

## **GAMING DISORDER DAN MOTIVASI BELAJAR PADA KESEHATAN MENTAL REMAJA**

Syenshie V. Wetik<sup>1</sup>, Mareyke Sepang<sup>2</sup>, Roxane M. Worotikan<sup>3\*</sup>

<sup>1,3\*</sup> Fakultas Keperawatan, Unika De La Salle Manado

<sup>2</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon

\*roxaneworotikan@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pendahuluan: Sejak masa pandemi covid-19, akses terhadap *game online* semakin meningkat dan hal ini sudah menjadi aktifitas yang dianggap umum bagi masyarakat khususnya bagi remaja. Melihat berbagai fenomena yang terjadi sebagai dampak dari penggunaan *game online* yang berlebihan maka *World Health Organization* (WHO) menjadikan *Gaming Disorder* sebagai salah satu penyakit mental pada *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-5) dengan karakteristik yaitu tidak mampu mengontrol diri untuk berhenti memainkan *game* bahkan telah menjadi bagian dari kebutuhan dan rutinitas hidup. Tingginya durasi bermain *game online* menimbulkan dampak negatif dan positif pada motivasi belajar remaja. Hal ini kemudian mempengaruhi kesehatan mental remaja. Objektif: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi gambaran *gaming disorder* dan motivasi belajar pada kesehatan mental remaja di Kelurahan Taas Kota Manado. Metode: Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan desain deskriptif analisis. Populasinya yaitu remaja akhir (18-22 tahun) = 205 remaja dengan teknik sampel yaitu purposive sampling sehingga jumlah responden adalah 90 remaja. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner *Indonesian Online Game Questionnaire* (IOGQ) dan analisa data menggunakan analisis univariat. Hasil: gambaran *gaming disorder* menunjukkan bahwa 71,1 % berada pada kategori ringan dan 60% motivasi belajar remaja berada pada kategori tinggi. Kesimpulan: terkait dengan kesehatan mental remaja di Kelurahan Taas, sebagian besar remaja berada pada *gaming disorder* kategori ringan dengan motivasi belajar berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: *Gaming Disorder*; Kesehatan Mental; Motivasi Belajar; Remaja

## **GAMING DISORDER AND LEARNING MOTIVATION IN ADOLESCENT MENTAL HEALTH**

### **ABSTRACT**

*Introduction: Since the Covid-19 pandemic, access to online games has increased and this has become an activity that is considered common for society, especially for teenagers. Seeing the various phenomena that occur because of excessive use of online games, the World Health Organization (WHO) has made Gaming Disorder a mental illness in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM-5) with the characteristic of being unable to control oneself to stop playing. Playing games has even become part of life's needs and routine. The high duration of playing online games has a negative and positive impact on teenagers' learning motivation. This then affects the mental health of teenagers. Objective: The aim of this research is to identify the picture of gaming disorder and learning motivation on the mental health of teenagers in Taas Village, Manado City. Method: This research is quantitative with a descriptive analysis design. The population is late teenagers (18-22 years) = 205 teenagers with a sampling technique, namely purposive sampling so that the number of respondents is 90 teenagers. The research instrument used the Indonesian Online Game Questionnaire (IOGQ) questionnaire and data analysis used univariate analysis. Results: the description of gaming disorder showed that 71.1% were in the mild category and 60% of teenagers' learning motivation was in the high category. Conclusion: related to the mental health of teenagers in*

*Taas Village, most teenagers are in the mild category of gaming disorder with learning motivation in the high category.*

*Keywords: Adolescents; Gaming Disorder; Learning Motivation; Mental Health*

## **PENDAHULUAN**

Terjadinya situasi pandemi Covid-19 ini menyebabkan meningkatkan akses penggunaan internet dan gadget sebagai upaya untuk beradaptasi dengan aturan pembatasan yang diterapkan. Penggunaan internet untuk mengakses *game online*, media sosial dan media massa telah menjadi aktivitas umum bagi semua kalangan usia khususnya remaja dan anak-anak (Paulus et al., 2018) dan menjadi hal umum serta dianggap penting dalam kehidupan saat ini (King & Delfabbro, 2018). Hal ini kemudian menyebabkan terjadinya gaming disorder khususnya pada usia remaja.

