

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS KATOLIK INDONESIA SANTU PAULUS RUTENG

Andika Pratama¹, Yohanes Jakri², Christin F.M. Bebok³, Yuliana Suryati⁴, Maria S. Banul⁵

¹⁻⁵Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng Jl. Jend. Ahmad Yani, No.10, Ruteng Flores 86508

Email: johanjakri17@gmail.com

Abstract: Online games are a phenomenon currently occurring in Indonesia, where almost all gamers are teenagers still in education. Online games are one of the causes of dangerous addiction for their players. This phenomenon has led to decreased concentration and perseverance in students' studies due to excessive online gaming, resulting in a decline in academic performance and motivation among students. This study aims to determine the effect of online game addiction on the learning motivation of students in the Faculty of Health Sciences at the Indonesian Catholic University of Santu Paulus Ruteng. This study uses a descriptive quantitative correlational design with a cross-sectional approach. The research subjects consist of 82 samples. The results of the bivariate analysis with the chi-square statistical test showed a P value of 0.030, which means this value is $< \alpha$ (0.05). Thus, it is concluded that H_0 is rejected, meaning that there is an effect of online game addiction on the learning motivation of students at the Indonesian Catholic University of Santu Paulus

Keywords: Addiction, Online game, learning motivation, students

Abstrak: *Game online* merupakan fenomena yang sedang terjadi di Indonesia saat ini, dimana hampir semua pemainnya adalah remaja yang masih mengenyam pendidikan. *Game online* menjadi salah satu penyebab adiksi yang berbahaya bagi para pemainnya. Fenomena ini menyebabkan penurunan konsentrasi dan ketekunan mahasiswa dalam belajar, akibat bermain *game online* yang berlebihan. Akibatnya, muncul masalah baru yaitu menurunnya prestasi dan motivasi belajar di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Subjek penelitian adalah 82 sampel. Hasil analisis bivariat dengan uji statistik chi-square memperoleh P value sebesar 0,030, yang artinya nilai ini $< \alpha$ (0,05). Dengan demikian, disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng.

Kata kunci : Kecanduan, *Game online*, motivasi belajar, mahasiswa

PENDAHULUAN

Pada era teknologi modern saat ini, terjadi perubahan dan dampak besar bagi masyarakat di seluruh dunia. Di Indonesia, pesatnya perkembangan ilmu di bidang teknologi telah membawa banyak kemajuan di kalangan masyarakat. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi ini adalah media internet, yang memiliki dampak signifikan bagi masyarakat saat ini. Selain pesatnya perkembangan teknologi, salah satu manfaat internet bagi kehidupan remaja adalah sebagai sarana hiburan, termasuk bermain game. Game yang menggunakan koneksi internet disebut *game online* (Irwandi et al., 2021).

Game online merupakan salah satu dari beberapa penyebab jenis adiksi yang berbahaya bagi para pemainnya. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (*WHO*), sekarang telah secara resmi menyatakan kecanduan *game online* sebagai penyakit mental yang pertama kali terdaftar di Klasifikasi Penyakit Internasional (*ICD*) ke-11 (*WHO*, 2019). Selain itu, karena fenomena *game online* telah menyebabkan konsentrasi dan ketekunan mahasiswa dalam belajar menurun akibat bermain *game online* yang berlebihan, maka muncul masalah baru yaitu menurunnya prestasi dan motivasi belajar di kalangan mahasiswa (Parwita, 2019). Ghuman & Griffiths (2012) mengatakan terdapat suatu masalah yang timbul dari aktivitas yang berlebihan, karena bermain *game online* mempunyai dampak yang begitu besar dan mengakibatkan kurangnya perhatian terhadap aktivitas sosial di lingkungannya, kehilangan kontrol terhadap waktu yang seharusnya digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat, penurunan atas prestasi akademik di kampus, hubungan sosial akan berkurang, keuangan akan menjadi lebih boros, kesehatan akan terganggu, dan fungsi kehidupan penting lainnya. Bahaya utama yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online* adalah waktu yang sangat lama dihabiskan untuk bermain. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* akan mengganggu

kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara signifikan mengubah prioritas remaja, mengakibatkan tingkat minat belajar yang sangat rendah dan menghilangkan motivasi mereka untuk belajar (Novrialdy, 2019).

