

INFORMASI ARTIKEL

Received: October, 27, 2020

Revised: April, 27, 2021

Available online: April, 28, 2021

at : <http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/holistik>

Kecanduan game online dengan stres akademik pada siswa SMP

Octa Reni Setiawati^{1*}, Sulis Setyowati²

¹Fakultas Psikologi Universitas Malahayati. *Email: ores.survive@gmail.com

²Praktik Psikologi Mandiri.

Abstract

Online game addiction and academic stress among junior high school students

Background: Online games are currently rife in society, enthusiasts ranging from children to adults. Online games have a tendency to make players interested in lingering in front of the computer to forget about study time, meal time, sleep time, and contact the environment in the actual world because they spend more time in cyberspace. Game addiction is as if the player has nothing to do but play the game, and as if the game is his life. Students will find it difficult to manage time and meet academic demands during their schooling. This raises academic stress, which is defined as a condition or condition of individuals who experience pressure because of students' perceptions and assessments of academic stressors. This is due to the many academic demands that must be faced, for example, exams, and assignments.

Purpose: To determine the relationship between online game addiction and academic stress among junior high school students.

Method: A quantitative study with correlational design. The sample of 500 students (junior high school students) in Bandar Lampung as respondent and taken by accidental sampling. The questionnaire data collection is using Google Form (G Form). The analysis by Spearman test and bivariate.

Results: Finding a significant relationship between game addiction and academic stress with a correlation coefficient of 0.174, so this value that means a weak relationship between online game addiction and academic stress. The correlation coefficient was positive so that the relationship between the two variables is unidirectional, thus it means that the higher the level of online game addiction, the academic stress level will also get worse.

Keywords: Addiction; Online game; Academic stress; Junior high school students

Pendahuluan: *Game online* saat ini marak di masyarakat, peminatnya mulai dari anak kecil sampai orang dewasa. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Kecanduan game adalah pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Siswa akan kesulitan mengatur waktu dan memenuhi tuntutan akademik selama mereka sekolah. Hal tersebut menimbulkan stres akademik yang diartikan sebagai suatu kondisi atau keadaan individu yang mengalami tekanan sebagai hasil persepsi dan penilaian siswa tentang stressor akademik. Hal tersebut dikarenakan banyaknya tuntutan akademik yang harus dihadapi, misalnya ujian, tugas-tugas dan lain sebagainya.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan stres akademik siswa SMP.

Metode: Penelitian kuantitatif dengan desain korelasional. Penelitian ini menggunakan sampel 500 responden siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dianalisis dengan menggunakan *Uji Spearman*.

Hasil: Diketahui bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan game dengan stres akademik dengan Koefisien korelasi sebesar 0,174, maka nilai ini menandakan hubungan yang lemah antara kecanduan game online dengan stres akademik. Angka koefisien korelasi bernilai positif sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah, dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka tingkat stress akademik juga semakin parah.

Kata Kunci: Kecanduan; Game online; Stres akademik; Siswa SMP

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses jangka panjang yang harus dilakukan oleh siswa. Pada proses pendidikan tersebut maka siswa dihadapkan pada tugas dan tuntutan-tuntutan untuk dapat menyelesaikan jenjang pendidikan mereka. Namun, dalam proses pendidikan, siswa tidak terlepas dari ketidakmampuannya dalam menyelesaikan tugas sehingga menimbulkan kondisi stres. Stres merupakan masalah umum bagi setiap orang. Stres yang ada saat ini adalah sebuah atribut kehidupan modern (Gaol, 2016). Hal ini dikarenakan stres sudah menjadi bagian hidup yang tidak bisa terpisahkan. Baik di lingkungan sekolah, kerja, keluarga, atau dimanapun, stres bisa dialami oleh seseorang tidak terkecuali pada siswa.

Stres yang sering dialami oleh siswa adalah stres akademik (Barseli, Ildil, & Nikmarijal, 2017). Stres akademik diartikan sebagai suatu kondisi atau keadaan individu yang mengalami tekanan sebagai hasil persepsi dan penilaian siswa tentang stressor akademik. Hal tersebut dikarenakan banyaknya tuntutan akademik yang harus dihadapi, misalnya ujian, tugas-tugas dan lain sebagainya.

