

Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kayu Tinggi RT 04/ RW 03 Jakarta Timur

Suprpto¹, Avida Rizka Amalia²

Universitas Islam Jakarta^{1,2}

Email: ustadzsuprpto@gmail.com¹
rizkaavida13@gmail.com²

P-ISSN : 2745-7796

E-ISSN : 2809-7459

Abstrak. Tujuan penelitian yang diteliti adalah untuk mengetahui, memahami dan menganalisa apakah terdapat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja, untuk mengukur seberapa besar pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja, dan untuk mengetahui dan menganalisa bagaimana Strategi yang bagus dalam pemilihan pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif analitik kolerasional. Hasil penelitian ini adalah pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja. Apabila dilihat rxy yang diperoleh yaitu 0,614 ternyata terletak antara 0,40 – 0,70 berdasarkan pedoman yang terdapat pada tabel. Sehingga dapat dinyatakan bahwa antara korelasi variabel X (Pengaruh Game Online) dan variabel Y (Perubahan Perilaku Remaja) adalah korelasi yang tergolong sedang atau cukup. Kesimpulan pada penelitian ini adalah Game online memang hiburan yang sangat menyenangkan untuk remaja namun bermain game online tetap butuh pengawasan dari orang tua agar remaja mampu manage waktu bermain game nya dengan baik. Sehingga bermain game memang hanya sebagai salah satu alternatif serta sarana ketika anak jenuh

Kata Kunci: Game Online, Perubahan Perilaku Remaja

<http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi>

DOI : <https://doi.org/10.55623>

PENDAHULUAN

Game online merupakan game yang amat sangat populer dikalangan remaja saat ini, game online hiburan yang mampu melatih pola pikir remaja dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Sekarang ini banyak kita jumpai warnet (warung internet) di kota atau di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online. Kami bertemu banyak jenis game Online. Mulai dari Game Online bergenre

war, racing, Sports dll. Game bisa dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

Game Online juga membuat dampak yang besar. Pelajar yang sering bermain game Online akan menyebabkan kecanduan. Siswa yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas bermain game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat

mempengaruhi hasil belajar. Hanya saja para siswa sudah familiar dengan game online yang dimainkannya, dan memiliki kecanduan tersendiri.

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyak perubahan yang terjadi di masyarakat khususnya teknologi komunikasi internet. Teknologi internet membuat segalanya menjadi mudah apa yang kita inginkan bisa kita selesaikan dalam waktu singkat.

Dengan adanya bantuan internet, manfaat internet dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai sarana informasi dan hiburan. Misalnya informasi sekarang sangat mudah didapat, kita tidak perlu lagi susah mencari informasi dari buku, cukup dengan membuka internet kita bisa mengakses informasi apapun yang kita inginkan.

Kecanduan game online di Indonesia khususnya sangat marak dan ini terjadi baik dari anak TK hingga orang yang sudah bekerja sekalipun. Fenomena ini bisa kita temukan di warnet yang ada di dekat rumah kita. Banyak dari siswa ini menghabiskan liburan sekolah atau waktu luangnya dengan bermain game online. Biasanya mereka bermain game online sekitar 2-3 jam atau lebih.

Fenomena game online sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. Sebuah game online yang awalnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan banyak diminati oleh orang dewasa.

Maraknya game online juga diikuti dengan munculnya berbagai pendapat tentang dampak dari game online. Ada sebagian orang yang menyatakan bahwa game online berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada juga yang mengungkapkan benar bahwa game online dapat berdampak positif bagi para penggemarnya. Contohnya salah satu klub game online di game Ayo Dance Audition yang ada di Samarinda yang bernama

WaltDisneyInc. Klub ini dibentuk karena ada perasaan yang solid dari sesama pemain, ayo menari yang ingin selalu bermain bersama setiap saat.

Di klub ini ada aturan yang harus dipatuhi seperti memiliki user seperti Line ID atau pin BB, mengganti nick sesuai dengan nama klub dan selalu menghargai masalah pribadi yang ada pada member. Ada beberapa anggota klub ini di luar pulau, dan ada anggota di satu kota. Klub ini sering mengadakan atau mengajak satu sama lain untuk bermain bersama atau biasanya disingkat (mabar) di rumah anggota jika masih dalam satu kota. Game online memiliki kecenderungan membuat para pemainnya asyik di depan komputer hingga lupa waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.

