

Pengaruh Game Online (*Higgs Domino Island*) terhadap Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba

Mujaddid¹, Fauzan Akbar²

¹Department of Nonformal Education, Faculty of Teaching and Education
Universitas Muhammadiyah Bulukumba

²Department of Biology Education, Faculty of Teaching and Education
Universitas Muhammadiyah Bulukumba

*Author Correspondence. Email: mujaddidjaddido@gmail.com, Phone: +6281245469561

Received: 04 Februari 2025; Revised: 02 Maret 2025; Accepted: 22 Maret 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh game online (*Higgs Domino Island*) terhadap mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa, terutama dengan perkembangan teknologi yang memungkinkan akses mudah melalui smartphone. Permainan *Higgs Domino Island* yang awalnya merupakan permainan tradisional, kini telah berevolusi menjadi permainan yang menawarkan potensi keuntungan finansial melalui fitur permainan slot. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk mengumpulkan data dari mahasiswa yang aktif bermain *Higgs Domino Island*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi negatif antara durasi bermain game dan aktivitas akademik mahasiswa. Semakin lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game, semakin berkurang kehadiran dan konsentrasi mahasiswa dalam perkuliahan. Kesimpulannya, meskipun game online seperti *Higgs Domino Island* dapat menjadi sarana hiburan dan bahkan sumber pendapatan, penggunaannya yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap keseharian dan tanggung jawab akademik mahasiswa.

Kata kunci : Game Online, *Higgs Domino Island*, Mahasiswa

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal hiburan dan sosialisasi. Salah satu inovasi signifikan adalah smartphone yang memudahkan akses ke internet dan berbagai aplikasi, termasuk game online. Game online, yang dimainkan melalui internet, telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya di kota besar tetapi juga di daerah pedesaan.

Dalam konteks penelitian ini, game online, khususnya *Higgs Domino Island*, telah menjadi fenomena yang signifikan di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk hiburan dan sosialisasi. Salah satu inovasi yang mendominasi adalah smartphone, yang memberikan akses mudah ke internet dan berbagai aplikasi termasuk game online. Game online telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya di daerah perkotaan tetapi juga di pedesaan. Di Bulukumba, popularitas game ini semakin meningkat di kalangan mahasiswa,

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

yang sering berkumpul di tempat-tempat seperti Warkop Zaky, tempat di mana mereka dapat mengakses wifi dan menikmati berbagai makanan sambil bermain game. Game seperti Higgs Domino Island, yang awalnya adalah permainan kartu tradisional, kini telah berkembang dengan variasi baru seperti permainan slot yang menawarkan chip berharga tinggi, sehingga menarik minat mahasiswa untuk berpartisipasi secara intensif.

Dampak dari ketergantungan pada game ini sangat beragam, dengan pengaruh signifikan terhadap kehidupan sosial dan perilaku mahasiswa. Banyak mahasiswa yang terjebak dalam permainan ini, sehingga mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan akademik, yang berpotensi mengganggu fokus dan komitmen terhadap studi. Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga menciptakan tekanan sosial dan persaingan di antara mahasiswa, yang bisa memengaruhi keseimbangan antara kehidupan sosial dan akademik mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak game online terhadap mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Bulukumba, menyoroti bagaimana fenomena ini dapat mempengaruhi aspek-aspek kehidupan mereka, termasuk perilaku sosial dan pengelolaan waktu.

Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh game online, diharapkan dapat ditemukan solusi yang lebih efektif untuk membantu mahasiswa dalam mengelola waktu dan kegiatan mereka, sehingga dapat mencegah dampak negatif yang mungkin timbul dari kecanduan game online seperti Higgs Domino Island.

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Ichwansyah Tampubolon, penelitian kualitatif bertujuan untuk memaknai atau menafsirkan suatu realitas atau fenomena berdasarkan data yang tersedia dan diperoleh oleh peneliti melalui dokumentasi/kepuustakaan, observasi, dan wawancara, yang kemudian diuraikan dengan model analisis kualitatif secara eksploratif, deskriptif, dan historis. Dalam pelaksanaannya, peneliti terjun langsung ke lapangan dan berusaha mengumpulkan data secara lengkap sesuai dengan pokok permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

METODE

Jenis penelitian ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Alasan peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif adalah karena peneliti ingin meneliti objek yang bersifat alamiah atau fakta-fakta yang terjadi di lapangan, serta memperoleh data secara mendalam mengenai pengaruh game online (*Higgs Domino Island*) terhadap prestasi akademik mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba (Handoko, *et al.*, 2024).

