

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian lapangan, deskripsi data wawancara mendalam, observasi partisipan, dan analisis temuan mengenai "Perilaku Maladaptif pada Remaja yang Kecanduan Game Online (Studi di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu)", maka dapat ditarik kesimpulan secara teoretis dan empiris sebagai berikut:

Perilaku maladaptif yang ditunjukkan oleh remaja pecandu *game online* di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu terbukti mewujudkan ke dalam tiga aspek perilaku psikologis yang saling bertaut dan merusak fungsionalitas diri mereka, yaitu:

1. Aspek Kognitif (Pola Pikir Menyimpang): Ketika menghadapi kekalahan (*defeat*) atau gangguan sinyal internet, remaja mengalami distorsi kognitif (*overgeneralization* dan abstraksi selektif) sesuai kerangka teoretis Aaron Beck. Mereka secara otomatis melimpahkan

kesalahan kepada rekan setim dengan menganggap tim mereka "bodoh/boot". Selain itu, muncul distorsi kognitif berupa rasa iri yang ekstrem terhadap pencapaian *ranking* (seperti tingkat *Mythic*) atau kepemilikan *skin* mahal milik teman sebaya. Rasa iri dan tidak percaya diri ini menstimulasi pola pikir irasional yang memaksa mereka melakukan *push rank* tanpa kendali bahkan rela begadang demi mengejar validasi di dunia virtual.

2. Aspek Afektif (Gangguan Regulasi Emosi): Aspek afektif terlihat dari emosi remaja yang tidak stabil saat bermain game online. Berdasarkan teori William James, emosi muncul karena ada perubahan pada tubuh. Ketika remaja sedang asyik bermain game, otak mereka melepaskan dopamin yang menimbulkan rasa senang. Namun, jika permainan tiba-tiba dihentikan oleh orang tua atau saudara, dopamin tersebut langsung berhenti. Hal ini membuat remaja merasa kaget dan emosinya meledak. Remaja menjadi mudah marah, berteriak, menangis, mengabaikan

orang lain, bahkan ada yang sampai mengunci diri di kamar atau kabur dari rumah ketika hp mereka disita.

3. Aspek Psikomotorik (Tindakan Fisik dan Pembiasaan Negatif): Manifestasi psikomotorik mengalami naturalisasi maladaptif (kebiasaan otomatis) akibat gerakan refleks motorik halus yang terbiasa terkunci pada layar hp selama berjam-jam. Bentuk nyata perilaku psikomotorik maladaptif ini mencakup luapan lisan tak sadar berupa penggunaan kata-kata kasar dan kotor secara berulang (seperti mengucapkan kata "*begok, tolol, bodoh*"). Pada tingkat impuls motorik kasar yang destruktif, remaja reflek melakukan perusakan barang pribadi seperti memukul meja hingga tangan memar, mengetuk-ngetuk gawai ke meja, hingga membanting gawai mereka sendiri hingga rusak akibat frustrasi kompetitif. Dampak lanjutannya adalah penurunan kondisi kesehatan fisik (mata minus/perih, sakit kepala kronis, badan lesu) serta penurunan prestasi akademik akibat pengabaian tugas sekolah (PR) dan waktu belajar.

Munculnya perilaku maladaptif pada remaja pecandu *game online* di Kecamatan Selebar dipicu oleh interaksi kompleks dari tiga faktor kausalitas utama:

1. Faktor Individu (Internal): Meliputi lemahnya kemampuan kontrol diri (*self-control*) remaja untuk menghentikan atau meregulasi durasi bermain secara mandiri. Munculnya rasa bosan yang akut saat di rumah serta adanya dorongan atau obsesi internal yang kuat untuk bersenang-senang dan menaikkan *ranking* akun agar tidak tertinggal dari kelompoknya menjadi pemicu utama adiksi kompulsi ini.
2. Faktor Lingkungan (Eksternal): Pengaruh kuat dari interaksi sosial di lingkungan bermain (*basecamp*) secara signifikan mengonstruksi perilaku buruk remaja. Ajakan teman sebaya (*peer group*) untuk terus bermain serta paparan budaya komunikasi yang toksik (*toxic communication*) di tongkrongan tersebut membuat remaja meniru kata-kata kasar dan mempertahankan kebiasaan bermain secara kolektif. Akibatnya, interaksi dunia maya

dinilai jauh lebih memuaskan dibanding interaksi sosial dunia nyata yang fungsional.

