

FENOMENA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA DELI TUA KECAMATAN NAMORAMBE

Jubaidah Hasibuan, Aisyah Anggreni

Universitas Negeri Medan

Abstract

This study aims to find out the phenomenon of adolescents addicted to online games that occurs in Deli Tua Village, Namorambe District, the factors that cause the phenomenon of adolescents addicted to online games in Deli Tua Village, Namorambe District. How is the impact caused by the phenomenon of adolescents addicted to online games in Deli Tua Village, Namorambe District. The type of research used in this study is descriptive qualitative. The results of the study obtained that adolescents addicted to online games in Deli Tua Village reached the worst point when the COVID-19 pandemic occurred. The average person who is addicted to online games is a school-aged child, ranging in age from 12-18 years. Many things affect and are the causes of why the phenomenon occurs. Starting from the teenager himself, parents or family, environmental factors, and the learning process followed by the teenager at school. The impact caused by addiction to online games has an impact on aspects of adolescent life which include health, psychological, academic, social, and financial aspects.

Keywords: Online Gaming, Addiction, Education, Teenage Age

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena remaja kecanduan game online yang terjadi di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe, faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya fenomena remaja kecanduan game online di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe, Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari adanya fenomena remaja kecanduan game online di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh bahwa fenomena remaja kecanduan game online di Desa Deli Tua mencapai titik terparah saat pandemi covid-19 terjadi. Rata-rata yang kecanduan game online adalah anak usia sekolah, mulai dari usia 12-18 tahun. Banyak hal yang mempengaruhi dan menjadi penyebab mengapa fenomena tersebut terjadi. Mulai dari remaja itu sendiri, orangtua atau keluarga, faktor lingkungan, maupun proses pembelajaran yang diikuti oleh remaja di sekolah. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online ini berdampak pada aspek kehidupan remaja yang meliputi aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan.

Kata Kunci: Game Online, Kecanduan, Pendidikan, Usia Remaja

Pendahuluan

Salah satu fenomena sosial yang terjadi di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe adalah fenomena remaja yang kecanduan game online. Dalam hal ini, usia remaja yang paling disoroti adalah usia dengan rentang 12-18 tahun sesuai dengan apa yang diungkapkan Hurlock. Pada dasarnya, remaja merupakan golongan pemuda yang dipundaknya dibebani bermacam-macam harapan. Karena pemuda diharapkan sebagai generasi penerus, generasi yang harus mengisi dan melangsungkan estafet pembangunan

secara berkelanjutan, para pemuda yang akan merubah bangsa ini, ke arah yang positif atau negatif tergantung dari pemudanya. Pada hakikatnya, pemuda itu adalah seseorang yang berusia produktif dan mempunyai karakter khas yang kuat yaitu revolusioner, optimis, berpikiran maju, dan memiliki semangat yang tinggi. Hal ini menjadikan generasi muda harus memiliki kualitas yang mumpuni untuk mengatasi setiap permasalahan. Rendahnya kualitas akan memunculkan permasalahan atau kesenjangan seperti pengangguran (Fitri, 2020: Maulidah, 2020: Lukman, 2021b). Generasi yang

berkualitas akan mampu menghadapi persaingan global (Safitri, 2020).

Untuk dapat memenuhi harapan sebagai generasi penerus yang berkualitas maka salah satu penunjangnya adalah melalui pendidikan. Pendidikan sendiri dianggap menjadi suatu media paling efektif dalam mengembangkan potensi generasi muda baik berupa keterampilan ataupun wawasan. Upaya peningkatan sumber daya manusia dapat dilaksanakan melalui program pendidikan (Mustangin, Iqbal, & Buhari, 2021; Baniyah, Riyadi, & Singal, 2021; Hartanti, 2020). Melalui pendidikan, generasi muda dapat memenuhi tuntutan bagi dirinya untuk dapat mempunyai potensi mampu bersaing di kemajuan zaman. Sehingga pendidikan sendiri dilaksanakan secara terus menerus sepanjang hayat (Triwinarti, 2020). Pendidikan tidak hanya ada pada pendidikan formal namun juga pendidikan nonformal bagi masyarakat khususnya orang dewasa atau masyarakat yang membutuhkan pendidikan, dengan kata lain pendidikan nonformal mampu mengatasi kesenjangan pendidikan (Weni, 2020; Pakaya, 2020; Saraka, 2020). Melalui pendidikan generasi muda dapat membekali diri dengan kompetensi pengetahuan informasi yang banyak dalam berbagai aspek kehidupan, mempersiapkan kompetensi dalam berkomunikasi, meningkatkan kedisiplinan serta menanamkan budaya kerja yang baik dengan membiasakan diri dalam memproduksi ide yang kreatif dan baru agar dapat bersaing di tengah perkembangan zaman. Pendidikan juga dikaitkan dengan proses pemberdayaan masyarakat yang mana pemberdayaan juga berkaitan dengan peningkatan kapasitas masyarakat agar masyarakat memiliki kepercayaan diri yang baik (Octavia, 2020; Mustangin, 2020a). Prosesnya dilaksanakan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran

merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik (Wahyuni, 2020; Lukman, 2021a). Melalui pendekatan dan strategi pembelajaran yang baik akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang baik juga (Saraka, 2020). Hasilnya masyarakat memiliki kesadaran untuk berubah ke arah yang lebih baik (Dewi, 2020). Selain itu juga masyarakat akan terus memiliki kesadaran untuk terus belajar (Amaliah, 2020).

Saat ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bukanlah lagi hal yang dapat dihindari. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game online. Game online merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet.

Harapan yang dipikul oleh generasi muda sebagai generasi penerus, generasi yang memegang kendali untuk bangsa ini, maka diharapkan harus menjadi generasi yang berkualitas, harus diruntuhkan oleh kenyataan yang ada. Game online membuat para remaja mengalami yang namanya adiksi atau kecanduan. Remaja yang mengisi waktu luang dengan bermain game, berpeluang untuk mengalami kecanduan. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan game online. Saat ini, kecanduan game online merupakan salah satu fenomena yang sedang menerpa kaum remaja. Fenomena ini mencapai titik terparah di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe saat pandemi covid-19 terjadi. Disaat itulah pemberlakuan

pembelajaran daring dilakukan, dimana peserta didik melakukan pembelajaran dirumah melalui daring (online) dengan menggunakan smartphone.

Hakikatnya, pendidikan yang berfungsi sebagai media pembentukan generasi muda yang cemerlang. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kapasitas seseorang (Mustangin, Akbar, dan Sari, 2021). Pendidikan sebagai upaya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang positif (Saptadi, 2020: Widiastri, 2020: Mustangin, 2020b). Pengetahuan dan keterampilan akan dapat memenuhi berbagai kebutuhan yang membutuhkan keahlian tertentu (Monika, 2020). Sehingga masyarakat yang kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan perlu untuk dibantu (Riyadi, 2020). Namun saat pembelajaran daring dilakukan maka disaat itulah terjadi ketimpangan dari yang seharusnya. Karena disaat pembelajaran daring dilakukan, disaat itu pula kecanduan remaja terhadap game online mencapai titik tertinggi dan semakin parah. Dan dapat dikategorikan rata-rata yang kecanduan game online adalah anak usia sekolah, mulai dari usia 12-18 tahun. Banyak hal yang mempengaruhi dan menjadi penyebab mengapa fenomena tersebut terjadi. Salah satunya adalah kurangnya kontrol dari orang tua dan diri sendiri. Biasanya disaat pembelajaran telah selesai dilakukan, orang tua tidak memberi batas atas penggunaan smartphone, yang membuat remaja merajalela menggunakannya, yang didukung dengan faktor lain yaitu kurangnya self control pada diri remaja, sehingga remaja semakin terpacu untuk bermain game online yang diawali dengan rasa penasaran dan berakhir dengan kecanduan.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Dengan deskriptif kualitatif akan mendeskripsikan fenomena kecanduan game online pada remaja. Penelitian ini dilakukan di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe Kabupaten Percut Sei Tuan. Subjek penelitian adalah seluruh remaja.