Tujuan utama dari metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, tidak hanya berfokus pada menggambarkan pengaruh game Domino terhadap prestasi belajar mahasiswa, tetapi juga untuk mengungkap bagaimana dan mengapa pengaruh tersebut terjadi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran mendetail tetapi juga wawasan yang berguna untuk penelitian lebih lanjut serta rekomendasi praktis yang dapat diterapkan di lapangan (Mappasere dan Suyuti 2019). Penelitian ini mengumpulkan data melalui tiga teknik utama:

1. Teknik Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan sistematis terhadap fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mencatat secara teliti dan terstruktur mengenai tingkah laku individu atau proses yang sedang diamati. Observasi dapat dilakukan dalam situasi alami maupun buatan, dan bertujuan untuk merekam peristiwa dan kegiatan yang relevan dengan penelitian. Kriteria keberhasilan proses pengamatan ditentukan dengan menggunakan lembar observasi, yang membantu pengamat dalam menilai dan mencatat data secara objektif. Observasi memanfaatkan panca indera, terutama penglihatan, untuk mencatat data yang kemudian dianalisis. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan di Universitas Muhammadiyah Bulukumba untuk mendapatkan informasi langsung tentang bagaimana game (*Higgs Domino Island*) mempengaruhi mahasiswa.

2. Teknik Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah metode pengumpulan data yang melibatkan percakapan terstruktur antara pewawancara dan responden untuk memperoleh informasi terkait pandangan, aspirasi, saran, dan persepsi. Teknik ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menggali informasi secara lebih rinci dan mendalam mengenai pengalaman serta pandangan responden. Wawancara dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, dengan pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian "Pengaruh Game Online (*Higgs Domino Island*) Terhadap Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba", wawancara dilakukan dengan mahasiswa sebagai responden untuk menggali pandangan mereka mengenai bagaimana permainan Higgs Domino

Island mempengaruhi prestasi akademik mereka.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan studi terhadap bahan tertulis dan catatan yang berkaitan dengan penelitian. Ini termasuk buku, dokumen, peraturan, notulen rapat, dan catatan harian. Dokumentasi berfungsi untuk memberikan informasi tambahan dan mendukung data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Metode ini memungkinkan peneliti untuk meneliti catatan historis dan arsip yang relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan mencari dan memeriksa arsip serta kegiatan operasional program studi di Universitas Muhammadiyah Bulukumba untuk memperoleh data yang mendukung analisis tentang pengaruh game (*Higgs Domino Island*) terhadap prestasi belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Bulukumba pada bulan Desember 2023-Juli 2024. Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, serta data sekunder dari sumber tertulis seperti buku, jurnal, dan artikel. Analisis data dilakukan dengan memeriksa, menafsirkan, dan memastikan kredibilitas data melalui metode seperti member check, triangulasi data, dan menjaga kerahasiaan informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kesulitan Mengendalikan Keinginan

Game online, terutama Higgs Domino Island, telah menjadi pelarian yang menarik bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Awalnya, game ini hanya dimainkan untuk menghilangkan stres setelah kegiatan akademik yang padat. Namun, seiring waktu, game tersebut mulai mendominasi kehidupan mahasiswa. Mereka kesulitan mengontrol dorongan untuk bermain, meskipun ada tugas akademik yang mendesak. Keinginan untuk terus bermain semakin kuat sehingga kewajiban akademik sering terabaikan. Ramadhan, salah satu mahasiswa, mengakui bahwa ia bisa bermain selama 5 hingga 8 jam sehari, mengabaikan waktu belajar yang seharusnya digunakan untuk menyelesaikan tugas kuliah.