3. Faktor Keluarga: Kondisi suasana rumah tangga yang kurang harmonis dan sepi memicu remaja menjadikan *game online* sebagai mekanisme pelarian ego (*defense mechanism*) dari stres kehidupan nyata. Faktor-faktor seperti kurangnya perhatian emosional orang tua karena sibuk bekerja dari pagi hingga sore, orang tua yang telah berpisah (berpencar), pemberian kebebasan bermain hp yang terlalu longgar tanpa batas, hingga adanya tekanan/tuntutan prestasi akademis dari orang tua membuat remaja memilih mengurung diri di kamar untuk mengasingkan diri bersama dunianya.

Tingkat Adiksi dan Kegagalan Regulasi Diri Kelima informan utama telah memenuhi kriteria kecanduan *game online* tingkat berat dengan akumulasi investasi waktu ekstrem, yakni berkisar antara 4 hingga 7 jam per hari, bahkan mencapai 10 jam saat hari libur (akumulasi 30 sampai 50 jam dalam seminggu). Sesi bermain dilakukan secara *nonstop*

selama 1 hingga 4 jam dalam satu kali sesi. Seluruh informan mengalami gejala penarikan diri, jika akses terhadap *game online* terputus (akibat mati lampu, baterai habis, atau hp rusak), mereka secara psikologis akan ditimpa rasa cemas parah, risih, linglung, gelisah mondar-mandir tanpa tujuan, murung, dan emosi yang sangat labil. Upaya pengurangan intensitas bermain secara mandiri selalu menemui kegagalan disebabkan oleh hilangnya alternatif aktivitas positif dan kuatnya tarikan adiktif dari lingkaran pertemanan.

B. Saran

Bertasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran strategis yang diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan aplikatif bagi berbagai pihak terkait:

1. Bagi Remaja Pemain *Game Online*

Remaja hendaknya mulai membangun kesadaran diri (*self-awareness*) mengenai dampak buruk jangka panjang dari adiksi digital terhadap masa depan mereka. Remaja disarankan untuk melatih kontrol diri (*self-*

control) secara bertahap melalui teknik *attention switching* (pengalihan perhatian), seperti mulai membatasi jam bermain secara disiplin menggunakan alarm hp, menjauhkan hp saat belajar atau berkumpul dengan keluarga, serta mulai aktif melibatkan diri dalam kegiatan fisik fungsional di dunia nyata (olahraga, organisasi remaja masjid, atau membantu pekerjaan rumah tangga) agar tidak larut dalam siklus kebosanan yang memicu adiksi.

2. Bagi Orang Tua dan Keluarga

Orang tua diharapkan mampu mengubah pola asuh dari yang bersifat abai (*permissive-neglectful*) atau terlalu menuntut, menjadi pola asuh yang demokratis dan penuh kehangatan emosional. Mengingat hasil penelitian menunjukkan suasana rumah yang sepi dan kurangnya perhatian menjadi pemicu pelarian remaja ke *game online*.

3. Bagi Masyarakat dan Tokoh Lingkungan setempat

Masyarakat di Kecamatan Selebar, khususnya pemilik ruang publik seperti warung atau warnet yang

kerap dijadikan *basecamp* berkumpulnya remaja, diharapkan memiliki kepedulian sosial untuk membantu mengontrol perilaku generasi muda. Pemilik warung dapat menetapkan regulasi lokal, misalnya membatasi jam nongkrong remaja hingga maksimal pukul 22.00 WIB dan menegur dengan tegas jika mendengarkan para remaja mengucapkan kata-kata kotor/kasar saat bermain bersama. Tokoh masyarakat juga bisa mengaktifkan kembali kegiatan kepemudaan yang menarik untuk mengalihkan fokus perhatian remaja dari dunia digital.

