

Profil Penggunaan *Game Online* pada Siswa SMPK Adisucipto Kupang dan Implikasinya bagi Bimbingan Pribadi

Yasinta Gonda Beka, Dhiu Margaretha, Yohanes Demon Doni

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang
yasintabeka763@gmail.com

Article History

accepted 10/10/2025

approved 1/11/2025

published 21/11/2025

Abstract

The increasing use of online games among junior high school students has led to problems such as decreased motivation and responsibility for learning, necessitating personal guidance to help overcome these issues. This study aims to determine the profile of online game use among eighth-grade students at SMPK Adisucipto Kupang in the 2024/2025 academic year and its implications for personal guidance services. This study uses a quantitative approach with a descriptive method. The research population consisted of 182 students, and the sample in this study consisted of 45 students. The instrument used was a questionnaire. The data analysis technique used was central tendency analysis. The results of the data analysis show an average score of 109.06, which is in the 106-137 range, falling into the high category. It can be concluded that the use of online games among eighth-grade students at SMPK Adisucipto Kupang is in the high category.

Keywords: *Online games, Personal tutoring, Students*

Abstrak

Meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa SMP menimbulkan masalah berupa menurunnya motivasi dan tanggung jawab belajar sehingga perlu adanya bimbingan pribadi untuk membantu mengatasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil penggunaan game online pada siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2024/2025 dan implikasinya bagi layanan bimbingan pribadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi penelitian berjumlah 182 siswa dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 45 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket. Teknik analisis data menggunakan analisis kecenderungan pusat. Hasil analisis data menunjukkan skor rata-rata 109,06, berada pada kriteria 106-137, termasuk pada kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang berada pada kategori tinggi.

Kata kunci: *Game online, Bimbingan pribadi, Siswa*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Nasution (2020) Teknologi telah dikenal oleh manusia sejak jutaan tahun yang lalu sebagai upaya untuk menciptakan kehidupan yang lebih nyaman, makmur, dan sejahtera. Perkembangan teknologi menjadi hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari, karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi manusia, mempermudah berbagai aktivitas, serta menjadi cara baru dalam menjalankan kehidupan (Siregar, 2021).

Salah satu bentuk teknologi yang sangat populer di kalangan remaja adalah game online. Menurut Kim (Kurniawati, 2020) *game online* adalah permainan yang memungkinkan banyak orang bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Aryani (2022) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan perangkat yang terhubung melalui jaringan internet. Suharman (2021) Penggunaan *game online* pada dasarnya bertujuan untuk menghilangkan kepenatan dan menjadi sarana menyegarkan pikiran setelah menjalani aktivitas sehari-hari. Penggunaan *game online* secara tepat dapat membantu remaja mengurangi stres dan merasa lebih rileks (R. Wibowo, 2020).

Granic (Reza & Mulawarman, 2021) menjelaskan bahwa bermain game online dapat meningkatkan berbagai keterampilan kognitif serta memotivasi perkembangan keterampilan sosial. Namun, penggunaan game online menjadi salah satu permasalahan yang semakin meresahkan di masyarakat modern, khususnya di kalangan siswa SMP. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kinerja akademik siswa, tetapi juga memengaruhi aspek sosial, emosional, dan fisik siswa.

Setiawan & Nurhayati (2020) Penggunaan *game online* di kalangan siswa memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya adalah kemampuan siswa dalam mengasah strategi serta kemampuan analisis. Bagi siswa yang mampu mengatur waktu dengan baik antara bermain *game online* dan belajar, penggunaan *game online* tidak akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Selain dampak positif, penggunaan *game online* juga mempunyai dampak negatif bagi siswa jika siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dibandingkan belajar maka hal ini akan mengakibatkan penurunan pada aktivitas belajar siswa karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online dibandingkan belajar, baik di kelas maupun di rumah (Putri, 2022).