Kesulitan mengendalikan keinginan untuk bermain juga terlihat dari bagaimana mahasiswa mulai kehilangan prioritas mereka. Meski sadar akan kewajiban akademik, mereka lebih memilih menghabiskan waktu bermain game daripada belajar atau beraktivitas lainnya. Kondisi ini mengakibatkan penundaan dalam menyelesaikan tugas, ketidakhadiran dalam perkuliahan, dan akhirnya berdampak pada penurunan performa akademik. Dalam wawancara, Kevin mengatakan

bahwa pikirannya selalu tertuju pada game, bahkan ketika sedang berada di kampus. Hal ini menunjukkan bahwa game online mulai mendominasi pikiran mahasiswa, mengurangi kemampuan mereka untuk fokus pada tanggung jawab akademik.

Selain itu, ada kecenderungan bagi mahasiswa untuk merasa cemas dan gelisah jika tidak bisa bermain. Game ini menjadi kebutuhan yang sulit diabaikan. Ramadhan mengungkapkan bahwa ketika ia tidak bermain, ia merasa ada sesuatu yang hilang. Ini menandakan adanya ketergantungan yang kuat terhadap game. Dorongan ini membuat mahasiswa sulit untuk melepaskan diri dari permainan, bahkan ketika mereka tahu bahwa aktivitas tersebut berdampak buruk bagi keseimbangan kehidupan mereka. Kesulitan mengendalikan keinginan ini memperburuk situasi akademik mereka, yang pada akhirnya mengarah pada penurunan kinerja dan produktivitas.

Kecanduan game online seperti Higgs Domino Island juga berdampak pada kesehatan fisik. Ramadhan mengaku sering merasa lelah, dan matanya sering terasa panas serta merah. Hal ini terjadi akibat paparan layar yang berlebihan dan kurangnya istirahat yang cukup. Pengaruh fisik dari kecanduan game dapat memperburuk kondisi mahasiswa, baik secara mental maupun fisik. Mereka bukan hanya kehilangan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, tetapi juga menghadapi gangguan kesehatan yang memengaruhi kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

2. Perubahan Psikologis dan Kesehatan Mental

Mahasiswa yang kecanduan game online seperti Higgs Domino Island sering kali mengalami perubahan psikologis yang signifikan. Ketergantungan pada game ini membuat mereka menggunakan permainan sebagai pelarian dari tekanan akademik dan emosional. Ketika tidak dapat bermain, mereka merasa gelisah dan mudah marah. Perubahan suasana hati ini tidak hanya memengaruhi diri mereka sendiri, tetapi juga orang-orang di sekitar mereka. Dalam wawancara, Asnur mengakui bahwa ia menjadi lebih mudah marah ketika ada orang yang mengganggunya saat bermain game. Ini menunjukkan bagaimana kecanduan game bisa mempengaruhi kontrol emosi seseorang.

Selain perubahan psikologis, mahasiswa yang kecanduan game online juga mengalami masalah kesehatan mental. Ketergantungan pada game membuat mereka mengandalkan permainan sebagai sumber kenyamanan, sehingga ketika tidak dapat bermain, mereka merasakan stres yang berlebihan. Mahasiswa seperti Asnur bahkan mengakui bahwa ia merasa cemas dan frustrasi ketika tidak bisa bermain game, yang berdampak negatif pada kesejahteraan emosionalnya. Ketergantungan ini menjadi siklus yang sulit diputus, karena game telah menjadi pelarian utama dari masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Waktu bermain yang berlebihan juga berdampak pada kesehatan fisik mahasiswa. Paparan layar dalam waktu lama menyebabkan gangguan seperti migrain, kelelahan mata, dan kurang tidur. Kondisi ini tidak hanya mengganggu performa akademik, tetapi juga memperburuk kondisi

kesehatan mereka secara keseluruhan. Kevin menyatakan bahwa ia sering kali kurang tidur karena terus bermain game hingga larut malam, yang akhirnya berdampak pada konsentrasi dan energi di hari berikutnya. Mahasiswa yang kecanduan game sering kali mengalami kelelahan kronis, yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk menjalani aktivitas sehari-hari.

Perubahan psikologis akibat kecanduan game juga mempengaruhi hubungan interpersonal mahasiswa. Mereka menjadi lebih tertutup dan lebih sulit berinteraksi dengan orang lain. Hal ini terjadi karena ketergantungan pada game menciptakan ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial. Mahasiswa yang sebelumnya aktif dalam kegiatan sosial mulai menarik diri, lebih memilih bermain game daripada berinteraksi dengan teman atau keluarga. Akibatnya, hubungan sosial mereka terganggu, dan mereka menjadi semakin terisolasi.

