



Opini Siswa terhadap Siswa yang Mengalami Kecanduan *Game Online* di Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Tanggul

Ageng Soeharno¹, Abad Adi Pamungkas²

¹ Universitas Muhammadiyah Jember; abadpamungkas2@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Jember; ageng.soeharno@unmuhjember.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan membahas tentang opini siswa terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* di kelas XI IPS 1 SMAN Tanggul. Selain itu, penelitian ini ingin mengetahui bagaimana strategi komunikasi guru BK dalam mengatasi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, kemudian didukung dengan Teori FIRO (*Fundamental Interpersonal Relation Orientation*) yang dimana teori ini memusatkan perhatian pada siswa yang kecanduan *game online*. Proses pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan kuisioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPS 1 mempunyai sifat ingin memperoleh perhatian, keingintahuan, dorongan secara emosional terhadap motivasi bermain *game online*. dan khusus untuk guru Bimbingan Konseling telah memberikan cara terhadap siswa yang mengalami kecanduan termasuk *game online*.

Keywords: kecanduan *game online*, opini siswa, persepsi sosial

DOI: <https://doi.org/10.47134/jpa.v1i1.39>

*Correspondence: Ageng Soeharno

Email: abadpamungkas2@gmail.com

Received: 09-08-2023

Accepted: 18-09-2023

Published: 24-10-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: The emergence of deviant behavior among teenagers is caused by their inability to control their emotions. The tendency of teenagers to engage in deviant behavior can be controlled if they have well-developed emotional intelligence. Good emotional intelligence can help teenagers manage their emotions appropriately, enabling them to adapt to their environment. Family is one of the factors that influence emotional intelligence because the relationship between parents and teenagers has an impact on the emotional intelligence of teenagers. The aim of this study is to determine the difference in emotional intelligence between students whose parents are divorced and those whose parents are not (intact) at SMA PGRI Purwoharjo. This study is a comparative quantitative research involving 38 students with divorced parents and 38 students with intact parents at SMA PGRI Purwoharjo, selected using quota sampling technique. The study utilized an emotional intelligence scale (30 items, $\alpha = 0.866$) adapted from Wardani's research (2019). The results of this study indicate that there is no difference in emotional intelligence between students with divorced parents and those with intact parents at SMA PGRI Purwoharjo ($r = 0.759, p > 0.05$).

Keywords: online *game* addiction, student's opinion, social perceptions

Pendahuluan

Di era globalisasi, teknologi informasi memiliki peran krusial dalam kehidupan masyarakat, baik saat ini maupun di masa mendatang. Banyak aktivitas sehari-hari yang kini dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi tersebut, salah satunya adalah PC. Komputer merupakan perangkat elektronik yang memiliki kemampuan untuk memproses data dan melakukan berbagai tugas sesuai dengan intruksi yang diberikan. Web adalah alat baru yang dimungkinkan oleh konvergensi media, teknologi komputer, dan teknologi komunikasi. Internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan website pribadi, bisnis, pendidikan, dan akademik.

Dunia web saat ini sudah dikenal oleh anak, remaja, bahkan orang tua, sehingga hampir semua orang bisa menggunakannya. Selain itu, internet dapat digunakan untuk berbagai hal; browsing dapat memberikan informasi dan juga dapat digunakan untuk terhubung dengan berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan lain-lain. Dunia web saat ini sudah dikenal oleh anak, remaja, bahkan orang tua, sehingga hampir semua orang bisa menggunakannya. Selain itu, internet dapat digunakan untuk berbagai hal; browsing dapat memberikan informasi dan juga dapat digunakan untuk terhubung dengan berbagai platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan lain-lain. Permainan ini dapat memiliki konsekuensi yang merugikan, terutama menyangkut pencapaian ilmiah dan kerja sama sosial mereka. Selain itu, game online juga secara fundamental mempengaruhi peningkatan perspektif pendidikan seperti mental, emosional dan psikomotorik pada anak-anak, serta mempengaruhi kesehatan emosional seseorang (Afriwilda, 2021; Aziz, 2021; Ho, 2021; Muhamad, 2023; Murtianto, 2022; Side, 2021b; Sun, 2023). Kami sering menggunakan komputer atau ponsel untuk bermain game online. Contoh beberapa game populer antara lain Free Fire, Compact Legends, PUBG, Higgs Domino Island, Dota 2, dan masih banyak lagi. Permainan ini dapat memiliki konsekuensi yang merugikan, terutama menyangkut pencapaian ilmiah dan kerja sama sosial mereka.