Berdasarkan hasil survey *Association of Indonesian Internet Service Providers (APJII)* pada tahun 2018 di Indonesia, jumlah peminat internet menunjukkan jumlah pengguna sebanyak 132,7 juta pengguna dan sebanyak 51,5% peminat internet dari jumlah seluruh penduduk di Indonesia sebesar 256,2 juta jiwa. Internet yang digunakan untuk bermain *game online*, sebesar 7,8% diantaranya pengguna adalah seorang pelajar dan mahasiswa, dengan konten internet yang paling banyak digunakan untuk bermain *game online*. Hasil survey didapatkan juga, jenis-jenis *game online* yang banyak diminati oleh remaja saat ini yaitu, *game online free fire* sebanyak 220 juta peminatnya, dan urutan ke-2 adalah *game online Playerunknown's Battleground* sebanyak 43,7 juta peminatnya dan urutan ke-3 *game online Mobile Legend* memiliki 8 juta pemakai aktif yang menyempatkan diri untuk bermain setiap harinya dan saat ini aplikasi *game online Mobile Legend* telah diunduh 35 juta kali oleh peminatnya. Angka populasi diatas menunjukkan peminat *game online* semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa jenis *game online* yang biasa dimainkan oleh remaja yang masih mengenyam bangku pendidikan adalah *game online free fire*, *Playerunknown's Battleground*, dan *Mobile Legends* (Matur et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Korea Selatan oleh *Government Policy Office*, dikumpulkan data sebanyak 384 responden umum, di antaranya 73,4% responden mengalami kecanduan *game online*, dan sebanyak 706 responden yang masih duduk dibangku SMA. Hasil survei, terdapat 83,6% responden yang mengalami kecanduan *game online* (Hardanti, 2013). Penelitian di Amerika ada 9% atau 3.034 responden yang

teridentifikasi kecanduan *game online*. *Addiction Statistic*, (2018) mencatat sebesar 4% jumlah pemain *game online* yang dapat dikelompokkan menjadi pemain (*extrimen user*) dengan kategori durasi lama bermain *game online* kurang lebih 50/jam per minggu. Menurut data yang diperoleh dari hasil riset *Newzoo* pada tahun 2017 (*Global Games Market Report*) di Indonesia mencatat sebanyak 43,7 juta peminat aktif *game online*.

Penelitian di Indonesia terdapat sebanyak 54,1% Remaja dengan usia 15-18 yang teridentifikasi kecanduan bermain *game online* sejumlah 77,5% pemain *game online* remaja laki-laki dan 22,5% pemain *game online* adalah remaja perempuan yang teridentifikasi adiksi *game online*, yang menggunakan waktu untuk bermain 2-10 jam per minggu. Menurut data hasil penelitian yang dilakukan Yee, ditemukan dengan rentang usia 12-22 tahun sebesar 64,45% remaja pria dan 47,85% remaja wanita yang bermain *game online*, dari hasil riset data diatas dapat dinyatakan mereka mengalami adiksi terhadap *game online* yang mereka mainkan (Lestari & Maliga, 2022).

PT.Telkomsel mengemukakan bahwa perkembangan para peminat *game online* Pada tahun 2019, cukup tinggi di wilayah Nusa Tenggara Timur, diperoleh hasil data banyaknya peminat yang mengakses internet hanya untuk bermain *game online* saja, di daratan Flores tercatat sebesar 50% atau 2,6 juta orang yang memainkan *game online*. Heribertus Ariyanto menyatakan pengguna layanan data internet di Nusa Tenggara Timur mencapai angka 33% atau sebanyak 2,5 juta orang untuk bermain *game online* di tahun 2019 (Fembi et al., 2022).