Hasil dan Pembahasan

Mengacu kepada apa yang diungkapkan oleh Nur Janah Yazid Asyarafi (tribunnews.com) bahwa seorang gamer dikatakan kecanduan jika bermain game lebih dari 30 jam per minggu atau sekitar rata-rata 4-5 jam per hari. Dan tidak dapat dipungkiri bahwa benar adanya remaja di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe memainkan game online nya seperti Mobile Legend dan Free Fire tanpa kenal waktu. Terlihat bahwasannya, para remaja bermain game online disaat pagi dengan berkumpul di suatu rumah yang dijadikan tempat main bareng (mabar), yang kemudian mereka pulang ke rumah masing-masing di siang hari untuk makan dan sebagainya, kemudian nanti di malam hari mereka melakukan hal yang sama seperti disaat pagi dan kembali kerumah dipukul 21.00 ataupun 22.00.

Hal yang mendasari mengapa para remaja di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe dikategorikan sebagai remaja yang kecanduan terhadap game online, karena memang dominasi pekerjaan dari orang tua para remaja adalah sebagai buruh harian lepas ataupun buruh pabrik. Buruh harian lepas seperti bekerja di warung, membuka usaha kecil-kecilan membuat orang tua para remaja pergi pagi dan pulang sore atau malam, begitu juga dengan buruh pabrik yang waktu bekerjanya menggunakan shift dengan waktu 12 jam atau bahkan lebih, sehingga kemungkinan untuk mengontrol anak secara

maksimal sangatlah kecil. Karena di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe sendiri didominasi dengan suami-istri yang sama-sama bekerja diruang publik, sehingga untuk mengontrol anak ada sedikit kesulitan. Hal inilah yang paling mendasari dari adanya fenomena kecanduan remaja terhadap game online di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe.

Selain hal tersebut, mengacu kepada hasil riset Wan & Chiou (2006) mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan game online disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustrasi), melarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri).

Memang benar adanya bahwa remaja memainkan game online sebagai media hiburan bagi mereka, sebagai pengalihan dari rasa kesepian karena orang tua mereka bekerja diruang publik yang menghabiskan waktu untuk bekerja, sehingga kebanyakan dari remaja merasa kesepian, dan untuk mengatasi permasalahan tersebut mereka melampiaskannya dengan memainkan game online yang dimana dengan game online tersebut mereka mendapatkan teman ngobrol, teman berinteraksi dan sebagainya. Seiring berjalannya waktu, rasa penasaran pada game

online yang membuat remaja kecanduan memiliki tantangan tersendiri bagi penggunanya, dan terkadang hal tersebut dijadikan ajang saing oleh remaja sehingga terpacu untuk menjadi yang terhebat dalam game tersebut yang mengakibatkan tidak kenal waktu dalam memainkannya.

Disisi lain, Smart mengemukakan bahwa faktor yang menjadi faktor penyebab remaja kecanduan game online adalah adanya kurang kegiatan, kemudian faktor lingkungan, dan pola asuh. Dapat dilihat bahwasannya, saat pembelajaran daring, sistem ataupun desain pembelajaran kurang terstruktur dan tersistem, dimana peserta didik hanya diberikan tugas dan disuruh mengerjakan dengan sistem pengumpulan setiap 1 minggu sekali, yang setiap harinya tersisa banyak waktu untuk peserta didik memainkan gamenya disaat seharusnya berlangsung kegiatan pembelajaran, mengapa peserta didik memainkan gamenya, karena peserta didik merasa masih banyak waktu untuk mengerjakan tugasnya, dan di saat atau hari itu dia merasa tidak ada kegiatan, karena kurangnya tindakan yang tegas dari pembelajaran yang ada.

Kemudian faktor lingkungan juga menjadi salah satu faktor penyebab, adanya teman sebaya di lingkungan rumah membuat remaja saling terpengaruh untuk memainkan game online karena melihat temannya memainkan game online, seperti yang sudah dijelaskan bahwa biasanya mereka melakukan mabar (main bareng) di suatu rumah. Dan juga selain kurangnya kontrol dari orang tua, pola asuh yang diterapkan oleh orang tua terkadang juga dapat menjadi salah satu faktor dalam hal kecanduan remaja terhadap game online, pola asuh yang terlalu memanjakan anak membuat anak terlenta akan apa yang dia lakukan, karena anak merasa tidak ada hal buruk yang