Selain itu, game online juga secara fundamental mempengaruhi peningkatan perspektif pendidikan seperti mental, emosional dan psikomotorik pada anak-anak, serta mempengaruhi kesehatan emosional seseorang (Anwar, 2021; Batmaz, 2021; Durak, 2019, 2022; Junaidi, 2021; Karaca, 2020; Li, 2019; Payam, 2019; Side, 2021, 2023; Zhang, 2019). Klien game internet dipenuhi dengan siswa yang memiliki kewajiban sebagai murid. Fenomena serupa juga berlaku bagi para siswa di SMAN 2 Tanggul. Dampak game berbasis web dapat berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa di sekolah. Dengan menyadari bahwa banyak siswa yang kecanduan game online, penting untuk meyakinkan para pendidik untuk memberikan latihan pembelajaran siswa yang membangkitkan semangat untuk berprestasi. Contohnya termasuk menawarkan kegiatan ekstrakurikuler, seperti pelajaran, yang membantu siswa menjadi kompeten dalam kemampuannya di SMAN 2 Tanggul. Pengamatan awal menunjukkan bahwa keseriusan siswa SMAN 2 Tanggul yang banyak bermain game online membuat mereka enggan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Hal ini terjadi pada hampir semua jurusan kelas IPA dan IPS, Angkatan 2020. Penundaan dalam kegiatan intrakurikuler juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa,

yang pada akhirnya akan lebih nol dalam bermain game online. Pentingnya peran guru dalam mengerjakan standar lebih lanjut di sekolah berencana untuk menjaga siswa agar tidak bermain-main selama jam pelajaran atau di sekolah. Larangan penggunaan gawai pada jam pelajaran dilakukan oleh kepala SMAN 2 Tanggul yang pelaksanaannya diselesaikan oleh VP usaha siswa.

Severin menyatakan (2005: 447), game internet merupakan pengembangan dari game PC konvensional yang merupakan salah satu produk jual beli berbasis web. Salah satu contoh game berbasis web adalah kantor koperasi spesialis hiburan yang memungkinkan akses ke game melalui web dan memungkinkan setiap pemain untuk berkomunikasi secara langsung (berkelanjutan) dan berinteraksi dengan pemain lain. Mimpi berpura-pura dan menyelidiki dengan pemain lain saat ini dapat dibayangkan dalam permainan daring. Terdapat beragam variasi permainan daring, dari yang sederhana berbasis teks hingga yang kompleks dan canggih.. Permainan internet adalah pendekatan hidup yang lebih baik. Kenyataannya masyarakat umum kita, dimana masyarakat kota dan kota memiliki banyak tempat permainan, dapat membuat pemain menjadi ketergantungan (Imanuel, 2009: 90). Di kota ini banyak banget setting game dan juga sering diadakan web based game competition. Selain itu, penelitian ini dilakukan karena mengandalkan keakraban remaja dengan teknologi yang sesuai dengan perannya serta didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Namun, penting bagi para remaja ini untuk mendapat perhatian lebih dari guru dan wali kelas, orang tua, masyarakat, akademisi, dan pihak terkait lainnya ketika mereka hanya dapat menggunakan teknologi untuk menyakiti diri sendiri. Berlandaskan penjelasan di atas, sebagai mahasiswa yang peduli terhadap perkembangan pendidikan terutama dibidang komunikasi serta/sekaligus membantu mengatasi penyalahgunaan teknologi oleh para pemain game, penulis ingin mengkaji/membahas penelitian ini dalam judul Opini Siswa Terhadap Siswa Yang Mengalami Kecanduan Game Online Di Kelas XI IPS I SMA Negeri 2 Tanggul..