Menurut hasil survei dunia terhadap penggunaan internet, saat ini telah meningkat sebanyak 4,95 miliar pada awal tahun 2022, dengan penetrasi mencapai 62,5% dari total populasi dunia (Kemp, 2022). *Entertainment Software Association* Amerika mengungkapkan data yaitu pada tahun 2021 terdapat sebanyak 227 juta orang memainkan *game online* dan 67% berada pada kategori usia  $\geq 18$  tahun (ESA, 2021). Tingkat prevalensi kecanduan internet dan *Gaming Disorder* di Asia berkisar 7.1% sedangkan di Asia Tenggara sebesar 20,0% dan 10,1% (Chia et al., 2020). Di Thailand, yang terdiagnosa gaming disorder per-tahun meningkat sebanyak 100 kasus (Wipatayotin & Raksaseri, 2018). Sedangkan di Indonesia, jumlah pertumbuhan pengguna internet yakni sebanyak 73,7 juta antara tahun 2018-2019 (APJII, 2019). Meningkatnya kasus gaming disorder ini memberikan dampak negatif khususnya bagi usia remaja. Pelajar yang kecanduan dengan *online game* memiliki nilai atau hasil akademik yang biasa saja jika dibandingkan dengan pelajar yang tidak memainkan (Garcia, Jarabe, dan Paragas, 2018). Melihat berbagai fenomena yang terjadi sebagai dampak dari penggunaan *game online* yang berlebihan maka pada tahun 2018, WHO telah meresmikan *Gaming Disorder* sebagai penyakit mental dengan karakteristik individu tidak dapat mengontrol diri untuk berhenti memainkan *game* dan bahkan telah menjadi bagian dari kebutuhan hidup (WHO, 2018).

Provinsi Sulawesi Utara termasuk salah satu Provinsi dengan peningkatan pengguna internet yaitu sebanyak 9% (228 ribu penduduk) per-tahun (APJII, 2019). Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat 72,1% dari total 68 responden berusia 15-17 tahun di Tondano yang mengalami *Gaming Disorder* (Mais, Rompas, dan Gannika, 2020). Dari data tersebut dapat dilihat bahwa gaming disorder menjadi permasalahan serius yang harus mendapatkan perhatian khususnya bagi usia remaja agar memiliki perkembangan yang baik.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satunya yaitu penerapan *Digital Parenting* untuk mengatasi meningkatnya *gaming disorder* (Sisbintari dan Setiawati, 2021). Melibatkan peran aktif dan kontrol dari keluarga, rekan sebaya, sekolah, pemerintah dan tim kesehatan dilakukan oleh negara Cina, Hongkong, Iran dan Swiss (Arnani, 2021). Di Indonesia sendiri, peraturan dan perundang-undangan terkait gaming online belum ditindaklanjuti secara serius oleh pemerintah (Wijaya, 2020). Dari pernyataan tersebut dapat terlihat bahwa belum ada upaya serius untuk mengatasi permasalahan ini meskipun sudah banyak dampak yang dirasakan.

Kelurahan Taas merupakan salah satu wilayah di Kota Manado. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa terdapat banyak remaja yang mengakses *game online* lebih dari 8 jam/ hari. Hal ini didukung pula oleh adanya warung internet (warnet) yang buka hingga lebih dari 20 jam/ hari dan didatangi dengan ramai oleh remaja. Bahkan sering terlihat remaja

