

**Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa  
(Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia)**

**Muhammad Ramadhan<sup>1\*</sup>, Halimatussa'diah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Dosen Tetap Universitas Islam Kebangsaan Indonesia Bireuen Aceh

<sup>2</sup>Guru MtsN 9 Bireuen

\*<sup>1</sup>email: [emramadhan212@gmail.com](mailto:emramadhan212@gmail.com), <sup>2</sup>[halimahasamad48@gmail.com](mailto:halimahasamad48@gmail.com)

**ABSTRACT**

This article aims to determine the effect of online games on student achievement at the Indonesian National Islamic University. The method used in this research is quantitative. The sample in this study was 100 active students at the Indonesian National Islamic University. The sampling technique used is random sampling. Data collection was carried out by distributing questionnaires via the Google form. The data analysis technique used is simple regression analysis because it aims to determine the effect of the independent variables on the dependent variable. Data analysis was carried out with the help of the SPSS 22 application. The results showed that online games had a negative and significant effect on student achievement at the Indonesian National Islamic University by 43.8%, and the remaining 56.2% were influenced by other factors not taken into account in this study.

**Keyword:** *Online Games, Achievements, Students*

**ABSTRAK**

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang mahasiswa aktif di Universitas Islam Kebangsaan Indonesia. Teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket melalui *google form*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS 22*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia sebesar 43,8%, dan sisanya 56,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini.

**Kata Kunci:** *Game Online, Prestasi, Pelajar*

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di masa sekarang ini tidak bisa lepas dari berkembangnya teknologi modern. Salah satu teknologi yang paling digemari masyarakat adalah teknologi internet atau media online. Tidak hanya orang dewasa saja, bahkan anak-anak dan remaja sudah sangat mampu menggunakannya. Perkembangan teknologi informasi mampu menciptakan dan mengembangkan ruang gerak masyarakat secara global, sehingga tanpa kita disadari manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya. Kehidupan yang seperti disebutkan di atas, sangat kuat berpengaruh terhadap pola kehidupan manusia terutama remaja (mahasiswa), karena remaja merupakan manusia yang sedang berada pada masa mencari jati diri. Mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Mahasiswa yang menuju masa ke dewasaan, sangat memiliki semangat dan rasa ingin tahu dalam mengikuti perkembangan teknologi yang modern. Perkembangan teknologi tersebut juga sangat berpengaruh besar dalam kehidupan mahasiswa, terutama pada masa pandemi yang terjadi sekarang ini. Mahasiswa sangat membutuhkan teknologi (*handphone* maupun *computer*) untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online.

Dampak game online adalah sesuatu yang berpengaruh yang menimbulkan suatu akibat, benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan. Game online dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang di dukung oleh komputer. Istilah game online berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis game jenis role-playing game yang memiliki fasilitas multiplayer, dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis role playing game, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.

Kecanduan game online merupakan kecanduan yang ditimbulkan oleh addictive disorder. Bermian game online secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan. Dalam dunia internet terdapat sangat banyak game online yang disukai dapat dikunjungi sehingga dapat menunjukkan kecanduan yang tinggi dari pengunjung.<sup>1</sup> Terdapat empat (3) buah aspek kecanduan game online, sebagai berikut: (a) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) yaitu dorongan atau tekanan yang kuat, berasal dari dalam diri seseorang untuk terus menerus bermain game online; (b) *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal; (c) *Tolerance* (toleransi) yaitu bermain game online secara berlebihan mengakibatkan jiwa ingin terus bermain sampai merasa puas. Ini termasuk dalam interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).<sup>2</sup> Kecanduan bermain game online tidak lagi mementingkan hubungan sosial mereka dengan orang lain lebih mementingkan kepentingan sendiri dalam bermain game dari pada bersosial dengan masyarakat lain. Pecandu game online hanya terfokus pada game online saja. Game online dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan

---

<sup>1</sup> Yanti, S. F., Gimin, G., & Haryana, G. 2020. The Influence Of Online Game Playing On Student Learning Outcomes In Economic Study Class XI IPS SMA Negeri 8 Pekanbaru. *JOM FKIP-UR*, 7(2), 1-14.

