



VOLUME 1, NO. 1, APRIL 2021

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL BIMBINGAN DAN KONSELING

"Pengembangan Profesional Guru Bimbingan dan Konseling
Dalam Pendidikan Berbasis Teknologi"

2021

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL BIMBINGAN DAN KONSELING
VOLUME 1, NO. 1, APRIL 2021



PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
(IKIP) SILIWANGI
2021



FAKULTAS
ILMU
PENDIDIKAN

VOLUME 1, NO. 1, APRIL 2021

P-ISSN : 2776-0871

KATA PENGANTAR

Menghadapi tantangan yang besar era revolusi industri 4.0 ini, maka pendidikan dituntut untuk berubah karena kita hanya disuguhkan dua pilihan yaitu berubah atau mati. Termasuk pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal dengan sistem siber (*cyber system*) dan mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinyu tanpa batas ruang dan waktu. Untuk menjawab tantangan pelaksanaan globalisasi dan perkembangan 4.0, prodi Bimbingan dan Konseling IKIP

Siliwangi sebagai salah satu prodi yang memiliki gairah untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, maka perlu adanya bahasan dan diskusi terkait profesionalitas sebagai guru bimbingan dan konseling dalam dunia pendidikan berbasis teknologi.

Naskah ini disusun sebagai *output* dalam seminar nasional tentang kumpulan-kumpulan karya ilmiah yang dibuat untuk memberikan perspektif baru dalam sebuah kajian keilmuan terutama kajian tentang Bimbingan dan Konseling. terselesaikannya naskah ini adalah bentuk komitmen kami sebagai panitia seminar nasional dengan bantuan para pihak-pihak yang berkompeten dalam bidangnya, terutama dalam penyusunan dan penyeleksian karya tulis ilmiah.

Terbitan pada nomor ini merupakan informasi hasil penelitian dari dosen dan guru BK yang disesuaikan dengan prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling dengan Tema **“Pengembangan Profesional Guru Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan Berbasis Teknologi”**

Semoga dari beberapa artikel ini dapat menjadi referensi dan tolak ukur penulisan karya ilmiah maupun dasar materi dalam pembelajaran bimbingan dan konseling, sehingga kajian keilmuan ini dapat terus berkembang dan menjawab pertanyaan yang terdapat di lingkungan masyarakat.

Redaksi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
Peran Teknologi Informasi Bimbingan Konseling Dalam Aspek Pribadi-Sosial, Belajar, Dan Karier	1-9
Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi Menggunakan Media Digital Tiktok Dan Podcast	10-14
Kemampuan Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Memanfaatkan Teknologi Untuk Layanan Informasi Berbasis Internet Di Sekolah	15-22
Peran Teknologi Informasi Dalam Mengubah Perspektif Negatif Siswa Terhadap Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah	23-30
Keprofesionalan Guru Bk Dalam Melakukan Konseling Berbasis Teknologi	31-38
Kekurangan Dan Kelebihan Bimbingan Konseling Dalam Media Instagram	39-45
Pengembangan Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Dengan Menciptakan Media Berbasis Teknologi Informasi	46-51
Pengembangan Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Instagram Untuk Meningkatkan Profesional Guru Bimbingan Dan Konseling	52-58
Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendampingan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Online	59-65
Urgensi Pelayanan Informasi Dalam Bimbingan Dan Konseling Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Global	66-72
Layanan Bimbingan Konseling Dalam Pendidikan Berbasis Teknologi Melalui Zoom Selama Masa Pandemi Covid-19	73-83
Keprofesionalan Guru Bimbingan Dan Konseling Pada Masa Pandemi Berbasis Internet	84-91

Layanan Bimbingan Dan Konseling Melalui Telepon Di Masa Pandemi	92-112
Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Hypermedia	113-128
Antusiasme Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meminimalisir Kelemahan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran.....	129-136
Inovasi Pelayanan Bimbingan Konseling Di Sekolah	137-147
Digitalisasi Layanan Konseling (Mengimplementasikan Pelayanan Konseling Individual Dalam Bentuk Sistem Informasi)	148-156
Keterampilan Berpikir Kreatif: Telaah Berdasarkan Karakteristik Kepribadian Kreatif	157-165
Konseling Online Pada Masa Pandemi Covid-19.....	166-173
Konseling Forgiveness Terhadap Self Esteem Siswa Yang Mengalami Kekerasan Psikologis Guru.....	174-182
Optimalisasi Bimbingan Karier Menggunakan Media “Ber-Ingin” Untuk Mengembangkan Pengambilan Keputusan Karier.....	183-191
Teknologi Digital Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Ditinjau Dari Studi Kebutuhan.....	192-196
Peran Teknologi Informasi Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling.....	197-205
Strategi Layanan Bk Di Sekolah Terhadap Peserta Didik Di Era Revolusi Industri 4.0	206-211
Penggunaan Aplikasi Lucky Wheel Sebagai Alternatif Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling.....	212-215
Permainan Ular Tangga Sebagai Media Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling	216-220
Cyber Counseling Solusi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Masa Pandemi Covid-19.....	221-226
Innovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Masa Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19	227-235

Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Need Assesment Bimbingan Dan Konseling.....	236-243
Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Komunikasi Interpersonal.....	244-250
Upaya Mengembangkan Konsep Diri Melalui Teknik Diskusi.....	251-261
Pengembangan Layanan Informasi Karier Berbasis Teacher Advisor Program (Tap) Di Masa Pandemi Covid-19	262-270
Konseling Multikultural Dalam Mengembangkan Sikap Toleransi	271-279
Penggunaan Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Online Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru BK.....	280-286
Keefektifan Penggunaan Aplikasi Online dalam Kegiatan BDR Mahasiswa	287-292
Peran Orang Tua dalam Mengatasi Adiksi Game Online pada Remaja dimasa Pandemi Covid-19	293-299
Implementasi Permainan Tradisional Dalam Layanan Klasikal	300-306

LEMBAR REDAKSI
PROSIDING SEMINAR NASIONAL BIMBINGAN & KONSELING

Alamat Redaksi
Prodi Bimbingan & Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi
Alamat: Jl. Terusan Jend. Sudirman, Baros, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40521

Penanggung Jawab : Ardian Renata Manuardi, M.Pd

Reviewer : Tuti Alawiyah, S.Psi., M.Pd
Wiwin Yuliani, M.Pd
Riesa Rahmawati Siddik. M.Pd
Willya Novianti. M.Pd

Editor : Tita Rosita., S.Psi., M.Pd
Alvian Agung Nurhaqi, M.Pd

Staf IT : Zaqiah Lailatul Farihah, M.Pd

PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DIMASA PANDEMI COVID-19

Devy Sekar Ayu Ningrum

devysekar@ikipsiliwangi.ac.id

IKIP Siliwangi

Abstract

The sophistication of technology in this modern era is very useful and to access it is very easy. One of the features provided is an entertainment feature in the form of online games. During the Covid-19 pandemic, online games have become entertainment that is very popular and played by all groups, including teenagers. Many online games are played excessively and are used as a place to escape from the boring reality of life during a pandemic, causing addiction. The author aims to systematically identify the impact of online game addiction and prevention efforts that can be done by parents in online game addiction problems using descriptive-analytical literature study research methods. With this article, we can find out what impacts will be caused by online game addiction, which includes five aspects, including health aspects, psychological aspects, academic aspects, social aspects, and financial aspects.

Keywords : *online games, youth, addiction, parenting, covid-19 pandemic*

Abstrak

Kecanggihan teknologi di zaman yang modern ini sangat dirasakan kebermanfaatannya dan untuk mengksesnya pun sangat mudah. Salah satu fitur yang disediakan yakni fitur hiburan berupa game online. Dimasa pandemi Covid-19 game online menjadi hiburan yang sangat digemari dan dimainkan oleh semua kalangan tanpa terkecuali remaja. Game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan yang membosankan dimasa pandemi sehingga menimbulkan adiksi. Penulis bertujuan untuk mengidentifikasi secara sistematis dampak dari adiksi game online dan upaya pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam permasalahan adiksi game online menggunakan metode penelitian *study literatur* yang bersifat deskriptif-analitis. Dengan adanya artikel ini kita bisa mengetahui dampak apa saja yang akan ditimbulkan oleh adiksi game online yaitu meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Kata Kunci : *game online, remaja, adiksi, peran orang tua, pandemi covid-19*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah virus Corona (Covid-19) yang menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. WHO menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait virus. Virus corona yang menyerang sistem pernapasan ini telah mencatat lebih dari 28 juta kasus

dari 213 negara di dunai yang terinfeksi. Wabah virus ini memberikan dampak pada banyak pihak/elemen pemerintahan dan perubahan sosial di masyarakat. Kondisi ini sudah merambah pada sektor dunia pendidikan, dengan pemberlakuannya *Work From Home* dan *Study From Home* pada awal tahun 2020 lalu. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan Covid-19 di Indonesia. Dengan adanya virus covid-19 di Indonesia berdampak bagi seluruh masyarakat.

