

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW DAMPAK GAME ONLINE PADA SEMUA KALANGAN

Aulia Tegar Dwi Prihartanto¹, Anissa Tri Wilujeng², M. Fajar Eka Saputra⁴
aulia.tegar99@gmail.com¹, nnsaisaa@gmail.com², fajarekasaputra364@gmail.com³
PSDKU Politeknik Negeri Malang Kampus Kediri

ABSTRAK

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Dengan adanya Game Online setiap kalangan yang melakukan permainan mereka mampu berinteraksi baik antara sesama mereka maupun dengan berbagai Komunitas lainnya. Saat ini banyak penelitian yang meneliti Dampak game online. Sehingga diperlukan review terhadap paper jurnal yang membahas tentang dampak game online pada semua kalangan. Metode yang digunakan penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR) terhadap paper jurnal yang publish dari tahun 2015-2025. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab empat Research Question (RQ) yang ditetapkan pada penelitian ini, yaitu: 1) Apa saja nama game online yang sering dimainkan? 2) Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain game? 3) Kalangan apa saja yang sering bermain game? 4) Apa saja dampak dari game online?. Berdasarkan hasil review dari 43 literatur, dengan menjawab research question yang ada, Game online yang sering dimainkan hampir semua kalangan adalah Mobile Legend, PUBG, dan Free Fire. Kemudian durasi bermain game online rata-rata semua kalangan adalah kurang dari 5 jam sehingga bisa dibilang masih di batas wajar, namun kembali tergantung kebiasaan dari tiap individu. Lalu rentang kalangan yang menyukai game online mayoritas dari kalangan remaja hingga dewasa. Kemudian dampak dari terlalu sering bermain game online akan berefek kepada Akademik yang menurun dan jauh dari kehidupan bermasyarakat maupun sosial.

Kata Kunci: Game Online, Dampak.

ABSTRACT

Online games are games that can be accessed by many players, where the machines used by players are connected via an internet network device. With Online Games, every group that plays their game is able to interact well with each other and with various other Communities. Currently, there are many studies examining the Impact of online games. So it is necessary to review journal papers that discuss the impact of online games on all groups. The method used in this study is the Systematic Literature Review (SLR) of journal papers published from 2015-2025. This study aims to answer four Research Questions (RQ) set in this study, namely: 1) What are the names of online games that are often played? 2) How long does it take to play the game? 3) What groups often play games? 4) What are the impacts of online games? Based on the results of a review of 30 literatures, by answering the existing research questions, online games that are often played by almost all groups are Mobile Legend, PUBG, and Free Fire. Then the average duration of playing online games for all groups is between less than 5 hours to more than 5 hours, depending on the habits of each individual. Then the range of people who like online games is mostly from teenagers to adults. Then the impact of playing online games too often will have an effect on declining Academics and being far from community and social life.

Keywords: Online Games, Impact.

PENDAHULUAN

Pada saat ini, teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam memiliki dampak signifikan pada sektor pendidikan. Dunia pendidikan terus beradaptasi dengan arus digitalisasi dan komputerisasi yang merasuki berbagai aspek kehidupan. Era ini ditandai dengan kemudahan mengakses

internet, yang tidak lagi terpaku pada komputer dan laptop, melainkan juga melibatkan smartphone yang memiliki fitur canggih. Perangkat ini tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga pintu akses ke berbagai aplikasi, terutama game online yang sedang booming saat ini.

Game online menawarkan berbagai macam pengalaman, mulai dari permainan yang sederhana hingga permainan yang membutuhkan keterampilan dan strategi tingkat tinggi. Dengan semakin mudahnya akses internet dan perangkat yang mendukung, game online telah menjadi salah satu hiburan utama bagi banyak orang. Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa.

Pemain game online mampu bertahan di depan layar untuk bermain game online dalam kurun waktu yang tidak sebentar. Bermain game online menimbulkan efek ketergantungan. Fenomena kecanduan game online ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan tubuh. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Dampak negatif yang paling dikhawatirkan adalah kecanduan game online. Anak-anak yang terlalu sering bermain game dapat menjadi kecanduan, menghabiskan berjam-jam di depan layar tanpa menyadari waktu yang telah berlalu. Kecanduan ini tidak hanya mengganggu rutinitas harian mereka, tetapi juga dapat mengganggu kegiatan penting lainnya seperti belajar, tidur, dan berinteraksi dengan keluarga serta teman-teman. Anak-anak yang kecanduan game online sering kali menunjukkan penurunan minat terhadap kegiatan fisik, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada masalah kesehatan seperti obesitas dan gangguan postur tubuh. Selain itu, dampak negatif lainnya yang tak kalah signifikan adalah gangguan tidur. Game online yang sering dimainkan hingga larut malam dapat menyebabkan anak-anak kehilangan waktu tidur yang sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan fisik dan perkembangan otak. Tidur yang tidak cukup dapat mengurangi kualitas hidup anak-anak, mempengaruhi konsentrasi di sekolah, dan meningkatkan risiko gangguan kesehatan seperti stres, kecemasan, serta masalah perilaku lainnya.

Selain berdampak pada kesehatan fisik, penurunan kualitas belajar juga menjadi masalah besar yang muncul akibat penggunaan game online yang berlebihan. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game daripada belajar cenderung mengalami kesulitan dalam menjalani kegiatan akademik mereka. Ketergantungan pada game dapat membuat anak-anak kurang termotivasi untuk belajar, menurunkan prestasi akademik mereka, dan mengurangi kemampuan untuk fokus dalam tugas-tugas sekolah. Hal ini tentu saja berdampak buruk pada perkembangan intelektual dan sosial mereka di masa depan. Tidak hanya itu, beberapa game online yang mengandung unsur kekerasan dapat mempengaruhi perilaku sosial anak-anak. Anak-anak yang terlalu sering terpapar pada kekerasan dalam game online berisiko untuk meniru perilaku tersebut dalam kehidupan nyata, yang dapat meningkatkan perilaku agresif mereka. Paparan terhadap kekerasan digital dapat mengubah cara mereka berinteraksi dengan orang lain, mengurangi empati, dan meningkatkan kecenderungan untuk menggunakan kekerasan sebagai solusi dalam menghadapi masalah.

