



PENINGKATAN PENGETAHUAN “DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE” MELALUI MEDIA POSTER PADA SISWA SMPN 79 JAKARTA

Alfiezhar Langari^{1*}; Rosini^{2*}; Aya Yahya Maulana^{3*}

^{1,2,3} Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas YARSI

*Korespondensi: alfiezharlangari79@gmail.com, rosini@yarsi.ac.id,
aya.yahya@yarsi.ac.id

Disubmit : 07-08-2022

Direview : 15-08-2022

Direvisi : 02-09-2022

Diterima: 03-09-2022

ABSTRACT

Introduction. This research aims to analyze the increasing knowledge about the "negative impact of online games" after the education using posters on the students of 79 SMPN Jakarta.

Research Methods. This type of research is an experimental research method using the One-group Pretest-Posttest Design with a quantitative approach that uses a questionnaire as instruments. The population in this study is 252 students of Grade 7 SMPN 79 Jakarta who play online games or not. T-test showed sig (2-tailed) with a result of $0,000 < 0,05$ then H_0 was rejected and H_1 was accepted.

Results and Discussion. It could be concluded that there were differences before and after being given education by using poster media. The pre-test results were 57.50 while the post-test were 77.58. Thus, there is an increase in knowledge about the negative impact of online games by 20.08 on students.

Conclusion. It can be said that poster media is able to increase the knowledge of students of SMPN 79 Jakarta on the negative impacts of online games.

ABSTRAK

Pendahuluan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada tidaknya peningkatan pengetahuan tentang dampak negatif game online setelah diberikan edukasi dengan menggunakan media poster pada siswa SMPN 79 Jakarta.

Metode Penelitian. Jenis penelitian ini adalah eksperimen menggunakan metode One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 79 Jakarta dengan jumlah sampel 72 responden. Teknik sampling yang digunakan penelitian ini adalah sampling aksidental. Uji T test menunjukkan sig (2-tailed) dengan hasil $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

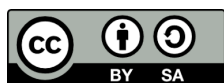
Hasil dan Pembahasan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan menggunakan media poster. Hasil pre-test sebesar 57,50 sedangkan post-test sebesar 77,58. Dengan demikian, siswa mengalami peningkatan pengetahuan tentang dampak negatif game online sebesar 20,08.

Kesimpulan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media poster mampu meningkatkan pengetahuan siswa SMPN 79 Jakarta tentang dampak negatif game online.

Keywords: Posters; Online Games; Negative Impact of Online Games; Improved Knowledge

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar pada kehidupan manusia. Masyarakat pun dituntut untuk mengikuti perkembangannya agar mampu bersaing dengan yang lain. Selain memberikan dampak positif, teknologi pun dapat memberikan dampak negatif. Salah satu yang harus diwaspadai dampak negatifnya adalah penggunaan internet dalam *game online*, yang saat ini sedang digemari masyarakat, khususnya para remaja. Salah satu dampak negatif bermain *game online* adalah “kecanduan” yang dapat merugikan diri sendiri. Ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kecanduan *game online*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal kurangnya kontrol dalam diri sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan dan faktor eksternal adalah minimnya aktivitas dan hubungan sosial yang baik,



sehingga memilih untuk bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan untuk menghilangkan rasa bosan (Masya & Candra, 2016)

Jumlah peminat *game online* yang sebagian besar penggunaannya mulai anak remaja, saat ini cukup tinggi. Data dari Lyto.co dalam Wijayanto (2018), tercatat bahwa 40,19% dari jumlah pemain *game online* yang mendaftarkan akun permainannya berusia 12-22 tahun. 64.45% berjenis kelamin laki-laki dan 47.55% perempuan pada rentang usia 12-22 tahun tersebut mengalami kecanduan *game online*.

Siswa kerap bermain *game online* secara bersama-sama, dan seringkali tidak bisa membagi waktu antara belajar dan bermain. Hal ini dikuatkan oleh Pande & Marheni (2015) yang menyebutkan bahwa dalam memainkan *game online*, terkadang siswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali membuang waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Masih menurut Pande & Marheni (2015), hal ini disebabkan karena kurangnya kegiatan sehari-hari yang efektif untuk mengurangi waktu bermain dan tidak adanya pengawasan dari orang tua. Selain Pande & Marheni (2015), Wijayanto (2018) juga menyampaikan bahwa siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan belajar, karena menurutnya kegiatan bermain *game* lebih menyenangkan dibandingkan belajar.