Metode

Dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang merupakan pendekatan untuk menggali fenomena sosial budaya secara mendalam dan kualitatif. Metode ini berbeda dari penelitian yang menggunakan data statistik. Menurut Bogdan dan Tailor (sebagaimana dikutip oleh Moeleong), metodologi kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, serta melalui analisis tindakan kebijakan. Penelitian deskriptif ini mengumpulkan data dan faktor-faktor yang mendukung di dalam suatu objek riset, sehingga memungkinkan untuk mencari peranan dan peranannya (Arikunto, 2010:151). Metode penelitian Kualitatif Deskriptif merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara menganalisa faktor-faktor pendukung dan juga disajikan dalam data yang lengkap dan mendalam terhadap suatu obyek penelitian. Disimpulkan bahwa penelitian

kualitatif merupakan hasil penelitian dari suatu fenomena yang terdapat pada masyarakat berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti secara mendalam. Dalam melakukan metode penelitian ini peneliti harus melakukan penelitian secara insentif, adapun peneliti sebagai instrumen dalam pembuatan penelitian dan informan berfungsi sebagai sumber data penetap fokus penelitian, yang dimana pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat apa yang terjadi, menganalisa data dari berbagai kejadian yang diamati di lapangan, melakukan interpretasi data, dan menyusun laporan penelitian. Peneliti memilih menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena adanya kaitan yang meluas dalam mengumpulkan data dari situasi atau kondisi lapangan, yang akan membantu dalam menyelesaikan masalah-masalah terkait penelitian. Penelitian ini berfokus pada Opini siswa terhadap siswa yang mengalami kecanduan game online di kelas XI IPS I SMA Negeri 2 Tanggul". Data dalam riset ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dari SMAN 2 Tanggul.

Hasil dan Pembahasan

Pada subbab ini, penulis menampilkan hasil wawancara dengan Informan pendukung yang berhasil dihimpun oleh penulis. Hasil wawancara tersebut dibedakan antara hasil wawancara antara penulis dengan Informan dan Narasumber pendukung.

Menurut data yang didapat peneliti, menunjukkan bahwa dari berbagai bentuk *game* yang ada dan hasilnya menyebutkan motivasi bermain *game* yang berbeda.

Hasil wawancara kepada informan pertama bernama Ikadek Dewangga Dermawan mengatakan, "saya termotivasi karena kosongnya waktu saat dikelas dan tidak tau harus ngapain, jadi saya luapkan untuk bermain *game online*. Karena yang saya pikirkan ketika bermain *game online* membuat saya mempunyai kesibukan, jadi meskipun ada jamkos saya menyibukkan dengan bermain *game online*".

Hasil wawancara kepada informan kedua Bernama Satria Ramadhan Vidi Saputra mengatakan, "ini kak, motivasii saya bermain *game online* atas keingintahuan saya terhadap *game online* untuk bisa memainkannya dan selalu berusaha mencobanya hingga bisa. Karna saya suka *game* yang menantang dengan tantangan baru di *game online* tersebut".

Hasil wawancara kepada informan ketiga Bernama Muhammad Rizki Mukti Wibowomengatakan, "saya mengenal *game online* itu dari temen sebangku saya yang sekarang menjadi *proplayer* dan bisa menghasilkan cuan. Karna saya ingin seperti dia yg mendapatkan uang dari *game online* dan perjuangan tidak menghianati hasil kak".

Hasil wawancara kepada informan ke empat Bernama Nathania Zerlinda Livia mengatakan, "saya semenjak di SMP bermain *game online* mas, jadi saya kenal betul dengan *game online*, karna bermain *game online* membuat saya terhibur".

