

PENGARUH INTENSITAS DAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA

(Survei pada siswa SMA Negeri 1 Rancaekek)

Rival Andryansyah Zatnika¹, Doddy Ramdhan², Hendar Rubedo³

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI, FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN BISNIS, INTERNATIONAL WOMEN UNIVERSITY

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 2026

Revised September 2026

Accepted September 2026

Available September 2026

andryansyah.rival29@gmail.com¹

m.doddypana@gmail.com²

hendar@iwu.ac.id³

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Cahaya Ilmu Bangsa Institute

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan media digital di kalangan remaja menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan utama yang kerap menyita waktu dan perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas dan durasi bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Rancaekek, baik secara parsial maupun simultan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksplanatori melalui metode survei. Data primer diperoleh dari penyebaran kuesioner berskala Likert kepada 86 responden siswa kelas X, XI, dan XII yang dipilih menggunakan teknik Stratified Random Sampling. Analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 26 melalui uji regresi linear berganda, uji t (parsial), serta uji F (simultan) setelah memenuhi prasyarat uji validitas, reliabilitas, dan asumsi klasik. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa intensitas bermain game online siswa berada pada kategori sedang, durasi bermain berada pada kategori rendah, sementara tingkat konsentrasi belajar siswa tergolong tinggi. Secara parsial, intensitas

bermain game online tidak berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar ($p = 0,496$). Sebaliknya, durasi bermain game online terbukti berpengaruh negatif dan signifikan secara parsial terhadap konsentrasi belajar siswa ($p = 0,002$). Secara simultan, intensitas dan durasi bermain game online berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa ($p = 0,001$) dengan kontribusi pengaruh sebesar 16,1%, sedangkan 83,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Temuan ini menegaskan bahwa lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain game (durasi), bukan seberapa sering siswa bermain (intensitas), yang menjadi faktor penentu utama terhadap penurunan konsentrasi belajar siswa.

Kata Kunci: Game Online, Intensitas Bermain Game Online, Durasi Bermain Game Online, Konsentrasi Belajar, Siswa SMA

ABSTRACT

The rapid development of digital media among teenagers makes online games one of the main forms of entertainment that often take up students' time and attention. This study aims to analyze the influence of the intensity and duration of playing online games on student learning concentration at SMA Negeri 1 Rancaekek, both partially and simultaneously. The research approach used is quantitative explanatory through survey methods. Primary data was obtained from the distribution of a Likert scale questionnaire to 86 respondents of students in grades X, XI, and XII who were selected using the Stratified Random Sampling technique. Data analysis was done using SPSS version 26 through multiple linear regression tests, t-tests (partial), and F tests

(simultaneous) after meeting the prerequisites for validity, reliability, and classical assumptions tests. The results of the descriptive analysis showed that the intensity of playing online games was in the medium category, the duration of play was in the low category, while the level of student learning concentration was relatively high. Partially, the intensity of playing online games had no significant effect on learning concentration ($Sp = 0.496\$$). In contrast, the duration of playing online games was shown to have a negative and partially significant effect on student learning concentration ($Sp = 0.002\$$). Simultaneously, the intensity and duration of playing online games had a significant effect on student learning concentration ($Sp = 0.001\$$) with an influence contribution of 16.1%, while the remaining 83.9% were influenced by other factors outside this study. These findings confirm that the length of time spent playing games (duration), not how often students play (intensity), is the main determining factor for the decline in student learning concentration.

Keywords: Online Games, Online Game Playing Intensity, Online Game Playing Duration, Study Concentration, High School Students

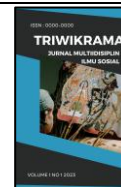
1. PENDAHULUAN

Pesatnya Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa transformasi yang sangat signifikan terhadap struktur kehidupan masyarakat, khususnya kalangan remaja yang berada dalam fase pencarian jati diri dan konsumsi media yang tinggi. Internet dan gawai (*smartphone*) tidak lagi sekadar diposisikan sebagai instrumen pencarian informasi akademik, melainkan telah bergeser menjadi ekosistem hiburan utama, di mana *game online* (gim daring) menjadi salah satu media yang paling mendominasi waktu luang pelajar. Berbagai daya tarik yang ditawarkan oleh gim daring modern—mulai dari sistem kompetisi yang menantang, pencapaian level, hingga fitur interaksi sosial secara *real-time*—membuat remaja, termasuk siswa sekolah menengah, betah menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkannya tanpa mengenal batasan waktu dan tempat.