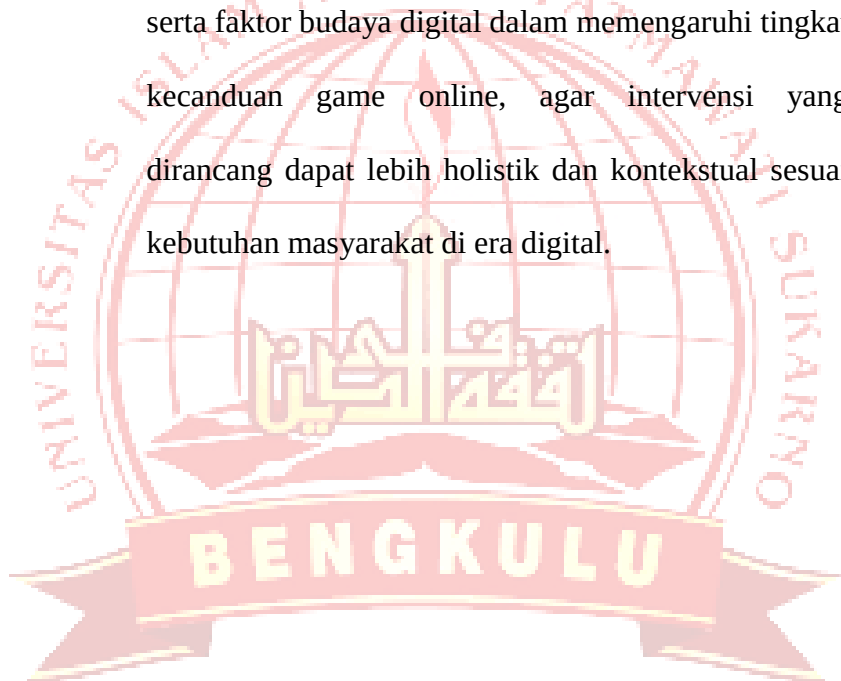
4. Bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Secara institusional, Program Studi BKI dapat menjadikan hasil temuan empiris dalam penelitian ini sebagai tambahan referensi literatur mengenai patologi sosial kontemporer berupa adiksi digital. Mahasiswa dan akademisi BKI diharapkan dapat merancang program pengabdian masyarakat atau layanan konseling komunitas di tingkat kecamatan,

dengan mengimplementasikan pendekatan Bimbingan Konseling Islam yang komprehensif. Konselor Islam dapat masuk ke ruang lingkup masyarakat untuk memberikan intervensi berupa penguatan nilai-nilai spiritual, pelatihan regulasi diri (self-control therapy), dan pembinaan akhlak berbasis Al-Qur'an dan Hadis untuk menyembuhkan kedangkalan emosi dan perilaku maladaptif yang menjangkiti remaja era digital saat ini.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas cakupan lokasi maupun jumlah subjek penelitian agar hasil temuan dapat lebih digeneralisasikan pada populasi remaja yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji hubungan atau pengaruh antara kecanduan game online dengan perilaku maladaptif secara lebih terukur, serta mengembangkan dan menguji efektivitas model intervensi konseling Islam (seperti