Melihat berbagai dampak negatif tersebut, penting untuk menggali lebih dalam bagaimana penggunaan game online dapat mempengaruhi perkembangan anak-anak dan remaja secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak dari penggunaan game online terhadap perkembangan anak-anak, remaja dan dewasa, serta

mencari cara untuk mengelola penggunaan game ini agar tidak menimbulkan efek yang merugikan. Kami menggunakan metode SLR dalam penelitian kali ini.

Metode ini kami gunakan untuk memilih penelitian yang sudah memenuhi kriteria tertentu yang mengonfirmasi ketelitian ‘bukti’ yang dihasilkan oleh penelitian yang diterbitkan sebelumnya[1]. Penelitian ini menampilkan sebuah tinjauan literatur dari analisis dampak game online pada semua kalangan yang mencakup total 129 jurnal yang diterbitkan dari tahun 2015 hingga 2025. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian yaitu: 1) Apa saja nama game online yang sering dimainkan, 2) Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain game online, 3) Kalangan yang sering bermain game online, 4) Apa saja dampak dari game online?

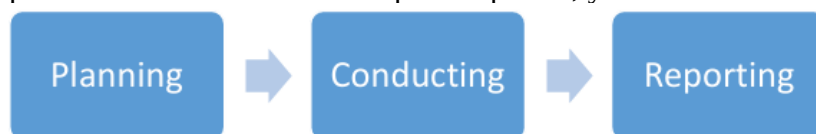
Tinjauan Literatur

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh [2], [3], [4], [5], dan [6] telah mendiskusikan Dampak dari game online dengan judul tertentu. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, penelitian sebelumnya tidak membahas secara detail mengenai apa saja nama game online khususnya yang sering dimainkan serta efek jangka panjang bagi para pemainnya, terlebih pada anak-anak yang masih labil dan tidak mengerti terkait efek game tersebut bagi masa depan mereka. Game online adalah sebuah permainan yang memiliki unsur hiburan dan dapat dimainkan pada waktu senggang dan seharusnya bersifat menghibur [2]. Game online pada dasarnya diciptakan untuk menghibur para penggunaannya terutama seseorang yang menyukai petualangan dan aksi-aksi yang tidak bisa dilakukan dalam kehidupan nyata [4]. Zaman sekarang, game online sudah menjadi trend dan lifestyle dalam kehidupan sehari-hari [3].

Pada sebuah game online, internet adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan kita bermain pada jalur protokol yang digunakan internet, walau game online tidak selalu berarti game yang dapat dimainkan secara multiplayer, tetapi umumnya game online dengan skala yang cukup besar mendukung permainan multiplayer, yang menjadi salah satu faktor kepopuleran game online [5]. Ada banyak kategori game online di dalam internet. Kategori tersebut dibagi menjadi berbagai macam yaitu: Moba, FPS, RPG, battle Royale, MMORPG, Survival, Sports, Adventure, dan yang lainnya. Kategori ini dibuat untuk membantu pengguna menelusuri dan menemukan game yang sesuai dengan keinginan pengguna.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini memiliki beberapa alur proses, yaitu:



Gambar 1. merupakan tahapan penelitian yang terdiri atas tahapan planning merupakan tahapan awal melakukan SLR, selanjutnya masuk ketahap conducting yaitu tahap pelaksanaan dari SLR, dan tahapan terakhir yaitu Reporting yang merupakan tahapan penulisan SLR menjadi sebuah laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Search Process dan Inclusion and Exclusion Criteria

Hasil dari *search process* dan *inclusion and exclusion criteria* kami adalah sebagai

berikut. Kami mengumpulkan 129 jurnal yang sekiranya sesuai dengan tema dalam kurun waktu 5 hari, namun kami hanya mengambil 43 paper jurnal yang telah sesuai dengan kriteria yaitu, paper jurnal yang diterbitkan pada rentang waktu 2015-2025 dan memiliki bahasan yang berkaitan dengan “Dampak *Game Online*” serta memiliki judul game di dalam jurnal tersebut. Berikut adalah sumber jurnal serta tahun rilisnya:

Tabel 1 Pengelompokan Berdasarkan Jenis Jurnal

No.	Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Sumber
[2]	Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa keperawatan	Ruby Anggara Pratama, Efri Widiyanti, Hendrawati	2020	JNC
[8]	POLA ASUH ORANGTUA DAN KECENDERUNGAN ADIKSI ONLINE GAME PADA REMAJA AKHIR DI JAKARTA	Yosephine, Teguh Lesmana	2020	Psibernetika
[9]	POLA KOMUNIKASI GAMERS DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH	Fauzi Almutazam, Irman	2022	Kinema Jurnal Komunikasi dan Pelayanan
[3]	Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya	Azam Syukur Rahmatullah, Willis Diana	2022	TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)
[4]	PROGRAM KONSELING RESTRUKTURISASI KOGNITIF UNTUK MEREDUKSI KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA	Gita Adi Persada, Anne Hafina, Nurhudaya	2017	INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING
[10]	STUDI PENGGUNAAN GAME ONLINE FREE FIRE PADA EMOSI SISWA KELAS 5 DI SDN 2 BRAJA HARJOSARI	Ade Surya Erofiana, Gunawan Santoso, Suryadi Nomi	2021	ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN
[11]	The Influence of Age, Gender and Intensity of Online Game Play on Adolescent Physical Tired in The Covid-19 Pandemi in Talok Village, Kresek District, Tangerang	Oka Hardiansya, Eka Noviana Nasriyanto	2023	Nusantara Hasana Journal
[12]	Analisis pembentukan bahasa toxic streamer game online mobile legend pada channel youtube top global miya kajian morfologi	Ahlan Romadhona, Muhammad Afif Ardiansyah, Nixie Sancity, Laili Dwi Rohmah, Lisa Lulua, Taswirul Afkar	2025	Asmaraloka: Jurnal Bidang pendidikan, Linguistik, dan Sastra Indonesia
[13]	Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo	Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, Eni Nurhayati	2024	Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris
[14]	Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak	Nazwa Mustika, Janinta Br Ginting, Gustianingsih	2022	LWSA TALENTA Conference Series
[15]	PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI	Ach Fauzi	2019	ScienceEdu

