

KONTROL DIRI PADA SISWA SMK KI AGENG WRINGINJAJAR

Dewi Safitri¹, Dini Rakhmawati², Agus Setiawan³

e-mail: nurulalimah08@gmail.com

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstract. Kontrol diri yang dimiliki remaja akan banyak dipengaruhi faktor baik secara internal maupun eksternal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan intensitas bermain game online dengan kontrol diri siswa. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian cross sectional dengan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Ki Ageng Wringinjajar Kabupaten Demak tahun 2023. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan korelasi pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan yang signifikan dengan kontrol diri pada siswa SMK Ki Ageng Wringinjajar Kabupaten Demak tahun 2023. Hasil uji diketahui bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan yang sangat tinggi dengan tingkat kontrol diri siswa. Arah hubungan kedua variabel tersebut berlawanan arah atau tidak searah. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa kontrol diri siswa dapat dijelaskan melalui tingkat intensitas bermain game online pada siswa SMK Ki Ageng Wringinjajar Kabupaten Demak tahun 2023

Kata kunci: Intensitas, Kontrol diri, game online

Abstrak. *Self-control possessed by adolescents will be influenced by many factors both internally and externally. The purpose of this study was to analyze the relationship between the intensity of playing online games with students' self-control. This research method uses a type of cross sectional research with quantitative research. The population in this study is students of SMK Ki Ageng Wringinjajar, Demak Regency in 2023. Data collection techniques in this study used questionnaires. The data analysis technique in this study used pearson correlation. The results showed that the intensity of playing online games has a significant relationship with self-control in students of SMK Ki Ageng Wringinjajar, Demak Regency in 2023. The test results found that the intensity of playing online games had a very high relationship with the level of self-control of students. The direction of the relationship between the two variables is in the opposite direction or not in the same direction. The conclusion in this study is that students' self-control can be explained through the level of intensity of playing online games in students of SMK Ki Ageng Wringinjajar, Demak Regency in 2023.*

Keywords: Intensity, Self-control, online gaming

A. PENDAHULUAN

Kontrol diri merupakan salah satu aspek dalam faktor internal yang dapat mengurangi resiko kecanduan gawai pada setiap individu (Rahmawati et al., 2023). Remaja sering mengalami kelabilan sosial dan kelabilan psikologis, karena remaja cenderung terpengaruh oleh teman sebayanya. Selama pandemi berlangsung banyak remaja yang menghabiskan waktunya untuk memanfaatkan teknologi yang canggih untuk bermain game online (Vanesya & Fikry, 2023).

Game online banyak dijumpai dalam smartphone yang menyediakan banyak sekali macam game, seperti balapan, perang, olahraga, dll yang mana game tersebut memiliki aturan tertentu sehingga dapat menentukan menang atau kalahnya (Ismi & Akmal, 2020). Game online membawa pengaruh yang negatif untuk siapapun, terutama terhadap remaja (Genesaret et al., 2022). Permainan online tidak menimbulkan dampak yang negatif bila anak tidak bermain dalam waktu durasi lebih dari 3 jam dalam satu hari (Apriliyani, 2020).

Penggunaan game online secara berlebihan dapat memberikan akibat ketidakmampuan untuk mengontrol diri. Remaja akan terdorong untuk memikirkan game yang sedang dimainkannya dan sulit berhenti untuk memainkannya (Amin et al., 2022). Altintas et al., (2019) menjelaskan bahwa faktor internal maupun eksternal menjadi perihai yang memberikan pengaruh bagi kontrol diri.

Game online dirancang untuk membangun watak yang terdapat dalam diri remaja, yaitu kekerasan yang terdapat dalam sebuah permainan perkelahian dan pembunuhan yang dapat mengakibatkan kontrol diri yang lemah sehingga dapat merusak diri remaja (Sayopi et al., 2022). Remaja beserta kontrol diri secara baik dapat melakukan kontrol perilakunya melalui metode menolak kepuasan dalam bermain game online agar dapat mencapai kegiatan yang lebih bermanfaat (Sari & Astuti, 2020).

