

PENGARUH EDUKASI TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM MENCEGAH INTERNET GAMING DISORDER DI STIKES MUHAMMADIYAH MANADO

Nur Bila Ramadiyah Wartabone*¹, Sri Wahyuni *², Helly Katuuk*³

1. Mahasiswa prodi Ners Fakultas Keperawatan Universitas Muhammadiyah Manado

2,3 Dosen Fakultas Keperawatan Universitas Muhammadiyah Manado

Program Studi Ners
Muhammadiyah Manado, Indonesia

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin memberikan kemudahan dan manfaat bagi setiap orang, salah satunya adalah *game online*. Dikalangan remaja *game online* sangat digandrungi, karena *game online* menjadi media hiburan diwaktu luang, biasanya para remaja akan menghabiskan waktu sekitar 3 hingga 4 jam. (Amanda, 2016). Saat ini, *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan remaja yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Selain digunakan sebagai alat komunikasi, *gadget* lebih sering digunakan untuk kegiatan *online*, salah satunya bermain *game online*. Jika dibiarkan maka generasi yang tumbuh akan cenderung menjadi generasi yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap teknologi. Baik itu *tv*, *computer* atau *smartphone*. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan mereka yang memiliki ketergantungan terhadap Alkohol. Paparan layar *smartphone* atau *computer* secara berlebih dapat menstimulus pelepasan hormon *dopamine* yang berlebih dimana hal ini sangat berperan dalam pembentukan perilaku ketergantungan maupun kecanduan. (Marcella A, 2012)

Seorang remaja yang sudah kecanduan *game online*, bisa dipastikan waktu mereka banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga tidak memiliki waktu yang cukup untuk melakukan hal lain. Hal tersebut jika dibiarkan seiring waktu bisa mempengaruhi kepribadian serta perilaku remaja. Seorang remaja yang kecanduannya dapat melakukan apapun agar bisa bermain *game*, diantaranya mereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas mengerjakan

tugas sekolah, hanya untuk dapat bermain sepuasnya. Sikap tersebut membuat mayoritas orang tua khawatir akan perkembangan remaja kedepannya, dikarenakan oleh sikap cuek akan pendidikan, kesehatan, ataupun kehidupan sosial. Remaja yang telah kecanduan akan tidak memperdulikan lingkungan sekitar, baik itu menyangkut diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. (Rahmat, 2013:33)

Pada awal 2018, World Health Organization memasukkan kecanduan bermain *game* ke dalam *draft* "kamus penyakit" yang mengkategorikan bermain *game* sebagai penyakit mental. Kini *draft* tersebut telah disahkan dan kecanduan bermain *game* resmi menjadi salah satu masalah kesehatan di dunia. *Internet Gaming disorder* adalah pola perilaku yang tidak dapat mengendalikan keinginan untuk bermain *game online* yang berimbas kepada terganggunya aktivitas. Kondisi ini sudah digolongkan kedalam klasifikasi penyakit internasional keluaran terbaru (ICD-11). *Video Games* dan *online game* semakin digandrungi oleh setiap kalangan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin mendukung kegiatan ini. Tanpa kenal batasan usia, *game* disukai oleh berbagai kalangan, baik anak-anak remaja, maupun orang dewasa.

WHO memasukkan kecanduan *game* sebagai salah satu kategori penyakit paling umum yang terjadi di dunia. WHO menyebut kecanduan bermain *game* sebagai "*Gaming Disorder*" yang memperlihatkan perilaku menyimpang dari para penderitanya. *Gaming disorder* oleh WHO digambarkan sebagai perilaku bermain *game* yang tidak dapat