dengan menggunakan seragam sekolah yang mengakses pada jam sekolah hingga larut malam. Kurangnya peran serta dari orang tua dan pemerintah setempat terlihat tampak kurang peduli dengan situasi tersebut. Dampak dari kecanduan *game online* ini terlihat dari kurangnya motivasi remaja dalam hal belajar, ketergantungan membawa gadget dan mengakses *game online* dimana saja, topik pembicaraan paling besar membahas tentang game online dan uang jajan pun digunakan untuk bermain *game online*. Berdasarkan fenomena diatas maka penting untuk melihat lebih serius tentang pemasalahan ini melalui kegiatan penelitian di Kelurahan Taas. Kiranya penelitian ini bisa menjadi sumber data dan acuan bagi berbagai pihak dalam mengatasi masalah kecanduan game online terlebih khusus dalam hal peningkatan motivasi belajar remaja.

## METODE

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Desain ini digunakan untuk mengidentifikasi gambaran tentang *gaming disorder* dan motivasi belajar pada kesehatan mental remaja di Kelurahan Taas, Kota Manado. Populasinya adalah semua remaja kategori remaja akhir (berusia 18-22 tahun) sebanyak 205 orang. Pengambilan sampling berupa *non-probability sampling* dengan *purposive sampling* sehingga jumlahnya adalah 90 responden. Kriteria inklusi yaitu 1) remaja bermain game online > 4 jam/ hari, 2) bersedia mengikuti seluruh proses penelitian hingga selesai, 3) menandatangani *informed consent*. Sedangkan kriteria eksklusi yaitu 1) menolak menjadi responden dan 2) remaja bukan warga kelurahan Taas.

Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner yang terbagi atas data demografi dan kuesioner *Indonesian Online Game Questionnaire (IOGQ)* merupakan kuesioner terjemahan dari *Game Addiction Scale (GAS)* yang disusun oleh Arthy tahun 2019 untuk mengukur gaming disorder dan untuk motivasi belajar remaja menggunakan kuesioner yang disusun oleh Hafsa tahun 2018 dengan hasil uji validitas dan reliabilitas pada penelitian sebelumnya menunjukkan nilai  $r=0,883$  dan uji reliabilitas yang *acceptabel* yaitu cronbach's alpha 0,770.

Analisa data menggunakan analisis univariat untuk mengetahui distribusi frekuensi dan nilai persentase dari setiap variable yang diangkat pada penelitian ini.

## HASIL

Berikut dijabarkan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden (n=90)

Karakteristik	F	%
Usia		
18	19	21,1
19	12	13,3
20	21	23,3
21	17	18,9
22	21	23,3
Jenis Kelamin		
Laki – Laki	42	46,7
Perempuan	48	53,3
Pendidikan		
Perguruan Tinggi	71	78,9
SMA	19	21,1
<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1 diatas, karakteristik responden yang diperoleh paling banyak dalam penelitian ini berusia antara 20 dan 22 tahun berjumlah 21 responden (23,3%), sedangkan responden paling sedikit adalah remaja berusia 19 tahun sebanyak 12 responden (13,3%). Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, paling banyak responden adalah perempuan dengan jumlah 48 responden (53,3%) sedangkan laki – laki berjumlah 42 responden (46,7%). Dilihat dari karakteristik pendidikan, responden sebagian besar adalah remaja yang menempuh pendidikan perguruan tinggi dengan jumlah 71 responden (78,9%), dan paling sedikit adalah remaja dibangku SMA dengan jumlah 19 responden (21,1%).

Tabel 2. Gambaran *Gaming Disorder* pada Remaja di Kelurahan Taas (n=90)

<b><i>Gaming Disorder</i></b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Ringan	64	71,1
Berat	26	28,9
<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa *Gaming Disorder* pada remaja di Kelurahan Taas menunjukkan bahwa 64 responden (71,1%) berada pada kategori ringan dan sebanyak 26 responden (28,9%) berada pada ketegori berat.