Dampak dari virus covid-19 ini dapat terjadi dalam berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata, dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan oleh pemerintah pada 18 Maret 2020 yaitu segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda dami mengurangi penyebaran corona terutama dalam bidang pendidikan. Dengan adanya pembelajaran daring/jarak jauh mengharuskan siswa menggunakan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran daring yang dilaksnakan di masa pandemi covid-19 pasti memiliki dampak negatif dan positif. Namum, dalam kenyataanya anak tidak menyukai sistem pembelajaran jarak jauh tersebut. Kegiatan pembelajaran ini dianggap tidak efektif karena banyak dari anak-anak yang tidak dapat memahami pembelajaran selama di berlakukannya pembelajaran jarak jauh. Akibatnya, banyak anak yang memilih untuk bermain game online dari pada belajar selama kegiatan belajar jarak jauh berlangsung. Game online merupakan salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati oleh semua orang saat ini terutama bagi anak-anak (Musthafa, dkk., 2015). Sehingga peran orang tua dalam hal ini sangat diperlukan untuk dapat mendidik anaknya agar memahami isi atau pesan yang terdapat pada sebuah media online yaitu game online. Salah satunya yaitu dapat memberikan pengawasan kepada anak mereka saat menggunakannya (Halawa, 2018).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode *study literatur* yang bersifat deskriptif-analitis. Menurut (Sugiono: 2009; 29) deskriptif-analitis merupakan metode yang mendeskripsikan atau menggambarkan suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan apa adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Sedangkan menurut Burhan Bungin (2008)

“metode literatur merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data rekam peristiwa”. Studi literatur yang dilakukan berupa membaca, memahami, menganalisis, dan mengkombinasikan berbagai macam jurnal baik nasional maupun internasional yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Metode ini bertujuan untuk menyajikan informasi terkait topik yang dibahas secara lebih luas dengan menganalisis materi yang telah diterbitkan serta menyajikan analisis baru yang lebih relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring berjalannya waktu di era yang modern ini, kecanggihan teknologi terus meningkat dalam menunjang kelangsungan dan kebutuhan hidup manusia. Penggunaan teknologi pun juga menjanjikan, diantaranya teknologi menjanjikan adanya perubahan, kemajuan, kemudahan, peningkatan produktivitas, kecepatan, dan popularitas. Salah satu kemajuan teknologi yang pesat dan dirasakan kemudahannya hingga saat ini yakni adanya internet yang terus dioptimalkan penggunaannya.

Ditengah kemajuan teknologi di era moderen, pandemi covid-19 datang dan memaksakan sebagian masyarakat beraktivitas dari rumah. Dengan adanya virus covid-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat dan mempengaruhi berbagai bidang di indonesia seperti sosial, ekonomi, pariwisata, dan pendidikan. Anak- anak yang dulunya belajar secara tatap muka, pada akhirnya harus melakukan pembelajaran secara jarak jauh untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. hal ini menyebabkan anak-anak mengalami permasalahan dalam belajar dan mengalami adiksi game online.

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio et al., 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas anak, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait game online (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

Upaya pencegahan yang dapat dilakukan dalam mengatasi adiksi game online mencakup 6 faktor, diantaranya *education*, *attention switching*, *dissuasion*, *parental monitoring*, *resource restriction* dan *perceived cost*

1. Pendidikan (*Education*)

Selain motivasi yang kuat dalam diri, aspek pendidikan juga diperlukan. Lingkungan pendidikan yang kondusif dan terkontrol turut mendukung pencegahan maupun mengurangi kecanduan game online. Dari sisi pendidikan, perlu ada upaya peningkatan kognitif melalui pemberian edukasi terkait bahaya kecanduan game online. Pemberian edukasi dapat berupa seminar, sosialisai, pembuatan modul, dan bentuk lainnya

2. Pengalihan Perhatian (*Attention Switching*)

Kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler di kehidupan nyata yang juga tidak kalah menyenangkan seperti berolahraga atau permainan yang dimainkan bersama secara langsung dapat membuat seseorang mengurangi durasi waktunya untuk bermain game online. Jika hal ini dilakukan secara konsisten, maka pengalihan perhatian

3. Nasihat (*Dissuasion*)

Dissuasion merupakan salah satu langkah untuk mencegah adiksi game online dengan cara memberikan intervensi berupa nasihat, argumentasi, bujukan, gertakan, atau bahkan paksaan. Untuk mencapai tujuan dalam mencegah adanya kecanduan dalam bermain game online, tentunya diperlukan kerja sama dari banyak pihak. Jika seseorang mendapatkan intervensi yang selalu mengingatkan terkait adiksi game online ditambah dengan paparan intervensi pun dilakukan secara terus-menerus dan intervensi dilakukan oleh orang yang berpengaruh (misalnya intervensi ibu kepada anaknya) akan menjadi efektif untuk menjadi salah satu langkah yang baik untuk mencegah terjadinya adiksi game online. Perubahan perilaku menjadi hal yang wajar dalam kehidupan manusia karena selama hidup, manusia senantiasa memiliki nilai atau prinsip tertentu yang tercermin dalam perilaku kesehariannya. Perilaku dapat berubah karena adanya

pengaruh lingkungan di sekitarnya melalui proses pembelajaran yang secara teoritis manusia dapat berubah sendiri atau diubah oleh orang lain ataupun lingkungan.