	BELAJAR PESERTA DIDIK			
[16]	PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK	Nurul Fauziyah & Nanda Riska Dwi Aprila	2023	MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan
[5]	PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE	Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, Titi Andriyani	2018	Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya
[17]	Pengaruh Mobile Lagend (Game Online) Terhadap Minat Belajar	Achmad Faisol, Muhammad Ilyas	2021	Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja
[18]	PENYALAHGUNAAN BENDA VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DI INDONESIA	Putu Bagus Gandiwa Dhanandjaya, I Nyoman Putu Budiarta, Desak Gde Dwi Arini	2022	Jurnal Konstruksi Hukum
[6]	Perilaku agresif remaja yang bermain game online (study kasus di kelurahan ngagel rejo kecamatan wonokromo surabaya)	Merry Fitria Apriyanti, Harmanto	2016	Kajian Moral dan Kewarganegaraan
[19]	DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK DI ERA SOCIETY 5.0	Aulia Nafa Ardien, Hesti Pramitasari, Shinta Dea Noviana, Siti Mas'ula.	2023	PELITA
[20]	ANALISIS DAMPAK GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK	Faisal Ikhsan, Ridho Mujahid Islahi, Mina Holilah, Muhammad Arief Rakhman	2023	Curere
[21]	Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak di TULUNGAGUNG	Nugrananda Janttaka, Wahyu Juniarta	2020	Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[22]	Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V	Natana Aunillah Naya, Nur Amalia	2023	Jurnal Elementaria Edukasia
[23]	Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar	Lisnawati, Nana Ganda, Syarip Hidayat	2021	Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)
[24]	Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan	2021	Jurnal Basicedu
[25]	Dampak game online terhadap hasil belajar siswa di smp negeri 1 bokat	Putri Ayu Natasyah, Zulaecha Ngiu, Asmun W. Wantu	2024	Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)
[26]	Dampak Game Online terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V SDN 007 Melayu Tengah Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kab. Rokan Hilir	Adnan Saputra, Ramadi, M. Imam Rahmatullah	2024	JASSI Journal Sport Science Indonesia

[27]	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga	Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, Maulidia, Muhammad Jabbar Rasel	2021	PARAHITA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
[28]	HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA PADA SISWA DI SMA NEGERI 18 KOTA BANDUNG	Linda Hotmaida, Juliyanti Doloksarib	2021	Jurnal Kesehatan Kartika
[29]	Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan	Lovia Evanne, Adli, Ngalmun	2021	AL -KALAM
[30]	Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember	Anik Fitri Wismawati, Annisa Dini Kamila, Putri Amalia Febrianti, Riska Fitriyah	2023	Jurnal Sosial Terapan
[31]	Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja	Islam Pandu Utomo, Rheananda Rhere Fitrajaya, Lina Handayani	2022	Jurnal Cakrawala Promkes
[32]	TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA[L]	Irpan Ali Rahman, Dini Ariani, Nurul Ulfah	2022	JURNAL MUTIARA NERS
[33]	Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01	Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, Aan Widiyono	2022	Jurnal Pendidikan dan Konseling
[34]	DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE PADA HASIL BELAJAR SISWA DI SMAN 12 MAKASSAR	Irmawati, Firdaus W Suhaeb	-	Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM
[35]	Dampak Game Online Bagi Penggunaanya	Fahlepi Roma Doni	2018	IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering
[36]	Dampak Game Online dalam Rumah Tangga	Fajarwati	2021	Jurnal Tahqiq
[37]	Dampak Game Online di SMP Negeri 10 Kota Jambi	Dede Ayu Firnanda, Akmal Sutja, Affan Yusra	2022	Jurnal Pendidikan Tambusai
[38]	Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja	Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu	2021	Student Journal of Community Empowerment (SJCE)
[39]	DAMPAK GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 TANA TORAJA	Sulasti Na’ran, M. Ridwan Said Ahmad	-	Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM
[40]	Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa	Rezy Safitri, Veryliana Purnamasari, Husni Wakhjudin	2020	International Journal of Natural Sciences and Engineering
[41]	Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pemuda Desa Air Dingin Kabupaten Rejang Lebong	Endrik Endrik, Muhammad Hanif	2022	CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan

[42]	DAMPAK MENGGUNAKAN GAME ONLINE TERHADAP KREATIVITAS BERPIKIR	Robino Indan, Harri Kurniawan	2021	Jurnal KomtekInfo
[43]	DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE DI DUSUN BILE TEPUNG LOMBOK BARAT	Fathurrijal, Hamudani, Endang Rahmawati, Ishanan, M. Zaki Abdillah	2023	SOSIO EDUKASI Jurnal Studi Masyarakat dan Pendidikan
[44]	Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)	Aloysius Bagas Pradipta, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M Sirait, Alexander J Danny5	2019	MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)
[45]	DAMPAK PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE (MLBB) MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KIMIA KELAS X MIA DI SMA NEGERI 1 PRAFI MANOKWARI	Ricky Irwan Prabowo	2020	Chemistry Education Journal Arfak Chem

Hasil Quality Assesment

Berikut ini adalah hasil dari quality assesment yang dituliskan kedalam bentuk tabel:

Tabel 2 Hasil Quality Assesment kedua sumber jurnal terpilih

No.	Penulis	Tahun	QA1	QA2	QA3	Hasil
1[2]	Ruby Anggara Pratama, Efri Widiyanti, Hendrawati	2020	YA	YA	YA	LOLOS
2[8]	Yosephine, Teguh Lesmana	2020	YA	YA	YA	LOLOS
3[9]	Fauzi Almutazam, Irman	2022	YA	YA	YA	LOLOS
4[3]	Azam Syukur Rahmatullah, Willis Diana	2022	YA	YA	YA	LOLOS
5[4]	Gita Adi Persada, Anne Hafina, Nurhudaya	2017	YA	YA	YA	LOLOS
6[10]	Ade Surya Erofiana, Gunawan Santoso, Suryadi Nomi	2021	YA	YA	YA	LOLOS
7[11]	Oka Hardiansya, Eka Noviana Nasriyanto	2023	YA	YA	YA	LOLOS
8[12]	Ahlan Romadhona, Muhammad Afif Ardiansyah, Nixie Sancity, Laili Dwi Rohmah, Lisa Lulua, Taswirul Afkar	2025	YA	YA	YA	LOLOS
9[13]	Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, Eni Nurhayati	2024	YA	YA	YA	LOLOS
10[14]	Nazwa Mustika, Janinta Br Ginting, Gustianingsih	2022	YA	YA	YA	LOLOS
11[15]	Ach Fauzi	2019	YA	YA	YA	LOLOS
12[16]	Nurul Fauziyah & Nanda Riska Dwi Aprila	2023	YA	YA	YA	LOLOS
13[5]	Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, Titi Andriyani	2018	YA	YA	YA	LOLOS
14[17]	Achmad Faisol, Muhammad Ilyas	2021	YA	YA	YA	LOLOS
15[18]	Putu Bagus Gandiwa Dhanandjaya, I Nyoman Putu Budiarta, Desak Gde Dwi Arini	2022	YA	YA	YA	LOLOS
16[6]	Merry Fitria Apriyanti, Harmanto	2015	YA	YA	YA	LOLOS
17[19]	Aulia Nafa Ardien, Hesti Pramitasari, Shinta Dea Noviana, Siti Mas'ula.	2023	YA	YA	YA	LOLOS
18[20]	Faisal Ikhsan, Ridho Mujahid Islahi, Mina Holilah, Muhammad Arief Rakhman	2020	YA	YA	YA	LOLOS
19[21]	Nugrananda Janttika, Wahyu Juniarta	2023	YA	YA	YA	LOLOS

20[22]	Natana Aunillah Naya, Nur Amalia	2021	YA	YA	YA	LOLOS
21[23]	Lisnawati, Nana Ganda, Syarip Hidayat	2021	YA	YA	YA	LOLOS
22[24]	Sukron Habibi Harahap, Zaka Hadikusuma Ramadan	2024	YA	YA	YA	LOLOS
23[25]	Putri Ayu Natasyah, Zulaecha Ngiu, Asmun W. Wantu	2024	YA	YA	YA	LOLOS
24[26]	Adnan Saputra, Ramadi, M. Imam Rahmatullah	2021	YA	YA	YA	LOLOS
25[27]	Darma Putra Satria, Herdefa Nabila, Maulidia, Muhammad Jabbar Rasel	2023	YA	YA	YA	LOLOS
26[28]	Linda Hotmaida, Juliyanti Doloksarib	2021	YA	YA	TIDAK	LOLOS
27[29]	Lovia Evanne, Adli, Ngalmun	2021	YA	YA	TIDAK	LOLOS
28[30]	Anik Fitri Wismawati, Annisa Dini Kamila, Putri Amalia Febrianti, Riska Fitriyah	2023	YA	YA	TIDAK	LOLOS
29[31]	Islam Pandu Utomo, Rheananda Rhere Fitrajaya, Lina Handayani	2022	YA	YA	TIDAK	LOLOS
30[32]	Irpan Ali Rahman, Dini Ariani, Nurul Ulfah	2022	YA	YA	TIDAK	LOLOS
31[33]	Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, Aan Widiyono	2022	YA	YA	YA	LOLOS
32[34]	Irmawati, Firdaus W Suhaeb	-	TIDAK	YA	YA	LOLOS
33[35]	Fahlepi Roma Doni	2018	YA	YA	TIDAK	LOLOS
34[36]	Fajarwati	2021	YA	YA	YA	LOLOS
35[37]	Dede Ayu Firnanda, Akmal Sutja, Affan Yusra	2022	YA	YA	TIDAK	LOLOS
36[38]	Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu	2021	YA	YA	YA	LOLOS
37[39]	Sulasti Na'ran, M. Ridwan Said Ahmad	-	TIDAK	YA	YA	LOLOS
38[40]	Rezy Safitri, Verylana Purnamasari, Husni Wakhyudin	2020	YA	YA	YA	LOLOS
39[41]	Endrik Endrik, Muhammad Hanif	2022	YA	YA	YA	LOLOS
40[42]	Robino Indan, Harri Kurniawan	2021	YA	YA	YA	LOLOS
41[43]	Fathurrijal, Hamudani, Endang Rahmawati, Ishanan, M. Zaki Abdillah	2023	YA	YA	YA	LOLOS
42[44]	Aloysius Bagas Pradipta, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M Sirait, Alexander J Danny5	2019	YA	YA	TIDAK	LOLOS
43[45]	Ricky Irwan Prabowo	2020	YA	YA	YA	LOLOS

Data Analysis

Pada tahap ini data dianalisis dan hasilnya akan menjawab Research Question (RQ) yang telah ditentukan sebelumnya dan akan membahas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yang sering muncul dari tahun 2015-2025.

