggang karena mereka hanya disibukkan dengan game ini. Pergaulan mereka hanya di game saja sehingga mereka terisolir dari pergaulan dengan teman – teman. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan computer atau hp yang membuat mereka jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Eliza, Putri & Masyani, 2021).

4. kecanduan game online dengan perubahan perilaku remaja di desa anggaraksa

Berdasarkan table *chi square test* diatas terdapat nilai *P-Value* sebesar 0,000. karena nilai *P-Value* $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian disimpulkan ada hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di desa anggaraksa.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) mengenai: “Hubungan Kecanduan *game online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Mabes Game Center” dimana penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku remaja. Artinya semakin sering seseorang bermain *game online* maka akan semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap permainan *game online* yang dapat menimbulkan semakin rendahnya perilaku sosial seorang remaja. Begitu pula sebaliknya, semakin jarang seorang remaja bermain *game online* maka akan mengurangi kecanduan remaja dalam bermain *game online* dan berdampak baik bagi perilakunya. dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) mengenai: “Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Mabes Game Center”

Dan juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ifmayani Faurin Lestari (2021) pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial remaja smk di desa pener kecamatan taman kabupaten pemalang tahun 2021. Perubahan perilaku remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang yang kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua, pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

1. Diketahui bahwa responden kecanduan *game online* paling banyak dengan kategori rendah 31 (38,3%).

2. Diketahui bahwa responden perilaku sosial remaja paling banyak kategori Baik 31 responden (38,3%).
3. Terdapat hubungan kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di desa anggaraksa.

SARAN

1. Bagi responden

Diharapkan remaja dapat melakukan hal baik yang bisa bermanfaat dari pada bermain *game online* dan dapat memberikan gambaran dari dampak negatif yang diberikan oleh game online, dimana dampak tersebut dapat merugikan dan menambah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pecandu *game online*. Diharapkan remaja menjalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi pertemanan dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang untuk bermain *game* dan perilaku sosialnya tidak terganggu di masyarakat.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di desa anggaraksa. Penelitian selanjutnya diharapkan lebih memfokuskan terkait pengaruh durasi bermain *game online* terhadap perubahan perilaku remaja.

3. Bagi institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan menambah wawasan khususnya tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Anggaraksa.

DAFTAR PUSTAKA

Eliza Putri Masyani, F. M. N. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial.
 Hasan, A., Rahmat, A. And Napu, Y. (2021) 'Dampak Game Online

Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja', (1), Pp. 1–13.

Lestari, M. A. Y. U. (2018) 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan'.

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. 03(2), 103–118.

Novrialdy, E. (2019) 'Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya Online Game Addiction In Adolescents : Impacts And Its Preventions', 27(2), Pp. 148–158. Doi: 10.22146/Buletinpsikologi.47402.

Putra, Mansyur Romadon (2015) 'Perilaku Sosial Anak Pekerja Batu Kali Social Behaviour Of The Children Of River Stone Labour'.

Ridwan, S. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. 1:84–92.

Rini, A. (2011). Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina.

Raudatul, F. (2021). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja DI Jorong Supanjang

Sugiyono. (2014). Cara mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi. Bandung:Alfabeta.

Ulfa, Mimi (2017) 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru', 4(1), Pp. 1–13.

Ulfa, Mimi (2017) 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru', 4(1), Pp. 1–

13.
Yunus, M. and Hamid, S. (2021) 'The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency', 1(2), pp. 65–70.