diterimanya dari perlakuan yang dia buat, dia merasa bahwa dia tidak akan pernah dimarahin dengan apa yang dia lakukan. Begitu juga dengan pola asuh yang terlalu mengekang, terkadang membuat anak menjadi memiliki kebiasaan untuk berbohong, dia akan mencuri-curi waktu untuk memainkan game online, dan yang biasanya terjadi dengan anak yang pola asuh orang tuanya terlalu mengekang adalah mereka akan memiliki rasa kecanduan terhadap game online yang mereka mainkan dengan mencuri-curi kesempatan ataupun waktu dengan memainkan smartphone temannya ataupun memainkan smartphone nya sendiri disaat orang tuanya sedang lepas kontrol.

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).

Aspek kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Käriäinen, 2015).

Berdasarkan informasi yang didapat bahwa beberapa remaja memang memiliki waktu tidur yang kurang, karena biasanya mereka memainkan game online sampai pukul 01.00 atau pagi dengan mabar (main bareng) tetapi bedanya dilakukan dirumah masing-masing, dan bukan hanya daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya waktu tidur dan aktivitas fisik, melainkan juga menyebabkan rusakny mata. Salah satu

remaja yang menggunakan kacamata terbukti minus nya mengalami kenaikan yang cukup signifikan di 2 tahun terakhir semenjak dia mengalami kecanduan terhadap game online.

Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalahlayaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri- ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Furnham, 2000).

Hal ini tidak dapat dipungkiri, berdasarkan apa yang diamati bahwa para remaja yang memiliki kecanduan terhadap game online dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah pastinya, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor. Terlihat bahwasannya, disaat mereka disuruh berhenti memainkan game online untuk makan atau aktivitas lainnya, nada bicara yang mereka keluarkan adalah nada bicara yang naik, seperti orang yang tidak terima untuk memberhentikan permainan game nya, dan terlihat menjadi lebih sensitif, dengan kata lain disaat ada orang becanda kepadanya disaat dia memainkan game online, maka dia akan membalas dengan kemarahan. Dan kata-kata kotor yang mereka keluarkan biasanya terdengar disaat mereka sedang main bareng (mabar), kemudian mendapatkan lawan yang membuat mereka emosi, maka sudah dapat dipastikan kata-kata kotor akan mereka lontarkan.

Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya

menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

Berdasarkan data yang didapat bahwa memang benar adanya setelah remaja mengalami kecanduan terhadap game online, remaja menjadi memiliki gangguan dalam hal performa akademiknya. Gangguan ini disebabkan karena kurangnya aktivitas belajar yang dilakukan oleh remaja, karena waktunya dihabiskan hanya untuk bermain game online, pikiran untuk belajar sudah bukan menjadi prioritas apalagi semenjak pembelajaran daring, yang dilakukan dirumah tanpa harus mereka pergi ke sekolah, sehingga disaat itu juga mereka memiliki banyak kesempatan untuk meluangkan sepenuh waktunya untuk bermain game online, yang dipastikan dapat menyebabkan turunnya performa akademik remaja.

Aspek sosial. Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan

untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online (Sandy & Hidayat, 2019).

Dalam hal bermain game online, remaja sering melakukan mabar (main bareng), tetapi yang menjadi sorotan adalah memang benar adanya bahwa interaksi sosial yang mereka lakukan sangatlah kurang, apalagi interaksi dengan orang yang bukan menjadi teman mainnya. Misalnya, disaat tetangga lewat maka mereka akan fokus memainkan game online mereka, sehingga tradisi untuk tegur sapa menjadi tidak ada, maka hal tersebut menjadi bukti bahwa kurangnya interaksi sosial remaja yang kecanduan game online. Apalagi ketika mereka main bareng (mabar), mereka hanya sebatas memainkan game online, fokus memainkan game online, tanpa membahas yang seharusnya mereka bahas sebagai remaja yang menjadi penerus bangsa, dan ketika selesai main bareng (mabar) biasanya mereka langsung pulang begitu saja karena sudah selesainya bermain game, dan dapat disimpulkan bahwa interaksi mereka hanya sebatas keperluan game online.