self-control therapy berbasis nilai-nilai spiritual) sebagai upaya preventif maupun kuratif terhadap kecanduan game online pada remaja. Selain itu, penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengeksplorasi peran keluarga, lingkungan sosial, serta faktor budaya digital dalam memengaruhi tingkat kecanduan game online, agar intervensi yang dirancang dapat lebih holistik dan kontekstual sesuai kebutuhan masyarakat di era digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (2017): 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Adiva Fira Elvadari. "Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja." *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 10, no. 02 (2023): 150–53. <https://doi.org/10.21009/jkkp.102.03>.
- Afandi, A R. "Pengaruh Game Online Terhadap Produktivitas Otak." *Maliki Interdisciplinary Journal* 2, no. 8 (2024): 354–58. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/download/8559/4025>.
- Ahmad, M Ridwan Said, and Sulasti Na'ran. "Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja." *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, no. 1963 (2020): 95–99.
- Ahmadani, Aldwin Amoza, and Dyva Claretta. "Perilaku Trash-Talking Sebagai Komunikasi Pada Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Indo Cracked Club)." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3559–66. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3888>.
- Anggraini Kiki R, Lubis R, dan Azzahroh P. "Pengaruh Video Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Awal Tentang Kesehatan Reproduksi." *Jurnal Menara Medika* 5, no. 1 (2022): 109–20. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menaramedika/index>.
- Anjasari, Eka Arista, I Gusti Ayu Made Srinadi, and Desak Putu Eka Nilakusmawati. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja." *E-Jurnal Matematika* 9, no. 3 (2020): 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>.
- Arifin, Wahyu Dwiratnawati & Zainal. "Pengaruh Doa Pagi Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Di Asrama Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 3, no. 2 (2023): 14–22. <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara>.

- Atmadiani, Widia, Lalu Abdul Aziz, Trisna Kusuma Wardani, and Hadi Wijaya. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar." *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2024): 2–4. <https://doi.org/10.71094/fondasi.v1i1.16>.
- Aurelia, Zaskia, Sri Devi, and Sella Amelia. "Peran Konselor Islam Dalam Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa Menengah Atas." *JUMI: Jurnal Multidisiplin Ilmu Volume* 1, no. 1 (2025): 36–46. <https://jurnal.insan.ac.id/index.php/jpai/index%0APeran>.
- Azizah N, Karimah, and Agit Hartanto P. "Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Perilaku Maladaptif Mahasiswa BKI UIN Raden Mas Said Surakarta," n.d., 133–50.
- Bahtiar, Apriadi. "Penanganan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung" 12, no. 2 (2022): 218.
- Cabanatuan, Danika, and Crizjale Ahmad. "Permissive Parenting Style and Maladaptive Behavioral Tendencies Among Junior High School Students of Notre Dame of Tacurong College, Mindanao, Philippines." *ASEAN Journal of Science and Engineering Education* 2, no. 1 (2021): 87–96. <https://doi.org/10.17509/ajsee.v2i1.37719>.
- Christie, Dwi Inka, Berlian Kando Sianipat, and Nuche Marlianto. "Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online Dengan Gangguan Emosional Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu Tahun 2025." *Multi Disiplin Dehasen (Mude)* 5, no. 2 (2026): 1101–2.
- Darmawan, A Made, and A M Ni Wilani. "Mengungkap Dampak Game Online Terhadap Perilaku Dan Motivasi Belajar Anak: A Literature Review." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 4 (2025): 623.
- Dheri Hermawan, and Wahid Abdul Kudus. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 5 (2021): 778–89.
- Djuuna, Meykel, Margaretha Maria, Shinta Pratiwi, Mulya Virgonita Iswindari, and Magister Psikologi. "Efek Intervensi Psikologi Dalam Bentuk Konseling Individu

- Untuk Mengurangi Stres Pada Siswa Di Sekolah XYZ.”
Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam 8, no. 2 (2025): 905–6.
- Erlina Lestariningsih, Herlina Herlina, and Musfardi Rustam.
 “Hubungan Karakteristik Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar.”
Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia 3, no. 1 (2023): 41–54. <https://doi.org/10.55606/jikki.v3i1.1012>.
- Fajar, Mochammad, Masyhuri Masyhuri, and Yuslenita Muda.
 “Kecanduan Game Online Pada Remaja.” *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 3996.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>.
- Fekrat, Izzi, Lisa Candra Sari, Gusril Kenedi, and Sisri Wahyuni.
 “Konseling Untuk Remaja Counseling for Teenagers.”
Jurnal Kolaboratif Sains 7, no. 1 (2024): 302–8.
<https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4864>.
- Gatot Marwoko C A. “Psikologi Perkembangan Masa Remaja.”
Jurnal Tabbiyah Syari’ah Islam 26, no. 1 (2019): 60–75.
- Gultom, Winda, M Gresmawati Gultom, and O Yenny Nainggolan.
 “Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Perempuan Penyebab Dan Dampaknya.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 18702.
- Hadisaputra, Andi Asywid Nur, and Sulfiana. “Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan.”
Jurnal Ilmiah Kependidikan 2, no. 02 (2022): 400.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>.
- Halijah, Halijah, Satnawati Satnawati, and Andi Yurni Ulfa.
 “Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran.” *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “Yptk” Padang* 10, no. 2 (2023): 93–99.
<https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.165>.
- Hamidah, Siti, and Muhammad Saiful Rizal. “Edukasi Kesehatan Reproduksi Dan Perkembangan Remaja Di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik Jawa Timur.” *Journal of Community Engagement in Health* 5, no. 2 (2022): 237–48.
<https://doi.org/10.30994/jceh.v5i2.384>.