dikendalikan (gigih dan berulang), sehingga mengesampingkan aktivitas lainnya. *Gaming Disorder* ini juga diartikan sebagai perilaku yang tidak terkontrol, di mana seseorang kesulitan hingga tidak mampu untuk berhenti bermain game meskipun hal tersebut bisa berdampak negatif terhadap kehidupan juga kesehatan. *World Health Organization* menyebutkan beberapa contoh kasus yang menguatkan keyakinan mereka bahwa kecanduan *game* merupakan perilaku yang menyimpang dan termasuk dalam gangguan mental. Beberapa kasus itu di antaranya adalah dua remaja bunuh diri setelah pemerintah India melarang masyarakatnya bermain *game* *PUBG*, gadis berusia sembilan tahun yang harus dikirim ke rehabilitasi setelah menghabiskan 10 jam untuk bermain *Fortnite* dan 200 kasus perceraian yang disebabkan oleh bermain *game*. Tak hanya itu, sebuah laporan dari *Nikkei* pun mengatakan bahwa di Jepang, ada sebanyak 930.000 siswa sekolah yang terkena dampak kecanduan bermain *game*. Angka ini mengalami kenaikan sebanyak dua kali lipat dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. (*Kompas.com*, 2019)

Decision Lab dan *Mobile Marketing Association* yang melakukan studi terkait *game* di Indonesia memaparkan bahwa jumlah *gamer mobile* di Tanah Air mencapai 60 juta. Dan jumlah ini diperkirakan akan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* yang melakukan studi terkait *game* di Indonesia menyebutkan, jumlah *gamer mobile* di Indonesia pada tahun 2019 telah mencapai angka 60 juta. Diperkirakan, jumlah tersebut akan bertambah menjadi 100 juta pada akhir tahun 2020.

Hal tersebut disebabkan distribusi *game* yang kini tersedia dalam berbagai *Platform* (*PC*, *Smartphone*, *Console*). Dengan demikian, berbagai *game* dapat diakses secara mudah oleh para *gamer*. Bermain *game* bahkan telah menjadi aktivitas yang rutin dilakukan oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Hasil studi bahkan menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game* (25%). Mereka rata-rata bermain *game* dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna *smartphone* yaitu *social media* (17%), *streaming video* (12%), *browsing internet* (10%), hingga *online shop* (7%).

Faktor motivasi merupakan dorongan bagi seseorang untuk terus bermain *game* online. Menurut King dkk, dorongan seseorang bermain *game* secara berlebih terdiri dari 3 hal yakni dorongan untuk mendapat keuntungan secara finansial (*wealth*), dorongan agar memperoleh prestasi (*achievement*), dan dorongan karena rasa tidak pernah cukup (*inadequacy*) (King, Herd, & Delfabbro, 2018). Seiring perkembangan *game*, banyak pengaruh yang dapat dirasakan oleh para *gamer*. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para *gamer* yaitu semakin tingginya

resiko bahkan sampai terjadinya kasus kecanduan dalam bermain *game*. Munculnya *game* dengan berbagai *Genre* telah lama disinyalir dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap perkembangan kepribadian remaja. Remaja yang gemar bermain *game* cenderung berperilaku kompulsif, agresif, tidak peduli pada lingkungan sosial sekitarnya. Selain itu dapat juga timbul masalah psikologis, berupa depresi, kurangnya rasa percaya diri, tingkat *stress* yang tinggi, muncul kecemasan secara berlebihan hingga terlibat tindakan kejahatan. Pada tingkat yang fatal, hal ini dapat membahayakan nyawa. Pernah ada kasus remaja yang bunuh diri hanya karena koneksi *internet*nya diputus.

berdasarkan wawancara terbuka yang dilakukan penulis terhadap sejumlah mahasiswa semester 4 STIKES Muhammadiyah Manado yang bermain *game online* diperoleh hasil bahwa mereka yang memilih untuk tidak belajar menjelang ujian demi menuntaskan permainan yang dirasa menggantung bila ditinggalkan, begitu juga dengan teman mereka yang merupakan sesama pemain *game online*. Terdapat juga mahasiswa yang tidak mengerjakan tugas perkuliahannya atau mengerjakan di akhir batas pengumpulan karena terlalu asyik bermain *game online*. Masih dari wawancara yang sama, diperoleh informasi bahwa mereka dan teman-temannya yang bermain *game online* memilih tidur larut malam bahkan tidur pagi hari hanya untuk bermain *game*. Hal ini dikarenakan kondisi jaringan *provider* yang mereka gunakan atau beberapa misi pada *game online* yang mereka mainkan akan lebih mudah diselesaikan pada saat malam atau dini hari. Sehingga menyebabkan mereka terlambat masuk atau tertidur di kelas. Tentunya hal ini memberikan dampak terhadap nilai akademis yang nantinya mereka peroleh. Terbukti dari wawancara yang dilakukan, diperoleh bahwa nilai akademis cenderung turun setelah mahasiswa bermain *game online* secara berlebih. Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa terdapat mahasiswa STIKES Muhammadiyah Manado yang bermain *game online* dan tidak melaksanakan tugasnya sebagai seorang Mahasiswa.