Penelitian ini turut menggunakan sejumlah referensi terdahulu untuk menjadi pembanding. Thelkar (2018) misalnya, yang meneliti dampak *game* komputer pada murid dalam artikel berjudul *Impact of Computer Games on Students*. Artikel tersebut diterbitkan dalam jurnal *International Journal of Engineering Technologies and Management Research* pada tahun 2018. Data diambil dari *Google form* dan disebarkan kepada murid di bawah 25 tahun. Dari keseluruhan sample, 93% siswa menyatakan bermain *game* komputer. Dari 93% tersebut, 73% percaya bahwa bermain *game* tidak memiliki efek buruk, 62% mengatakan bahwa bermain *game* tidak akan menghambat studi. Dari 62% tersebut, sebanyak 52% mengatakan bahwa bermain *game* mempunyai dampak perubahan bagus. Dengan menggunakan uji *Chi square*, Thelkar (2018) menghasilkan kesimpulan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara bermain *game* dengan kelompok umur. Tidak ditemukan juga ada hubungan yang signifikan antara bermain *game* dengan masalah kesehatan pada murid.

Goh, et al (2019) juga meneliti korelasi antara lamanya waktu bermain *game online* terhadap kesejahteraan psikologis pemainnya. Artikel ini berjudul *A Further Test of the Impact of Online Gaming on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use* yang diterbitkan dalam jurnal *Psychiatric Quarterly* tahun 2019. Responden penelitian ini diseleksi dari beberapa kriteria, salah satunya adalah merupakan orang yang menganggap dirinya sebagai pemain reguler DOTA 2 yang berumur 18 tahun ke atas. Dari 165 peserta yang mengisi kuesioner *online*, ditemukan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara lama waktu bermain *game online* dengan kesejahteraan psikologis seseorang, di mana lama waktu bermain yang lebih tinggi mempunyai kecenderungan kesejahteraan psikologis yang lebih buruk.

Kedua penelitian tersebut dapat dijadikan acuan sekaligus pembanding dari penelitian ini. Dari penelitian Thelkar (2018) dan Goh, et al (2019), terdapat kesamaan topik dengan penelitian ini, yaitu dampak dari bermain *games*. Terdapat juga perbedaan penelitian Thelkar dan Goh dengan penelitian ini, di mana keduanya meneliti dampak dari bermain *games* saja, sedangkan penelitian ini akan mencari tahu peningkatan pengetahuan tentang dampak bermain *games* melalui media poster. Untuk itu, penelitian ini memiliki sebuah kebaruan di mana tidak hanya meneliti dampak buruk dari *game online* saja, namun juga meneliti peningkatan pengetahuan dari dampak buruk tersebut kepada siswa melalui media poster.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada tidaknya peningkatan pengetahuan tentang dampak negatif *game online* setelah diberikan edukasi dengan menggunakan media poster pada siswa SMPN 79 Jakarta. Penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dampak negatif *game online* seperti yang telah dipaparkan banyak penelitian terdahulu. Apabila siswa

mempunyai pengetahuan tentang dampak bermain *game online*, maka siswa dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* yang berdampak buruk bagi kesehatan, perilaku dan akademik.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Riduwan 2014 hlm 50). Menurut Tuckman dalam Riduwan (2014, hlm 50-51), terdapat empat bentuk metode yaitu *pre-experimental*, *true experimental factorial*, dan *quasi experimental*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *One-Group Pretest-Posttest Design* yang merupakan bagian dari *pre-experimental*.

Menurut Sugiyono dalam Riduwan (2014, hlm 54), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu 252 siswa kelas 7 SMPN 79 Jakarta yang bermain *game online* ataupun tidak.

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas SMPN 79 Jakarta

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas 7-1	36
Kelas 7-2	36
Kelas 7-3	36
Kelas 7-4	36
Kelas 7-5	36
Kelas 7-6	36
Kelas 7-7	36
Total	252

Sedangkan menurut Sugiyono dalam Riduwan (2014, hlmn 56), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini bersifat representatif dan menggunakan teknik sampling *non-probability sampling* dengan jenis Sampling Aksidental. Teknik penentuan sampel ini dilakukan berdasarkan faktor spontanitas, artinya siapa saja yang secara tidak sengaja bertemu dengan penulis dan sesuai dengan karakteristik, yaitu baik yang bermain *game online* dan tidak bermain *game online*, maka orang tersebut dapat digunakan sebagai sampel (responden) (Riduwan 2014, hlm 62).