Stres akademik meliputi persepsi mengenai siswa terhadap banyaknya pengetahuan yang harus dikuasai dan persepsi terhadap ketidakcukupan waktu untuk mengembangkannya (Misra & Castillo, 2004). Pembelajaran siswa saat ini banyak dipengaruhi oleh perubahan dunia yaitu berkembangnya teknologi. Saat ini kita berhadapan dengan perkembangan teknologi informasi. Salah satu dampak berkembangnya teknologi informasi adalah internet Rata-rata remaja menghabiskan banyak 6,5 jam sehari (44,5 jam perminggu) bersama media (Santrock, 2002). Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagai siswa mereka memiliki aktivitas dengan teknologi dalam menggunakan waktu yang banyak.

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah video

games dan game online, sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat hiburan (Kuss & Griffiths, 2012; Zaelani, 2019).

Game online saat ini marak di masyarakat, peminatnya mulai dari anak kecil sampai orang dewasa. Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet. Jaringan yang biasa digunakan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel (Fauziah, 2013).

Kita ketahui bahwa remaja cenderung memiliki kondisi emosi yang tidak stabil. Perkembangan terpenting dari remaja adalah perkembangan identitas diri sehingga ketika mengalami kehilangan identitas maka ia sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan. Apalagi remaja sering merasa dibebani oleh tuntutan akademik dan tuntutan sosial (Hurlock, 2002; Yanti, Marjohan, & Sarfika, 2019). Game online memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan melakukan hubungan dengan lingkungan di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya (Pande & Marheni, 2015).

Kecanduan bermain game dikenal dengan istilah *Game Addiction*, artinya pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game tersebut adalah hidupnya. Kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali (Cooper, 2013). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa dari 546 siswa SMP di Bandar Lampung menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan bermain game online kategori sedang sebanyak 270 orang (49.5 %), kecanduan kategori

Octa Remi Setiawati^{1*} Fakultas Psikologi Universitas Malahayati. * Email: ores.survive@gmail.com

Sulis Setyowati² Praktik Psikologi Mandiri.

tinggi sebanyak 163 orang (29.9%), serta kecanduan game online kategori rendah sebanyak 113 orang (20.7 %) (Zaelani, 2019). Bermain game merupakan salah satu cara yang digunakan oleh orang untuk menghilangkan stres yang banyak dilakukan oleh remaja. Motivasi mengapa seseorang tertarik terhadap game online, antara lain karena hiburan dan kesenangan, emosi, mencari tantangan, dan melarikan diri dari kenyataan (Kusumawati, Aviani & Molina, 2017).

Siswa yang mengalami kecanduan game online maka ia menunjukkan beberapa perilaku salah satunya dalam penggunaan waktu yang cenderung tidak terbatas. Padahal sebagai siswa ia memiliki tanggung jawab menyelesaikan tugas-tugas dengan waktu yang terbatas.

METODE

Penelitian kuantitatif dengan desain korelasional. Penelitian ini dilaksanakan pada situasi sedang terjadi pandemi Covid-19. Sehingga, peneliti perlu melakukan penyesuaian dalam pengambilan data kuesioner yaitu dengan menggunakan Google Form (G Form) yang disebar kepada siswa SMP di Bandar Lampung.

Penelitian ini berlangsung sejak bulan Juli sampai September 2020. Jumlah populasi adalah

siswa SMP se Bandar Lampung yaitu 25.237 siswa dan jumlah sampelnya 500 siswa. Teknik pengambilan sampling dengan accidental sampling.

Instrumen Pengumpulan data menggunakan 2 kuesioner yaitu kuesioner kecanduan game online GASA, kuesioner untuk menilai kecanduan game online dengan menggunakan 21 item pertanyaan dan sudah di uji validitas dengan skor reliabilitas 0,916. Penilaian dilakukan dengan menggunakan kuesioner, dimana skor ringan = < 42, sedang = 42-64, Tinggi = > 64.

Kuesioner ke-dua adalah menggunakan skala DASS untuk mengukur stres akademik yang telah dilakukan uji validitas reliabilitas dengan skor 0,900. Penilaian dilakukan dengan skor 0 -14 adalah normal. Skor 15 – 18 adalah stres ringan, 19 – 25 adalah stres sedang, 26 – 33 adalah stres berat dan > 34 adalah stres parah.

