

GAMBARAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA STIKES SANTA ELISABETH MEDAN TAHUN 2021

Maria Pujiastuti¹, Amnita A.Y Ginting², Lucia Cindi Situmorang³

¹Dosen Keperawatan Program Studi Keperawatan, Stikes Santa Elisabeth, Medan, Indonesia.

²Dosen Keperawatan Program Studi Keperawatan, Stikes Santa Elisabeth, Medan, Indonesia.

³Mahasiswa Program Studi Keperawatan, Stikes Santa Elisabeth, Medan, Indonesia.

*)Corresponding Author: Lucia Cindi Situmorang

Email: luciacindysitumorang@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini berkembang dengan pesat salah satu jenisnya berupa game online, semakin sering seseorang memainkannya dapat menjadi kecanduan dan pada dewasa awal respon emosi sering menghindar dari masalah dengan cara bermain game online.

Tujuan: Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecanduan game online pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan tahun 2021.

Metode: Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan di STIKes Santa Elisabeth Medan.

Hasil: Hasil penelitian diperoleh menunjukkan bahwa responden berada pada kategori kecanduan berat yaitu sebanyak 63 orang responden (73,3 %), kecanduan sedang 17 responden (19,8%), dan kecanduan ringan 5 responden (5,9%). Jika kecanduan tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga hubungan sosial dan tugas menjadi terhambat.

Kesimpulan: Responden merasa bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri.

Kata Kunci: *Online Games*, Mahasiswa Keperawatan

ABSTRACT

Background: *Today's science and technology is developing rapidly, one of its types is in the form of online games, the more often someone plays it, it can become addictive and in early adulthood, emotional responses often avoid problems by playing online games.*

Purpose: *The aim of this research is to describe online game addiction in STIKes Santa Elisabeth Medan students in 2021.*

Method: *The design of this study uses a descriptive research design. This research was conducted at STIKes Santa Elisabeth Medan.*

Results: *The results showed that respondents were in the category of severe addiction, namely 63 respondents (73.3%), moderate addiction of 17 respondents (19.8%), and mild addiction of 5 respondents (5.9%). If addiction is not handled properly it can lead to self-control due to not being able to reduce playing time so that social relationships and tasks become hampered.*

Conclusion: *Respondents feel that playing online games is just to fill their free time, relieve stress, begin to be able to determine which activities should be prioritized and are able to control themselves.*

Keywords: Online Games, Nursing student

PENDAHULUAN

Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui untuk hanya browsing, e-mail, chatting ternyata sekarang sering digunakan oleh mahasiswa untuk bermain game yang lebih dikenal dengan game online. Dimana game online itu sendiri didefinisikan sebagai fasilitas permainan digital yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing (Rollings, Andrew; Ernest Adams, 2016). Kalangan remaja merupakan pangsa pasar game online yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain game online (Jones, 2018).

Rini (2017) menyebutkan beberapa pengaruh buruk game pada anak, yaitu terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan/prestasi, serta terhadap keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain game, beresiko mengalami stres, kerusakan mata, pola tidur yang terganggu dan maag. Pada perkembangan kepribadiannya, anak bisa menjadi agresif hingga melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat. Sedangkan dalam pendidikannya, anak yang suka bermain game online memiliki masalah konsentrasi saat menerima pelajaran.

Di dalam hal yang dinamakan games terkandung hal yang namanya story, alur cerita yang biasanya terjalin dari berbagai masalah

didalamnya yang harus diselesaikan oleh sang anak bila ingin menyelesaikan game online. Perkara seperti ini dapat menyebabkan ketika sedang berada dikelas namun pikiran mereka berada di game yang belum ditamatkan semalam. Selain itu, gangguan berupa radiasi yang ditimbulkan dari penggunaan personal computer dan berbagai alat elektronik lain seperti televisi, Play Station, dan lain-lain juga mengganggu proses belajar mereka secara fisik seperti gangguan pada mata, kelelahan dan sebagainya (Satrio, 2017).