Pengukuran sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Taro Yamane yang dikutip dari Riduwan (2014, hlm 65), sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel



- N = Ukuran populasi
 d = Presisi yang ditetapkan, presisi yang ditetapkan sebesar 10% (α)

$$n = \frac{252}{252 \cdot (10\%)^2 + 1}$$

$$n = \frac{252}{252 \cdot (0,01) + 1}$$

$$n = \frac{252}{2,52 + 1}$$

$$n = \frac{252}{3,52}$$

$$n = 71.5909091$$

$$n = 72 \text{ siswa}$$

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner tertutup. Menurut Riduwan (2014, hlm 99), angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Penilaian dalam kuesioner menggunakan skala Likert (Jebb et al, 2021) untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan 2014, hlm 86). Menurut Ali dalam Abidin (2015), jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Hal serupa juga dijelaskan oleh Riduwan (2014, hlm 86), di mana setiap jawaban skala Likert dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Pengukur Skala

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Dalam penelitian ini, variabel dibagi menjadi dua, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan variabel dependen merupakan

variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014, hlm 64). Penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu:

- a. Edukasi mengenai dampak negatif *game online* dengan menggunakan media poster (X)
- b. Peningkatan pengetahuan tentang dampak negatif *game online* (Y)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Untuk menyatakan valid dan tidaknya sebuah pertanyaan atau pernyataan, maka harus diketahui perbandingan antara *r* hitung dengan *r* tabel. Apabila *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, maka pertanyaan atau pernyataan dapat dinyatakan valid. Namun apabila *r* hitung lebih kecil dibandingkan dengan *r* tabel, maka pertanyaan atau pernyataan dinyatakan tidak valid. Pada penelitian ini, penulis menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$ dengan $n = 30$, maka nilai *r* tabel 0,306), sehingga item pertanyaan akan dianggap valid apabila memiliki nilai lebih besar dari 0,306. Sedangkan pada hasil uji reliabilitas, didapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,812 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka, kuesioner dapat dikatakan reliabel dan termasuk dalam reliabel yang memiliki reliabilitas tinggi.

Tabel 3. Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,812	24

Setelah diketahui perbandingan nilai pada dua grup tersebut, maka selanjutnya dilakukan *T-Test* untuk mengetahui nilai probabilitas sebagai pembuktian terhadap hipotesis ada tidaknya pengaruh pemberian edukasi melalui media poster terhadap peningkatan pengetahuan dampak *game online* pada responden. Hasil uji statistik menunjukkan nilai sig. (2-tailed) pada penelitian ini adalah 0,000.

Tabel 4. Hasil Uji T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		T-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Kuesioner	Equal Variances assumed	,006	,939	-14,158	154	,000	-20,08974	1,41894	-22,89284	17,28665

	Equal Varian ces not assume d			-14,158	153,94 8	,000	- 20,089 74	1,4189 4	- 22,892 84	- 17,286 65
--	---	--	--	---------	-------------	------	-------------------	-------------	-------------------	-------------------

Dengan membandingkan taraf signifikansi pada hipotesis berikut :

H0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara sesudah dan sebelum perlakuan penggunaan media poster terhadap efektivitas edukasi permainan *game online*.

H1 = terdapat pengaruh yang signifikan di antara sesudah dan sebelum perlakuan penggunaan media poster terhadap peningkatan efektivitas edukasi permainan *game online*.

Maka kriteria keputusan:

1. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H0 diterima
2. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H0 ditolak

Berdasarkan hasil output Tabel *T-Test*, diketahui bahwa *sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, kriteria keputusannya adalah H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan menggunakan media poster. Kesimpulannya pemberian edukasi tentang dampak *game online* melalui media poster berdampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan.