Hasil Dari RQ1 : Nama Aplikasi

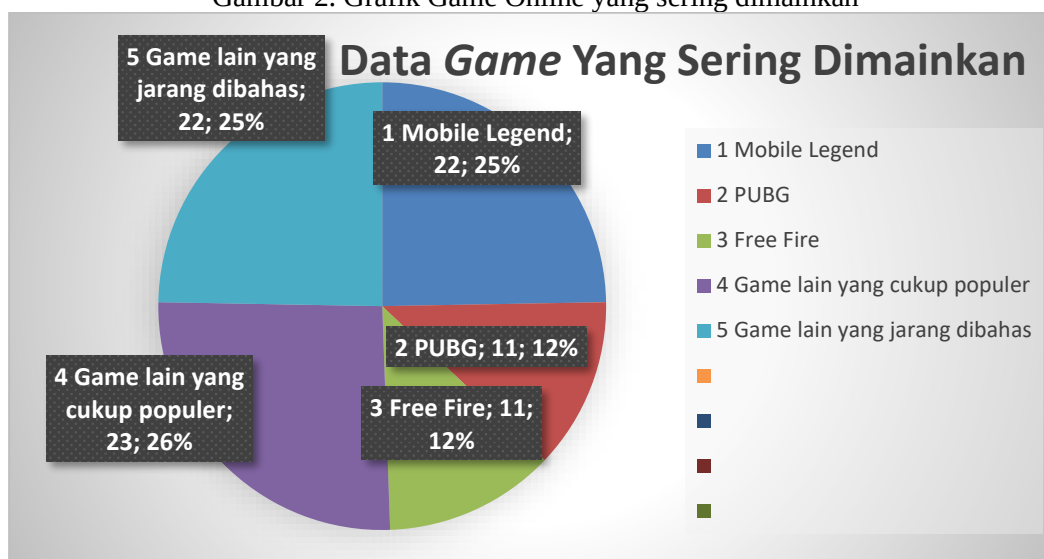
Berdasarkan Research Question 1 atau RQ1 tentang nama *game online*, maka dihasilkan kategori paper berdasarkan nama aplikasi yang diteliti. Dari hasil yang terlihat pada tabel 3 menunjukkan bahwa saat ini banyak peneliti yang lebih memilih melakukan penelitian tentang efek *game online Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire*. Sedangkan di posisi terakhir aplikasi lainnya seperti *Need For Speed* menjadi aplikasi yang kurang diminati oleh peneliti untuk melakukan penelitian tentang kecanduan *game online*.

Tabel 3 Kategori Nama Aplikasi

No.	Nama Aplikasi	Paper Penelitian	Jumlah
1	Mobile Legend	[2], [3], [5], [9], [12], [13], [14], [16], [17], [18], [19], [20], [21], [22], [25], [26], [27], [33], [38], [39], [41], [45]	22
2	PUBG	[2], [3], [14], [15], [18], [19], [25], [39], [40], [41], [42]	11
3	Free Fire	[3], [10], [16], [19], [23], [24], [25], [33], [39], [41], [43]	11
4	Ragnarok X: Next Generation	[3], [4], [6]	3
5	Grand Theft Auto	[6], [18]	2
6	DOTA	[6], [18]	2
7	Point Blank	[4], [6], [36]	3
8	Counter Strike	[4], [6], [36]	3
9	King of Glory	[8], [11]	2
10	Clash of Clans	[5], [34], [41], [42]	4
11	Rise of Kingdoms: Lost Crusade	[3]	1
12	Roblox	[3]	1
13	State of Survival: Survive The Zombie	[3]	1
14	Genshin Impact	[3]	1
15	Coin Master	[3]	1
16	Ayo Dance	[4], [36]	2
17	Fortnite Battle Royale	[14]	1
18	League of Legends	[14], [39]	1
19	Nexia Online	[5]	1
20	Higgs Domino Island	[3], [39], [41]	1
21	Hay Day	[5]	1
22	Valorant	[18]	1
23	Idol Street	[6], [36]	2
24	Getamped	[6]	1
25	Warcraft	[6]	1
26	Age of Empire	[6]	1
27	Need For Speed	[6]	1
28	Showtime	[36]	1
29	Mercenary Ops	[36]	1
30	Mario Bross	[36]	1
31	Sonic	[36]	1
32	zynga	[36]	1
33	Lost Age	[39]	1
34	Hago	[39]	1

Berikut adalah penyajian data berupa grafik:

Gambar 2. Grafik Game Online yang sering dimainkan



Dari grafik diatas, Terdapat banyak judul *game online* yang sering dimainkan. Berdasarkan 43 literatur peneliti menemukan 3 nama *game* yang paling sering dimainkan yaitu: (1) *Mobile Legend* seperti pada literatur [2], [3], [5], [9], [12], [13], [14], [16], [17], [18], [19], [20], [21], [22], [25], [26], [27], [33], [38], [39], [41], [45]. (2) *PUBG* seperti pada literatur [2], [3], [14], [15], [18], [19], [25], [39], [40], [41], [42] dan (3) *Free Fire* seperti pada literatur [3], [10], [16], [19], [23], [24], [25], [33], [39], [41], [43]. Pada Gambar 1, *game online* yang paling banyak dimainkan serta dibahas adalah *Mobile Legends* dengan persentase 25%, sedangkan game yang cukup sering dibahas adalah *game PUBG* dan *Free Fire* yang masing-masing memiliki persentase 12%. *Game* lainnya kami kelompokkan sebagai 2 entitas yaitu yang cukup populer dengan jumlah data lebih dari 1, dan *game* yang jarang dibahas dengan jumlah data yang sama dengan 1. Kedua entitas tersebut secara simultan memiliki persentase 26% dan 25%.

Mobile Legends menjadi *game online* yang paling banyak dimainkan karena memiliki keunggulan seperti: (1) *Mobile Legends* dianggap sebagai sarana hiburan yang mudah dimainkan. (2) Mengusung tema *game* strategi dalam pertarungan 5 vs 5 melawan musuh, dan (3) *Hero* yang memiliki jurus yang unik [13].

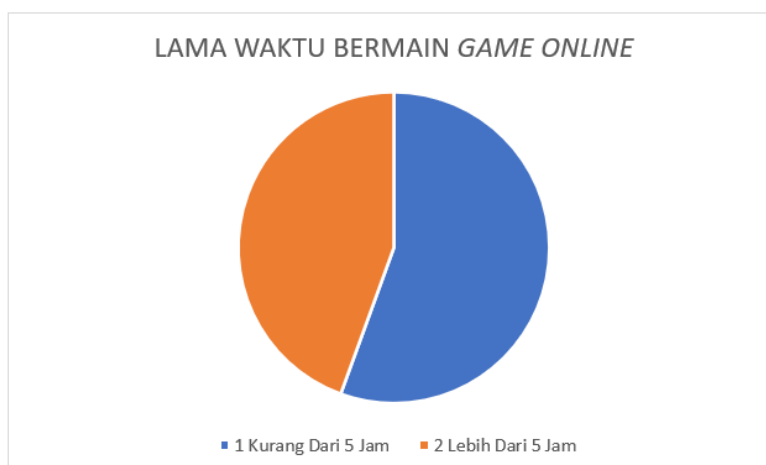
Hasil Dari RQ2: Lama Waktu Bermain

Berdasarkan Research Question 2 atau RQ2 tentang durasi bermain game online, maka dihasilkan kategori paper berdasarkan lama waktu bermain yang diteliti. Hasil penelitian ini lihat pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 4 Kategori Durasi bermain