Radiasi komputer dapat menyebabkan kelelahan mata dan gangguan mata lainnya, dan masalah visual lainnya yang timbul adalah soal gangguan sakit kepala dan sakit leher atau bahu. Selain itu, disebutkan pula bahwa pengguna komputer ternyata lebih jarang mengedipkan mata. Padahal kedipan mata sangat penting untuk mengurangi risiko mata kering. Semakin lama mata terbuka, semakin tinggi kemungkinan kornea mata mengalami dehidrasi, merasa panas dan sakit, atau seperti ada pasir di kelopak mata hingga terasa berat (Kangarul, 2019).

Kelelahan mata akibat terlalu lama di depan komputer dan gelombang elektromagnetik yang dihasilkan monitor komputer menyebabkan radiasi dan bisa mengganggu kesehatan mata. Menurut penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, pancaran radiasi gelombang elektromagnetik yang

ditimbulkan oleh monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan pada retina. Pancaran radioaktif ini akan terus aktif hingga meluruh habis selama 20 tahun. Kerusakan pada mata tidak bersifat langsung, tetapi bersifat gradual (Subitha, 2017).

Kekurangan jam tidur dapat menurunkan konsentrasi di sekolah atau tempat kerja, menurunkan daya tahan tubuh sehingga rentan terhadap penyakit. Fenomena kecanduan game online diperkirakan dapat mempengaruhi sosial, psikis dan fisik pada mahasiswa.

Penelitian dari Suveramaniam (2011), dikatakan bahwa pemain game online dapat dibagi kepada dua kelompok yaitu kelompok gamer dan non gamer. Dengan jumlah sampel sebanyak 163 orang, didapat prestasi akademik yang nilai hampir semuanya baik yaitu 92,5% terdapat pada kelompok non gamer.

Data dunia menunjukkan bahwa lebih dari 10% penggunaan internet menggunakan game online. Di Cina 10% dari total 30 juta jiwa bermain game online dinyatakan terindikasi IGD (young, 2009). Lalu seiring berjalan waktu membuat akses internet di Indonesia semakin baik dan semakin banyaknya para pengguna game online membuat kasus kecanduan bermain game online (internet gaming disorder) pada belajar di Indonesia mencapai 10,15% (Jap et al., 2013).

Penggunaan game online di Indonesia juga cukup terbilang besar

jumlahnya yaitu 6,5 juta orang atau bertambah besar 500 ribu orang tiap orang dari jumlah game pada tahun 2013 yaitu 6,6 juta orang. Besarnya jumlah tersebut maka timbulah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan game online ini. Besarnya pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk Indonesia yang tidak lebih dari 16,1 % pertahun (Rahman, 2018).

Dari hasil wawancara kepada beberapa mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan bahwa pada umumnya mahasiswa setiap hari selalu bermain game online baik dari komputer maupun gadget bahkan disaat jam perkuliahan mereka masih tetap bermain game online. Dengan adanya fasilitas yang memadai membuat mereka tanpa hentinya bermain game online sehingga mengakibatkan mereka mengalami kelelahan fisik seperti kelelahan pada mata dan migren. Penelitian Siregar & Camellia V (2018), menunjukkan bahwa gambaran kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara sebesar 14,3%. Motivasi bermain paling banyak adalah sebagai sarana bersantai 25 orang (32,5%).

Tidak memandang umur dan jenis kelamin game online menjadi

pecandu game online hal ini dikarenakan semakin majunya teknologi internet terhadap game online membuat penggemarnya senantiasa mengikuti game online yang semakin pesat sehingga memungkinkan para pemain game online untuk berlama-lama didepan handphone / monitor tanpa menghiraukan dampak kesehatan yang terjadi pada kesehatannya (Satrio, 2017).

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik akan melakukan penelitian dengan judul gambaran kecanduan game online pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk menyusun studi dan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang relevan dengan pertanyaan peneliti (Polit & Beck, 2012). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengamati, menggambarkan dan mendokumentasikan aspek situasi seperti yang terjadi untuk dijadikan titik awal hipotesis atau teori pembangunan penelitian pada mahasiswa (Polit & Beck, 2012).