Muna & Astuti (2014), mampu mengambil sebuah tindakan guna mencapai sesuatu serta dapat mengendalikan perilaku maupun godaan

yang berasal pada dirinya sendiri merupakan definisi dari kontrol diri. Remaja dengan tingkatan kontrol diri rendah sering kali kecanduan game online dan tidak dapat mengendalikan tingkah laku, serta godaan yang sedang berhadapan dengannya. Sedangkan menurut Aviyah & Farid (2014), kontrol diri adalah sebuah kemampuan guna mengatur, membimbing, menuntun, menyusun serta mengarahkan pada tingkah laku dengan mengarahkan individu pada sesuatu secara positif.

Viransi et al., (2021) mengemukakan bahwa penggunaan *smartphone* yang terlalu berlebihan yang memberikan dampak terhadap aspek emosional, sosial, juga pemain game online tidak dapat mengontrol kegiatan ketika bermain game dan mengakibatkan penggunaan dengan cara terus-menerus. Intensitas bermain game online merujuk kepada besarnya ketergantungan terhadap game online dan mempengaruhi pikiran seseorang (seperti keasyikan bermain). Intensitas bermain game online dapat berkembang menjadi kecanduan ataupun tidak, dengan memperhatikan gejala, waktu maupun hal-hal penting yang dikorbankan untuk bermain dan pengaruhnya terhadap pikiran para pemain (Altintas et al., 2019). Hasil penelitian Limianto (2019) menemukan bahwa game online berpengaruh buruk kepada disiplin belajar siswa. Penundaan dalam menyelesaikan tugas akademik merupakan salah satu contoh perilaku tidak disiplin dalam belajar. Hasil penelitian Widoyanti (2022) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online pada anak memberikan pengaruh terhadap perkembangan perilaku anak.

Berdasarkan penjelasan dan fenomena maka dalam penelitian ini akan melakukan penelitian dengan judul hubungan intensitas bermain game online dengan kontrol diri Siswa Kelas X SMK Ki Ageng Jago Wringinjajar Mranggen Demak.

B. LANDASAN TEORI

1. Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kompetensi untuk membaca kondisi lingkungan maupun dirinya sendiri, kemampuannya dalam melakukan pengendalian diri (Maulana, 2022). Kontrol diri untuk melakukan pengelolaan faktor tingkah laku agar berdasarkan kondisi maupun situasi sebagai pengakuan diri ketika bersosialisasi, kemampuannya yang digunakandalam melakukan pengendalian tingkah lakunya. Pinasti & Khourunnisa (2022) menjelaskan bahwa kontrol diri merupakan suatu kemampuan dengan muncul atas individunya sendiri, selayaknya keadaan fisik, psikologis, juga perilaku dalam lingkungannya. Seseorang untuk melakukan pengendalian diri mereka dengan sadar supaya bisa memberikan hasil tingkah laku dengan tak memberikan kerugian diri tiap individu maupun tidak merugikan orang lain yang berada di lingkungan sekitar, serta dapat diterima di lingkungannya (Vanesya & Fikry, 2023).

Aspek kontrol diri menurut Gufron & Risnawati (2015) dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis sebagai berikut.

- a. *Behavioral control*. Merupakan kesiapan atau tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan.
- b. *Cognitive control*. Merupakan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan.
- c. *Decisional control*. Merupakan kemampuan seseorang untuk memilih atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya.

2. Intensitas Bermain Game Online

Intensitas adalah tingkat intens atau rutinitas yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan kegiatan yang sama secara terus-menerus. Bermain adalah hal yang penting bagi anak. Menurut Lillemyr dalam Febrina (2014: 30) "*play is important because of the different experiences it*

provides or as method for aesthetic expression and aesthetic communication." Bermain adalah suatu kegiatan dalam bentuk komunikasi yang dapat memberikan pengalaman dan mengembangkan perkembangan fisik, mental dan intelegensi anak. Tahapan bermain pada anak usia dini menurut Piaget adalah berada pada tahapan bermain simbolik dengan tahapan bermain game. Tahapan bermain simbolik adalah anak menggunakan skema mental suatu objek untuk objek lain dalam bentuk bermain konstruksi dan bermain dramatik. Sedangkan tahap bermain game adalah bermain menggunakan berbagai aturan formal yang berkembang dari diri sendiri maupun dari luar diri atau orang lain. Bentuk bermain adalah konstruksi tingkat tinggi dan sosiodramatik.