- hanifah Fauziah, Hana. "Fakor-Faktor Yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SGD Bandung (Hana Hanifah Fauziah)." *Journal.Uinsgd.Ac.Id* 2, no. 105 (2015): 123–32.
- Haristo Rahman, Muhammad. "Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum Smk Teknik Konstruksi Dan Properti." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1 (2020): 53. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>.
- Haryanti, N, A A R Putri, K B Siswanto, and ... "Analisis Visual Game Angry Birds Dalam Teori Seni Sebagai Bentuk." ... *Bahasa, Seni, Dan ...* 1 (2022): 133–41. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinatra/article/view/6073%0Ahttp://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinatra/article/viewFile/6073/1644>.
- Hendi, Hendi, Dewa Ikhrum, Ermis Suryana, and Abdurrahmansyah Abdurrahmansyah. "Menavigasi Perkembangan Masa Remaja Awal: Perkembangan, Tantangan, Dan Kesempatan." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 10 (2023): 7629–39. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2991>.
- Hikmah, Z Adinda, R Ika Mustika, and Ecep Supriatna. "Layanan Konseling Individual Pendekatan Client Centered Berbasis Dalam Jaringan (Daring) Untuk Mengembangkan Citra Diri (Self Image) Siswa." *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam* 6, no. 3 (2023): 179–89. <https://doi.org/10.22460/fokusv6i3.9111>.
- Husin, Husin. "Id, Ego Dan Superego Dalam Pendidikan Islam." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 11, no. 23 (2018): 47. <https://doi.org/10.35931/aq.v0i0.3>.
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, Syahrani, M., and Asbui. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Lmiah." *Journal Genta Mulia* Vol 15, no. 2 (2024): hlm 71-73.
- Inaku, Rahmatia, and Frezy Paputungan. "Teori Afektif Menurut Para Ahli." *Journal of Education and Culture* 2, no. 2 (2022): 1–6.
- Irawan, Sapto, and Dina Siska W. "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik."

- Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021): 13.
- Jasmin, Salsa Septiana, Anton Budi Saputra, Syahad Anugrah, Muhammad Akbar, Aidino Setiawan Notobuono, Muhammad Faturrohman, and Adilia Harika Putri. "Strategi Pencegahan Tindakan Toxic Culture Dalam Platfrom Game Online Dengan Pendekatan Social Prevention Crime" 2 (2025): 946–58.
<https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim>.
- Jurnal, Wissen, Ilmu Sosial, A I, and Risma Anita Puriani. "Deteksi Dini Perilaku Agresif Akibat Game Online Pada Remaja." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2026): 234.
- Khotimah, Khusnul, and Endang Minarni. "Pengaruh Konseling Kelompok Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Tkr SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi," 2016, 69–74.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/70>.
- Kurniawan, Fahmi, Luthfan Jiwa Pangestu, and Sri Mulyeni. "Analisis Dampak Game Online Terhadap Remaja Dengan Perubahan Perilaku Belajar Siswa . Dalam Kajian Yang Membahas Perkembangan Tidur Remaja Secara Negative . Penggunaan Internet Dan Game Online Dapat Mengubah Gaya" 4, no. 1 (2026): 49–58.
- Li, Feiyue, Di Zhang, Suowei Wu, Rui Zhou, Chaoqun Dong, and Jingjing Zhang. "Positive Effects of Online Games on the Growth of College Students: A Qualitative Study from China." *Frontiers in Psychology* 14, no. February (2023): 2–3. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211>.
- Marwinda, and Irman. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja" 4, no. 6 (2022): 7755–61.
- Mertika, Mertika, and Dewi Mariana. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99.
<https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.
- Mulyani, Ulfa, and Wahidah Fitriani. "Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends Di Kecamatan Mandau." *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2022): 29–35.