Tabel 3. Gambaran Motivasi Belajar pada Remaja di Kelurahan Taas (n=90)

<b>Motivasi Belajar</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tinggi	54	60
Sedang	33	36,7
Rendah	3	3,3
<b>Total</b>	<b>90</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 3 diatas, motivasi belajar remaja di Kelurahan Taas menunjukkan hasil 54 responden (60%) berada pada kategori motivasi tinggi, sedangkan 33 responden (36,7%) berada pada kategori motivasi belajar sedang, dan 3 responden (3,3%) berada pada kategori motivasi belajar kurang.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang dipaparkan pada tabel 1, dapat terlihat bahwa usia responden didominasi pada kategori usia 20-22 tahun. Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, paling banyak responden adalah perempuan dengan sedangkan dari karakteristik pendidikan, responden sebagian besar adalah remaja yang dengan kategori pendidikan pada perguruan tinggi.

Menurut hasil survey Badan Pusat Statistik tahun 2021, jumlah penduduk berusia remaja akhir yaitu 20-22 tahun lebih dominan dibandingkan dengan usia remaja awal dan tengah. sehingga hal ini berkaitan dengan tingkat pendidikan usia tersebut telah berada pada fase kategori pendidikan pada perguruan tinggi. Terkait dengan jenis kelamin dapat dilihat bahwa motivasi peserta didik perempuan lebih besar dibandingkan peserta didik laki-laki. Pranjani et al., (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa terlihat jelas perbedaan antara laki-laki dan Perempuan. Jenis kelamin Perempuan memiliki *softskills* yang dominan terkait tentang keakuratan, kerajinan, tingkat pemahaman, kelancaran, kemampuan analisis

menemukan objek/klasifikasi, mengidentifikasi karakteristik objek tertentu dibandingkan dengan pria yang lebih dominan pada *hardskill*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada tabel 2 tentang gambaran *gaming disorder* menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori ringan (71,1%) dan diikuti oleh kategori berat (28,9%). Meskipun secara data ditemukan lebih banyak berada pada kategori ringan namun perlu diingat bahwa hal ini tetap menunjukkan adanya “*disorder*” dan berdampak negatif bagi remaja. Hal ini selaras dengan rekomendasi hasil penelitian Wang et al (2019) yang menyebutkan bahwa kecanduan game online meskipun dalam batas ringan dapat mempengaruhi kesehatan mental dan berdampak pada kognitif yang buruk sehingga mengakibatkan terjadinya peningkatan pada status emosional, depresi, kecemasan dan kemampuan bersosialisasi.

Merujuk dari definisi *Internet Gaming Disorder* (IGD) dapat dilihat bahwa aktifitas bermain game internet ini dilakukan secara kontinyu dan berulang-ulang sehingga memberikan dampak berupa gangguan klinis yang signifikan (Prawesti & Sari, 2021) sehingga IGD ditetapkan sebagai gangguan pada *Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorder* (DSM-5). Hal ini sejalan dengan Price (2019) yang menyebutkan bahwa dampak akibat *gaming disorder* adalah tidak fokus dan berbagai masalah psikososial negatif serta gangguan fisik.

Data yang ditemukan dalam penelitian ini didukung oleh adanya fenomena dilapangan yaitu semua responden menyatakan bahwa bermain *game online* untuk mencari hiburan dari rutinitas sekolah yang dianggap membosankan. Awalnya hanya mengakses untuk hiburan namun lama kelamaan menjadi tidak terkontrol durasinya dan tidak sadar menjadi sulit untuk berhenti. Selain itu tidak ada batasan dan kontrol dari orangtua menyebabkan remaja bisa akses *game online* dengan bebas. Bermain game online sepertinya sudah menjadi hal yang lazim di masyarakat terutama di lingkungan tempat penelitian ini dilaksanakan. Hal ini dikarenakan berada pada wilayah perkotaan sehingga memiliki keterbatasan area dalam melaksanakan kegiatan bersama, tingkat hubungan sosial yang terbatas/ lebih individualistis, juga masyarakat yang memiliki tingkat kesibukan tinggi dibandingkan dengan tinggal di wilayah pedesaan.