4. Pengawasan Orang Tua (*Parental Monitoring*)

Pengawasan dan pengaruh orang tua menjadi salah satu faktor yang penting dalam proteksi dari masalah perilaku seseorang terutama anak. Kurangnya pengawasan dapat membahayakan perilaku anaknya. Semakin baik pengawasan dan wawasan orang tua terhadap aktivitas anaknya, maka akan mengurangi resiko perilaku yang menyimpang, beresiko, dan penyalahgunaan yang mungkin dilakukan oleh anak. Begitu pun dengan adiksi game online pada anak, pengawasan orang tua menjadi salah satu langkah efektif untuk mencegah adiksi game online pada anak.

5. Pembatasan Sumber Daya (*Resource Restriction*)

Pembatasan sumber daya merupakan upaya sejauh mana seorang pemain merasa adanya batasan sumber daya dalam bermain game online meliputi uang, peralatan, dan peraturan. Seseorang mungkin saja terjerumus pada adiksi game online karena memiliki persepsi tersedianya sumber daya yang dibutuhkan misalnya biaya yang menunjang game online, gadget yang memadai, internet dan teknis lainnya. Langkah pencegahan adiksi game online yang dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor ini yaitu dengan dibuatnya batasan atau kebijakan yang mengatur terkait akses dari game online seperti orangtua yang tidak memberikan biaya kepada anaknya untuk pembelian game online, dibuatnya kebijakan di dalam rumah terkait jangka waktu yang diperbolehkan menggunakan gadget, dan peraturan yang mengikat lainnya. Peraturan atau kebijakan ini biasanya dibuat oleh orang yang lebih dewasa dan cenderung disegani.

6. Biaya yang Dibutuhkan (*Perceived Cost*)

Biaya yang dikeluarkan untuk game online juga berpengaruh pada kecenderungan untuk bermain game online. Strategi pencegahan dan pengurangan adiksi game online berfokus pada kenaikan harga game online dapat mengurangi kecenderungan untuk bermain game online. Jika biaya game online meningkat, manfaat yang dirasakan terlihat lebih rendah dibandingkan dengan biaya yang berujung pada penggunaan berkurang. Berangkat dari persepsi tersebut, jika biaya yang dirasakan dari game online akan mengurangi keinginan seseorang untuk bermain game online dan bahkan mencegah adiksi.

SIMPULAN

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing* yaitu himbauan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 yang terjadi saat ini.

Adiksi game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan

upaya pencegahan yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi adiksi game online dimasa pandemi covid-19 mencakup 6 faktor, diantaranya *education, attention switching, dissuasion, parental monitoring, resource restriction dan perceived cost*

REFERENSI

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington : American Psychiatric Publishing.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Chen, Y. C., Chen, P. S., Hwang, J. J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246– 261. doi: 10.1108/1066224 0510602672
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563– 571. doi: 10.1007/s11469-009-9202-8
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. doi: 10.3109/16066359.2011.640442
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1)
- Kusumanigrum, D. (2022). adiksi Game online: dampak dan pencegahannya. *jurnal medika hutama*, 1233-1234.

- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention. New York: Academic Press.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2014). Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 21–35. doi: 10.1007/s11469- 0139461-2
- Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. *Proceedings of DiGRA Conference*, 211–217
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). *Pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak*. *Interaksi Online*, 3(3).
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: 10. 1556/2006.4.2015.040
- Marcovitz, H. (2012). Online gaming and entertainment. San Diego, CA: Reference Point Press
- Novrialdy, E. (2022). Kecanduan Game online pada remaja: dampak dan pencegahanya. *buletin psikologi*, 150-151.
- Novrialdy E dan Atyarizal R. Online Game Addiction in Adolescent : What would school counselor do?. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 2019;7(3):97-103.
- Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. Retrieved from www.elsevier.com/locate/paid
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game mobile learning. Malang: Multimedia Edukasi
- Singgih D. Gunarsa, *Konseling dan psikoterapi*. Jakarta: Gunung Muli;2009. Titik Rahayu et al. (2019). *Teknik Menulis Review Literatur Dalam Sebuah Artikel Ilmiah*, <https://doi.org/10.31227/osf.io/z6m2y>.
- Turel Z dan Yuan Y. Online Game Addiction Among Adolescents : Motivation and Prevention Factors. *European Journal of Information Systems*. 2012;1(21):321-340.
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and covoc impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670. doi: 10.1207/s15506878jobem5004_5
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and covoc impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670. doi: 10.1207/s15506878jobem5004_5
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>.