Penggunaan *game online* sangat diminati oleh siswa, dan menjadi tren (gaya hidup) siswa saat ini. Banyak fenomena yang membuktikan bahwa siswa sangat tertarik terhadap game online, menjadi kegiatan penting bagi siswa sehingga menggunakan waktu hanya untuk bermain *game online*. Hal ini mengarah pada tingkah laku yang sudah menunjukkan ketidakpedulian terhadap resiko-resiko negatif yang akan dihadapi. Resiko negatif yang dapat dialami siswa akibat bermain *game online* secara tidak terkendali dapat berdampak buruk pada masa depan mereka. Siswa berpotensi mengabaikan tanggung jawabnya, seperti melalaikan pekerjaan sekolah dan melupakan prioritas utamanya sebagai pelajar. Hal ini dapat terlihat dari ketidak teraturan dalam mengerjakan tugas, sering terlambat masuk sekolah, serta kebiasaan bangun kesiangan akibat bermain game hingga larut malam. Selain itu, permainan *game online* juga berisiko menimbulkan kecanduan yang dapat mengganggu keseimbangan hidup dan perkembangan siswa secara menyeluruh (Fitriani, 2021 ; Hidayat & Puspitasari, 2020 ; Wibowo, 2019).

Menurut Ariantoro sebagaimana dikutip oleh (Reza & Mulawarman, 2021) penggunaan *game online* memiliki sifat adiktif yang menggunakan data atau paket internet atau menggunakan sebuah jaringan. Kondisi ini menjadi perhatian penting, terutama bagi kalangan pelajar yang rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan game secara berlebihan.

Dalam mengatasi dampak penggunaan game online, maka dibutuhkan bimbingan yakni bimbingan pribadi, yang berperan membantu siswa mengendalikan diri, mengatur waktu, dan memanfaatkan teknologi secara bijak agar tidak mengganggu proses belajar.

Menurut Prayitno (2017) bimbingan pribadi merupakan layanan yang diberikan kepada individu agar mampu memahami diri sendiri, mengendalikan perilaku, serta membuat keputusan yang tepat dalam kehidupannya. Dalam konteks penggunaan game online, bimbingan pribadi dapat berperan sebagai sarana yang efektif untuk membantu siswa menyadari dampak positif dan negatif dari aktivitas tersebut. Selain itu, bimbingan pribadi juga berfungsi untuk mengajarkan keterampilan manajemen waktu, sehingga siswa dapat menyeimbangkan antara hiburan dan kewajiban belajar secara optimal.

Lebih lanjut, layanan bimbingan pribadi juga berperan dalam mencegah dan mengatasi perilaku adiktif yang muncul akibat penggunaan *game online* secara berlebihan. Melalui konseling individu maupun kelompok, guru bimbingan dan konseling dapat membantu siswa mengembangkan kesadaran diri, meningkatkan kontrol diri, serta membangun motivasi belajar yang kuat. Dengan demikian, bimbingan pribadi diharapkan dapat menjadi solusi preventif dan kuratif yang efektif dalam menghadapi tantangan penggunaan *game online* di kalangan pelajar (Prayitno & Amti, 2013 ; Nurjanah, 2020)

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru BK yang dilakukan pada 14 Agustus 2024 di SMPK Adisucipto Kupang, diperoleh informasi bahwa salah satu masalah siswa yang tinggi adalah penggunaan *game online*, siswa lebih fokus bermain game dari pada mengerjakan tugas yang diberikan dan juga motivasi belajar siswa menurun.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan para siswa SMPK Adisucipto Kupang pada 29 Agustus 2024. Hasil wawancara terungkap bahwa setiap pagi siswa wajib mengumpulkan handphone di ruang bimbingan dan konseling. Namun, ada siswa yang tidak mengumpulkan handphone-nya sehingga menggunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan uraian di atas maka masalah dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut: Bagaimana Profil penggunaan Game online Siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2024/2025? Dan Apa Implikasi dari profil penggunaan game online siswa Kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2024/2025 bagi Bimbingan Pribadi? Berdasarkan uraian rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui profil penggunaan *Game online* Siswa kelas VIII SMPK Adisucipto kupang Tahun Pelajaran 2024/2025 dan untuk mengetahui implikasi Profil Penggunaan *Game online* Siswa Kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2024/2025 bagi bimbingan pribadi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilaksanakan di SMPK Adisucipto Kupang Alamat Desa/Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa Kupang Timur. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan yaitu pada bulan April-Juli 2025. Populasi kelas VIII yang berjumlah 182 siswa dan Sampel dalam penelitian ini berjumlah 45 siswa acak dari jumlah populasi.