Berikut pernyataan-pernyataan yang dilakukan oleh guru Bimbingan Konseling yang pertama memberikan semua layanan disekolah, yang kedua harus kerjasama anatara guru

dan instansi yang ada disekolah, yang ketiga harus memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang *game online*.

1. Adapun pertanyaan pertama peneliti kepada narasumber

Hasil tanya jawab dengan guru Bimbingan Konseling di SMAN 2 Tanggul yaitu mengatakan, "Bahwasanya Guru Bimbingan dan Konseling itu sebaiknya menegur siswa yang mempunyai permasalahan disekolah, juga diberikan arahan lebih tepatnya yaitu permasalahan-permasalahan dikelas tentang adanya dampak pengguna *game online* itu diberikan penceahan kepada siswa tersebut, Nah pelayanannya dan penanganan siswa yang kecanduan itu adalah melalui *REBT (Rational Emotive Behaviour Therapy)* penanganan itu mungkin bisa membuat siswa menurun untuk bermain dikelas".

2. Adapun pertanyaan kedua peneliti kepada narasumber

Hasil dari wawancara dengan guru Bimbingan Konseling di SMAN 2 Tanggul mengenai kerja sama yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah siswa, menunjukkan bahwa beliau selalu berkolaborasi dengan siswa, guru mata pelajaran, dan wali kelas dalam usaha untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. Meskipun informasi yang diterima dari guru mata pelajaran, wali kelas, dan siswa tidak selalu memberikan keyakinan yang akurat, beliau tetap melakukan kunjungan ke rumah siswa untuk mendapatkan informasi yang benar mengenai situasi siswa tersebut.

3. Adapun pertanyaan ketiga peneliti kepada narasumber

Pengajar Bimbingan Konseling saat ini memiliki keahlian yang luar biasa dalam memahami semua kegiatan yang dilakukan oleh siswa di sekolah, termasuk juga dalam menghadapi tren *game online* yang sedang populer di kalangan anak muda. Saat ditanya oleh peneliti bagaimana dia mengetahui siswa yang kecanduan *game online* di sekolah atau di kelas, guru Bimbingan Konseling di SMA Negeri 2 Tanggul menjawab bahwa dia memperoleh informasi tersebut melalui pemantauan dari CCTV yang terdapat di dalam kelas. Dari pemantauan ini, dia menyadari bahwa seringkali siswa bermain *game online* di kelas, tetapi tidak pernah menemukan siswa yang bermain *game online* selama jam pelajaran. Meskipun dia mengajar di kelas-kelas yang berbeda dalam jam pelajaran yang berbeda pula, dia selalu memberikan nasihat kepada siswa yang terlihat bermain *game online* ketika dipantau melalui CCTV kelas.

1. Pembahasan Menurut Hasil Wawancara

Dalam hal ini ada contoh dari 1 orang informan yang kecanduan *game online* saat ini, Informan tersebut bernama Andik. Informan ini termotivasi untuk bermain *game online* karna mengetahui bahwa kekasihnya adalah proplayer, informan yang bernama andik ini

yang juga adalah seorang laki-laki si Andik ini merasa bahwa dia tidak boleh kalah dengan kekasihnya yang *notabane* adalah perempuan. Saat ini Andik sudah mencapai tingkat proplayer sama seperti kekasihnya, keberadaan andik pada level ini membuatnya merasa semakin tertantang untuk bermain dengan orang yang lebih tinggi tingkatnya, dalam permainan ini kondisi seperti ini membuat andik merasa sangat tergantung terhadap *game online* tersebut. Sikap ketergantungan inilah yang sangat merugikannya karena pada usia yang sangat belia ini dia belum bisa membedakan dampak positif dan dampak negatifnya.