Beberapa aspek intensitas ini diambil dari pengertian intensitas menurut Chaplin (2004) dalam Taufan (2016: 35) yaitu :

a. Frekuensi

Frekuensi adalah ukuran jumlah terjadinya sebuah peristiwa dalam satuan waktu. Jadi frekuensi dalam hal ini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online, dalam bentuk frekuensi seperti (sekali, dua kali, tiga kali, dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama Waktu

Lama waktu atau durasi yang digunakan dalam bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain game, maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online.

c. Perhatian Penuh

Perhatian adalah mengkonsentrasikan diri pada permainan game online, sehingga mengesampingkan aktivitas yang lainnya. Beberapa aktivitas itu seperti makan, mandi, sekolah, berkerja. Serta mengacuhkan diri dari lingkungan dan sekitarnya saat bermain game.

d. Emosional

Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau suatu kejadian. Seperti (marah, bahagia, takut, sedih dan lain sebagainya). Jadi emosi dalam hal ini adalah reaksi emosi seseorang dari bermain game online meliputi rasa (marah, bahagia, kesal dan lain sebagainya). Saat sedang bermain game online, sehingga para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penelitian kuantitatif desain *cross sectional*. Cross sectional adalah desain penelitian yang menganalisis hubungan antara faktor-faktor sebab dan akibat dengan berbagai pendekatan seperti observasi atau pengumpulan data dalam satu waktu (Notoatmodjo, 2018:62). Penelitian ini akan menganalisis hubungan antara intensitas bermain game online dengan kontrol diri pada siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:209). Populasi merupakan keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Arikunto, 2018:287). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Ki Ageng Wringinajar Mrangeen Demak yang bermain game online.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019:212). Sampel yang diambil dari populasi tersebut harus representatif (mewakili). Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. *Purposeive sampling* sebagai teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019:213). Alasan menggunakan teknik sampling ini adalah disesuaikan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan jumlah populasi yang hanya sedikit maka dalam penelitian ini mengambil semua populasi untuk menjadi sampel dalam penelitian yaitu sebanyak 65 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang dibagikan langsung kepada responden. Sistem skoring menggunakan skala likert dengan hasil dari pengukuran skala dibuat ke dalam data bentuk data ordinal. Skor tertinggi adalah untuk jawaban yang paling mendukung. Skala likert dalam penelitian ini dikembangkan untuk masing-masing variabel-variabel ke dalam bentuk instrumen atau kuesioner. Kuesioner disusun berdasarkan indikator-indikator yang ada pada setiap variabel. Indikator pada setiap variabel dikembangkan ke dalam bentuk pernyataan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi pearson berbantuan SPSS untuk perhitungannya. Namun, sebelum diuji korelasi maka data sebelumnya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu menggunakan uji Shapiro wilk. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05 ($p < 0,05$) (Ghozali, 2018:87). Data yang berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji korelasi pearson. Namun, jika data berdistribusi tidak normal maka menggunakan uji korelasi spearman

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan kepada siswa sebanyak 65 orang yang bersekolah di SMK Ki Ageng Wringinjajar Mranggen Kabupaten Demak pada tahun 2023. Karakteristik responden dalam penelitian ini dilihat dari jenis kelamin responden maka dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1 Karakteristik Responden

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	52	80
2	Perempuan	13	20
	Jumlah	65	100

Hasil penelitian untuk karakteristik responden menunjukkan bahwa sampel dalam penelitian ini siswa laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan

siswa perempuan. Hal ini karena memang jumlah siswa laki-laki di SMK Ki Ageng Wringinjajar Mranggen Kabupaten Demak pada tahun 2023 lebih banyak dibandingkan dengan siswa perempuan. Faktor yang menyebabkan jumlah siswa laki-laki lebih banyak bersekolah di SMK Ki Ageng Wringinjajar Mranggen Kabupaten Demak pada tahun 2023 karena jurusan yang dimiliki sekolah lebih diminati laki-laki dibandingkan perempuan.