Karena *internet gaming disorder* merupakan suatu kondisi kelainan yang baru ditetapkan, tahapan perawatannya belum dapat dijelaskan secara jelas. Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan dalam mencegah hal ini yakni *Attention switching*, *Dissuasion*, *Education*, *Parental monitoring*, *Resource restriction*. Dalam hal edukasi yang mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang (Xu et al., 2012). Sebagai lawan dari *dissuasion* yang merupakan upaya aktif melawan pada ranah kognitif seseorang, edukasi sebagian besar ditujukan untuk membangun dasar kognitif yang baik serta bisa dikelola secara mandiri (Xu et al., 2012). Artinya,

individu harus aktif dalam memastikan dirinya terhindar dari kecanduan *game online* (misalnya, dengan membaca artikel atau melihat tayangan berita

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara *random* dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian *one group pre test and post test design* ini diukur dengan menggunakan *pre test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Keperawatan semester 4 STIKes Muhammadiyah Manado sejumlah 96 orang.

Untuk jumlah sample sendiri digunakan hukum jumlah sample untuk uji T *test* dimana jumlah sampel berjumlah 30 orang

HASIL

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur pada mahasiswa keperawatan semester IV STIKES Muhammadiyah Manado (n = 17)

Umur	Frekuensi	
	Sampel (n)	Persentasi (%)
17-20 Tahun	13	76,5
21-24 Tahun	4	23,5
Jumlah	17	100.0

Sumber : Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional

tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin pada mahasiswa keperawatan semester IV STIKES Muhammadiyah Manado (n = 17)

Jenis Kelamin	Frekuensi	
	Sampel (n)	Persentasi (%)
Laki-Laki	17	100.0
Perempuan	0	0
Jumlah	17	100.0

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan device gaming yang digunakan pada mahasiswa keperawatan semester IV STIKES Muhammadiyah Manado (n = 17)

Device	Frekuensi	
	Sampel (n)	Persentasi (%)
Mobile (Smartphone)	14	82,4
PC (Processor)	2	11,8
Console (Playstation, Xbox, Switch)	1	5,9

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan *genre game* pada mahasiswa keperawatan semester IV STIKES Muhammadiyah Manado (n = 17)

Genre	Frekuensi	
	Sampel (n)	Persentasi (%)
FPS (<i>First person shooter</i>)	3	17.6
<i>Battle Royale</i>	4	23.5
MOBA (<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>)	7	41.2
MMORPG (<i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i>)	1	5,9
RTS (<i>Real Time Strategy</i>)	2	11.8
Jumlah	17	100.0

Sumber : Data Primer, 2020

Tabel 5.5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan durasi waktu bermain game pada mahasiswa keperawatan semester 4 STIKES Muhammadiyah Manado (n = 17)

Durasi	Frekuensi	
	Sampel (n)	Persentasi (%)
<1 Jam	3	17,6
>1 Jam	14	82,4
Jumlah	17	100.0

Sumber : Data Primer, 2020

ANALISA UNIVARIAT

Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Responden Sebelum Diberi Edukasi Tentang *Internet Gaming Disorder*

Sebelum pemberian edukasi	Frekuensi	
	Sample (n)	Persentase
Baik	1	5,9
Kurang Baik	16	94,1
jumlah	17	100.0

Sumber : Data Primer, 2020

Tabel 5.7 Distribusi Frekuensi Responden Setelah Diberi Edukasi Tentang *Internet Gaming Disorder*

Sebelum pemberian edukasi	Frekuensi	
	Sample (n)	Persentase
Baik	15	88,2
Kurang Baik	2	11,8
jumlah	17	100.0

Sumber : Data Primer, 2020

ANALISA BIVARIAT

Tabel 5.8 Analisis pengaruh edukasi terhadap perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* Pre-Post Test menggunakan uji *Paired T-Test*.