Secara empiris, kebiasaan bermain *game online* di kalangan remaja Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang masif. Berdasarkan data GoodStats (2024), *Mobile Legends* menduduki posisi sebagai *game online* paling populer di Indonesia dengan tingkat dimainkan oleh 78,74% responden. Selaras dengan temuan tersebut, laporan dari Jurnal KEPO (2024) mengungkapkan bahwa sekitar 55% remaja pada rentang usia 10 hingga 18 tahun secara aktif memainkan *game online* dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini memicu kekhawatiran teoretis maupun praktis di bidang pendidikan dan psikologi komunikasi. Di satu sisi, berdasarkan *Uses and Gratifications Theory* (Katz et al., 1973), individu menggunakan media secara aktif untuk memenuhi kebutuhan psikologis seperti rekreasi dan pelepasan stres. Namun di sisi lain, apabila aktivitas tersebut tidak dikendalikan dengan baik, paparan media digital berlebih berpotensi menjadi faktor eksternal yang mengganggu konsentrasi belajar siswa di sekolah, sebagaimana dijelaskan dalam *Media Effects Theory* (McQuail, 2010).

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh temuan pra-survei yang dilakukan peneliti terhadap 30 siswa di SMA Negeri 1 Rancaekek. Hasil pra-survei memperlihatkan bahwa 36,7% siswa masih rutin bermain *game online* setiap hari, 26,7% siswa mengaku kerap bermain hingga larut malam, dan sebanyak 46,7% siswa menyatakan belum mampu menjaga konsentrasi secara optimal selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Meskipun capaian nilai akademik rata-rata siswa di sekolah tersebut secara administratif berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), fenomena di lapangan mengindikasikan adanya hambatan psikologis berupa penurunan rentang perhatian (*attention span*) dan kelelahan kognitif yang dialami sebagian siswa akibat kebiasaan bermain gim.

Telaah terhadap literatur terdahulu menunjukkan bahwa sejumlah peneliti telah mengkaji hubungan antara aktivitas bermain gim dan aspek akademik. Muflih dan Santosa (2023) menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat menurunkan konsentrasi



belajar pada siswa sekolah dasar. Temuan serupa diungkapkan oleh Kundera dkk. (2025) serta Yunas dkk. (2023) yang mengonfirmasi adanya keterkaitan antara aktivitas bermain gim dengan hasil dan konsentrasi belajar siswa di tingkat SMP. Pada level internasional, Zhao et al. (2024) melalui pendekatan neurosaintifik menemukan bahwa remaja dengan gangguan bermain gim (*Internet Gaming Disorder*) mengalami penurunan fungsi perhatian dan kontrol kognitif.

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang jelas. Sebagian besar riset terdahulu cenderung meneliti variabel secara terpisah (hanya fokus pada intensitas atau adiksi semata), dilakukan pada jenjang pendidikan dasar atau menengah pertama (SD/SMP), serta jarang yang menguji secara simultan peran spesifik antara frekuensi/keterlibatan (*intensitas*) dan alokasi waktu (*durasi*) terhadap konsentrasi belajar pada siswa jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya di SMA Negeri 1 Rancaekek. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengujian model regresi berganda yang membedakan secara tegas pengaruh parsial antara intensitas dan durasi bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa SMA, dengan melengkapi analisis mekanistik berbasis *Cognitive Load Theory* (Sweller, 1988). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh intensitas dan durasi bermain *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Rancaekek, baik secara parsial maupun simultan.

TINJAUAN PUSTAKA

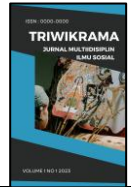
Bagian Bagian Kajian Pustaka berfungsi sebagai landasan teoretis yang mendukung penelitian dan memuat uraian mengenai teori, konsep, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka pemikiran yang relevan dengan topik penelitian. Berdasarkan tinjauan kritis terhadap literatur, kajian ini disusun secara sistematis mulai dari konsep umum hingga konsep spesifik untuk menunjukkan posisi dan kebaruan (*novelty*) penelitian.