Hubungan sosial dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikologis, pikiran menjadi terus-menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Perilaku agresif memiliki dampak negatif seperti hilangnya nyawa akibat emosional dari jalannya permainan, seperti pada peristiwa di Filipina seorang remaja berusia 16 tahun membunuh pasangannya yang berusia 11 tahun karena item di salah satu game online yang dia kumpulkan hilang. Pelaku menduga korban mengambilnya karena sudah sering bermain game bersama. Di Indonesia, Depok, dua anak SMP, 14 tahun, membunuh temannya karena saling menggoda saat bermain game online di warnet.

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena teknologi informasi telah ada sejak berabad-abad yang lalu dan hingga saat ini masih terus berkembang. Tanpa teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Saat ini teknologi berkembang begitu pesat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak peran dan dampak di berbagai bidang khususnya bidang entertainment. Kemajuan teknologi saat ini tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi di seluruh dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Kini dunia semakin sempit karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia.

Tentu saja kemajuan teknologi informasi dalam kehidupan manusia dengan segala peradaban dan budayanya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat adat dan budaya timur seperti Indonesia. Saat ini di Indonesia kita dapat melihat begitu banyak pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai budaya yang dianut masyarakat, baik perkotaan maupun pedesaan, seperti televisi, telepon, radio, handphone (Hp), Gadget, Ipad, bahkan internet tidak hanya melanda masyarakat perkotaan di Indonesia tetapi juga dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok pedesaan.

Alhasil, setiap informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh seluruh masyarakat. Dan diakui atau tidak, perlahan-lahan pola hidup dan pola pikir masyarakat mulai berubah, khususnya di pedesaan.

Perkembangan game juga sangat berpengaruh pada anak-anak dan anak-anak. Yang saat ini digemari oleh anak-anak adalah game online dan kalian juga anak-anak saya sangat menyukai game kekerasan. Hal ini perlu disikapi oleh kita, karena hal ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun di tengah berkembangnya game yang menciptakan dunia maya bagi anak-anak tersebut, ternyata masih ada kekhawatiran yang ditunjukkan oleh beberapa vendor game. dengan dunia maya pendidikan. Lebih banyak jenis Dunia maya ini memang ditampilkan untuk semua tujuan

pendidikan, dimana prometheus modern ini mengajarkan anak-anak untuk belajar etika dan moral membuat keputusan. Dalam permainan ini, anak-anak terlibat dalam skenario di mana mereka harus membuat keputusan strategis yang mengakui etika dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Beberapa tahun terakhir ini, game elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah game online mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar tetapi juga sudah merambah ke pelosok pedesaan, hal ini terlihat dari banyaknya game center yang bermunculan dengan pelanggan yang seringkali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warnet). Tak heran jika suasana di game center selalu ramai, apalagi dengan para gamer pria yang berkunjung. Meskipun game ini ditujukan untuk anak-anak dan remaja, tidak sedikit orang dewasa yang sering memainkannya. Bahkan beberapa dari mereka menjadikan game sebagai pekerjaan game dan media yang menghasilkan uang.

Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi hingga kepentingan hiburan dan komersial sangat luar biasa, mulai dari perkembangan teknologi di bidang pertelevisian hingga pembuatan video game, menonton video dan lainnya. Kehadiran video game sebagai salah satu perkembangan teknologi di bidang elektronika perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak positif dan negatif yang diberikan kepada pengguna itu sendiri, sebagai jalan tengah untuk menerima setiap perubahan yang terjadi baik dalam bidang teknologi, hal ini dikarenakan sebagai bentuk modernisasi yang kita sebagai manusia harus mengetahuinya dengan berbagai catatan membatasi sampai sejauh mana faktor negatif mempengaruhinya. Soal video game yang berdampak positif terhadap perilaku anak, kami terima sebagai wujud dari kehadiran video game.

Berdasarkan uraian diatas, maka saya sebagai penulis ingin mengadakan penelitian dan menulis skripsi dengan judul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA (STUDI KASUS KAYU TINGGI RT 04/RW 03 DI JAKARTA TIMUR) “

Rumusan masalah pada penelitian ini seberapa besar dampak game online terhadap perilaku remaja di daerah kayu tinggi, dan apa saja faktor yang mendorong perubahan perilaku remaja terhadap game online di daerah kayu tinggi.

Permasalahan penelitian yang diteliti yaitu pengaruh game online, dan perubahan perilaku remaja di daerah kayu tinggi.