<sup>2</sup> Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. 2020. Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(2), 40-45.

merupakan dampak yang timbulkan dari bermain game online secara berlebihan. Berdasarkan pendapat dari beberapa pemain game online mereka tidak tau kapan harus menyelesaikan permainan tersebut dikarenakan sudah. Kondisi kecanduan adalah suatu keadaan dimana individu sudah ketergantungan terhadap suatu hal yang telah disenangi akibat kurangnya kontrol atau perhatian terhadap perilaku secara terus menerus ingin mengulanginya kembali.<sup>3</sup>

Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Pada dasarnya prestasi belajar lebih berkenaan terhadap aspek pengetahuan, sedangkan pada hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak dari mahasiswa itu sendiri. Sikap positif seorang individu memampukan dirinya sendiri untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan.<sup>4</sup> Game online adalah permainan yang dapat digunakan dengan menggunakan mesin dan terhubung dengan seluruh penggunaannya dengan jaringan internet.<sup>5</sup> Game online sangat menarik sehingga membuat para siswa lebih menyenangi bermain game online dari pada belajar. Tempo dulu, anak-anak lebih sering bermain tradisional yang biasanya dilakukan secara bersama-sama dan membuat mainan sendiri seperti layangan mainan mobil-mobilan. Pada saat ini, anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena permainan game online lebih merarik dari permainan tradisional.<sup>6</sup>

Game online saat merupakan permainan yang sudah sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, bahkan sampai dengan usia dewasa dan orang tua. Anak-anak di anggap lebih sering menghabiskan waktunya bermain game online dari pada orang dewasa yang mengakibat, prestasi belajar mahasiswa semakin menurun dikarenakan kecanduan bermain game online.<sup>7</sup> Bermain game online memang sangat menyenangkan dan menarik jika kita dapat mengetahui cara memainkannya, juga dapat mengakibatkan kecanduan bagi pemainnya, game online memiliki fitur-fitur yang sangat menarik, yang berisi gambar-gambar dan animasi yang mendorong seseorang untuk terus bermain game. Akibat kecanduan tersebut, mahasiswa tidak lagi mengingat kapan waktu untuk belajar.<sup>8</sup> Kecanduan bermain game online tersebut mengakibatkan menurunnya prestasi belajar menurun. Bermain game yang berlebihan dari mahasiswa dapat mengakibatkan kecanduan dan mempengaruhi prestasi akademik, yang menimbulkan sifat malas pada diri mahasiswa, yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang di dapat oleh mahasiswa. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian pengaruh game online terhadap prestasi belajar mahasiswa.<sup>9</sup>

---

<sup>3</sup> Anwar, N. R & Winingsih, E. 2020. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Universitas Negeri Unesa*. 559-571.

<sup>4</sup> Fajra, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. 2020. Model Pengembangan Kurikulum Sekolah Inklusi Berdasarkan Kebutuhan Perseorangan Mahasiswa Didik. *Jurnal Pendidikan* 21 (1), 51-63. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.746>.2020

<sup>5</sup> Nisrinafatin, N. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.

<sup>6</sup> Kurniawan, D. E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97-103. DOI:<http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>

<sup>7</sup> Ariantoro, T. R. 2016. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1), 1-10. DOI 10.32767/jutim.v1i1.22

<sup>8</sup> Syahrhan, R. 2015. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.