2. Pembahasan Menurut Teori

Pada pembahasan ini, penulis menampilkan dalam beberapa aspek, yaitu dari teori Komunikasi Interpersonal, teori FIRO (*Fundamental Interpersonal Relation Orientation*), dan strategi Guru Bimbingan dan Konseling. Pembahasannya adalah seperti dibawah ini:

a) Pembahasan Menurut Teori Interpersonal

Adapun penerapan teori tersebut yaitu:

1. Guru Bimbingan konseling (BK) Telah memberikan tindakan secara verbal, yaitu: Nasehat, teguran, arahan dan lain lain. Sedangkan tindakan secara non verbal, yaitu: guru bk sudah memberikan sanksi, penugasan rumah (PR) untuk merubah pola pikir siswa yang bersangkutan.
2. Guru (BK) bimbingan konseling mengusulkan kepada WAKA Kesiswaan Agar Osis mengadakan Lomba atau turnamen *Game Mobile Legends* Antar kelas.

b) Pembahasan menurut Teori *Fundamental Interpersonal Relation Orientation*

Ada 3 instrumen kebutuhan para informan yaitu: Inklusi, Kontrol dan Afeksi

1) Inklusi

Dari kebutuhan inklusi ini dapat ditemukan bahwa terdapat informan siswa kecanduan *game online* yang menurun nilainya dikelas sehingga mendapatkan penanganan khusus oleh guru BK (bimbingan konseling) dalam bentuk pemanggilan keruang guru BK (bimbingan konseling untuk mendapatkan nasehat dan pencerahan.

2) Kontrol

Ditemukan beberapa hasil, dalam hal ini informan yang bernama Yuris setiawan mengajak teman – teman yang lain untuk bermain *game online* bersama atau bisa disebut MABAR (main bersama).

3) Afeksi

Dari kebutuhan afeksi ditemukan bahwa ada siswa yang merasa bahwa jika siswa tersebut tidak bermain *game online* dengan teman-temannya maka dia akan ditinggalkan oleh teman terdekat (yaitu kekasih/pasangan).

3. Pembahasan Menurut Guru Bimbingan Konseling

Berlandaskan riset yang dilakukan penulis dan teori yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa cara yang dilakukan oleh guru Bimbingan Konseling dalam menghadapi siswa yang kecanduan game online adalah dengan memberikan semua layanan bimbingan dan konseling yang diperlukan sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh siswa. Selain itu, guru Bimbingan Konseling harus tetap memperbaharui pengetahuan dan wawasan mereka, terutama di era digital seperti saat ini, agar dapat mengatasi berbagai masalah yang dihadapi siswa di sekolah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan penulis tentang persepsi kecanduan dalam menggunakan *game online* dikalangan pelajar SMA Negeri 2 Tanggul dengan hasil dilapangan maka peneliti menyimpulkan penjelasan dari wawancara serta kuesioner sebagai berikut:

1. Penjelasan siswa tentang motivasi bermain *game online* memiliki pendapat yang berbeda beda bahwa peran *game online* memberi dampak perubahan yang relevan khususnya dilingkungan dikelas XI IPS 1 dengan ranah memanfaatkan media *game* sebagai ajang untuk menunjukkan keberadaan dirinya kepada dunia luar. Setiap siswa berlomba lomba untuk menampilkan dan membuat trading tentang dirinya kepada dunia luar.
2. Tanggapan guru Bimbingan Konseling tentang bagaimana cara mengatasi kecanduan *game online*, ada tiga cara untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* harus memiliki layanan yang dibutuhkan siswa, berkerja sama antara guru mata pelajaran, wali kelas dan instansi lainnya, memiliki pengetahuan yang luas tentang *game online*. Mungkin dengan 3 cara tersebut bisa berguna untuk mengatasi siswa yang kecanduan bukan hanya *game online* bisa juga kecanduan hal lainnya.