Lutfiwati (2018) mengatakan remaja yang mengalami adiksi terhadap *game online* akan mengalami suatu perubahan pada *korteks orbita* dan berdampak pada proses emosional dalam diri, dan berperilaku kompulsif, karena proses kecanduan *game online* ini mengarah pada perubahan struktural, dan apabila Perubahan pada (*nucleus accumbens*) terjadi maka, dapat merusak fungsi kognitif, kontrol motorik, dan motivasi individu pemain. Proses

yang terjadi saat bermain *game online*, hormon dopamin dilepaskan dari ujung sel saraf ke celah sinaptik dan ditangkap oleh reseptor dopamin di dinding ujung sel saraf lainnya (S & Safitri, 2022).

Yosephine & Lesmana, (2020) mengatakan meningkatnya hormon dopamin akan menciptakan suatu rasa senang dan bahagia yang dapat kita lihat secara fisik dan mental pada individu yang bermain *game online*. Ketika menurunnya hormon dopamin maka, sirkuit dalam otak dibantu oleh *neurotransmitter* lain, untuk merespons dan meningkatkan kadar dopamin melalui pengulangan dengan cara bermain *game online* secara terus menerus agar individu dapat merasa senang. Jika aktivitas bermain tidak berlangsung, maka proses pengisian dopamin akan gagal dan sistem limbik akan terstimulasi, disertai respon otonom yang mengakibatkan pemain terlihat emosional bahkan terlihat stres (Sari et al., 2022).

Triatmojo, (2019) mengatakan kurangnya pembelajaran dan pengaturan waktu bermain akan berdampak pada penurunan kemampuan berkonsentrasi, mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari, karena kecanduan *game online* dapat mengganggu kesiapan dalam proses pembelajaran. Seseorang yang menjalani proses belajar akan mengalami perubahan perilaku pada aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Kecanduan *game online* dapat menyebabkan kualitas tidur yang buruk, penurunan minat dan motivasi belajar, bahkan efek kecanduan *game online* menyebabkan ketidakseimbangan fisiologis dan psikologis seperti kelelahan dan penurunan aktivitas sehari-hari (Chiesa, 2021).

Dari hasil observasi dan interview yang dilakukan peneliti, terdapat 10 mahasiswa yang bermain *game online* sejak awal kuliah, dengan alasan tugas yang terlalu banyak diberikan oleh dosen, maka dengan bermain *game online* mahasiswa menghilangkan rasa stres dan juga bosan dari

tugas kuliah yang banyak, dari situlah mereka mempunyai rasa ketertarikan dengan *game online* dan mencoba bermain *game online* untuk menghilangkan rasa stres dalam diri mereka, sehingga individu lupa akan tugas mereka sebagai seorang mahasiswa seperti belajar, membantu orang tua dirumah dan waktu istirahat tidur pada malam hari yang dimanfaatkan untuk bermain *game online*, ada 4 orang mahasiswa juga yang mengatakan, sudah lama bermain *game online*, sejak maraknya *game online* yang dimainkan di kalangan remaja dan sudah terbiasa bermain *game online* sampai saat ini. Karena kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan mereka merasakan seperti berhalusinasi, dan merasa sulit untuk melepaskan diri untuk berhenti bermain *game online*, karena *game online* bagi individu yang memainkan *game online* setiap harinya, sehingga upaya mereka, agar dapat menghilangkan perasaan bosan dalam hidupnya dan menganggap *game online* adalah teman yang cocok untuk mengatasi masalah kebosanan dalam diri individu, dan tanpa mereka sadari *game online* yang mereka mainkan dapat berdampak buruk bagi kesehatan mata, mental, dan penurunan motivasi belajar mereka.