Kategori	Perilaku saat Pre Test	Perilaku saat Post Test	ρ Value
Baik	1	15	0,000
Kurang Baik	16	2	

Sumber : Data Primer, 2020

PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki judul pengaruh edukasi terhadap perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* di STIKES Muhammadiyah Manado, yang dilakukan pada tanggal 27 Juli - 11 Agustus 2020 dengan tujuan untuk melihat dan mengetahui sejauh mana pengaruh edukasi terhadap perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* di STIKES Muhammadiyah Manado. Edukasi diberikan kepada mahasiswa keperawatan semester 4 yang memenuhi kriteria responden agar memiliki pengetahuan maupun perilaku pencegahan *internet gaming disorder* yang lebih baik.

Penelitian ini menggunakan metode *Quasy Experiment* dengan pendekatan *One Group Pre-Post Test Design* yaitu melakukan pengukuran diawal sebanyak satu kali (*Pre Test*) sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*) yang dalam hal ini adalah edukasi kemudian setelah diberi *treatment* dilakukan pengukuran lagi sebanyak satu kali (*post-Test*). Penelitian ini menggunakan uji *Paired T-Test*, hasil yang diperoleh nilai signifikansi yakni *Asymp.sig (P-Value) = 0,000 (p<0,05)* dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan perilaku remaja pada saat sebelum dan setelah diberikan edukasi. Berdasarkan dari penelitian ini, didapati hasil terjadinya peningkatan perilaku pencegahan kearah yang lebih baik pada responden setelah diberikan edukasi dibandingkan dengan perilaku responden saat belum menerima edukasi. Hal tersebut dapat diamati berdasarkan perbedaan skor *pre* dan *post test*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapati bahwa sebagian besar responden memiliki perilaku yang kurang baik dalam melakukan pencegahan *internet gaming disorder*. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai hal baik dari kurangnya informasi yang tersedia mengingat ini merupakan diagnosa yang baru diresmikan *World Health Organization* pada tahun 2018, kurangnya media yang membahas, sampai masih rendahnya tingkat kesadaran yang ada pada diri remaja itu sendiri mengenai perilaku yang beresiko memicu *internet gaming disorder*. Sehingga dalam hal ini pemberian edukasi atau pengetahuan mengenai pencegahan *internet gaming disorder* sangat penting untuk dilaksanakan.

Pemberian edukasi dapat didefinisikan sebagai sebuah tindakan dalam menyampaikan pesan kesehatan yang memiliki tujuan untuk memperoleh atau meningkatkan pengetahuan kearah yang lebih baik dan agar masyarakat semakin tergerak untuk dapat meningkatkan kemampuan ataupun rasa

percaya diri dalam menolong dirinya sendiri (Notoatmodjo, 2003).

Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati secara langsung, ataupun tidak dan dapat diamati oleh pihak luar (Kholid, 2015). Perilaku merupakan suatu respon atau reaksi terhadap stimulus dari pihak luar akan tetapi dalam memberikan respon sangat bergantung pada karakteristik faktor lain yang berkaitan (Azwar, 2016).

Hasil penelitian ini didapati hasil berdasarkan umur menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) menunjukkan bahwa dari 17 responden, usia yang paling banyak memiliki aktivitas gaming adalah berkisar di usia 17-20 tahun, Usia merupakan salah satu faktor yang erat kaitannya dengan cara seseorang berperilaku (Suryabrata, 2018).

Karakteristik responden yang didapati pada penelitian ini berdasarkan jenis kelamin adalah keseluruhan dari berjenis kelamin laki-laki. Berdasarkan (DSM-5, 2013) menyatakan bahwa remaja laki-laki mempunyai faktor risiko yang paling tinggi untuk mengalami internet gaming disorder, akan tetapi sampai saat ini, hal tersebut masih dalam tahap penelitian yang lebih lanjut.