- <https://doi.org/10.24905/jcose.v5i1.114>.
- Musyofah, Tina. "Analisis Terapi Do'a Dalam Menyelesaikan Masalah Peserta Didik Melalui Layanan Konseling Individual." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 799.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1079>.
- Ndun, Richard Yohan. "Menggali Keterkaitan Agama Dan Video Game Sebagai Budaya Populer Dalam Kehidupan Anak Muda Di Indonesia" 4, no. 1 (2024): 17–29.
- Nedo, Karel, Herinimus Ratu Udju, Cyrilius W T Lamataro, Alamat Jl Adisucpto, and Nusa Tenggara Timur. "Kedudukan Dan Fungsi Camat Sebagai Penghubung Pemerintahan Kabupaten Dengan Pemerintahan Desa Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2018 " Tentang Kecamatan (Studi Di Kecamatan Hawu Mehara Kabupaten Sabu Raijua) Universitas Nusa Cendana , Indonesi," no. 3 (2024): 1–10.
- NK, Mahdi. "Terapi Behavioral Dalam Perspektif Islam (Upaya Penanganan Perilaku Maladaptif Remaja Pecandu Game Online)." *Jurnal At-Taujih Bimbingan Dan Konseling Islam* 2, no. 8.5.2017 (2022): 14–25. <https://lib.unnes.ac.id/20002/>.
- Nora, Rista, Icha Adelia, and Lusi Riana. "Edukasi Manajemen Regulasi Emosi Terhadap Penurunan Tingkat Perilaku Maladaptive Pada Remaja Di SMP N 16 Koto Tangah Padang." *Jurnal Abdimas Saintika* 2, no. November (2023): 33–34. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Permata Sari, Eka, Mochamad Nadif Nasruloh, Ikfi Dhani Liono, and Munawir Ramadhan. "Pendekatan Islamic Studies Terhadap Koin Dan Harta Virtual Game PES 2021." *Agustus* 3, no. 2 (2022): 115–25.
- Pirdaus, Topik. "Pendekatan Bimbingan Konseling Islam Dalam Meningkatkan Self Control Pada Pemain Game Online." *Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 6, no. 2 (2024): 291.
- Pitriah, Novita. "Profil Perilaku Maladaptif Peserta Didik Kelas

- XI SMA Negeri 7 Kerinci” 4 (2020): 31–37.
<http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/counseling>.
- Pranata, Muhammad Zakiy, and Raden Rachmy Diana.
 “Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari
 Keberfungsian Keluarga Dan Regulasi Diri.” *Journal of
 Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)* 3, no. 2
 (2023): 81.
- Purnama putri, Desy, Muhammad Yuliansyah, and Eka Sri
 Handayani. “Adiksi Game Online Dan Smart Phone
 Terhadap Prokastinasi Akademik.” *Open Jurnal System* 17,
 no. 1978 (2023): 6.
- Rahma, Siti, Wulan Muin, Nur Hermatasiyah, and Muhammad
 Fauzan Muttaqin. “Perilaku Maladaptif Remaja Broken
 Home Implementation Of Group Counseling In The
 Maladaptive Behavior Of Broken Home Adolescents” 7, no.
 2 (2024): 353–72.
- Rahmatulloh, M. Tapan, Hendra Rustiawan, Andang Rohendi,
 and Tony Hartono. “Kadar Lemak Tubuh Pemain Bola
 Basket SMA Negeri 3 Kabupaten Ciamis (Berdasarkan
 Posisi Pemain).” *Jurnal Keolahragaan* 9, no. 1 (2023): 81.
<https://doi.org/10.25157/jkor.v9i1.10558>.
- Ratnasari, Devi. “Spitting in the Soup: Disain Intervensi Dalam
 Konseling Untuk Mereduksi Perilaku Maladaptif Pada
 Remaja.” *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 1,
 no. 1 (2017): 78–88. <https://doi.org/10.26539/115>.
- Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif Ahmad.” *Jurnal
 Alhadharah* 17, no. 1 (2018): 81–95.
<https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i1.262>.
- Rosdiana, Muthia. *Kecamatan Selebar Dalam Angka 2025*.
 Edited by BPS-Statistics Bengkulu Municipality. Kota
 Bengkulu: BPS Kota Bengkulu, 2025.
- Sahi, Mahima, and Geeta Bhagat. “Positive Effects of Online
 Games: A Review.” *Journal of Critical Reviews* 6, no. 3
 (2019): 62.
- Saputri, A Dhea, Maryana, Novita Sari, and W Indani Nure.
 “Pengaruh Cognitive Behavioral Therapy (CBT) Terhadap
 Kecanduan Game Online Pada Remaja.” *Jurnal Ilmiah Zona
 Psikologi* 4, no. 3 (2022): 31–44.