Dari uraian singkat diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian ini, dengan tujuan untuk mengarahkan suatu permasalahan yang ada dapat diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Unika Santu Paulus Ruteng.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam proses penelitian adalah deskriptif kuantitatif korelasional untuk mengetahui suatu pengaruh variabel (independen) kecanduan *game online* dengan variabel (dependen) motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam proses penelitian ini adalah *cross-sectional*, yaitu jenis penelitian yang menekankan pada

waktu untuk pengukuran atau pengamatan data variabel independen dan variabel dependen masing-masing hanya sekali (Sugiyono, 2010). Subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, dengan jumlah sampel 82 responden.

Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan *nonprobability sampling* yaitu teknik *purposive sampling*, dimana teknik ini menetapkan sampel dengan cara memilih diantara populasi sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan oleh peneliti sebagai subjek yang harus memenuhi kriteria inklusi dan eksklusif. Teknik analisis data yang digunakan peneliti untuk penelitian ini menggunakan program SPSS 24 yang diprogram di komputer meliputi, analisis univariat dan bivariat. Pada penelitian ini analisis univariat digunakan pada data demografi responden meliputi, jenis kelamin, usia, jenis *games*, lama waktu bermain *game online*. Analisa bivariat digunakan untuk melihat hubungan terhadap dua variabel yang diduga ada hubungan atau berkorelasi, (Notoatmodjo, 2012).

Game online yang dimaksud sebagai permainan (*games*), yang dimainkan secara bersamaan menggunakan jaringan internet dengan jumlah pemain yang sudah ditentukan oleh pihak perusahaan game itu sendiri, yang dapat dilihat berdasarkan jenis game online yang dimainkan (*Free fire, Mobile Legend, Pubg Mobile*). Motivasi belajar merupakan dorongan pada individu untuk mengadakan perubahan perilaku, dengan indikator motivasi *Satisfaction* (Kepuasan), *Confidence* (Kepercayaan diri), *Relevance* (Relevan), dan *Attention* (perhatian), agar dapat tercapainya motivasi belajar yang baik dalam diri individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berisikan analisis univariat dan bivariat tentang Pengaruh

Kecanduan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan “Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng”, penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 maret sampai 20 april 2023, dengan sebanyak 82 orang.

Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.

Tabel 1. Demografi responden berdasarkan umur, dengan sampel (N= 82).

| No | Umur | (N) | (%) |
|--------------|-------|-----------|------------|
| 1 | 18-20 | 40 | 48.8 |
| 2 | 21-25 | 42 | 52.2 |
| Total | | 82 | 100 |

Sumber data 2023

Berdasarkan tabel 1 Rentang usia dalam penelitian ini yang paling banyak 21-25 tahun terdiri dari 40 orang sebesar (51,2%) dan yang paling sedikit berumur 18-20 tahun terdiri dari 40 orang sebesar (48,8%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.

Tabel 2. Demografi responden berdasarkan, jenis kelamin dengan sampel (N= 82).

| No | Jenis Kelamin | N | % |
|--------------|---------------|-----------|------------|
| 1 | Laki-laki | 29 | 35.4 |
| 2 | Perempuan | 53 | 64.6 |
| Total | | 82 | 100 |

Sumber data 2023

Berdasarkan tabel 2 diatas, dalam penelitian yang dilakukan di Universitas Katolik Indonesia tepatnya di Fakultas Ilmu Kesehatan dengan Kategori jenis kelamin yang paling banyak dalam penelitian ini adalah responden perempuan, sebanyak 53 mahasiswa, sebesar (64,6%) dan paling sedikit responden laki-laki sebanyak 29 mahasiswa (35,4%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Jenis *Game Online*.