Hipotesis pada penelitian ini adalah Hipotesis Nihil (H_0) yaitu Tidak terdapat pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Perubahan Perilaku Remaja). Dan Hipotesis Alternative (H_a) yaitu Terdapat pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Perubahan Perilaku Remaja).

Tujuan penelitian yang diteliti adalah untuk mengetahui faktor yang memengaruhi remaja kecanduan game online, dan untuk mengetahui dampak game online pada perilaku remaja di daerah kayu tinggi Jakarta Timur.

METODE

Penulis menggunakan yaitu metode deskriptif analisis korelasional, selain itu dengan metode ini peneliti gunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X (Game Online) dengan Variabel Y (Perubahan Perilaku Remaja). Maka peneliti menggunakan rumus korelasi karena adanya dua variabel yang saling berhubungan, maka dari data tersebut diolah dengan menggunakan rumus korelasi (*Product Moment* (r)) dari Carls Person.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan permainan.

Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Menurut pendapat Samuel (2010:7) game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Menurut Young (2011:41) Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Game online adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Dengan memperhatikan beberapa pendapat di atas, maka hal tersebut memungkinkan para pemain game online mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Menurut Notoatmodjo (2010:27), perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Sikap ataupun aktivitas-aktivitas tersebut dalam pengertian luas, ialah sikap yang menampak (*over behavior*) ataupun sikap yang tidak terlihat (*innert behavior*). Demikian pula aktivitas-aktivitas tersebut disamping kegiatan motorik pula tercantum kegiatan emosional serta kognitif. Sebagaimana dikenal sikap ataupun kegiatan yang terdapat pada orang ataupun organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, namun selaku akibat dari stimulus yang diterima

oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal ataupun stimulus internal. Tetapi demikian sebagian besar dari sikap organisme itu selaku reaksi terhadap stimulus eksternal. Gimana kaitan antara stimulus dan perilaku sebagai respon terhadap sudut pandang yang belum menyatu antara para pakar. Terdapat pakar yang memandang bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, hendak sangat ditetapkan oleh kondisi stimulusnya, serta orang ataupun organisme seakan- akan tidak memiliki keahlian buat memastikan keahlian buat memastikan perilakunya.

Menurut Hartono (2016:45), perilaku manusia timbul karena adanya dorongan dalam menentukan kebutuhan. Kebutuhan manusia ada dua yaitu kebutuhan dasar dan kebutuhan tambahan. A. Maslow menggambarkan kebutuhan dasar manusia ada 5 tingkatan, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman nyaman, kebutuhan mencintai dan dicintai, kebutuhan di hargai dan menghargai orang lain, dan kebutuhan aktualisasi diri.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli diatas tentang perilaku manusia bahwa gimana sikap itu timbul, sikap muncul sebagai akibat terdapatnya interaksi antara stimulus serta organisme. Gimana pengaruh sikap belum terlihat dalam perumusan tersebut. Bagi Bandura (2010:29), mengemukakan sesuatu perumusan mengenai sikap, serta sekalian bisa memberikan data gimana kedudukan sikap itu terhadap area serta terhadap orang ataupun organisme yang bersangkutan. Ini berarti bahwa sikap seseorang bisa pengaruhi orang itu sendiri, disamping itu sikap juga mempengaruhi pada area, demikian pula area bisa mempengaruhi sikap seseorang, demikian juga sebaliknya.

Menurut Hurlock (2011:98) Remaja atau dalam istilah lain adalah adolescence yang berasal dari kata latin adolescence yang artinya remaja yang berarti “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Istilah adolescence mempunyai arti yang lebih luas,

mencakup kematangan mental, emosional, sosial serta fisik.

Menurut Asrori (2016:57) remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi kedalam masyarakat dewasa. Suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang tua melainkan merasa sama, atau paling tidak merasa sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas.

Dapat disimpulkan bahwa perilaku remaja adalah perilaku yang dimiliki anak yang berumur 10-24 tahun, yang memiliki sifat atau perilaku perubahan yang banyak dialami oleh anak remaja yaitu perubahan fisik, perubahan psikologis, perubahan hormonal, perubahan masalah kehidupan, serta perubahan kognitif (cara berpikir). Masa remaja adalah masa transisi, peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa.

Berdasarkan hasil perhitungan peneliti, yang diperoleh melalui pengambilan angket, Artinya game online berpengaruh terhadap perubahan perilaku remaja di RT 04/RW 03 Kayu Tinggi, Jakarta Timur.