Responden mengisi kuesioner dengan menggunakan Google Form karena situasi Covid-19 sehingga peneliti dan responden tidak bertatap muka. Penelitian ini telah melakukan uji layak etik dengan dikeluarkannya surat Laik etik dengan nomor surat 812/EC/KEP-UNMAL/III/2020 sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.

HASIL

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden (N=500)

Variabel	
Data Demografi	
Usia (n/%)	
11-13 Tahun	191/38.2
14-16 Tahun	309/61.8
Jenis Kelamin (n/%)	
Laki-laki	237/47.4
Perempuan	263/52.6
Kelas (n/%)	
VII	162/32.4
VIII	199/39.8
IX	139/27.8
Tingkat Kecanduan Game (n/%)	
Ringan	323/64.6
Sedang	158/31.6
Berat	19/3.8
Tingkat Stres Akademik (n/%)	
Normal	362/72.4
Stres Ringan	70/14.0
Stres Sedang	44/8.8
Stres Parah	23/4.6
Sangat Parah	1/0.2

Berdasarkan Tabel.1 responden terbanyak adalah usia 14-16 tahun dengan jumlah 309 orang (61,8%); berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 263 orang (52,6%) dan Serta, siswa yang berada di kelas VIII adalah responden terbanyak dengan jumlah 199 orang (39,8%)

Berdasarkan tingkat kecanduan game online sebanyak 323 responden (64.6%) mengalami kecanduan Game dalam kategori ringan. Berdasarkan tingkat stres akademik terbanyak adalah pada taraf normal dengan jumlah 362 responden (72,4%).

Tabel 2. Analisis Korelasi Spearman

			Skor Tingkat Stres
Skor	Tingkat	Kecanduan	$r = 0,174$
Game Online			$p < 0,000$
			$n = 500$

Dari tabel 2. Berdasarkan output di atas diketahui bahwa N atau jumlah data adalah 500 responden, kemudian nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000, sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game Online dengan stres akademik.

Octa Remi Setiawati^{1*} Fakultas Psikologi Universitas Malahayati. * Email: ores.survive@gmail.com

Sulis Setyowati² Praktik Psikologi Mandiri.

Selanjutnya, dari output di atas diketahui Correlation Coefficient (Koefisien korelasi) sebesar 0,174, maka nilai ini menandakan hubungan yang lemah antara kecanduan game online dengan stres akademik.. Angka koefisien korelasi bernilai positif yaitu 0,174, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah, dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka tingkat stress akademik juga semakin parah.

Tabel 3. Analisis Tabel Silang Uji Spearman Rho

Tingkat Kecanduan Game	Tingkat Stres					Total	
	Normal	Ringan	Sedang	Parah	Sangat Parah	n	%
Ringan	253	37	19	13	1	323	64.6
Sedang	102	28	18	10	0	158	31.6
Berat	7	5	7	0	0	19	3.8
Total	362	70	44	23	1	500	100

Hasil Uji Spearman's Rho $r = 0,174$; $p = 0,000$

Dari tabel 3. Berdasarkan uji tabulasi silang diperoleh bahwa terdapat 253 responden yang memiliki kecanduan game online ringan dengan stress akademik pada kategori normal. Serta terdapat 7 responden dengan kecanduan game berat dan mengalami stress akademik dalam kategori sedang.

PEMBAHASAN

Pada anak usia awal belasan tahun ditemukan hampir sepertiganya bermain online game setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan adalah sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu¹. Pada penelitian ini ditemukan yaitu sebanyak 323 responden (64.6%) mengalami kecanduan Game dalam kategori ringan. Serta, terdapat 158 responden (31,6%) dengan kecanduan game dalam kategori sedang. Kecanduan game Berat dialami oleh 19 orang responden (3,8%). Sedangkan, hasil penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa dari 546 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan bermain game online dalam kategori sedang sebanyak 270 orang (49.5 %) (Zaelan, Setiawati, & Lestari, 2019). Menonton televisi dan bermain video game seringkali memuncak pada usia remaja (Santrock, 2002).

Kecanduan game online adalah keterikatan dengan game online. Kecanduan gameonline adalah adanya keterikatan dengan game (Lee & Lin, 2007). Pemain game online akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka

seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan game online akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain game on line menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan (Young, 2009). Kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain game online dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game online dan mengabaikan hal-hal lainnya (Weinstein, 2010; Rohman, 2018).