<sup>9</sup> Haidar, W. H., & Antika, E. R. 2022. Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), DOI: <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang berlandaskan terhadap filsafat positivisme.<sup>10</sup> Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memanfaatkan instrumen penelitian yang dipakai, analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif/bisa diukur dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan sebelumnya. Adapun lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Universitas Islam Kebangsaan Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Islam Kebangsaan Indonesia. Mengingat banyaknya jumlah populasi, maka peneliti membatasi jumlah mahasiswa sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 100 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket melalui *google form*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS 22*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Uji Prasyarat Analisis**

Adapun uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian hipotesis yang telah disusun nantinya akan diuji secara statistik serta parametris dengan menggunakan beberapa uji tes. Pengujian parametrik ini mensyaratkan bahwa data yang ada pada variabel penelitian harus memiliki nilai distribusi yang normal. Dari hasil pengujian statistik dengan aplikasi *SPSS 22* didapatkan nilai *asympt.sig* untuk variabel *game online* yaitu  $0,200 > 0,05$  dan variabel *prestasi* adalah  $0,125 > 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Berdasarkan hasil pengujian statistik dengan aplikasi *SPSS 22* didapatkan nilai probabilitas lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terjadi masalah linearitas.

#### **2. Uji Hipotesis**

Penelitian dilakukan pada mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia yang bermain *game online* dengan menggunakan sampel sebanyak 100 orang. Menentukan koefisien determinasi yang menunjukkan kontribusi semua variabel independen yang diteliti terhadap variabel dependen atau koefisien determinasi yang menentukan pengaruh antara variabel independen dan dependen. Pedoman interpretasi untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah:

---

<sup>10</sup> Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Penerbit. Alfabeta: Bandung.

**Tabel 1. Pedoman Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Untuk menentukan koefisiennya, peneliti menggunakan program Aplikasi SPSS dengan hasil pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Output Menentukan Besar Pengaruh Manajemen Kelas**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.662 <sup>a</sup>	.438	.426	9.05852
a. Predictors: (Constant), GAME_ONLINE				

Dari hasil tabel output SPSS di atas berjudul Model Summary, diketahui nilai koefisien korelasi pengaruh game online terhadap prestasi mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia sebesar 0,662 (R) pada R-kuadrat sebesar 0,438 diberikan dengan rumus  $KD = R^2 \times 100\%$  ( $KD = 0,438 \times 100\%$ ) menjadi 43,8%, dengan 56,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini sehingga termasuk dalam hubungan sedang.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji F yang bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan nilai probabilitas  $t(Sig) < 1$ . Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05 yaitu menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Untuk uji F peneliti menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Output Anova untuk Uji F**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1480.369	1	1480.369	38.147	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1901.552	57	38.807		
	Total	3381.922	58			

a. Dependent Variable: PRESTASI

b. Predictors: (Constant), GAME\_ONLINE

Dari hasil tabel output SPSS di atas diperoleh nilai F hitung sebesar 38,147 dan nilai probabilitas (Sig) sebesar 0,000. Hal ini dikarenakan F hitung ( $38,147 > F_{tabel}$  (3.18), nilai probabilitas (Sig) lebih kecil dari tingkat signifikansi yang digunakan ( $0,000 < 0 > t_{tabel}$ , dan nilai probabilitas t (Sig) < tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05, H0 mengatakan bahwa data dalam proses pengujian ini dan proses analisis semuanya menggunakan analisis regresi linier sederhana, yaitu melakukan analisis regresi berganda dari analisis menghasilkan thitung dengan nilai signifikansi uji-t. , nilai t diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Output ANOVA untuk Uji t**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.603	5.643		7.726	.000
	GAME_ONLINE	-.455	.074	-.662	-6.176	.000

a. Dependent Variable: PRESTASI

Dari hasil tabel koefisien di atas diperoleh thitung sebesar 6,176 dengan nilai probabilitas t(Sig) sebesar 0,000. Jika nilai thitung ( $6,176 > t_{tabel}$  2,001) dan nilai probabilitas (Sig) lebih kecil dari taraf signifikansi ( $0,000 < 0 > t_{tabel}$  ( $6,176 > 2,008$ )), maka Ho ditolak dan Ha diterima sehingga dapat dikatakan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap prestasi mahasiswa. Adapun pengaruh yang diberikan adalah pengaruh negatif, dimana kenaikan pada variabel game online akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi. Sebaliknya, akan terjadi penurunan pada variabel game online dan mendorong terjadinya peningkatan variabel prestasi mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri. Game online dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain game online dapat menyebabkan kecanduan bermain game online. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan game karena para pembuat game membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para gamers mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap

suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulangnya secara terus menerus.<sup>11</sup>