Faktor penyebab remaja mengakses *game online* adalah berasal dari internal dan eksternal. Berdasarkan penelitian ditemukan data bahwa unsur refreshing atau hiburan mencari kesenangan (*pleasure effect*) merupakan faktor utama remaja mengakses game online (Surbakti et al., 2023). Hasil yang sama ditemukan Syahrani (2015) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa remaja menjadikan *game online* sebagai sarana hiburan dalam mencari kesenangan dan perasaan gembira. Sedangkan faktor eksternal antara lain berkaitan dengan kuang akrabnya relasi interpersonal dengan keluarga, orang tua, teman sebagai orang terdekat, adanya pengawasan yang kurang dari orangtua/ keluarga serta pola asuh dalam keluarga. Namun yang paling dominan adalah lingkungan pergaulan.

Menurut Hurlock, usia remaja merupakan usia yang erat kaitannya dengan masa pencarian jati diri, bebas, suka bersenang-senang dan bersosialisasi (Bariyyah & Farid, 2016). Dengan demikian remaja menjadikan bermain game online sebagai ajang berekspresi, kompetisi, menemukan hubungan persahabatan dan emosional yang kuat dengan teman sebaya dan sesuai dengan usianya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada tabel 3 dapat dilihat bahwa sebagian besar motivasi belajar remaja berada pada kategori tinggi (60%) dan diikuti oleh kategori sedang (36,7%) dan kategori rendah (3,3%). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jafri et al (2018) yang menemukan bahwa sebagian besar responden dalam

penelitiannya memiliki motivasi yang baik. sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Jannah et al., 2015) yang menunjukkan hasil motivasi belajar responden berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 52.76%. Ada tiga komponen pokok yang terkandung dalam motivasi yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku dan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah kemampuan saat belajar yang meliputi perhatian, konsentrasi, ingatan, dan daya pikir yang seluruh aspek tersebut dapat dieksplor saat bermain *game* sehingga berdampak positif.

Menurut Nisrinafatin (2020), selain berdampak negatif, *game online* juga memberikan dampak positif pada motivasi belajar, antara lain dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan nalar (pemecahan masalah, analisa situasi dan meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dengan cepat), mengalihkan dari kejenuhan rutinitas/ stress, serta memberikan pengalaman berkenalan dengan orang baru dari berbagai tempat. Adhyaksa & Valentina (2023) dalam penelitian pada remaja menunjukkan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap *internet gaming disorder* meliputi motif gaming, motivasi dan dukungan sosial, kecemasan sosial, kesepian, kebutuhan afiliasi dan sensasi, pola asuh orangtua, masalah perhatian, tingkat stres serta kontrol diri.

Menurut asumsi peneliti, sebagian besar responden mempunyai motivasi yang baik untuk belajar, Hal ini terlihat dari proses menjawab kuesioner yaitu sebagian besar memilih alternatif jawaban “sangat setuju” dan “setuju” pada pertanyaan positif yang berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar misalnya selalu aktif mengikuti pembelajaran, tidak membolos, mudah menyelesaikan tugas sekolah, senang bekerja dan belajar. Selain itu terlihat adanya dukungan dari orangtua pada pertanyaan orangtua melengkapi fasilitas belajar, orangtua menyuruh belajar dan beberapa responden menjawab orangtua selalu membimbing saat mengerjakan tugas yang sulit dipahami. Kelurahan Taas berada di wilayah perkotaan sehingga memungkinkan orangtua memiliki pemahaman yang baik tentang pelajaran, anak-anak juga memiliki keinginan yang besar untuk menggapai cita-cita karena rata-rata masyarakat memiliki pekerjaan dari berbagai profesi sehingga menjadi teladan yang baik serta fasilitas dan lingkungan belajar yang baik. Hal tersebut menjadi faktor pendukung dan protektif yang membantu menurunkan dampak negatif dari game online terhadap motivasi belajar responden dalam penelitian ini.