Penelaahan dan Analisis Kritis Penelitian Terdahulu (*Research Gap*)

Telaah terhadap literatur terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar riset sebelumnya baru meneliti variabel secara terpisah atau berfokus pada tingkat kecanduan (*addiction*) dan hasil belajar secara umum, seperti kajian yang dilakukan oleh Muflih dan Santosa (2023) pada siswa sekolah dasar, serta Kundera dkk. (2025) pada siswa SMP. Selain itu, riset oleh Zhao et al. (2024) lebih menitikberatkan pada aspek *Internet Gaming Disorder* (IGD) terhadap fungsi kognitif otak. Meskipun terdapat irisan temuan bahwa aktivitas bermain game berpotensi mengganggu fokus, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) mengenai bagaimana pengaruh simultan dan parsial antara intensitas (*frequency & engagement*) dan durasi (*duration*) bermain game online secara spesifik terhadap konsentrasi belajar pada siswa jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya di SMA Negeri 1 Rancaekek. Perbedaan karakteristik demografis dan durasi paparan media inilah yang menjadi ruang kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini.

Landasan Teoretis (*Grand Theory*, *Middle Theory*, dan *Applied Theory*)

Uses and Gratifications Theory (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973) digunakan sebagai *grand theory* untuk menjelaskan bahwa siswa secara aktif memanfaatkan game online untuk memenuhi kebutuhan psikologis tertentu, seperti mencari hiburan, meredakan kejenuhan, dan berinteraksi sosial, yang berimplikasi pada tingginya frekuensi dan keterikatan bermain.



Media Effects Theory (McQuail, 2010) bertindak sebagai *middle theory* yang menerangkan bahwa paparan media digital secara berulang dapat menimbulkan efek kognitif maupun behavioral, di mana tingginya paparan media berpotensi mengubah rentang perhatian dan perilaku belajar siswa di kelas.

Cognitive Load Theory (Sweller, 1988) digunakan sebagai teori pendukung (*applied theory*) untuk menjembatani mekanisme kognitif mengapa intensitas dan durasi memberikan dampak yang berbeda. Teori ini menjelaskan bahwa kapasitas *working memory* manusia terbatas; sesi bermain game dengan durasi panjang berpotensi memunculkan *extraneous load* (beban kognitif eksternal) berupa kelelahan mental yang terbawa ke dalam kegiatan belajar, sementara intensitas tinggi yang bersifat terfragmentasi tidak selalu membebani memori kerja secara signifikan.

Teori Konsentrasi Belajar (Slameto, 2019; Muhibbin Syah, 2020) menguraikan bahwa konsentrasi adalah pemusatan perhatian pada objek belajar dengan mengesampingkan distraksi eksternal, termasuk gangguan dari penggunaan gawai dan kebiasaan bermain game.

Kerangka Konseptual dan Sintesis Logis

Keterkaitan antarvariabel diturunkan secara logis dari sintesis teoretis di atas. Intensitas bermain game online ($\$X_1\$$) dan durasi bermain game online ($\$X_2\$$) diposisikan sebagai variabel independen yang merepresentasikan bentuk paparan media digital, sedangkan konsentrasi belajar ($\$Y\$$) adalah variabel dependen. Berdasarkan *Media Effects Theory* dan *Cognitive Load Theory*, akumulasi durasi bermain yang panjang diidentifikasi sebagai faktor utama yang menggerus kapasitas kognitif siswa, yang kemudian dirumuskan dalam hipotesis penelitian dan diuji secara empiris menggunakan referensi ilmiah yang kredibel, mutakhir, serta didominasi oleh jurnal ilmiah bereputasi dalam rentang 5-10 tahun terakhir.

2. METODE

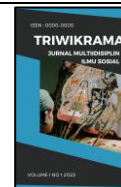
Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan *explanatory research* (penelitian eksplanatori) melalui metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 1.313 siswa. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 86 responden yang dipilih menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi kepustakaan, dan kuesioner berskala Likert. Analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 26 melalui uji instrumen (validitas dan reliabilitas), uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, koefisien determinasi ($\$R^2\$$), koefisien korelasi, serta pengujian hipotesis melalui uji t (parsial) dan uji F (simultan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, variabel Intensitas Bermain Game Online ($\$X_1\$$) berada pada kategori cukup (persentase rata-rata 51,14%), variabel Durasi Bermain Game Online ($\$X_2\$$) berada pada kategori cukup (persentase rata-rata 42,12%), dan variabel Konsentrasi Belajar Siswa ($\$Y\$$) berada pada kategori tinggi (persentase rata-rata 72,58%).