3. Pengaruh Terhadap Lingkungan Sosial

Selain memengaruhi kesehatan mental, kecanduan Higgs Domino Island juga berdampak negatif pada hubungan sosial mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Mahasiswa yang kecanduan game sering kali lebih memilih menghabiskan waktu sendirian untuk bermain, mengabaikan interaksi dengan keluarga dan teman. Ramadhan, misalnya, mengakui bahwa ia lebih sering menolak ajakan teman-temannya untuk berkumpul karena lebih memilih bermain game. Kondisi ini membuat mahasiswa mulai terisolasi dari lingkungan sosial mereka, yang pada akhirnya memengaruhi kualitas hubungan mereka dengan orang lain.

Mahasiswa yang kecanduan game online sering kali mengalami penurunan dalam kualitas hubungan interpersonal. Mereka menjadi kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial, yang akhirnya memicu konflik dengan orang-orang terdekat. Kelvin mengatakan bahwa hubungannya dengan keluarganya menjadi lebih renggang karena ia lebih banyak menghabiskan waktu bermain game daripada bersama keluarganya. Ini menunjukkan bahwa kecanduan game dapat merusak hubungan yang seharusnya mendukung kesejahteraan emosional mahasiswa.

Selain itu, kecanduan game online sering kali menyebabkan mahasiswa mengalami isolasi sosial. Meski mereka tetap terhubung dengan teman-teman melalui game, interaksi tersebut berbeda dengan interaksi sosial di dunia nyata. Mahasiswa mungkin merasa puas dengan interaksi virtual, tetapi dalam jangka panjang, mereka merasakan kehilangan hubungan nyata dengan teman-teman dan keluarga. Ini mengakibatkan penurunan kualitas kehidupan sosial secara keseluruhan, karena mahasiswa menjadi semakin terisolasi dan terputus dari lingkungan mereka.

Kecanduan game juga memicu konflik interpersonal. Mahasiswa yang kecanduan game cenderung mengalami masalah komunikasi dengan orang-orang terdekat karena mereka terlalu fokus pada permainan. Ramadhan mengakui bahwa ia pernah bertengkar dengan teman dan keluarganya karena mereka merasa diabaikan demi game. Ketergantungan pada game online membuat mahasiswa kehilangan kemampuan untuk menjaga hubungan yang sehat dengan orang-orang di sekitar mereka, menciptakan ketegangan yang merusak dinamika sosial.

Pembahasan

Salah satu dampak terbesar dari kecanduan game online Higgs Domino Island adalah penurunan prestasi akademik mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Mahasiswa yang kecanduan game sering kali menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau mempersiapkan ujian, untuk bermain game. Akibatnya, mereka sering terlambat menyelesaikan tugas atau bahkan absen dari perkuliahan. Ibu Yuli Artati, seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Bulukumba, menyatakan bahwa mahasiswa yang kecanduan game cenderung apatis terhadap tanggung jawab akademik mereka, yang akhirnya berdampak pada penurunan prestasi akademik.

Mahasiswa yang kecanduan game juga menunjukkan tanda-tanda stres karena ketidakmampuan mengelola waktu dengan baik. Mereka merasa tertekan karena harus menyeimbangkan waktu antara bermain game dan menyelesaikan tugas akademik, tetapi sering kali mereka gagal melakukannya. Ketika tugas menumpuk, mahasiswa merasa kewalahan, dan hal ini memengaruhi kualitas pekerjaan akademik mereka. Dalam wawancara, Ibu Yuli mencatat bahwa banyak mahasiswa yang kecanduan game menunjukkan perilaku apatis dan kurang bersemangat dalam perkuliahan, yang mencerminkan dampak negatif kecanduan game terhadap motivasi belajar.