Alat pengumpulan data yang digunakan berupa angket tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian ini akan dianalisis menggunakan analisis kecenderungan pusat. Sugiyono (2019) Data penelitian yang telah dikumpul kemudian diolah dan dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

Adapun langkah-langkah analisis rata-rata hitung/mean ($\bar{X}$) sebagai berikut:

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi

- b. Menghitung mean ($\bar{x}$) dengan rumus
$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{f_i}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Mean

f_i = Frekuensi

X_i = Data interval

$\sum f_i$ = Jumlah frekuensi

- c. Menghitung simpangan baku dengan rumus:
$$SB = \frac{\sqrt{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}}{n-1}$$

Keterangan:

SB = Simpangan Baku

f_i = Frekuensi

$\sum f_i$ = Jumlah frekuensi

x = Data interval

$\bar{x}$ = Mean

n = Jumlah data

- d. Menghitung alat baku dengan rumus:
$$GBx = \frac{SB}{\sqrt{n}}$$

Keterangan:

GBx = Galat Baku

SB = Simpangan Baku

N = Jumlah data

- e. Menetapkan tingkat signifikansi. Dalam analisis data peneliti menetapkan taraf signifikansi 5%.
- f. Hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel distribusi (untuk mengetahui nilai z pada taraf signifikansi 5%).
- g. Mengadakan interpretasi berdasarkan kriteria / kategori yang telah ditetapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data keseluruhan angket penggunaan *game online*

- a) Membuat tabel distribusi frekuensi

Langkah-langkah membuat tabel distribusi frekuensi adalah mengurutkan data dari terkecil sampai yang terbesar (mengurutkan data dari terkecil sampai terbesar sebagai berikut):

42 46 53 66 70 72 82 84 84 87 87 90 90 91 91 91 95 97 97 103 103 103
104 104 104 107 111 114 122 123 123 123 123 129
131 2 137 148 152 152 156 160 163 164

- b) Menghitung rentang R

R = Jumlah data terbesar - jumlah data terkecil

$R = 164 - 42 = 122$

- c) Menghitung kelas interval (K) dengan rumus sturges

$K = 1 + 3,3 \log n$

$K = 1 + 3,3 \log 45$

$K = 1 + 3,3 (1,653)$

- $K=1+ 5,4549$
 $K = 6,4549$
 $K=6$ (dibulatkan)
 d) Menentukan kelas interval dalam kelas
 $I=R/K$
 $=122/6$
 $=20,33$
 $=20$ (dibulatkan)
 e) Membuat Distribusi frekuensi

Tabel 1. distribusi frekuensi penggunaan *game online*

No	Kelas interval	f_i	x_i	$f_i \cdot x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
1	142-164	7	153	10.71	44	1.936	13.552
2	122-141	9	131,5	1.183,5	22,5	506,25	4.336,25
3	102-121	9	111,5	1.003,5	2,5	6,25	56,25
4	82-101	14	91,5	1.281	-17,5	306,25	4.287,5
5	62-81	3	71,5	214,5	-37,5	1.406,25	4.218,75
6	42-61	3	51,5	154,5	-57,5	3.306,25	918,75
Jumlah		45	610,5	4.908	-43,5	7.467,25	14.051,052

- f) Menghitung mean ($\bar{X}$) dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{4.904}{45} = 109,06$$

$$\bar{X} = 109$$

- g) Menghitung simpangan baku

$$SB = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{14.051,052}{44}} = 17,870$$