Hasil analisis regresi linear berganda menghasilkan persamaan: $\$Y = 41,711 + 0,077X_1 - 0,438X_2 + e\$$

Berdasarkan pengujian hipotesis:



Uji t (Parsial) Intensitas Bermain Game Online (X_1): Memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,496 > 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} = 0,684 < t_{\text{tabel}} = 1,989$, yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, intensitas bermain game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa secara parsial, yang dapat dijelaskan melalui *Cognitive Load Theory* di mana frekuensi bermain yang tinggi tidak serta-merta membebani *working memory* apabila sesi bermain berlangsung singkat.

Uji t (Parsial) Durasi Bermain Game Online (X_2): Memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dan $t_{\text{hitung}} = -3,186$ (nilai mutlak $> 1,989$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, durasi bermain game online terbukti berpengaruh negatif dan signifikan secara parsial terhadap konsentrasi belajar siswa, di mana setiap kenaikan durasi bermain akan menurunkan konsentrasi belajar sebesar 0,438 satuan akibat akumulasi kelelahan kognitif (*extraneous load*).

Uji F (Simultan): Memperoleh nilai $F_{\text{hitung}} = 7,973$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa secara simultan intensitas dan durasi bermain game online berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Rancaekek. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,161 menunjukkan bahwa kedua variabel independen tersebut memberikan kontribusi pengaruh sebesar 16,1% terhadap konsentrasi belajar, sedangkan 83,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, intensitas bermain game online pada siswa SMA Negeri 1 Rancaekek tergolong dalam kategori cukup, yang mencerminkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap gim daring sebagai sarana hiburan, namun belum menunjukkan indikasi pengabaian kewajiban akademik.

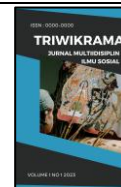
Durasi bermain game online pada siswa SMA Negeri 1 Rancaekek berada pada kategori cukup, di mana sebagian besar siswa tidak menjadikan durasi panjang sebagai kebiasaan utama, meskipun masih terdapat kecenderungan bermain melebihi waktu yang direncanakan.

Tingkat konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Rancaekek secara umum tergolong tinggi, yang ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran di kelas berlangsung.

Terdapat hubungan yang positif dan kuat antara intensitas dan durasi bermain game online pada siswa SMA Negeri 1 Rancaekek, yang berarti semakin sering siswa bermain game, semakin panjang pula durasi yang dihabiskan dalam setiap sesi permainan.

Secara parsial, intensitas bermain game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Rancaekek ($p = 0,496$), mengindikasikan bahwa frekuensi atau keseringan bermain secara terfragmentasi tidak serta-merta menurunkan fokus belajar.

Secara parsial, durasi bermain game online berpengaruh negatif dan signifikan secara nyata terhadap konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Rancaekek ($p = 0,002$), menegaskan bahwa



lamanya waktu yang dihabiskan dalam sekali sesi bermain merupakan faktor utama pemicu kelelahan kognitif (*extraneous load*) yang mengganggu fokus siswa di kelas.

Secara simultan, intensitas dan durasi bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Rancaekek ($p = 0,001$) dengan kontribusi pengaruh sebesar 16,1%, sementara 83,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini.

Saran

Bagi siswa SMA Negeri 1 Rancaekek, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa durasi bermain game online memberikan pengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk lebih bijak dalam membatasi durasi bermain game, terutama menjelang jam belajar atau saat memiliki tanggung jawab akademik yang harus diselesaikan.

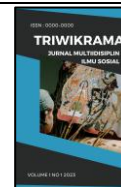
Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam merancang program edukasi literasi digital serta pengawasan yang konstruktif guna membantu siswa menyeimbangkan waktu antara aktivitas hiburan dan kegiatan akademik.

Bagi orang tua, penting untuk meningkatkan pendampingan dan pengawasan di rumah terhadap batasan durasi penggunaan gawai anak, sehingga waktu istirahat dan belajar siswa tidak terganggu oleh aktivitas bermain gim daring.