Tabel 3 Distribusi jenis *Game Online* yang dimainkan Mahasiswa (N= 82)

| No | Jenis <i>Game Online</i> | (N) | (%) |
|--------------|--------------------------------------|-----------|--------------|
| 1 | <i>Garena Free fire</i> | 32 | 39.0 |
| 2 | <i>PlayersUnknows' Battlegrounds</i> | 22 | 26.8 |
| 3 | <i>Mobile Legends</i> | 28 | 34.1 |
| Total | | 82 | 100.0 |

Sumber data primer 2023

Berdasarkan tabel 3 berdasarkan jenis *Game Online* yang banyak dimainkan Mahasiswa adalah *game garena Free fire* sebesar 32 orang (39%), di urutan kedua *game online* yang diminati oleh mahasiswa adalah *Mobile legends* sebesar 28 orang (34,1%) dan *game online* yang paling sedikit dimainkan oleh mahasiswa jenis *game PlayersUnknows' Battlegrounds* sebesar 22 orang (26,8%).

Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain *Game Online*.

Tabel 4 Distribusi responden berdasarkan durasi bermain *Game Online* yang dimainkan (N= 82).

| No | Durasi Bermain <i>Game Online</i> | (N) | (%) |
|--------------|-----------------------------------|-----------|--------------|
| 1 | >30 menit/ hari | 14 | 17.1 |
| 2 | 3-4 jam/hari | 24 | 29.3 |
| 3 | 5 jam/hari | 44 | 53.7 |
| Total | | 82 | 100.0 |

Sumber data primer 2023

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas durasi bermain *game online* oleh Mahasiswa adalah 5 jam/hari sebanyak 44 orang (53,7%), di urutan kedua durasi bermain *game online* yang lama adalah 3-4 jam/hari sebanyak 24 orang (29,3%) dan durasi bermain *game online* paling sedikit

adalah > 30 menit/hari sebanyak 14 orang (17,1%).

Hasil Analisis Univariat Berdasarkan Variabel Kecanduan *Game Online*.

Tabel 5 Distribusi responden berdasarkan Kecanduan *Game Online* Mahasiswa dengan sampel (N= 82).

| No | Kecanduan <i>Game</i> | (N) | (%) |
|--------------|-----------------------|-----------|--------------|
| 1 | Kecanduan sedang | 35 | 42.7 |
| 2 | Kecanduan berat | 47 | 57.3 |
| Total | | 82 | 100.0 |

Sumber data primer 2023

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa kecanduan *game online* yang paling banyak adalah kecanduan berat sebanyak 47 orang (57.3%), dan sebanyak 35 orang mengalami kecanduan sedang (42.7%).

Hasil Analisis Univariat Berdasarkan Variabel Motivasi Belajar.

Tabel 6 Distribusi responden berdasarkan Motivasi belajar Mahasiswa dengan sampel (N= 82).

| No | Motivasi Belajar | (N) | (%) |
|--------------|------------------|-----------|--------------|
| 1 | Motivasi baik | 39 | 47.6 |
| 2 | Motivasi kurang | 43 | 52.4 |
| Total | | 82 | 100.0 |

Sumber data primer 2023

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan tingkat motivasi belajar yang paling banyak adalah motivasi belajar kurang sebanyak 43 mahasiswa (52,4%), dan motivasi baik sebanyak 39 mahasiswa (47,6%).

Hasil Uji Bivariat

Tabel 7 Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (N= 82).

| Kecanduan <i>Game Online</i> | Motivasi belajar | | P Value 0,030 | OR (95% CI) |
|------------------------------|------------------|---------------|------------------|-------------------------------------|
| | baik | kurang | | |
| | N (%) | N (%) | N (%) | 2,986 (1,20 5 – 7,403) |
| Kecanduan sedang | 22 (62,9%) | 13 (37,1%) | 35 (100%) | |
| Kecanduan berat | 17 (45,9%) | 30 (54,1%) | 47 (100%) | |
| Total | 39 (47,6%) | 43 (52,4%) | 82 (100%) | |