Daftar Pustaka

- Afriwilida, M. T. (2021). The effectiveness of motivational interviewing counseling to improve psychological well-being on students with online game addiction tendency. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 106–115. <https://doi.org/10.25217/igcj.v4i1.1235>
- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *EJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 17. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>

- Ali, M. H. (2012). Cyber Crime Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Perspektif Hukum Pidana Islam). Tesis, 1–269.
- Anugerah, M. F. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Etika Komunikasi.
- Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Driyorejo. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 22–37. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/15042/13616>
- Anwar, A. (2021). SEIRS model analysis for online game addiction problem of mathematics students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042024>
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 167–173. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- Aziz, A. (2021). Using expert system application to diagnose online game addiction in junior high school students: Case study in five big city in Indonesia. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 26(5), 445–452. <https://doi.org/10.18280/isi.260503>
- Batmaz, H. (2021). Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126–130. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2021.21017>
- Bimbingan, B., & Konseling, D. A. N. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- Durak, H. Y. (2019). Human Factors and Cybersecurity in Online Game Addiction: An Analysis of the Relationship Between High School Students' Online Game Addiction and the State of Providing Personal Cybersecurity and Representing Cyber Human Values in Online Games. *Social Science Quarterly*, 100(6), 1984–1998. <https://doi.org/10.1111/ssqu.12693>
- Durak, H. Y. (2022). Examining various risk factors as the predictors of gifted and non-gifted high school students' online game addiction. *Computers and Education*, 177. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104378>
- Ho, H. C. (2021). The Relationship Between Internet Addiction, Game Addiction, and Life Satisfaction in High School Students: Parents' Attitude Toward Their Children's Online Behavior as a Moderating Variable. *Journal of Research in Education Sciences*, 66(4), 35–67. [https://doi.org/10.6209/JORIES.202112_66\(4\).0002](https://doi.org/10.6209/JORIES.202112_66(4).0002)

- Junaidi, I. (2021). Certainty Factor for Online Game Addiction Scale Diagnosis - A Case Study of Informatics Student, University of Khairun. *E3S Web of Conferences*, 328. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202132803002>
- Karaca, S. (2020). Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students. *Community Mental Health Journal*, 56(5), 830–838. <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>
- Li, J. (2019). Pursuit of the Causes of College Students' Online Game Addiction Based on Non-adaptive Cognition. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 569(5). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/569/5/052111>
- Mairistia, R. (2020). Kecanduan Game Online Dan Penanganannya. *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang*, 70.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Muhamad, M. (2023). The Causation of Online Game Addiction Among University Student. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 488, 1025–1033. https://doi.org/10.1007/978-3-031-08090-6_69
- Murtianto, Y. H. (2022). Student literacy towards math problem solving reviewed from online addiction level games. *AIP Conference Proceedings*, 2577. <https://doi.org/10.1063/5.0096119>
- Nurkumalasari. (2017). Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Undergraduate Thesis, STAIN Parepare., 124. <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/497>
- Payam, A. (2019). Online game addiction relationship with cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in students. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 25(1), 72–83. <https://doi.org/10.32598/ijpcp.25.1.72>
- Side, S. (2021a). Numerical Solution of the SEIR Model for Online Game Addiction Problem by Homotopy Perturbation Methods in Students of Junior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 2123(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2123/1/012004>
- Side, S. (2021b). The Accuracy of the RK-4 and RK-5 Technique as a Numerical Solution to the SEIRS Model of Online Game Addiction on Mathematics Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 2123(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2123/1/012005>
- Side, S. (2023). SIRS model analysis on online game addiction cases for junior high school students in Makassar city, Indonesia. *AIP Conference Proceedings*, 2614. <https://doi.org/10.1063/5.0126184>

-
- Sun, R. Q. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology, 14*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Zhang, S. (2019). Mediation of stressful life events and online game intention in the relationship between role attachment and Internet game addiction among middle school students. *Chinese Journal of School Health, 40*(10), 1517–1520. <https://doi.org/10.16835/j.cnki.1000-9817.2019.10.022>