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu yang diwujudkan dalam bentuk angka dan dirumuskan dalam rapor. Prestasi akademik adalah tingkat pencapaian keberhasilan terhadap suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan secara optimal. Berdasarkan hasil hipotesis yang telah diteliti dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara game online dengan prestasi mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anwar & Winingsih (2020), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negative antara kecanduan game online dengan prestasi akademik dengan nilai person korelasi sebesar -0,461 dengan kategori korelasi sedang. Hasil uji determinasi mendapatkan nilai adjusted R-square 0,212. Kesimpulan hasil penelitian pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa SMP Negeri 5 Banjar di masa pandemi Covid-19 dapat diketahui memiliki pengaruh sedang sebesar 21,2%.<sup>12</sup> Penelitian serupa juga dilakukan oleh Kautsar (2019), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kecanduan bermain game online peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% di pengaruhi oleh kecanduan game online dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.<sup>13</sup>

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia sebesar 43,8%, dan sisanya 56,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini. Artinya kenaikan pada variabel game online akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi. Sebaliknya, akan terjadi penurunan pada variabel game online dan mendorong terjadinya peningkatan variabel prestasi mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia.

## **SARAN**

Berdasarkan simpulan penelitian maka peneliti merekomendasikan saran kepada para mahasiswa untuk membuat skala prioritas yang berguna untuk membantu mahasiswa dapat memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan menyelesaikan tugas perkuliahan sehingga bertujuan untuk meningkatkan prestasinya. Selanjutnya membuat daftar tujuan jangka pendek dan jangka Panjang yang berguna untuk mengatur tingkat intensitas bermain game. Harapannya dengan dibuatnya daftar tujuan membantu siswa untuk fokus dalam mencapai tujuan dari skala prioritas yang telah dibuat.

---

<sup>11</sup> Zendrato, Y & Harefa, H. O.N. 2022. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 1 (1). 139-148.

<sup>12</sup> Anwar, N. R & Winingsih, E. 2020. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Universitas Negeri Unesa*. 559-571.

<sup>13</sup> Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Amiruddin. 2023. "Inovasi Pendidikan." edited by T. M. Emilza. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka.
- Anwar, N. R & Winingsih, E. 2020. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Universitas Negeri Unesa.
- Ariantoro, T. R. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1). DOI 10.32767/jutim.v1i1.22
- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. 2020. *Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online*. Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 3(2).
- Fajra, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. 2020. *Model Pengembangan Kurikulum Sekolah Inklusi Berdasarkan Kebutuhan Perseorangan Mahasiswa Didik*. Jurnal Pendidikan 21 (1). <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.746>.2020
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. 2022. *Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends*. TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 5(3), DOI: <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kurniawan, D. E. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*. Jurnal Konseling Gusjigang, 3(1). DOI:<http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Nisrinafatn, N. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Edukasi Nonformal, 1(1).
- Nurbaiti, N., & Lhokweng, A. (2023). Social Education Seminar for PKH Beneficiary Families in Nisam Subdistrict, North Aceh:(Theme: The Role of PKH Beneficiary Mothers in Family and Social Life). *Teumulong: Journal of Community Service*, 1(1), 24-30.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Penerbit. Alfabeta: Bandung.
- Syahrani, R. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, 1(1).
- Yanti, S. F., Gimin, G., & Haryana, G. 2020. *The Influence Of Online Game Playing On Student Learning Outcomes In Economic Study Class XI IPS SMA Negeri 8 Pekanbaru*. JOM FKIP-UR, 7(2).
- Zendrato, Y & Harefa, H. O.N. 2022. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan. 1 (1).