Bermain game online membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan salah satu jenis game online. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada Orang Tuanya) Serta Melakukan Berbagai Cara Termasuk Pencurian Agar Dapat Memainkan Game Online. Hal Ini Sesuai Dengan Hasil Penelitian Chen Et Al. (2005) Yang Menemukan Bahwa Mayoritas Kejahatan Game Online ialah Pencurian (73,7%) Dan Penipuan (20,2%).

Berdasarkan Informasi Yang Didapat Bahwa Remaja Yang Kecanduan Game Online Sering Dimarahin Orang Tuanya Karena Sering Meminta Uang Tanpa Alasan Yang Jelas, Yang

Setelah Diselidiki Ternyata Uang Tersebut Digunakan Untuk Mengisi Voucher Gamenya Yang Disebut Dengan *Top-Up* Yang Mereka Lakukan Di Minimarket-Minimarket Tertentu. Akan Tetapi, Bukan Berarti Semua Remaja Meminta Uang Tanpa Alasan, Terkadang Mereka Terang-Terangan Meminta Uang Untuk Top-Up Dan Saat Tidak Dikasih Oleh Orang Tuanya Mereka Malah Marah Atau Menunjukkan Rasa Tidak Senang Yang Membuat Orang Tuanya Tidak Tega, Dan Hal Inilah Yang Menjadi Pusat Kesalahan Karena Polah Asuh Orang Tuanya Yang Terlalu Memanjakan.

Kesimpulan

Fenomena Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe Mencapai Titik Terparah Di Desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe Saat Pandemi Covid-19 Terjadi. Disaat Itulah Pemberlakuan Pembelajaran Daring Dilakukan, Dimana Peserta Didik Melakukan Pembelajaran Dirumah Melalui Daring (Online) Dengan Menggunakan Smartphone. Dan Dapat Dikategorikan Bahwa Rata-Rata Yang Kecanduan Game Online Adalah Anak Usia Sekolah, Mulai Dari Usia 12-18 Tahun. Banyak Hal Yang Mempengaruhi Dan Menjadi Penyebab Mengapa Fenomena Tersebut Terjadi. Mulai Dari Remaja Itu Sendiri, Orangtua Atau Keluarga Dari Remaja, Faktor Lingkungan Dari Remaja Itu Sendiri, Maupun Proses Pembelajaran Yang Diikuti Oleh Remaja. Dampak Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Ini Berdampak Pada Aspek Kehidupan Remaja Yang Meliputi Aspek Kesehatan, Psikologis, Akademik, Sosial, Dan Keuangan.

Daftar Pustaka

Amaliah, F. N. (2020). Peran Pengelola Bank Ramah Lingkungan (Ramli) dalam Pemberdayaan Masyarakat di Perumahan Graha Indah Kota Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan*

- Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 18–22. <https://doi.org/10.30872/lis.v1i2.430>
- Baniah, E. N. S., Riyadi, & Singal, A. R. (2021). Analisis Penyelenggaraan Pelatihan Keterampilan Menjahit Busana Wanita Bagi Peserta Pelatihan di LKP Rachma Kota Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 75–80. <https://doi.org/10.30872/lis.v2i2.938>
- 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
- Dewi, R. V. K. (2020). Pemberdayaan Perempuan Peserta Pelatihan Tata Rias Pengantin di Lembaga Kursus Pelatihan (LKP) Vivi Kota Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 12–17. <https://doi.org/10.30872/lis.v1i2.429>
- Fitri. (2020). Pelatihan Menjahit dalam Meningkatkan Jiwa Kewirausahaan Perempuan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tiara Dezzy Samarinda. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 11(2), 27–34. <https://doi.org/10.23887/jjpkk.v11i2.23205>
- Hartanti, N. B. (2020). Pelatihan Kewirausahaan dalam Mengolah Rumput Laut menjadi Manisan dan Dodol pada Kelompok Belajar Sipatuo di LKP BBEC Bontang. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 23–27. <https://doi.org/10.30872/lis.v1i2.43>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- 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.
- Lukman, A. I. (2021a). Menumbuhkan Motivasi Warga Belajar Melalui Media Audio-Visual di SKB. *International Journal of Community Service Learning*, 5(3), 192.