HASIL

Distribusi Frekuensi dan Persentase Responden Berdasarkan Data Demografi Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Umur (tahun)		
17-25	84	97,7
26-35	2	2,3
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	28	32,6
Perempuan	58	67,4
Prodi		
D3 Kebidanan	6	7
D3 Keperawatan	2	2,3
MIK	15	17,4
S1 Keperawatan	42	48,8
TLM	21	24,4
Total	86	100.0

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data paling banyak umur mayoritas berusia adalah 17-25 tahun yaitu sebanyak 84 orang (97,7%), dan minoritas berada pada umur 26-35 sebanyak 2 responden (2,3%). Jenis kelamin paling banyak yaitu

perempuan sebanyak 58 orang (67,4), minoritas pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 28 responden (32,6 %), dan prodi paling banyak adalah S1 Keperawatan sebanyak 42 orang (48,8%).

Distribusi Frekuensi dan Persentase Pengguna *Game online* Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ringan	5	5,9
Sedang	17	19,8
Berat	63	73,3
Total	86	100.0

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa mayoritas responden berada pada kategori kecanduan berat sebanyak 63 orang

(73,3%) dan paling sedikit dalam kategori ringan sebanyak 5 orang (5,9%).

PEMBAHASAN

Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021

Kecanduan game online dapat dideskripsikan sebagai gangguan dalam mengontrol keinginan untuk bermain online game tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif (Young, 2019). Kecanduan game online memiliki 3 tingkatan kecanduan yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang, dan kecanduan berat. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar mahasiswa banyak mengalami kecanduan game online tetapi jika dibiarkan dan mahasiswa akan mengalami kecanduan berat.

Sedangkan dikatakan kecanduan ringan bila seseorang merasa antusias apabila ditanya tentang game online sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional dalam berbagai hal. Sedangkan seseorang dengan kecanduan berat akan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam game sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain game (Sianturi, 2016). Indikator kecanduan game online diantaranya merasa terikat dengan game online sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan untuk bermain game

online dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain game online, menghindari masalah dengan bermain game online, merasa gelisah apabila tidak bisa bermain game online, selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil (Wong & Hodgins, 2017). Peneliti berasumsi bahwa responden/mahasiswa yang mengalami kecanduan game online dengan tingkat kecanduan ringan menurut Setadji (2016) disebabkan responden merasa bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, melepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus diprioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri.

Pada proses kecanduan tahap awal di mana keinginan terhadap objek muncul, pada tahap ini seseorang belum mengalami kecanduan tetapi jika dibiarkan akan menjadi tahap berikutnya yaitu mulai menyukai objek tersebut kemudian kehilangan kendali atas diri sendiri dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan objek dan perilaku tersebut dilanjutkan menjadi sebuah kebiasaan yang susah untuk dihentikan (Rahman A, 2019).

Untuk kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat akan susah menghentikan kecanduan, karena rasa candu memiliki alur yang terkendali. Dalam kondisi ini, dopamin tidak hanya sekadar

merespon kesenangan yang dihadapi, tetapi menyebabkan timbul rasa suka yang berlebihan yang dapat mengakibatkan kecanduan. Apabila kadar dopamin yang dihasilkan oleh otak normal, maka hal tersebut tidak akan menyebabkan kecanduan. Tetapi saat mengalami kecanduan, objek yang membuat kecanduan tersebut merangsang otak menghasilkan dopamin yang berlebihan (Rahman A, 2019).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian, yang mengalami kecanduan ringan-sedang dan kecanduan berat, jika kecanduan tersebut tidak ditangani dengan benar dapat menimbulkan tidak terkontrolnya diri karena tidak mampu mengurangi waktu bermain sehingga mengakibatkan hubungan sosial menjadi terhambat. Hal tersebut menyebabkan tugas seseorang menjadi terabaikan (Soebastian, 2010).

Mahasiswa akan terjadi terhambat karena tidak bisa mengontrol waktu untuk bermain game online dan mahasiswa pun harus beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut berdampak pada mahasiswa fakultas keperawatan, sehingga menyebabkan tingkat kelulusan pada mahasiswa fakultas keperawatan menjadi menurun dan akan berakibat kepada akreditasi fakultas keperawatan.

Terdapat beberapa upaya untuk mengurangi atau mereduksi tingkat kecanduan game online yang dialami oleh seseorang yaitu dengan

melalui rekonstruksi kognitif yang dapat dilakukan melalui seminar atau adanya pendidikan tentang bahaya dari kecanduan game online, Upaya lain juga yang dapat dilakukan diantaranya melakukan bimbingan atau konseling secara langsung kepada seseorang yang mengalami kecanduan game online, konseling tersebut dilakukan dengan adanya ahli konselor atau bisa juga oleh seseorang yang dekat hubungannya dengan orang yang mengalami kecanduan game online (Jannah, Mudjiran & Nirwana, 2016).