Terdapat beberapa kriteria kecanduan game online, 1) *Salience*, apabila bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.; 2) *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.; 3) *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan; 4) *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah. 5) *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game* secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk; 6) *Conflict*,

Octa Remi Setiawati^{1*} Fakultas Psikologi Universitas Malahayati. * Email: ores.survive@gmail.com

Sulis Setyowati² Praktik Psikologi Mandiri.

mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* (konflik intrapsikis); 7) *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebihan. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol. Maka, menunjukkan bahwa dengan siswa mengalami kecanduan game maka ia akan menghabiskan banyak waktu dan mengalami masalah-masalah psikologis (Sari & Irdil, 2017).

Salah satu tugas perkembangan yang harus dilewati remaja atau siswa SMP adalah terkait dengan bidang akademiknya. Tuntutan ini dapat menimbulkan stres yaitu stress akademik. Diperoleh data pada penelitian ini bahwa stres akademik terbanyak adalah pada taraf normal dengan jumlah 362 responden (72,4%). Stres Akademik ringan dialami oleh 70 responden (14%) dan 44 responden (8,8%) dalam taraf stres sedang. Sedangkan stres parah dialami oleh 23 responden (4,6) terdapat 1 responden (0,2 %) pada kategori sangat parah. Stres diartikan sebagai suatu kondisi ketika individu merasa tertekan karena tidak memiliki kemampuan untuk mengatasi beban yang dialami. Stres memiliki arti yang berbeda untuk setiap orang dan berbagai kondisi. Definisi stres yang paling umum menurut Hans Selye, Stres adalah respons tubuh yang tidak spesifik terhadap permintaan apapun. Stres akademik adalah stresor yang bersumber dari proses belajar mengajar atau yang berhubungan dengan kegiatan belajar yang meliputi lama belajar, banyak tugas, serta kecemasan ujian, manajemen waktu (Gaol, 2016; Rahman, & Rahmandani, 2019).

Pada penelitian ini ditemukan bahwa responden terbanyak mengalami stres pada kategori normal. Hal ini menunjukkan bahwa responden seperti dalam situasi: kelelahan telah mengerjakan tugas, takut tidak lulus ujian, merasakan detak jantung berdetak lebih keras setelah aktivitas. Stres normal alamiah dan menjadi penting, karena setiap orang pasti pernah mengalami stres. Namun, ditemukan responden

dengan stress yang sangat berat adalah situasi kronik yang dapat terjadi dalam beberapa bulan dan dalam waktu yang tidak dapat ditentukan. Seseorang yang mengalami stres sangat berat tidak memiliki motivasi untuk hidup dan cenderung pasrah. Seseorang dalam tingkatan stres ini biasanya teridentifikasi mengalami depresi sangat berat.

Berdasarkan output disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game Online dengan stres akademik. Selanjutnya, dari output di atas diketahui Correlation Coefficient (Koefisien korelasi) sebesar 0,174, maka nilai ini menandakan hubungan yang lemah antara kecanduan game online dengan stres akademik. Angka koefisien korelasi bernilai positif yaitu 0,174, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah, dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka tingkat stress akademik juga semakin parah.

Seseorang yang mengalami kecanduan game online akan mengalami ketidakmampuan untuk mengatur dirinya, terutama dalam mengatur waktu. Pada penelitian ini terjadi saat situasi pandemic Covid-19 sehingga siswa didorong untuk menggunakan teknologi untuk belajar daring atau dengan metode online. Oleh sebab itu, maka siswa semakin mudah untuk mengakses gadget atau laptopnya atau memudahkan mereka untuk main game online. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya bahwa remaja memiliki perilaku penggunaan gadget yang tidak baik. Perilaku penggunaan gadget yang tidak baik karena didorong oleh responden mulai diberikan kepercayaan untuk mempunyai gadget sendiri. Ketergantungan ini mengganggu perencanaan kegiatan/ pekerjaan yang seharusnya dapat diselesaikan tetapi tidak dapat diselesaikan karena sering lupa.