- h) Menghitung galat baku

$$GB_{\bar{X}} = \frac{SB}{\sqrt{n}} = \frac{17,870}{\sqrt{45}} = \frac{17,870}{6,708} = 2,663$$

Hasil perhitungan diketahui $GB_{\bar{X}} = 2,663$ hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan ke tabel distribusi normal harga z pada taraf signifikansi 5%. Dari hasil konsultasi diketahui bahwa ($\mu = \mu$) berada diantara $\bar{X} - (1,96 \times GB_{\bar{X}})$ dan $\bar{X} + (1,96 \times GB_{\bar{X}})$. Jadi, nilai μ minimal pada taraf signifikansi 5% adalah $\bar{X} - (1,96 \times 2,663) = 109 - (1,96 \times 2,663) = 109 - 5,219 = 103,781$ dan nilai μ maksimal $\bar{X} + (1,96 \times 2,663) = 109 + 5,219 = 114,219$. Dari perhitungan di atas maka skor rata-rata angket penggunaan *game online* adalah: $\frac{103,718 + 114,219}{2} = \frac{218}{2} = 109$

Berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan, maka skor rata-rata angket penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2024/ 2025 sebesar 109 berada pada rentangan skor 106-137 dan termasuk kedalam kategori tinggi. Artinya pengguna *game online* di kelas VIII tinggi. Hal ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa secara aktif dan rutin memainkan *game online* dalam kehidupan sehari-hari, mereka merasa kalau *game online* merupakan salah satu kebutuhan penting dalam hidup mereka, baik untuk hiburan, interaksi sosial, maupun sebagai bentuk pelarian dari kejenuhan aktivitas belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan game online pada siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang berada dalam kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa aktif dan rutin bermain game online sebagai hiburan, pelarian dari kejenuhan, atau interaksi sosial virtual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Syafi et al. (2024) yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi di kalangan siswa dapat dipengaruhi oleh kebutuhan hiburan dan interaksi sosial yang diperoleh melalui aktivitas daring.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugraha & Sari (2022) yang menunjukkan bahwa siswa dengan intensitas bermain game online tinggi cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain dibandingkan belajar.

Temuan ini lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian (Yuansah & Rosita, 2022) yang menunjukkan kategori sedang, namun selaras dengan proporsi kecanduan berat dalam penelitian (Syahrani, 2015) menyoroti variasi intensitas penggunaan di berbagai wilayah. Motif penggunaan game online yang ditemukan juga konsisten dengan temuan (Natasyah et al., 2024) di mana siswa mencari kesenangan, kepuasan, atau menggunakan game sebagai alternatif saat lingkungan belajar kurang mendukung. Artinya tingginya penggunaan game online di SMPK Adisucipto Kupang berpotensi menimbulkan dampak positif dan negatif.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tingkat penggunaan game online pada siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang berada pada kategori tinggi. Temuan ini memiliki beberapa implikasi penting dalam layanan bimbingan pribadi di sekolah yaitu: memberikan layanan yang menekankan pada materi-materi seperti:

- 1) Memberikan layanan yang menekankan pada materi-materi seperti bahaya penggunaan *game online*. Penggunaan game online yang tinggi berisiko menyebabkan ketergantungan. Hal ini bisa berdampak pada penurunan motivasi belajar, rasa cemas bila tidak bermain, hingga isolasi sosial. Bimbingan pribadi dapat berperan untuk membantu siswa mengenali tanda-tanda ketergantungan dan menyediakan dukungan psikologis serta strategi coping yang sehat.
- 2) Penggunaan game online yang tinggi mengindikasikan perlunya penguatan dalam aspek pengendalian diri dan manajemen waktu pada diri siswa. Siswa perlu dibimbing agar mampu mengatur waktu secara seimbang antara belajar, bermain, dan beristirahat. Guru BK dapat merancang program bimbingan pribadi yang membantu siswa menyusun jadwal harian dan menetapkan prioritas kegiatan.
- 3) Hasil ini juga menunjukkan bahwa beberapa siswa mungkin belum menyadari bahwa perilaku bermain game mereka sudah melewati batas wajar. Oleh karena itu, guru BK perlu memfasilitasi sesi bimbingan yang mendorong refleksi diri, agar siswa mampu mengevaluasi kebiasaan mereka secara mandiri dan membuat keputusan yang lebih sehat.
- 4) Tingginya intensitas bermain game juga dapat memengaruhi keterampilan sosial dan emosional siswa. Interaksi yang lebih banyak dilakukan secara virtual dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya maupun lingkungan sosial lainnya. Dalam hal ini, guru BK dapat memberikan bimbingan terkait pengembangan empati, keterampilan komunikasi, dan pemecahan masalah sosial.