3.2 Pembahasan

Penelitian lain yang sejalan dengan hasil penelitian ini adalah penelitian yang melakukan edukasi terhadap para pengguna *game online* yang mengalami kecanduan. Penelitian tersebut dilakukan oleh Renidayati & Suhaimi (2018). Pada penelitiannya, Renidayanti melakukan 2 perlakuan terhadap kelompok yang berbeda. Kelompok pertama diberikan metode Program Latihan Asertif dan psikoedukasi keluarga. Sedangkan kelompok kedua hanya diberikan program latihan asertif tentang adiksi *game online*. Kelompok pertama mengalami penurunan kondisi adiksi *game online* sebesar 6,6. Sedangkan kelompok kedua mengalami penurunan adiksi sebesar 4,16.

Penelitian lain yang juga mengkaji tentang *game online* dan siswa sekolah adalah Thelkar (2018). Penelitian yang diujikan pada sampel 93% siswa yang bermain *game* komputer, 73% percaya bahwa bermain *game* tidak memiliki efek buruk, 62% mengatakan bahwa bermain *game* tidak akan menghambat studi. Dari 62% tersebut, sebanyak 52% mengatakan bahwa bermain *game* mempunyai dampak perubahan bagus. Dengan menggunakan uji *Chi square*, Thelkar (2018) menghasilkan kesimpulan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan, antara bermain *game* dengan kelompok umur. Dan tidak ada hubungan signifikan antara masalah kesehatan pada siswa dengan lamanya bermain *game online*.

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Pengetahuan Dampak Game Online Terhadap Kesehatan

NO	Pengetahuan dampak negatif <i>game online</i> terhadap kesehatan	Nilai sebelum edukasi	Nilai setelah edukasi	Nilai Peningkatan Pengetahuan
1.	Sering menahan buang air kecil	46,1%	79,5%	33,4%

2.	Sering menahan lapar atau menunda makan	42,3%	75,6%	33,3%
3.	Kelelahan Fisik	53,9%	87,1%	33,2%
4.	Kesulitan Fokus	53,9%	87,1%	33,2%
5.	Sakit Kepala	66,6%	91%	24,4%
6.	Gangguan Tidur (Insomnia)	59%	83,3%	24,3%

Berdasarkan data di atas, siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan tentang dampak *game online* terhadap kesehatan adalah pengetahuan sering menahan buang air kecil dengan nilai peningkatan sebesar 33,4%. Sedangkan peningkatan pengetahuan yang paling kecil adalah pengetahuan tentang gangguan tidur (insomnia) dengan nilai peningkatan sebesar 24,3%.

Tabel 6. Rekapitulasi Peningkatan Pengetahuan Dampak Game Online Terhadap Perilaku

NO	Pengetahuan dampak negatif <i>game online</i> terhadap perilaku	Nilai sebelum edukasi	Nilai setelah edukasi	Nilai Peningkatan Pengetahuan
1.	Cenderung mencuri uang orang tua	7,7%	78,2%	70,5%
2.	Sering berbohong	20,5%	89,7%	69,2%
3.	Sering mengalami halusinasi melihat karakter yang berasal dari <i>game online</i> di lingkungan sekitar (dunia nyata)	19,3%	87,2%	67,9%
4.	Anti sosial	29,4%	87,2%	57,8%
5.	Melalaikan ibadah	25,7%	82,1%	56,4%
6.	Cenderung melawan, membantah dan berperilaku kasar pada orang tua	21,8%	76,9%	55,1%
7.	Seringkali menggunakan uang sekolah	29,5%	73,1%	43,6%
8.	Berbicara kasar dan kotor	46,1%	87,2%	41,1%
9.	Emosi tidak stabil	62,8%	89,9%	27%
10.	Sering tidak mau diganggu	84,6%	91%	6,4%

Berdasarkan data di atas siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan tentang dampak *game online* terhadap perilaku adalah cenderung mencuri uang orang tua dengan nilai peningkatan sebesar

70,5%. Sedangkan peningkatan pengetahuan yang paling kecil adalah pengetahuan tentang sering tidak mau diganggu dengan nilai peningkatan sebesar 6,4%.

Tabel 7. Rekapitulasi Peningkatan Pengetahuan Dampak Game Online Terhadap Akademik

NO	Pengetahuan dampak negatif <i>game online</i> terhadap akademik	Nilai sebelum edukasi	Nilai setelah edukasi	Nilai Peningkatan Pengetahuan
1.	Menggunakan waktu belajar untuk bermain <i>game online</i>	35,9%	84,6%	48,7%
2.	Malas Belajar	41,1%	85,9%	44,8%
3.	Sulit belajar di sekolah atau mengerjakan PR di rumah	38,4%	74,4%	36%
4.	Menyebabkan prestasi belajar menurun	46,2%	76,9%	30,7%

Berdasarkan data di atas siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan tentang dampak *game online* terhadap akademik adalah menggunakan waktu belajar untuk bermain *game online* dengan nilai peningkatan sebesar 48,7%. Sedangkan peningkatan pengetahuan yang paling kecil adalah pengetahuan tentang menyebabkan prestasi belajar menurun dengan nilai peningkatan sebesar 30,7%.