Karakteristik responden dari penelitian ini berdasarkan dari *device* yang digunakan untuk melakukan aktivitas *gaming* yang paling tinggi adalah *mobile* (*Smartphone*). Dikutip dari Selular.id, berdasarkan survey yang dilakukan oleh Garena pada tahun 2019 Indonesia menempati urutan ke 17 global dengan jumlah *mobile gamer* terbanyak. Pada tahun yang sama, laman *Newzoo* membuat *list Global Games Market Report* yang hasilnya selalu diperbaharui tiap tahun yang hasilnya didasari oleh kombinasi dari konsumen, data transaksi, data sensus, dan laporan sebuah perusahaan. Dari 25 negara yang masuk ke dalam daftar tersebut, Indonesia menempati posisi ke 17 dari 25 negara per Januari 2019 dengan total pengeluaran berkisar US\$1 miliar (*idntimes*, 2019) . setahun sebelumnya pada tahun 2018, *Decision Lab* dan *mobile marketing Association* melakukan studi terkait *game* di Indonesia memaparkan bahwa jumlah *gamer mobile* pada tahun 2018 mencapai angka 60 juta jiwa.

Karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan dari *genre game* yang dimainkan, diperoleh hasil bahwa *game* dengan *genre MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan *genre* yang paling banyak dimainkan. Dikutip dari Hybrid.co.id, berdasarkan survey yang dilakukan selama kurun waktu 10 tahun, *game* dengan *genre MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan *game* yang paling banyak digandrungi dan dimainkan. selain itu, menurut (*Duniagames.Co.Id*, 2020) berdasarkan dari survey yang dilakukan, dari 5 *genre game* yang populer pada

tahun 2020 *genre MOBA* (*multiplayer online battle arena*) menempati posisi pertama dan disusul FPS (*First Person Shooter*), *Battle Royale*, RPG (*Role Play Game*) dan *Survival*.

Perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* sebelum diberi edukasi sebagian besar berada dalam kategori kurang baik dikarenakan masih kurangnya informasi yang tersedia serta masih sedikitnya media yang membahas mengenai *mental disorder* ini . hanya sedikit responden yang tergolong dalam kategori baik karena sudah pernah membaca ataupun mengetahui mengenai perilaku *internet gaming disorder* melalui beberapa media seperti *social media* maupun melalui berita yang disiarkan di televisi. Setelah diberikan edukasi terjadi perubahan pada sebagian besar responden. Hanya tersisa sedikit responden dengan kategori yang kurang baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman serta sikap responden yang kurang mau menerima edukasi yang diberikan. Ini ditandai dengan banyaknya sanggahan pendapat yang menggambarkan penyangkalan terhadap *mental disorder* ini dengan beranggapan bahwa hal ini merupakan hal biasa dan terkesan hanya melebih-lebihkan situasi pada saat edukasi diberikan. Sehingga setelah diberikan edukasi tidak terdapat perubahan yang ditemukan. 4 tahun sebelumnya (*Rahayu dkk*, 2015) telah melakukan sebuah penelitian mengenai hubungan antara pengetahuan, sikap dan perilaku. Didapati hasil bahwa semakin bagus pengetahuan seseorang, maka sikap dan perilaku seseorang dalam menanggapi sesuatu akan semakin membaik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan berperan aktif dalam pembentukan sikap dan perilaku seseorang.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa edukasi memiliki pengaruh yang berarti terhadap perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder*.

KESIMPULAN

1. Perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* sebelum diberikan edukasi sebagian besar berada dalam kategori kurang baik.
2. Perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* setelah diberikan edukasi sebagian besar memiliki perilaku dengan kategori baik
3. Terdapat pengaruh edukasi terhadap perilaku remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* di STIKES Muhammadiyah Manado.

SARAN

1. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta lebih menambah kemampuan peneliti dalam mengedukasi pihak sekitar mengenai pencegahan *internet gaming disorder*.