Keterkaitan dengan kesehatan mental, Novrialdy (2019) menjelaskan bahwa terdapat 5 aspek yang muncul akibat akses *game online* berlebih yaitu aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial dan keuangan. Khusus untuk kesehatan berdampak pada melupakan waktu makan, kurang tidur karena jam tidur yang berantakan, jarang olahraga karena malas bergerak sehingga menyebabkan sistem pertahanan tubuh menurun. Pada aspek psikologis menyebabkan gangguan mental akibat adegan/ perilaku dalam game online misalnya kekerasan, mudah marah, tidak mampu mengontrol emosi dan mengumpat bahkan pada perilaku pembunuhan. Sinsu & Wetik, (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa ada hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria di SMK Baramuli Airmadidi.

## KESIMPULAN

Terkait dengan kesehatan mental, sebagian besar remaja di Kelurahan Taas berada pada kategori *gaming disorder* ringan dan motivasi belajar tinggi. Hasil penelitian ini menjadi rekomendasi bagi pengembangan ilmu keperawatan kesehatan jiwa dalam menetapkan intervensi bagi program preventif dan promotif untuk kesehatan mental remaja. Hal yang bisa dilakukan adalah bekerjasama dengan pihak kelurahan, sekolah, dan puskesmas atau instansi

terkait dalam memberikan edukasi kesehatan maupun pelatihan softskills agar remaja mampu memanfaatkan peluang positif dalam *game online* misalkan berkompetisi untuk meningkatkan suptifitas dan lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adhyaksa, I. B. D., & Valentina, T. D. (2023). Faktor -faktor yang Memengaruhi Internet Gaming Disorder pada Remaja di Era Teknologi Modern: Literature Review. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 7(1), 27–46. <https://doi.org/10.28932/humanitas.v7i1.5872>
- APJII, A. (2019). *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020*
- Arnani, K. D. N. (2021). Internet Gaming Disorder: *Prevention Adolescent Programs for Indonesia. Jurnal PROMKES*, 9(1), 50. <https://doi.org/10.20473/jpk.V9.I1.2021.50-58>
- Bariyyah, H. K., & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02). <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.730>
- Chia, D. X. Y., Ng, C. W. L., Kandasami, G., Seow, M. Y. L., Choo, C. C., Chew, P. K. H., Lee, C., & Zhang, M. W. B. (2020). *Prevalence of Internet Addiction and Gaming Disorders in Southeast Asia: A Meta-Analysis. International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2582. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072582>
- ESA, E. (2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*
- Garcia, K., Jarabe, N., & Paragas, J. (2018). Negative Effects of Online Games on Academic Performance. *Southeast Asian Journal of Science and Technology*, 3(1), Article 1.
- Jafri, Y., Yuni, S. R., & Sari, Y. P. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1(1), 1–19.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Global Overview Report—DataReportal – Global Digital Insights*
- King, L. D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet Gaming Disorder*. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/C2016-0-04107-4>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan (JKP)*, 8(2), 10. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115–122.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pranjani, M. H., Samsudin, A., & Septian, M. R. (2022). Gambaran Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.8384>
- Prawesti, I., & Sari, I. Y. (2021). *Internet Gaming Disorder (Igd) Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kriteria Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders V (Dsm V) Di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 8(2), 66–70. <https://doi.org/10.32539/JKS.V8i2.15304>
- Price, J. (2019). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, And Prevention. *The Educational and Developmental Psychologist*, 36(2), 90–90. <https://doi.org/10.1017/edp.2019.9>
- Sinsu, E., & Wetik, V. S. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59–78.

- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2023). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- WHO. (2018). *WHO releases new International Classification of Diseases (ICD 11)*.
- Wijaya, T. I. (2020). *Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Dampak Negatif Kecanduan Game Online Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Pengguna Smartphone Bagi Remaja 12-15 Tahun*.
- Wipatayotin, A., & Raksaseri, K. (2018). *Video game addiction up by 400%*. *Bangkok Post*, 1.