- <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i3.39439>
Lukman, A. I. (2021b). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendidikan Nonformal di PKBM Tiara Dezzy Samarinda. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 180–190.
<https://doi.org/10.21831/diklus.v5i2.43669>
Männikkö, N., Billieux, J., & Kääräinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical Buletin Psikologi 157. 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.
Maulidah, A. (2020). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Tata Boga Membuat “Kue Pastry” bagi Warga Belajar Paket C Kelas XI IPS di SPNF SKB Kota Samarinda. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(2), 72. <https://doi.org/10.35329/fkip.v16i2.1763>
Monika, D. R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Kursus Menjahit Di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Nanie Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 24–28. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/ls/article/view/256>
Mustangin. (2020a). Local Resources Based Empowerment Through Non-Formal Education for Women Communities in Kampung Babakan Cianjur. *Proceedings of the 1st International Conference on Lifelong Learning and Education for Sustainability (ICLLES 2019)*, 405, 107–111. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200217.022>
Mustangin, M. (2020b). Analisis Proses Perencanaan Program Pendidikan Nonformal bagi Anak Jalanan di Klinik Jalanan Samarinda. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(1), 1. <https://doi.org/10.35329/fkip.v16i1.656>
Mustangin, Akbar, M. F., & Sari, W. N. (2021). Analisis Pelaksanaan Pendidikan Nonformal Bagi Anak Jalanan. *International Journal of Community Learning Service*. 5 (3). 234-241. <http://dx.doi.org/10.23887/ijcsl.v5i3>
Mustangin, Iqbal, M. Buhari, M. R. (2021) Proses Perencanaan Pendidikan Nonformal Untuk Peningkatan Kapasitas Teknologi Pelaku UMKM. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5 (3). 414-420. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38927>
Octavia, A. (2020). Studi Tentang Kelompok Belajar Usaha Amplang Pada Rumah Produksi Usaha Anda Jaya Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 29–43. <https://doi.org/10.30872/ls.v1i1.257>
Pakaya, Y. (2020). Peran Tutor Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bagi Warga Belajar Paket C Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Kedondong Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 1–11
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
Riyadi. (2020). Hubungan antara Hasil Pelatihan dengan Tingkat Penerapan Teknologi Padi Sawah. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.30872/ls.v1i1.254>
Safitri, D. (2020). Pelatihan Pembuatan Pie Buah Bagi Warga Belajar di UPTD. P2KUKM Provinsi Kalimantan Timur. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/10.30872/ls.v1i1.258>
Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multi-media Edukasi.
Saptadi. (2020). Peran Instruktur Dalam Layanan Pembelajaran Peserta Kursus Mengemudi

- Mobil Roda Empat di LKP Cendana Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 28–34. <https://doi.org/10.30872/lis.v1i2.432>
- Saraka. (2020). The Impact of Teaching Entrepreneurship Engagement on Teacher's English Proficiency, Teaching Skills, Self-Regulations and Supply Chain for Indonesian EFL Students. *International Journal of Supply Chain Management*, 9(1), 784–793.
- Saraka. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Pendidikan Non-Formal di Kampung Inggris Kediri. *Lingua*, 17(1), 79–94. <https://doi.org/10.30957/lingua.v17i1.629>
- Triwinarti, H. (2020). Komunikasi Pelaksanaan Program Kesetaraan Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tiara Dezzy Samarinda. *Kompetensi*, 13(1), 16–23. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v13i1.32>
- Wahyuni, S. (2021). Peran Pamong Belajar: Studi Naturalistik terhadap Pamong Belajar dalam Melaksanakan Layanan Program Pendidikan Non Formal. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 17(2), 102–114. <https://doi.org/10.35329/fkip.v17i2.1841>
- Wan & Chiou, (2006). *Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs*. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(3), 317-324
- Weni, T. (2020). Analisis Proses Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Paket B Berbasis Kurikulum 2013 di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Samarinda. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(2), 89–95. <https://doi.org/10.35329/fkip.v16i2.1765>
- Widiastri, D. A. D. (2020). Program Pelatihan Sebagai Upaya Pemberdayaan Korban Pasca Rehabilitasi Penyalahgunaan Narkoba di Rumah Damping Borneo BNN RI Samarinda. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 12–23. <https://doi.org/10.30872/lis.v1i1.25>
- 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