Pada penelitian ini menyarankan agar dosen melakukan diskusi dengan mahasiswa untuk mengurangi tingkat kecanduan mahasiswa, salah satu upaya dengan melakukan bimbingan untuk memperhatikan mahasiswa agar dapat menggunakan waktu secara efektif. Upaya lain dapat dilakukan dengan cara meningkatkan keterampilan sosial seseorang agar tingkat kecanduan game online dapat berkurang, karena ada hubungannya antara keterampilan seseorang dengan tingkat kecanduan game online, cara meningkatkan keterampilan sosial tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan memberikan ruang bebas kepada seseorang agar lebih fokus dalam berkomunikasi (Majorsy, Kinasih, Andriani & Lisa, 2018).

Pada penelitian ini upaya yang dilakukan mahasiswa Fakultas Keperawatan disarankan dapat mengurangi adanya kelas besar

karena hal tersebut merupakan salah satu upaya peningkatan keterampilan sosial pada mahasiswa, karena mahasiswa dapat menerima pembelajaran agar lebih efektif.

Hasil penelitian ini dapat berimplikasi terhadap keperawatan, bahwa tenaga kesehatan pada perawat seharusnya bisa menjaga derajat kesehatan dengan baik, karena derajat kesehatan seseorang akan mempengaruhi kualitas kinerja orang tersebut (Sunarcahya, 2018).

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiadji (2016) dengan judul penelitian hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta barat dengan hasil penelitian dalam kategori tingkat kecanduan game online ringan dengan persentase 60% dari 324 responden. Adapun penelitian yang lainnya yang dilakukan oleh Satria, Nurdin dan Bachtiar (2015) yang dilakukan kepada 86 orang siswa menghasilkan 65 siswa (75,6%) sebagian besar dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan, 21 siswa (24,4%) sebagian kecil dari responden memiliki tingkat kecanduan sedang dan (0%) tak seorangpun dari responden yang memiliki tingkat kecanduan berat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pramanik, Sherpa, dan Shrestha (2012) yang dilakukan kepada 130 responden terdapat 20 orang (15,4%) sebagian kecil dari responden tidak kecanduan, 52 orang (40%) hampir

sebagian dari responden memiliki tingkat kecanduan ringan, 54 orang (41,53%) hampir sebagian dari responden memiliki tingkat kecanduan sedang, dan 4 orang (3,07%) sebagian kecil dari responden memiliki tingkat kecanduan berat.

Terdapat perbedaan hasil penelitian (Sari, Ilyas, dan Ifdil (2018) dengan judul tingkat kecanduan game pada remaja awal. Dengan hasil penelitian dari 240 responden 104 responden dalam kategori kecanduan sedang dengan persentase 43%. Adapun penelitian yang tidak sesuai dengan penelitian ini pada 60 orang sampel menghasilkan 17 orang (28,3%) sebagian kecil dari responden berada pada tingkat kecanduan ringan, 17 orang (28,3%) sebagian kecil dari responden berada pada tingkat kecanduan sedang, dan pada 26 orang (43,3%) hampir sebagian dari responden pada tingkat kecanduan berat. Selain itu, penelitian lain mengatakan bahwa terdapat mayoritas dari responden memiliki tingkat kecanduan yang ringan sebanyak 35 responden (45,5%), dan tingkat kecanduan yang berat sebanyak 42 orang (54,5%).

Sementara menurut penelitian Soebastian (2019) dari hasil penelitiannya didapatkan hasil mahasiswa yang mengalami kecanduan game online akan mengalami perbedaan perasaan menyenangkan seperti gembira, puas, lega, bangga pada saat bermain

game online, berdasarkan hasil dari peneliti hal tersebut terjadi pada mahasiswa angkatan 2015 yang memiliki tekanan beban kerja yang tinggi dengan cara bermain game online.