No.	Lama Waktu	Jurnal	Banyak Data
1	Kurang Dari 5 Jam	[2], [5], [10], [11], [21], [22], [23], [27], [28], [30], [36], [38], [39], [43], [44]	15
2	Lebih Dari 5 Jam	[3], [6], [8], [9], [14], [16], [19], [21], [28], [29], [33], [39]	12

Berikut adalah diagramnya



Peneliti mendapati durasi bermain *game online* yang bisa dibilang masih berada di batas waktu yang tidak terlalu parah, dimana rata-rata durasi bermain berada dalam rentan waktu kurang dari 5 jam, dan sisanya lebih dari 5 jam. Literatur yang mendapati data durasi bermain yang kurang dari 5 jam meliputi [2], [5], [10], [11], [21], [22], [23], [27], [28], [30], [36], [38], [39], [43], [44]. Literatur yang mendapati data durasi bermain yang lebih dari 5 jam meliputi [3], [6], [8], [9], [14], [16], [19], [21], [28], [29], [33], [39]. Dari semua literatur, terdapat beberapa literatur yang mendapati bahwa terdapat data yang seimbang antara durasi yang lebih dan kurang dari 5 jam.

Hasil Dari RQ3: Kalangan Yang Menyukai Game Online

Berdasarkan Research Question 3 atau RQ3 tentang kalangan yang menyukai *game online*, maka dihasilkan kategori paper berdasarkan usia para pemain *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa saat ini pemain *game online* didominasi oleh remaja dan dewasa. Untuk lebih jelas, bisa kita lihat pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 5 Kategori Kalangan yang suka bermain game online

No.	Kalangan	Banyak jurnal	jumlah jurnal
1	anak-anak (0-12 tahun)	[16], [22], [23]	3
2	remaja (13-17 tahun)	[4], [6], [13], [21], [25], [28], [30], [32]	8
3	Dewasa (> 18 tahun)	[4], [6], [8], [13], [25], [28], [32]	7

Berikut adalah diagramnya:



Peneliti mendapati rata-rata kalangan yang suka bermain *game online* seperti berikut, dimana mayoritas pemain *game online* adalah kalangan remaja [4], [6], [13], [21], [25], [28], [30], [32]. Disusul oleh dewasa [4], [6], [8], [13], [25], [28], [32]. Dan yang berada di peringkat terakhir adalah anak-anak [16], [22], [23]. Dari semua literatur, [25], [28], [32] mencakup 2 kalangan yaitu remaja dan dewasa.

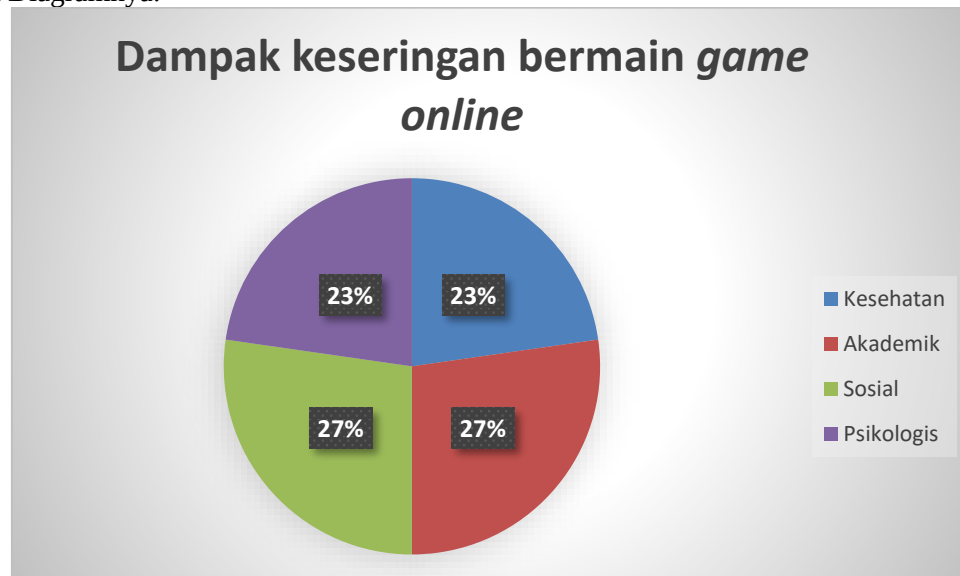
Hasil Dari RQ4: Dampak Dari Keseringan Bermain Game Online

Berdasarkan *Research Question 4* atau RQ4 yaitu dampak dari keseringan bermain *game online*, maka dihasilkan kategori paper berdasarkan dampak yang muncul dalam tiap penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keseringan bermain *game online* akan berefek pada beberapa hal, meliputi kesehatan, akademik, sosial, serta psikologis. Untuk lebih jelas, bisa kita lihat pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 6 Kategori Dampak keseringan bermain game online

No	Dampak	Banyak jurnal	Jumlah
1	Kesehatan	[2], [4], [11], [17], [20], [21], [23], [25], [31], [32]	10
2	Akademik	[4], [8], [10], [11], [17], [19], [23], [24], [25], [29], [31], [32]	12
3	Sosial	[2], [4], [8], [10], [11], [13], [20], [21], [25], [27], [29], [30]	12
4	Psikologis	[2], [6], [8], [13], [19], [20], [21], [23], [27], [31]	10

Berikut Diagramnya:



Peneliti mendapati rata-rata dampak dari bermain *game online* yang terlalu sering adalah seperti berikut, dimana mayoritas akan berdampak pada akademik [4], [8], [10], [11], [17], [19], [23], [24], [25], [29], [31], [32] dan [2], [4], [8], [10], [11], [13], [20], [21], [25], [27], [29], [30]. Dampak lainnya juga akan mempengaruhi Kesehatan [2], [4], [11], [17], [20], [21], [23], [25], [31], [32] dan psikologis [2], [6], [8], [13], [19], [20], [21], [23], [27], [31].