Hal ini dikuatkan pada uji koefisien korelasi untuk menemukan nilai r hitung yang di interorestasikan peneliti yang menggunakan product moment yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai r table. Besar nya nilai r product moment obyektif (r_o) 0,614 sedangkan besarnya nilai r tabel dengan taraf signifikan 5% 0,320. Dengan demikian pada taraf signifikan (r_o)= 0,614 > dari r table = 0,320 berarti hasil hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Pembuktian pada penelitian ini penulis menggunakan hipotesis nol (H_o) dan (H_a) yaitu:

H_o : Tidak sterdapat spengaruh sv variabel sX s(Model sPembelajaran sInkuiri) sterhadap sv variabel sY s(Keterampilan sBerpikir).

H_a : Terdapat spengaruh sv variabel sX s(Model sPembelajaran sInkuiri) sterhadap sv variabel sY s(Keterampilan sBerpikir).

Kemudian diinterpretasikan ke dalam product moment dan hasilnya dikonsultasikan dengan nilai pada tabel (r) ternyata dalam tabel nilai korelasi product moment dengan $N=38$ adalah sebagai berikut;

- a. Pada taraf signifikansi 5%; r tabel = 0,320 dan $r_o = 0,614$ ($r_o > r$ tabel);
- b. Pada taraf signifikansi 1%; r tabel = 0,413 dan $r_o = 0,614$ ($r_o > r$ tabel);

Nilai r product moment obyektif (r_o) lebih besar dari segi signifikansi 5% maupun taraf signifikansi 1% maka hipotesis yang penulis ajukan yaitu “Terdapat Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja di RT 04/RW 03 Kayu Tinggi, Jakarta Timur”.

KESIMPULAN

Pemikiran keagamaan di Indonesia Dari hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja survey di Kayu Tinggi, secara singkat peneliti simpulkan sebagai berikut: Terdapat **Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja** survey di Kayu Tinggi, Berdasarkan hasil analisis besarnya Pengaruh Game Online (Variabel X) Terhadap Perubahan Perilaku Remaja (Variabel Y) tergolong Sedang/Cukupan yaitu sebesar **0,614 atau 61,4%**. Hal ini dapat dilihat dari besarnya “ r_o ” dengan “ r_t ” seperti yang diketahui bahwa r_o yang peneliti peroleh adalah **0,614** sedangkan r_t masing – masing **0,320** dan **0,413**. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $r_o > r_t$ baik pada taraf signifikan 5% atau 1% maka **Hipotesis Nihil (H_n) ditolak**, sedangkan **Hipotesis Alternative (H_a) diterima atau disetujui**, artinya terdapat **Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja**.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket hal tersebut menunjukkan adanya

korelasi atau pengaruh yang kuat/tinggi antara Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir.

Dengan hal ini, peneliti memberikan saran yang bertujuan agar dapat bermanfaat bagi peneliti, maupun pembaca yang berdasarkan hasil analisis angket sebagai berikut: Berdasarkan analisis angket variabel X (Pengaruh Game Online) pada angket point 1 dan 7. Pernyataan 1 membahas mengenai “Saya setuju game online mampu meningkatkan kemampuan bahasa inggris” Pernyataan 7 membahas mengenai “Saya setuju game online dapat membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik” Maka saran peneliti adalah Perkembangan game juga sangat berpengaruh pada anak-anak dan anak-anak Yang saat ini digemari oleh anak-anak adalah game online dan kalian juga anak-anak saya sangat menyukai game kekerasan. Hal ini perlu disikapi oleh kita, karena hal ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun di tengah berkembangnya game yang menciptakan dunia maya bagi anak-anak tersebut, ternyata masih ada kekhawatiran yang ditunjukkan oleh beberapa vendor game. dengan dunia maya pendidikan. Lebih banyak jenis Dunia maya ini memang ditampilkan untuk semua tujuan pendidikan, dimana prometheus modern ini mengajarkan anak-anak untuk belajar etika dan moral membuat keputusan. Dalam permainan ini, anak-anak terlibat dalam skenario di mana mereka harus membuat keputusan strategis yang mengakui etika dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Beberapa tahun terakhir ini, game elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah game online mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Game online juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris. Meningkatkan

Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kayu Tinggi RT 04/ RW 03 Jakarta Timur

Suprpto, Avida Rizka Amalia

pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan. (Tri Arianto, 2016:34).