Peneliti juga berasumsi bahwa mahasiswa yang dihadapkan dengan tingkat emosional, akan mengalami kecemasan yang berat pada mahasiswa fakultas keperawatan dan salah satu hal untuk mengatasinya adalah dengan bermain game online, karena game online adalah sarana bagi para mahasiswa menyebabkan kecanduan game online. Responden menunjukkan angka terbanyak terdapat pada Prodi Ners hal tersebut berhubungan dengan tingkat stress yang dialami, semakin tinggi tingkat angkatan maka stres yang dialami juga semakin meningkat karena tingkat stres dapat memengaruhi tingkat kecanduan seseorang dalam bermain game online.

Hal itu juga dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Karuniawan & Cahyanti (2013) yang menghasilkan bahwa terdapat hubungan antara mahasiswa akademik yang lagi stress dengan kecanduan game online yang di dalamnya termasuk memainkan game online. Laki laki paling banyak karena adanya pengaruh teman sebaya dan lingkungan. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Puspitosari W. A., & Ananta, L. (2016). bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa 90,6% dari

pecandu game online yaitu berjenis kelamin laki-laki. Dampak dari kecanduan game online adalah menurunnya tingkat prestasi akademik munculnya sifat agresivitas serta mengalami penurunan kesehatan fisik, dan akan berubahnya perilaku seseorang menjadi menyimpang seperti pornografi, berbuat kriminal, dan perjudian, sehingga menyebabkan perubahan sosial pada diri sendiri (Deviandri, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah sampel 86 responden mengenai gambaran kecanduan game online pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 diperoleh hasil responden berada pada kategori kecanduan berat yaitu sebanyak 63 orang responden (73,3 %).

SARAN

Berdasarkan hasil penelitin dengan jumlah sampel 86 responden mengenai gambaran kecanduan game online pada mahasiswa STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021 dapat disimpulkan bahwa:

1. Bagi Institusi pendidikan kesehatan STIKes Santa Elisabeth Medan Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu acuan, untuk dilakukanya penangananya terhadap mahasiswa yang mengalami

kecanduan game online dengan cara mengadakan seminar atau pendidikan kesehatan tentang bahaya dan masalah apa yang akan muncul.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini akan menjadi salah satu data riset yang dapat dikembangkan sebagai masukan penelitian selanjutnya dan untuk mengetahui kecanduan game online.

REFERENSI

- Agung satrio.(2017). Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Tingkat Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara
- Bahagia, & Satria, B. (2019). Tingkat Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. 4(1), 5.
- Griffiths, M.D., 1999. Internet addiction: Fact or fiction? The psychologist. Bulletin of the British Psychological Society, 12: 246-250.
- Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2020). Jurnal Al-Taujih. 6(2).
- Ismi, N. (2020). Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. 3(1), 1–10.
- Imas Masturoh, N. A. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan.
- Jessica Muligan(1999), History Of Game Online. Diakses pada 6 Desember 2016
- <http://tharsisgate.org/articles/iminary/.HTM>.(internet)
- Jones, S., 2003. Lt the games begin: gaming technology and entertainment among college students. Washington: Pew Internet & American life project
- Kusumandewi, T. (2009). Hubungan Kecanduan online game dengan perilaku social pada remaja
- Kangarul. 2009. Faktor-Faktor yang berhubungan dengan keluhan kelelahan Mata pada Pekerja Pengguna komputer di Coorporate Costumer Care Center (C4) PT. Telekomunikasi Indonesia,Tbk Tahun 2009
- Kusumawati, Y.Y (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (ADIKSI) Games Onlone Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan. Jurnal RAP UNP. Vol. 8, No. 1.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(2), 97–112.
- Novrialdy, E., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2019). Kecanduan Game online pada Remaja : Dampak dan

- Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions. 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buleti-npsikologi.47402>
- Pratama, R. ., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2012). *Nursing Research Principles and Methodes (VII)*.
- Rahman, A. Z. (2018). Tingkat Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. 13.
- Suveraniam, G.N., 2011. Pengaruh Online Gme terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA di Medan. Medan: Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.
- Sianturi, E. 2014. “Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game online Dengan Menggunaka Metode Certainty Factor”, *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, VII.3
- Salemba Medika.(2020), *Metodologi Penelitian Ilmu penelitian*, edisi 4
- Siregar, P. & Camellia,V., 2013. Gambaran Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Angkatan 2010, 2011, dan 2012. Medan: Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.