Selain itu, kecanduan game mempengaruhi kemampuan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik. Mahasiswa yang kecanduan game cenderung tidak fokus saat mengikuti perkuliahan karena pikiran mereka terus-menerus tertuju pada permainan. Kevin mengakui bahwa ia sering bermain game saat di kampus, bahkan saat sedang berada di kelas. Ketidakfokusan ini membuat mahasiswa kehilangan kesempatan untuk memahami materi pelajaran dengan baik, yang pada akhirnya mempengaruhi nilai akademik mereka.

Dampak akademik dari kecanduan game juga dapat memengaruhi masa depan karier mahasiswa. Penurunan prestasi akademik yang berkelanjutan bisa menghambat mereka dalam meraih peluang karier yang lebih baik setelah lulus. Mahasiswa yang kecanduan game tidak hanya mengalami penurunan performa di kelas, tetapi juga kehilangan kesempatan untuk membangun fondasi akademik yang kuat untuk masa depan mereka. Jika kecanduan ini tidak segera ditangani, dampaknya dapat merusak karier akademik dan profesional mereka dalam jangka Panjang.

KESIMPULAN

game online, khususnya Higgs Domino Island, memberikan pengaruh terhadap mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Kecanduan game online ini berdampak negatif pada nilai akademik, waktu belajar, dan kehadiran kuliah mahasiswa. Penggunaan game yang berlebihan mengalihkan perhatian mahasiswa dari tanggung jawab akademik mereka, mengganggu proses belajar, dan pada akhirnya memengaruhi kehidupan akademik mereka secara keseluruhan. Oleh

karena itu, penting bagi mahasiswa untuk menyadari potensi dampak negatif dari kecanduan game online dan mengelola waktu serta aktivitas mereka dengan bijak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrean, K. P. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Peserta Didik Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Di Sma Negeri 01 Abung Barat Tahun Ajaran 2019/2020 (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Ayu, S. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA di Kota Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Aryani, F. (2016). Stres Belajar" Suatu Pendekatan dan Intervensi Konseling".
- Achmad, I. A., & Asmas, M. A. (2021). Minat Baca Masyarakat saat Pandemi Covid-19 di Taman Baca Masyarakat MIZAN. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 145-151.
- Amalia, S. R., Achmad, I. A., & Hasdiansyah, A. (2023). Efektivitas Penyelenggaraan Bimbingan Belajar CALISTUNG Oleh Mahasiswa Program MBKM Kampus Mengajar. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 2(2), 44-59.
- Achmad, I. A., & Asmas, M. A. (2025). Transformasi Karakter Anak Usia Dini lewat Pendidikan Nonformal di RTQ Al-Muwaffaq Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 13-31.
- Handoko, Y., Wijaya, H. A., & Lestari, A. (2024). Metode Penelitian Kualitatif Panduan Praktis untuk Penelitian Administrasi Pendidikan. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khoiriyah, S. (2019). Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Purwani, D. A. (2021). Pemberdayaan era digital. *Bursa Ilmu*.
- Purnomo, R. F., Purbo, O. W., & Aziz, R. A. (2021). *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Penerbit Andi.
- Ramadhani, P., & Syukur, A. (2021). Unsur Pidana Dalam Game Online HIGGS Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan Di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif. *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)*, 4(2), 331-341.
- Ramdhani, N., Wimbarti, S., & Susetyo, Y. F. (2018). *Psikologi untuk Indonesia tangguh dan bahagia*. UGM PRESS.
- Rahman, A. (2019). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Makassar*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Supratama, R., Elsera, M., & Solina, E. (2022). Fenomena judi online higgs domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi covid-19 di Kota Tanjungpinang. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 297-311.
- Sari, M. (2020). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Mahasiswa di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

- Setiawati, Y., Fithriyah, I., & KJ, S. (2020). *Deteksi dini dan penanganan kecanduan gawai pada anak*. Airlangga University Press.
- Saekoko, A. N., Nyoko, A. E., & Fanggidae, R. P. (2020). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam pembelian smartphone xiaomi (studi kasus pada mahasiswa pengguna smartphone xiaomi di universitas nusa cendana). *Journal of Management: Small and Medium Enterprises (SMEs)*, 11(1), 49-64.
- Wahyuni, L. (2021). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kedisiplinan dan Prestasi Akademik Mahasiswa*. Universitas Hasanuddin.
- Zulkifli, H. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Teknik di Universitas Sulawesi Selatan*.