Siswa yang kecanduan game online akan kesulitan mengatur waktu dan menjadi sangat impulsive. Sehingga muncul keinginan untuk mengulangi dan berpikir untuk terus bermain game. Sedangkan, hal tersebut membutuhkan waktu yang lama. Responden adalah anak-anak SMP yang masih bersekolah dan memiliki tugas-tugas yang harus diselesaikan. Meskipun, saat itu sedang pandemic Covid-19 mereka masih mempunyai tugas-tugas yang harus diselesaikan

Octa Remi Setiawati^{1*} Fakultas Psikologi Universitas Malahayati. * Email: ores.survive@gmail.com

Sulis Setyowati² Praktik Psikologi Mandiri.

atau adanya target pembelajaran. Sehingga, responden mengalami tekanan-tekanan dalam penyelesaian tugas-tugas akademik atau mengalami stress akademik. Oleh sebab itu, ada hubungannya kecanduan game online dengan stress akademik. Semakin tinggi kecanduan game online maka semakin ringgi stress akademiknya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa yaitu sebanyak 323 responden (64,6%) mengalami kecanduan Game online dalam kategori ringan. Serta, terdapat 158 responden (31,6%) dengan kecanduan game dalam kategori sedang. Kecanduan game Berat dialami oleh 19 orang responden (3,8%). Serta, stres akademik terbanyak adalah pada taraf normal dengan jumlah 362 responden (72,4%). Stres Akademik ringan dialami oleh 70 responden (14%) dan 44 responden (8,8%) dalam taraf stres sedang. Sedangkan stres parah dialami oleh 23 responden (4,6) terdapat 1 reponden (0,2 %) pada kategori sangat parah.

Hasil penelitian ini membuktikan ada hubungan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game Online dengan stres akademik. Selanjutnya, dari output di atas diketahui Correlation Coefficient (Koefisien korelasi) sebesar 0,174, maka nilai ini menandakan hubungan yang lemah antara kecanduan game online dengan stres akademik.. Angka koefisien korelasi bernilai positif yaitu 0,174, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah, dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka tingkat stress akademik juga semakin parah.

SARAN

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam kegiatan penelitian selanjutnya yaitu perlu pengembangan atau penanganan pada siswa yang mengalami kecanduan game online dan mengalami stress akademik. Sehingga, penelitian ini menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya, oleh sebab itu, maka perlu diperhatikan bagi orang tua untuk mempunyai aturan yang jelas dalam penggunaan waktu menggunakan gadget. Berapa lama waktu mereka bermain dan berapa lama mereka belajar. Orang tua harus jelas dengan aturan tersebut. Siswa harus mempunyai kegiatan

lain untuk mengisi waktu tidak hanya bermain game online saja. Serta, pihak sekolah perlu memantau penggunaan gadget di sekolah saat istirahat. Masih ditemukannya yang mengalami stres parah maka perlu ada penanganan khusus atau sekolah menyediakan layanan konseling.

DAFTAR PUSTAKA

- Barseli, M., Ildil, I., & Nikmarijal, N. (2017). Konsep stres akademik siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 143-148.
- Cooper, A. (2013). *Cybersex: The dark side of the force: A special issue of the Journal Sexual Addiction and Compulsion*. Routledge.
- Gaol, N. T. L. (2016). Teori stres: stimulus, respons, dan transaksional. *Buletin Psikologi*, 24(1), 1-11.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame Addiction: Does It Exist? Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens
- Keswara, U. R., Syuhada, N., & Wahyudi, W. T. (2019). Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), 233-239.
- Kuss, D.J. and Griffiths, M.D., 2012. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), pp.278-296.
- Kusumawati, R., Aviani, YI., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP Universitas Negeri Padang*. 8 (1). 88-99
- Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. In *DiGRA Conference*.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan

Octa Remi Setiawati^{1*} Fakultas Psikologi Universitas Malahayati. * Email: ores.survive@gmail.com

Sulis Setyowati² Praktik Psikologi Mandiri.

- kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.
- Misra, R., & Castillo, L. G. (2004). Academic stress among college students: Comparison of American and international students. *International Journal of stress management*, 11(2), 132.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Putra, A. N. R., & Tricahyono, D. (2020). Pengaruh Stres Dan Kecanduan Video Game Terhadap Prestasi Akademik (studi Kasus Mahasiswa Universitas Telkom). *eProceedings of Management*, 7(2).
- Rahman, K., & Rahmandani, A. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. *Empati*, 8(2), 153-157.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.
- Santrock, J. W. (2002). *Life span development: Perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga, 31.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ildil, I. (2017). Tingkat kecanduan internet pada remaja awal. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 110-117.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684-687.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35-41.