- 5) Kesempatan untuk Menanamkan Nilai-nilai Positif dan Keseimbangan Hidup Bimbingan pribadi merupakan kesempatan untuk membimbing siswa menemukan keseimbangan antara hiburan, tanggung jawab belajar, hubungan sosial, dan perkembangan karakter. Nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan penggunaan waktu yang bijak bisa ditanamkan secara personal dan kontekstual.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dasar bagi penguatan layanan bimbingan pribadi yang responsif terhadap kebutuhan siswa, khususnya dalam menghadapi tantangan penggunaan teknologi dan *game online* secara berlebihan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Kupang, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan *game online* berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa secara aktif dan rutin memainkan *game online*, baik sebagai sarana hiburan, pelarian dari kejenuhan, maupun sebagai bentuk interaksi sosial secara virtual.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingginya penggunaan game online dapat memengaruhi waktu belajar, pola interaksi, dan perkembangan sosial siswa. Untuk penelitian selanjutnya adalah meneliti dampak positif maupun negatif dari penggunaan game online terhadap aspek akademik, psikologis, dan sosial siswa, serta mencari strategi yang efektif untuk menyeimbangkan aktivitas bermain game dengan kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, I. K. (2022). Game Online Mobile Legends VS Perkembangan Kepribadian Peserta Didik. *PRIMARY*, 1(4), 228-241.
- Fitriani, R. (2021). *Dampak kecanduan game online terhadap perilaku belajar siswa sekolah menengah pertama*.
- Hidayat, M. A., & Puspitasari, D. (2020). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 7(2), 85–94.
- Kurniawati, Y. (2020). Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *SHEs: Conference Series*, 3(3), 1843–1847.
- Nasution, M. (2020). *Teknologi dan perubahan sosial di era digital*.
- Natasyah, P. A., Ngiu, Z., & Wantu., A. W. (2024). Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Bokat. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7.3 64046412.
- Nugraha, A., & Sari, D. P. (2022). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 8(1), 45–53.
- Nurjanah, S. (2020). Peran bimbingan dan konseling dalam mengatasi perilaku adiktif game online pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 4(1), 45–53.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Raja Grafindo Persada.
- Prayitno, & Amti, E. (2013). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*.
- Putri, D. A. (2022). *Dampak positif dan negatif game online terhadap prestasi belajar siswa SMP*.
- Reza, R. M., & Mulawarman, M. (2021). Efektivitas konseling kelompok online pendekatan behavior teknik self management untuk mengurangi kecenderungan kecanduan game online siswa. *Counsnesia Indonesian Journal Of Guidance and*

- Counseling*, 2(1), 22-30.
- Setiawan, R., & Nurhayati, S. (2020). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 15(2), 45–53.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. alfabeta.
- Suharman, A. (2021). *Dampak positif dan negatif game online terhadap psikologis remaja*.
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2). <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Syahrar, R. (2015). *Profil tingkat penggunaan game online peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 bandar Sribhawono*.
- Wibowo, A. (2019). Fenomena game online di kalangan remaja: Dampak dan penanganannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 4(1), 12–20.
- Wibowo, R. (2020). *Pengaruh game online terhadap kesehatan mental dan sosial remaja*.
- Yuansah, & Rosita, T. (2022). Profil Kecanduan Game Di SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. *Fokus: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 4(1), 66-72.