2. Bagi Responden

Diharapkan agar penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi dan serta dapat meningkatkan kesadaran remaja dalam mengontrol aktivitas *gaming* yang dijalani sehingga dapat memperkecil resiko terjadinya *internet gaming disorder*

3. Bagi Tempat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu STIKES Muhammadiyah Manado untuk memberikan edukasi kepada remaja dalam mencegah *internet gaming disorder* juga dapat dijadikan sebagai bahan bacaan maupun pembelajaran bagi mahasiswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi bagi peneliti selanjutnya dalam melanjutkan atau melakukan penelitian terkait *internet gaming disorder* dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul, A. A. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Alkatiri, N. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Madya Di Surabaya. *Jurnal Psikologi*, 22.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 294.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington: American Psychiatric.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian by prof Suharsimi Arikunto*. Jakarta: Rineka Medika.
- Azwar, S. (2016). *Sikap dan Perilaku*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cheng, C., Cheung, M., & Wang, H.-y. (2018, November). Multinational Comparison of Internet Gaming Disorder and Psychosocial Problem versus Well-being: Meta Analysis of 20 Countries. *Computers in Human Behavior*, 88 , 153-167.
- Culia Rahayu, Sri Widiati, Niken Widyanti. (2015). Hubungan antara Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku terhadap Pemeliharaan Kebersihan Gigi dan Mulut dengan Status Kesehatan Periodontal Pra Lansia di Posbindu Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keperawatan*.
- Debra A. Bekerian, Mary Burleson, Sasha R Sioni. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, 15.
- DG Dunia Games (2019, 03 desember). [OPINI] Inilah 5 Genre Game yang Bakal Populer di Tahun 2020!. Diakses pada 28 agustus 2020 dari <https://duniagames.co.id/discover/article/opini-inilah-genre-game-yang-bakal-populer-di-tahun-2020>
- Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- IDN Times (2019, 19 februari). 25 Negara dengan Gamers Terbanyak Sedunia, Indonesia Nomor Berapa Ya?. Diakses pada 28 agustus 2020 dari <https://www.idntimes.com/tech/games/lutfi-a-afifah/25-negara-dengan-jumlah-penggila-game-terbanyak-di-dunia-c1c2/18>
- Istijanto. (2016). *Aplikasi Praktik Riset Pemasaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Jakarta Post 2017. "Indonesia gaming industry has great economic potential: Industry group". The Jakarta Post. Diakses pada 3 mei 2020
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Kholid, A. (2015). *Promosi Kesehatan dengan Pendekatan Teori Perilaku*. Jakarta: Rajawali Pers.
- King, D., & Delfabbro, P. (2019). Prevention and Harm Reduction for IGD. In D. L. King, & P. H. Delfabbro, *Internet Gaming Disorder* (pp. 201-241). London: Academic Press.
- King, D., Herd, M., & Delfabbro, P. (2018). Motivational Components of Tolerance in Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 78 , 133-141
- Kriyantono, R. (2010). *Teknik Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Marcella, D. M. (2012). *Audiovisual Translation Through a Gender Lens*. Amsterdam: Rodopi.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Medika.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2005). *Promosi kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2012). *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Jurnal Kesehatan : Amanah Prodi Ners Universitas Muhammadiyah Manado

- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pradana, Y. I. (2015). Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 34.
- Priyoto. (2014). *Teori sikap dan perilaku dalam kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Rahmat, S. (2013). *Perilaku Pecandu Game*. Jakarta: Intan Persada Pers.
- Ramadhan, M. P. (2013). Hubungan Antara Penerimaan Perkembangan Fisik Dengan Kematangan Emosi Pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi*, 11-18.
- Ramadhan E. D. C. 2019. Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya. [Skripsi]. Surabaya (Id) : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- SELULAR.ID (2019, 16 juli). Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak. Diakses pada 28 agustus 2020 dari <https://selular.id/2019/07/garena-indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak>
- Skinner, B. (2014). *Ilmu Pengetahuan dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah*. Tulungagung: CV Alfabeta.
- World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Online Q & A, January 2018. <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- World Health Organization. (22 Juni 2018). “6C51 Gaming Disorder”. ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. Diakses pada 3 mei 2022