Berikut adalah beberapa contoh dampak dari tiap kumpulan data:

- A. Akademik (Nilai menurun, tidak fokus belajar, mudah terdistrak)
- B. Sosial (suka menyendiri, sulit berinteraksi dengan masyarakat, tutur kata yang tidak sopan)

- C. Kesehatan (Kurang Tidur, Lupa Makan, Kurang Olahraga)
- D. Psikologis (Mudah terpancing emosi, mudah stress, sulit untuk mengontrol emosi)

Berikut adalah cara mengantisipasinya:

- A. Batasi waktu bermain *game*, misalnya maksimum 3 jam per hari
- B. Sering mengikuti perkumpulan di masyarakat, seperti gotong royong
- C. Perbanyak istirahat
- D. Jauhi *game* yang kompetitif untuk menjaga mental

Ringkasan Hasil Analisis Data

Dari hasil tiap-tiap Research Question atau RQ telah didapatkan informasi mengenai nama *game online*, durasi bermain, kalangan, serta dampak dari keseringan bermain *game online* yang muncul dan telah diteliti oleh para peneliti dari tahun 2015 sampai 2025.

Tabel 7 Mayoritas dari frekuensi RQ

RQ	ASPEK	MAYORITAS FREKUENSI
1	Nama <i>Game</i>	<i>Mobile Legend, PUBG, Free Fire</i>
2	Durasi	Kurang dari 5 jam
3	Rentang kalangan yang menyukai <i>game</i>	Remaja dan Dewasa
4	Dampak <i>Game Online</i>	Akademik dan Sosial

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan hasil Systematic Literature Review atau SLR, *Game online* yang sering dimainkan hampir semua kalangan adalah *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *Free Fire*. Durasi bermain *game online* rata-rata semua kalangan adalah kurang dari 5 jam, sehingga mayoritas masih berada dalam batas aman, namun kembali lagi tergantung pada kebiasaan dari tiap individu. Rentang kalangan yang menyukai *game online* mayoritas dari kalangan remaja hingga dewasa. Dampak dari terlalu sering bermain *game online* akan berefek kepada Akademik yang menurun dan jauh dari kehidupan bermasyarakat maupun sosial. Cara menanganinya adalah dengan batasi waktu bermain, sering berinteraksi dengan masyarakat, fokus ke hal yang penting dahulu, dan kurangi bermain *game* kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- A. B. Pradipta, M. Ulfa, L. Alexander, H. M. Sirait, and A. J. Danny, "Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)," *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, vol. 4, no. 1, pp. 71–80, Jun. 2019, [Online]. Available: http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Jurnal_Means/
- A. F. Wismawati, A. D. Kamila, P. A. Febrianti, and R. Fitriyah, "Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke *Game Online* Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember," *Jurnal Sosial Terapan*, vol. 1, no. 1, pp. 46–51, Apr. 2023, doi: 10.29244/jstrsv.1.1.46-51.
- A. Faisol and M. Ilyas, "Pengaruh *Mobile Legend (Game Online)* Terhadap Minat Belajar," *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja*, vol. 7, no. 1, pp. 53–58, 2021, [Online]. Available: www.steam.com
- A. Fauzi, "PENGARUH *GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground)* TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK," *ScienceEdu*, vol. 2, no. 1, pp. 61–66, Jun. 2019.
- A. Hasan, A. Rahmat, and Y. Napu, "Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku

- Sosial Remaja,” *Student Journal of Community Empowerment (SJCE)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–3, Aug. 2021, doi: 10.3741.
- A. N. Ardien, H. Pramitasari, S. D. Noviana, and S. Mas’ula, “DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK DI ERA SOCIETY 5.0,” *PELITA*, vol. 23, no. 2, pp. 61–66, 2023.
- A. Romadhona, M. A. Ardiansyah, N. Sancity, L. D. Rohmah, L. Lulua, and T. Afkar, “ANALISIS PEMBENTUKAN BAHASA TOXIC STREAMER GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA CHANNEL YOUTUBE ‘TOP GLOBAL MIYA’ (KAJIAN MORFOLOGI),” *Asmaraloka: Jurnal Bidang pendidikan, Linguistik, dan Sastra Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 79–91, 2025.
- A. S. Erofiana, G. Santoso, and S. Nomi, “STUDI PENGGUNAAN GAME ONLINE FREE FIRE PADA EMOSI SISWA KELAS 5 DI SDN 2 BRAJA HARJOSARI,” *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, Mar. 2021, doi: 10.33654/pgsd.
- A. S. Rahmatullah and W. Diana, “Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya,” *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, vol. 5, no. 1, pp. 164–179, 2022.
- A. Saputra, Ramadi, and M. I. Rahmatullah, “Dampak Game Online terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V SDN 007 Melayu Tengah Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kab. Rokan Hilir,” *JASSI Journal Sport Science Indonesia*, vol. 3, no. 2, pp. 355–364, 2024.
- A. W. Faza, S. N. C. Attalina, and A. Widiyono, “Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 534–541, 2022.
- D. A. Firnanda, A. Sutja, and A. Yusra, “Dampak Game Online di SMP Negeri 10 Kota Jambi,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 2, pp. 11793–11797, 2022.
- D. P. Satria, H. Nabila, Maulidia, and M. J. Rasel, “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online ‘Mobile Legends’ di Lingkungan Keluarga,” *PARAHITA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 41–47, 2021, doi: 10.25008/parahita.v2i2.63.
- E. Endrik and M. Hanif, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pemuda Desa Air Dingin Kabupaten Rejang Lebong,” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, vol. 2, no. 4, pp. 151–162, Nov. 2022.
- E. Triandini, S. Jayanatha, A. Indrawan, G. W. Putra, and B. Iswara, “Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia,” *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, vol. 1, no. 2, pp. 63–77, Feb. 2019, [Online]. Available: <https://www.google.com>
- F. Almutazam and Irman, “POLA KOMUNIKASI GAMERS DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH,” *Kinema Jurnal Komunikasi dan Pelayanan*, vol. 1, no. 2, pp. 101–112, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/kinema/index>
- F. Ikhsan, R. M. Islahi, M. Holilah, and M. A. Rakhman, “ANALISIS DAMPAK GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK,” *Curere*, vol. 7, no. 2, pp. 230–237, 2023.
- F. R. Doni, “Dampak Game Online Bagi Penggunaanya,” *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 4, no. 2, pp. 1–5, 2018.
- Fajarwati, “Dampak Game Online dalam Rumah Tangga,” *Jurnal Tahqiq*, vol. 15, no. 2, 2021.
- Fathurrijal, Hamudani, E. Rahmawati, Ishanan, and M. Z. Abdillah, “DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE DI DUSUN BILE TEPUNG LOMBOK BARAT,” *SOSIO EDUKASI Jurnal Studi Masyarakat dan Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 74–83, Jun. 2023, doi: 10.29408/sosedu.v6i2.22128.
- G. A. Persada, A. Hafina, and Nurhuda, “PROGRAM KONSELING RESTRUKTURISASI