- Saputro, Zarkasih khamim. "Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama (Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja)." *Jurnal Aplikasi Ilmu Ilmu Agama* Volume 17, no. No 1 (2017): 25–32.
- Satriyawan, Aziz Nuri. "Modifikasi Perilaku Terhadap Anak (Implementasi Teknik Pengelolaan Diri Dan Keterampilan Sosial)." *Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 4, no. 1 (2020): 14–21. <http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/JPDK>.
- Sejati, Sugeng, Dika Nur, Viola Junia Vitaloka, and Nur Aifah Widiyawati. "Hubungan Kecerdasan Spiritual Dengan Kenakalan Remaja Dalam Lingkup Sekolah Menengah Atas" 2 (2024): 63–72.
- Siswoko, Reynaldo Yogi, Defi Astriani, and Alaiya Choiril Mufidah. "Hubungan Kepribadian Extraversion Dengan Perilaku Agresif Remaja Pengguna Game Online." *Psycho Aksara : Jurnal Psikologi* 1, no. 2 (2023): 191. <https://doi.org/10.28926/pyschoaksara.v1i2.1024>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sujarweni, V.Wiratna. *Metodologi Penelitian ,Lengkap,Praktis Dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: PustakaBaruPress, 2023.
- Surbakti, Tri Prayuda Dwipha, Imas Rafiyah, and Setiawan Setiawan. "Level of Online Game Addiction on Adolescents." *Journal of Nursing Care* 5, no. 3 (2023): 140–50. <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>.
- Suwari, V Galih, and Muhammad Sahrul. "Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna Game Online." *Antimicrobial Agents and Chemotherapy* 58, no. 12 (2014): 123–34.
- Trisnani, Rischa Pramudia, and Silvia Yula Wardani. *Stop Kecanduan Game Online*. UnipmaPress, 2018.
- Warahmah, Mawaddah, Risnita, and M. Syahran Jailani. "Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2023): 72–81. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.32>.
- Winata, Efan Yudha, and Desy Pratiwi. "Dinamika Emosi

- Remaja Ketergantungan Game Online.” *Kaganga Komunika: Journal of Communication Science* 5, no. 1 (2023): 60.
<https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v5i1.2687>.
- Zarkia, Futri R, Amrah, and Faisal. “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Upt Spf Sd Inpres Btn Ikip I Kota Makassar.” *Jurnal Metafora Pendidikan* 2, no. 1 (2024): 3.
<http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>.
- Zetno, Hendri, Warsito, and Rakay Indramayapanna. “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Maladaptif Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten” 10, no. 2 (2024): 59–67.
- Zuraidah Zuraidah. “Peran Teknik CBT (Cognitive Behavior Therapy) Dalam Mengelola Stres Remaja.” *Journal Innovation In Education* 1, no. 4 (2023): 1–12.
<https://doi.org/10.59841/inoved.v1i4.342>.