Beberapa dampak positif bermain game online adalah membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya. (Anhar, 2010:27)

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Rika Agustina. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda." *EJournal Ilmu Komunikasi* 4.3 (2016): 290-304.
- Anda Juanda, A. J. "Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research." (2016).
- Aziz, Abdul. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (mobile legend & pubg mobile) Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di MTs Nahdlatul Saufiah Desa Wanasaba*. Diss. UIN Mataram, 2022.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Devi, Sri Devi. *Persepsi Guru Terhadap Keterampilan Manajerial Kepala Sekolah Di Smp Negeri 6 Palopo*. Diss. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo, 2022.
- Fahmi, D. *PERSEPSI: Bagaimana Sejatinya Persepsi Membentuk Konstruksi Berpikir Kita*. Anak Hebat Indonesia. (2020).
- Febriandari, Dona, Fathra Annis Nauli, and Siti Rahmalia Hd. "Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4.1 (2016): 50-56.
- Fitra, Maydil, And Daska Azis. "Pemahaman Dan Perilaku Mahasiswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Kampus Politeknik Aceh Selatan." *Jurnal Pendidikan Geosfer* 5.1 (2020).
- Imandestario Dwi Armando, Imandestario Dwi Armando. *Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022*. Diss. Universitas Batanghari, 2021.
- Irawan, Sapto. "Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7.1 (2021).
- Isnaini, Nur. 2019 "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI HASIL BELAJAR SISWA." Jakarta
- Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.
- Lerianza, Bio, et al. "Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada* 9.1 (2020): 95-102.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "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 (2016): 103-118.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin psikologi* 27.2 (2019): 148-158.
- Nurhadi, Zikri Fachrul. "Model komunikasi sosial remaja melalui media twitter." *Jurnal Aspikom* 3.3 (2017): 539-549.
- Nurmalasari, Yuli. "Indikator Dominan pada Perilaku Kompulsif Remaja dalam Mengakses Internet." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 9.1 (2020): 46-51.
- Pande, N. P. A. M., and Adijanti Marheni. "Hubungan

Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kayu Tinggi RT 04/ RW 03 Jakarta Timur

Suprpto, Avida Rizka Amalia

- kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta." *Jurnal Psikologi Udayana* 2.2 (2015): 163-171.
- Purnama, Fitri Hajar, and Santoso Tri Raharjo. "Peran sekolah dan perilaku remaja." *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat* 5.3 (2018): 205-213.
- Raihan. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta (2017)
- Rahayu, Dina Putri. *Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi Kelas XI Smk Sunan ampel menganti*. 2018. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Rifqa, Zakiyan, et al. *Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi*. 2022. PhD Thesis. UIN Ar-Raniry.
- Sari, Irma Mustika, and Eska Dwi Prajayanti. "Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan." *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.2 (2017): 31-39.
- Sitanggang, Peggy. *Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Sd Negeri 122350 Jl. Sutomo Kota Pematangsiantar Kecamatan Siantar Timur Tahun Ajaran 2018/2019*. Diss. Universitas Quality, 2019.
- Suplig, Maurice Andrew. "Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar." *Jurnal jaffray* 15.2 (2017): 177-200.
- Sumara, Dadan Sumara, Sahadi Humaedi, and Meilanny Budiarti Santoso. "Kenakalan remaja dan penanganannya." *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 4.2 (2017).
- Suryanto, Rahmad Nico. "“Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar”." *Jom Fisip* 2.2 (2015).
- Syahrhan, Ridwan. "Ketergantungan online game dan penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1.1 (2015).
- Ulfa, M., & Risdayani, R. (2017). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Yudhistya, Ninoy. *Metode Penelitian*. Hal : 19
- Sofan Amri, lif Khoiru Ahmadi. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2010.
- Arief, Afrini. *Agar Anak Mampu Menyelesaikan Masalah (Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*, Surabaya: Pustaka Media Guru, 2017.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sylvia, Dewi. "Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran SAINS". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 01 (2) (2016): 179-186.
- Purwati, Arlin Sri. *Bahan Ajar Inkuiri*, Kebumen: Intishar Publishing, 2019.
- Ngalimun. *Strategi Pendidikan*, Parama Ilmu, 2017.
- Sugianto, Irfan. "Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah". *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1 No. 3, Agustus 2020: 159-170.
- Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.