Deskripsi statistik untuk nilai minimal atau terendah, maksimal atau tertinggi, rata-rata yang diperoleh responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Deskripsi Statistik Variabel

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
intensitas	65	64.00	96.00	75.6308	6.99457
kontrol_diri	65	48.00	72.00	56.7538	5.22623

Berdasarkan hasil deskripsi statistik variabel diketahui bahwa untuk variabel intensitas bermain game online diketahui skor terendah yaitu 64 dan skor tertinggi yaitu 96. Sedangkan untuk variabel kontrol diri diperoleh skor terendah 48 dengan tertinggi 72. Rata-rata skor yang diperoleh responden untuk variabel intensitas bermain game online yaitu 75,63 dan untuk kontrol diri sebesar 56,75.

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan uji korelasi pearson. Hasil uji menggunakan korelasi pearson dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Correlations			
		intensitas	kontrol_diri
		s	i
intensitas	Pearson	1	-.923**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.000
kontrol_diri	Pearson	-.923**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	

N	65	65
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji korelasi pearson maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Hasil uji korelasi diperoleh nilai sig atau p value sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih rendah dari 0,05 sehingga hipotesis diterima. Artinya ada hubungan signifikan antara intensitas bermain game online dengan kontrol diri yang dimiliki siswa SMK Ki Ageng Wringinjajar Mranggen Kabupaten Demak pada tahun 2023.
- b. Nilai korelasi diketahui bernilai negatif, artinya intensitas bermain game online dengan kontrol diri memiliki hubungan tidak searah atau berlawanan arah. Jika siswa memiliki intensitas bermain game yang tinggi maka kontrol diri siswa akan rendah. Sebaliknya, jika siswa memiliki intensitas bermain game yang rendah maka kontrol diri siswa akan tinggi.
- c. Berdasarkan dari besarnya nilai korelasi maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online memiliki keeratan atau tingkat hubungan yang sangat tinggi dengan kontrol diri.

E. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain gamen online memiliki hubungan yang bermakna dengan kontrol diri pada siswa SMK Ki Ageng Wringinjajar Mranggen Kabupaten Demak pada tahun 2023. Siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi maka kontrol diri menunjukkan yang rendah. Namun, sebaliknya ketika siswa memiliki intensitas bermain game online yang rendah maka kontrol diri siswa menjaid tinggi.

Kontrol diri untuk melakukan pengelolaan faktor tingkah laku agar berdasarkan kondisi maupun situasi sebagai pengakuan diri ketika bersosialisasi, kemampuannya yang digunakandalam melakukan pengendalian tingkah lakunya. Pinasti & Khourunnisa (2022) menjelaskan bahwa kontrol diri

merupakan suatu kemampuan dengan muncul atas individunya sendiri, selayaknya keadaan fisik, psikologis, juga perilaku dalam lingkungannya. Seseorang untuk melakukan pengendalian diri mereka dengan sadar supaya bisa memberikan hasil tingkah laku dengan tak memberikan kerugian diri tiap individu maupun tidak merugikan orang lain yang berada di lingkungan sekitar, serta dapat diterima di lingkungannya (Vanesya & Fikry, 2023).

Mertika & Mariana (2020) menyatakan bahwa dampak negatif game online dikalangan pelajar yaitu :

1. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online dirental game ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan game online menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain game online tanpa memperdulikan jam belajar aktif disekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi disekolah yaitu rangking kelas yang rendah.
2. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher game online dan membayar rental komputer di warnet.
3. Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga disekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
4. Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain game online yaitu boros terhadap uang. Karena dihabiskan untuk bermain game online. biaya seperti pembelian voucher game online, biaya penyewaan komputer warnet, makan dan minum selama diwarnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan game online.
5. Beberapa dampak fisik karena sering bermain game online yaitu menurunnya berat badan karena lupa untuk makan dan minum bahkan bisa menimbulkan obesitas yang diakibatkan secara berlebihan, penglihatan yang terganggu akibat terlalu lam amelihat

layar komputer, tulang belakang terasa nyeri akibat duduk terlalu lama, jari tangan terasa nyeri dan terkadang terlihat membengkak akibat seringnya menekan tombol keyboard pada komputer atau joystick, serta pola tidur yang tidak teratur.