- KOGNITIF UNTUK MEREDUKSI KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA,” *INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING*, vol. 1, no. 1, pp. 79–92, Jan. 2017.
- I. A. Rahman, D. Ariani, and N. Ulfah, “TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA,” *JURNAL MUTIARA NERS*, vol. 5, no. 2, pp. 85–90, Dec. 2022, doi: 10.51544/jmn.v5i2.2438.
- I. P. Utomo, R. R. Fitrajaya, and L. Handayani, “Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja,” *Jurnal Cakrawala Promkes*, vol. 4, no. 2, pp. 102–113, Aug. 2022, doi: 10.12928/promkes.v4i2.5651.
- Irmawati and F. W. Suhaeb, “DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE PADA HASIL BELAJAR SISWA DI SMAN 12 MAKASSAR,” *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, pp. 95–99.
- L. Evanne, Adli, and Ngalimun, “Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan,” *AL -KALAM*, pp. 54–62, 2021.
- L. Hotmaida and J. Doloksarib, “HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA PADA SISWA DI SMA NEGERI 18 KOTA BANDUNG,” *Jurnal Kesehatan Kartika*, vol. 16, no. 2, pp. 55–59, 2021.
- Lisnawati, N. Ganda, and S. Hidayat, “Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar,” *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, vol. 8, no. 4, pp. 840–850, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- M. F. Apriyanti and Harmanto, “Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online,” *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 3, pp. 994–1008, 2015.
- N. A. Naya and N. Amalia, “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V,” *Jurnal Elementaria Edukasia*, vol. 6, no. 3, pp. 1171–1179, Sep. 2023, doi: 10.31949/jee.v6i3.6271.
- N. Fauziyah and N. R. D. Aprila, “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA 7-13 TAHUN,” *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*, vol. 21, no. 1, p. 64, Aug. 2023, doi: 10.26499/mm.v21i1.5744.
- N. Janttaka and W. Juniarta, “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung,” *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 132–141, 2020, [Online]. Available: http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- N. Mustika, J. B. Ginting, and Gustianingsih, “Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak,” *LWSA TALENTA Conference Series*, vol. 5, pp. 140–144, 2022, doi: 10.32734/lwsa.v5i1.1337.
- O. Hardiansya and E. N. Nasriyanto, “PENGARUH USIA, JENIS KELAMIN DAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KELELAHAN FISIK REMAJA DI MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA TALOK KECAMATAN KRESEK TANGERANG,” *Nusantara Hasana Journal*, vol. 2, no. 8, pp. 100–108, Jan. 2023.
- P. A. Natasyah, Z. Ngiu, and A. W. Wantu, “DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 BOKAT,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, vol. 7, no. 3, pp. 6404–6412, 2024.
- P. B. G. Dhanandjaya, I. N. P. Budiarta, and D. G. D. Arini, “PENYALAHGUNAAN BENDA VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DI INDONESIA,” *Jurnal Konstruksi Hukum*, vol. 3, no. 3, pp. 569–575, 2022, doi: 10.55637/jkh.3.3.5349.569-575.
- R. A. Pratama, E. Widiyanti, and Hendrawati, “TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA FAKULTAS KEPERAWATAN,” *JNC*, vol. 3, no. 2, pp. 110–118, 2020.
- R. I. Prabowo, “DAMPAK PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE (MLBB) MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KIMIA KELAS X

- MIA DI SMA NEGERI 1 PRAFI MANOKWARI,” *Chemistry Education Journal Arfak Chem*, vol. 3, no. 2, pp. 248–252, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/accej>
- R. Indan and H. Kurniawan, “DAMPAK MENGGUNAKAN GAME ONLINE TERHADAP KREATIVITAS BERPIKIR,” *Jurnal KomtekInfo*, vol. 8, no. 1, pp. 102–109, 2021, doi: 10.35134/komtekinfo.v7i4.
- R. Safitri, V. Purnamasari, and H. Wakhyudin, “Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa,” *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, vol. 4, no. 1, pp. 30–38, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE>
- S. H. Harahap and Z. H. Ramadan, “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1304–1311, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i3.895.
- S. Na’ran and M. R. S. Ahmad, “DAMPAK GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 TANA TORAJA.”
- W. ten Ham-Baloyi and P. Jordan, “Systematic review as a research method in post-graduate nursing education,” Dec. 01, 2016, AOSIS OpenJournals Publishing AOSIS (Pty) Ltd. doi: 10.1016/j.hsag.2015.08.002.
- Y. Firdaus, Y. Pebrianti, and T. Andriyani, “PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE,” *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, vol. 2, no. 8, pp. 169–181, Jul. 2018.
- Yosephine and T. Lesmana, “POLA ASUH ORANGTUA DAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI JAKARTA,” *Psibernetika*, vol. 13, no. 1, pp. 49–58, 2020, doi: 10.30813/psibernetika.v13i1.2272.
- Z. F. N. Amanda, R. F. Rachman, H. K. Sari, T. Jebarus, and E. Nurhayati, “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo,” *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, vol. 2, no. 1, pp. 110–122, Jan. 2024, doi: 10.61132/fonologi.v2i1.310.