Tabel 8. Rekapitulasi Terhadap Perilaku Preventif Agar Terhindar dari Dampak Negatif Bermain Game Online

NO	Pengetahuan terhadap perilaku preventif agar terhindar dari dampak negatif bermain <i>game online</i>	Nilai sebelum edukasi	Nilai setelah edukasi	Nilai Peningkatan Pengetahuan
1.	Terhindar dampak <i>game online</i> memilih <i>game online</i> ringan tidak menimbulkan kecanduan	80,7%	91%	10,3%
2.	Terhindar dampak negatif <i>game online</i> harus membatasi waktu bermain <i>game</i>	92,3%	100%	7,7%

Berdasarkan data di atas siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan perilaku preventif agar terhindar dari dampak negatif bermain *game online* adalah Terhindar dampak *game online* memilih *game online* ringan tidak menimbulkan kecanduan dengan nilai peningkatan sebesar 10,3%. Sedangkan peningkatan pengetahuan yang paling kecil adalah terhindar dampak negatif *game online* harus membatasi waktu bermain *game* dengan nilai peningkatan sebesar 7,7%.

4. KESIMPULAN



Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa edukasi dengan menggunakan media poster dapat memberikan peningkatan pengetahuan tentang “dampak *game online*” pada siswa SMPN 79 Jakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pengetahuan sebelum perlakuan sebesar 57,50 sedangkan setelah perlakuan sebesar 77,58%. Dengan demikian, media poster mampu meningkatkan pengetahuan siswa SMPN 79 Jakarta mengenai dampak negatif *game online* sebesar 20,08%. Selain itu terdapat korelasi antara variabel pemberian edukasi dengan menggunakan poster (X) terhadap variabel peningkatan pengetahuan (Y) berdasarkan hasil uji *T Test* dengan nilai sig (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Artinya hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh dari pemberian literasi informasi dengan poster terhadap peningkatan pengetahuan “dampak negatif *game online*”. Seluruh siswa SMPN 79 Jakarta setelah diberikan edukasi melalui media poster siswa SMPN 79 Jakarta mengalami peningkatan pengetahuan. Peningkatan pengetahuan yang paling besar terjadi pada dampak negatif *game online* terhadap perilaku (49,36%).

REFERENSI

- Abidin, Z. P. (2015). *Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di SMK Negeri 4 Semarang*. Edu Elektrika, 4(1), 38–49.
- Arslan, D., Koca, T., Tastekin, D., Basaran, H., & Bozcuk, H. (2014). *Impact of Poster Presentations on Academic Knowledge Transfer from the Oncologist Perspective in Turkey*. Asian Pacific Journal of Cancer Prevention, 15(18), 707–7711.
- Goh, C., Jones, C., & Copello, A. (2019). *A further test of the impact of online gaming on psychological wellbeing and the role of play motivations and problematic use*. Psychiatric Quarterly, 90, 747–760.
- Jebb, A. T., et al (2021). *A review of key Likert scale development advances: 1995–2019*. Frontiers in psychology, 12, 637547.
- Masya, H., & Candra, D. (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*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 3(1), 153–169.
- Pande, N. P. A. ., & Marheni, A. (2015). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana, 2(2), 163–171.
- Renidayati, & Suhaimi. (2018). *Program Assertiveness Training dan Program Psiko Edukasi Keluarga Sebagai Model Dalam Prevensi Adiksi Game Online pada Remaja di Kota Padang*. Jurnal Sehat Mandiri, 13(1), 10–17.
- Riduwan. (2014). *Metode dan teknik menyusun tesis*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Thelkar, V. (2018). *Impact of Computer Games on Students’*, International Journal of Engineering Technologies and Management Research. International Journal of Engineering Technologies and Management Research, 5(6), 24–29.
- Wijayanto, R. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan*. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling, 4(7), 322–330.