6. Beberapa dampak psikologi karena sering bermain game online yaitu kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar baik dimasyarakat maupun di lingkungan sekolah, lupa dengan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan mengajarkan tugas pekerjaan rumah, tidak berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran dikelas, dan apabila kalah dalam bermain game online akan merasa stress.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Viransi et al., (2021) yang mengemukakan bahwa penggunaan smartphone yang terlalu berlebihan yang memberikan dampak terhadap aspek emosional, sosial, juga pemain game online tidak dapat mengontrol kegiatan ketika bermain game dan mengakibatkan penggunaan dengan cara terus- menerus. Intensitas bermain game online merujuk kepada besarnya ketergantungan terhadap game online dan mempengaruhi pikiran seseorang (seperti keasyikan bermain). Intensitas bermain game online dapat berkembang menjadi kecanduan ataupun tidak, dengan memperhatikan gejala, waktu maupun hal-hal penting yang dikorbankan untuk bermain dan pengaruhnya terhadap pikiran para pemain (Altintas et al., 2019). Hasil penelitian Liminanto (2019) menemukan bahwa game online berpengaruh buruk kepada disiplin belajar siswa. Penundaan dalam menyelesaikan tugas akademik merupakan salah satu contoh perilaku tidak disiplin dalam belajar. Hasil penelitian Widoyanti (2022) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online pada anak memberikan pengaruh terhadap perkembangan perilaku anak.

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan signifikan dengan kontrol diri pada siswa SMK Ki

Ageng Wringinajar Mranggen Kabupaten Demak pada tahun 2023. Intensitas bermain game online dengan kontrol diri pada siswa memiliki tingkat hubungan yang sangat tinggi dan berlawanan arah.

G. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, H. (2022). Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v6i2.4495>
- Altintas, E., Karaca, Y., Hullaert, T., & Tassi, P. (2019). Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry Research*, 273, 487–492. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2019.01.030>
- Amin, S., Azis, F., & Umakamea, F. (2022). Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di KotaMakassar (Dalam Tinjauan Post Modern). *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 140. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6247>
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Genesaret, M. K., Situmorang, D., & David, B. (2022). Studi Korelasional Antara Intensitas Bermain Online Game Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Psiko Edukasi*, 20(1), 20–31. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i1.3418>
- Ghozali, I. (2018). *Model Persamaan Struktural Konsep & Aplikasi dengan program AMOS 24*. Undip Pres.
- Gufron, M. ., & Risnawati, R. (2015). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Limianto, R. B. (2019). Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2). <https://doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351>

- Maulana, A. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Sikap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Inter Comunity*, 4(1), 7-10. <https://doi.org/10.1016/B978-012370624-9/50005-0>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mullatifa, S. R. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi. *Jurnal Of Education*, 6(1), 4957-4966. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3654>
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Pinasti, A., & Khourunnisa, R. N. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kecenderungan Kecanduan Game Online Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja di Kota Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 125-133.
- Rahmawati, D. widya, Maulia, D., & Setianingsih, E. S. (2023). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Dalam Penggunaan Gawai Pada Siswa SMK Negeri X. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 125-131. <https://doi.org/10.24905/jcose.v5i2.137>
- Sayopi, A. R., Firdaus, M., & Salam, N. E. (2022). Fenomena Game Higgs Domino Island Pada Kalangan Masyarakat Produktif Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 7325-7335.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vanesya, S., & Fikry, Z. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Slot dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja di Kota Padang Panjang. *Journal On Education*, 05(04), 14501-14509.
- Viransi, P., Dharmayana, I. W., & Sholihah, A. (2021). Peran Kontrol Diri Dan Aktivitas Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Siswa MAN Bengkulu Utara. *TRIADIK*, 19(2), 34-39. <https://doi.org/10.33369/triadik.v19i2.16458>
- Widoyanti, D. R. (2022). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perkembangan Perilaku dan Emosional Anak di MI Tarbiyatul Huda Malang*. Thesis. Universitas Islam Malang.