Sumber data primer 2023

Dari hasil analisis pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng Fakultas Ilmu Kesehatan dengan sampel sebanyak 82 mahasiswa, menunjukkan bahwa adapun jumlah kecanduan sedang dengan motivasi belajar baik sebanyak 22 mahasiswa (62,9%), sementara jumlah kecanduan sedang dengan motivasi belajar kurang sebanyak 13 mahasiswa (37,1%), dan adapun jumlah kecanduan berat dengan motivasi belajar baik sebanyak 17 mahasiswa (45,9%) dan kecanduan berat dengan motivasi belajar kurang sebanyak 30 mahasiswa (54,1%). Hasil uji statistik pada uji (*chi-square*) diperoleh nilai *P value* sebesar 0,030 artinya < alpha (0,05) dengan demikian disimpulkan H_0 ditolak artinya ada Pengaruh antara kedua variabel (independen) Kecanduan *Game Online* dan (dependen) Motivasi Belajar pada Mahasiswa Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng.

Hasil uji pula diperoleh nilai OR sebesar 2,986 dengan CI (1,205-7,403) artinya bahwa mahasiswa yang kecanduan berat bermain *game online* mempunyai peluang besar untuk mengalami motivasi belajar yang kurang, pada Mahasiswa Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng dibandingkan

dengan mahasiswa yang bermain *game online* dengan kecanduan sedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng Fakultas Ilmu Kesehatan dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng” dapat disimpulkan,

1. Gambaran Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa diketahui bahwa kecanduan *Game Online* yang paling banyak adalah kecanduan berat sebanyak 47 orang (57,3%), dan kecanduan yang paling sedikit adalah kecanduan sedang sebanyak 35 orang (42,7%).
2. Gambaran motivasi belajar pada mahasiswa diketahui bahwa bahwa motivasi belajar yang paling banyak adalah motivasi belajar kurang sebanyak 43 orang (52,4%), dan motivasi yang sedikit adalah motivasi baik sebanyak 39 orang (47,6%).
3. Ada Pengaruh antara Kecanduan *game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, didapatkan hasil uji statistik *chi-square* dan diperoleh nilai *P value* dalam penelitian ini sebesar $0,030 < \alpha (0,05)$

DAFTAR RUJUKAN

- Chiesa, S. A. (2021). Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang. *Socio Humanus*, 3(1), 1–11.
- Fembi, P. N., Nelista, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. (2022). Kecanduan Bermain *Game Online Smartphone* Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan *Mobile Legends* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Lestari, A., & Maliga, I. (2022). *Frekuensi Bermain Game Online Dalam Memenuhi Kebutuhan Tidur Pada Remaja Di Desa Songkar Frequency of Playing Online Games to Fulfill The Sleep Needs of Youth in Songkar Village Program Studi Kebidanan STIKES Griya Husada Sumbawa*, email : ** Program Stud. 13, 27–33.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi Pendahuluan Memasuki abad 21 yang dimulai pada tahun 2001 , terjadi (ponsel), dari era surat menyurat ke penggunaan ponsel dengan fitur canggih , mengambil foto , hingga mengikuti tren yang. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. 55 *Jwk*, 6(2), 2548–4702.
- Notoatmodjo, (2012). *Metodologi Penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Parwita, H. (2019). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMAN 3 Malang). *Pengaruh Perkembangan Teknologi (Game Online)*, 650–657.
- S, F. D. W., & Safitri, P. (2022). *Pengaruh Digital Games Learn Math and Math Problems Terhadap Motivasi Belajar*

Matematika Dipandang dari Neuroscience. November, 213–221.

- Sari, R., Rahayu, E., & Anam, A. (2022). Bermain Game Online berhubungan dengan Perilaku Caring pada Mahasiswa Keperawatan UNSOED. *Journal of Bionursing*, 4(1), 13–18. <https://doi.org/10.20884/1.bion.2022.4.1.127>
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan (pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi perilaku game online terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527–538. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i4.9263>
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1), 49–58. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v13i1.2272>