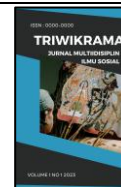
Bagi peneliti selanjutnya, mengingat variabel intensitas dan durasi dalam penelitian ini hanya mampu menjelaskan 16,1% variasi konsentrasi belajar, disarankan untuk mengkaji dan mengembangkan model penelitian dengan menambahkan variabel lain yang relevan seperti motivasi belajar, kualitas tidur, lingkungan belajar, atau menggunakan variabel moderator.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Friedl, S. (2002). *Online Game Interactivity Theory*. Georgia: Corolla Press.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (Edisi 10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: SAGE Publications.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Cetakan ke-6). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-4). Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi Pendekatan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Syah, M. (2020). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiawan, N., Sari, N. N., & Sujiah, S. (2024). Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5(2), 253-263. DOI: 10.36590/kepo.v5i2.1098
- Hilmawan, K., Suwanto, I., & Mariana, D. (2025). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Siswa SMP Negeri 16 Singkawang. *SABER: Jurnal Teknik Informatika, Sains dan Ilmu Komunikasi*, 3(4), 56-74. DOI: 10.59841/saber.v3i4.3221
- Hotmaida, L., & Doloksaribu, J. (2021). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 16(2), 55-59. DOI: 10.26874/jkkes.v16i2.172
- Jaya, R. J. (2024). Dampak Online Game Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Sidua'ori. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 24-36. DOI: 10.57094/jubikon.v4i1.1584
- Kundera, I. N., Laenggeng, A. H., Fardha, R., & Ashari, A. (2025). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(3), 2253-2261. DOI: 10.33394/bioscientist.v13i3.17682
- Lukiyana, & Wulandari, R. A. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar dengan Manajemen Waktu dan Efikasi Diri Sebagai Variabel Moderasi. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(4), 1385-1395.
- Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 7(2), 96-102. DOI: 10.31100/jurkam.v7i2.2722
- Munir, M., Husairi, & Alwan, M. (2024). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Di SDN 03 Kembang Kerang Daya. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 12-25. DOI: 10.51700/alifbata.v4i2.698



- Ningrum, E. P., & Cahyono, R. (2022). Hubungan self-control dengan intensitas bermain game online pada remaja akhir. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 693-703. DOI: 10.20473/brpkm.v2i1.36579
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143-151. DOI: 10.36769/asy.v24i2.348
- Wahyuni, E. S., Fatmawati, & Siringoringo, E. (2022). Relationship of duration and frequency of playing online games with emotional mental problems in adolescents. *Comprehensive Health Care*, 6(1), 16-23. DOI: 10.37362/jch.v6i1.680
- Wutama, I. G. A. Y., Dyatmika, G. E. P., & Ekaningtyas, N. L. D. (2023). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Siswa. *Widya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 27-35. DOI: 10.63577/wid.v1i1.12
- Yunas, A. M., Dianto, M., & Chandra, Y. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Ampek Nagari Kabupaten Agam. *Journal on Education*, 5(4), 14122-14131. DOI: 10.31004/joe.v5i4.2433
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179. DOI: 10.1037/a0019442
- Freeman, C. B. (2018). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 14(2), 89-93.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479-487. DOI: 10.1089/cpb.2004.7.479
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and Gratifications Research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.
- Sun, R. Q., Sun, G. F., & Ye, J. H. (2023). The Effects of Online Game Addiction on Reduced Academic Achievement Motivation among Chinese College Students: The Mediating Role of Learning Engagement. *Frontiers in Psychology*, 14, Article 1185353. DOI: 10.3389/fpsyg.2023.1185353
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285. DOI: 10.1207/s15516709cog1202_4
- Zhao, T., Zhang, Y., Li, Y., Wu, J., Wang, R., Lv, Q., Li, D., & Lang, Y. (2024). Resting-State Brain Networks Alterations in Adolescents with Internet Gaming Disorder Associate with Cognitive Control Impairments. *Frontiers in Psychiatry*, 15, Article 1404050. DOI: 10.3389/fpsyg.2024.1404050
- GoodStats. (2024). Deretan Game Online Terpopuler 2024. Sumber: GoodStats.