



## Literasi Digital Internet Addiction Pada Anak Usia Sekolah

<sup>1</sup>Andri Nurmansyah, <sup>2\*</sup>Anggi Jamiyanti, <sup>3</sup>Vivop Marti Lengga, <sup>4</sup>Yuyun Sarinengsih

Fakultas Keperawatan, Universitas Bhakti Kencana  
Jl. Soekarno Hatta No. 754 Cibiru, Bandung, Indonesia 40617

\*Corresponding Author e-mail: [anggi.jamiyanti@bku.ac.id](mailto:anggi.jamiyanti@bku.ac.id)

Diterima: Juli 2024; Revisi: Juli 2024; Diterbitkan: Agustus 2024

### Abstrak

Internet mempunyai banyak dampak positif bagi pengguna terutama terkait dengan peningkatan ilmu dan pengetahuan yang berkembang sesuai kemajuan zaman. Akan tetapi, penggunaan internet berlebihan juga menimbulkan beberapa dampak negatif bagi kesehatan fisik hingga kesehatan mental termasuk pada anak usia sekolah. Oleh karena itu dibutuhkan literasi digital mengenai *internet addiction* serta penanganannya. Pengetahuan tentang dampak dan bagaimana *self-control* pada *internet addiction* sangat penting karena akan berdampak pada jangka panjang terhadap kesehatan anak usia sekolah. Untuk membekali anak usia sekolah dalam pengetahuan *internet addiction* serta penanganannya maka pengabdian masyarakat perlu dilakukan. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan dalam mengurangi dampak negatif akibat *internet addiction* pada siswa dan siswi SMK Bhakti Kencana Cileunyi. Pemberian edukasi dilaksanakan dengan metode ceramah, demonstrasi dan *sharing sesion*. Evaluasi pre dan post-test dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan. Hasilnya yang diperoleh adanya peningkatan pengetahuan mengenai *internet addiction* dan penanganannya yang bermakna, dengan nilai  $p=0,02$ . Hal ini menunjukkan bahwa edukasi/penyuluhan dapat meningkatkan pengetahuan para peserta.

**Kata Kunci:** Anak Usia Sekolah, *Internet Addiction*, Literasi Digital

## Internet Addiction Digital Literacy in School Age Children

### Abstract

The internet has many positive impacts on users, especially related to increasing knowledge and knowledge which develops according to the times. However, excessive internet use also has several negative impacts on physical health and mental health, including for school-aged children. Therefore, digital literacy is needed regarding internet addiction and its treatment. Knowledge about the impact and how to self-control internet addiction is very important because it will have a long-term impact on the health of school-aged children. To equip school-age children with knowledge of internet addiction and how to treat it, community service needs to be carried out. The activity aims to increase understanding and application in reducing the negative impact of internet addiction on students of SMK Bhakti Kencana Cileunyi. Providing education is carried out using lecture methods, demonstrations and sharing sessions. Pre and post-test evaluations are carried out to determine increases in knowledge. The results obtained were a significant increase in knowledge about internet addiction and its treatment, with a value of  $p = 0.02$ . This shows that education/counseling can increase the knowledge of participants.

**Keywords:** Digital Literacy, Internet Addiction, School Age Children

**How to Cite:** Jamiyanti, A., Nurmansyah, A., Marti Lengga, V., & Sarinengsih, Y. (2024). Literasi Digital Internet Addiction Pada Anak Usia Sekolah. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 6(3), 524–532. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i3.1898>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i3.1898>

Copyright©2024, Nurmansyah et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi seperti *smart phone* dan media sosial yang sering digunakan oleh hampir setiap kalangan usia memiliki dampak positif maupun negatif (Laili, 2015). Salah satu teknologi informasi yang maju saat ini adalah internet (Taufik & Apendi, 2021). Internet menembus banyak aspek melalui kecerdasan buatan yang dapat digunakan dalam mempermudah aktivitas kehidupan sehari-hari (Nguyen et al., 2021). Selain itu, dampak positif dari penggunaan internet dapat memberikan kemudahan dalam memberikan dan menerima pesan, menerima informasi serta sebagai salah satu sarana hiburan (Sari, Anjani, Farida, & Ramdhani, 2017). Keterikatan terhadap internet yang semakin kuat akan membentuk sebuah kebiasaan yang sulit dihilangkan dan membuat kecanduan untuk terus menggunakannya, atau biasa disebut dengan *internet addiction* (Sari et al., 2017). Kecanduan internet (*internet addiction*) adalah pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya (Ningtyas, 2012). *Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi online, game online, chatting dan lain-lain (Ningtyas, 2012). *Internet addiction* terjadi saat seseorang tidak dapat mengendalikan keinginannya untuk menggunakan internet. Adiksi Internet dibagi menjadi adiksi *cybersex*, *net compulsions*, adiksi *cyber relational*, informasi yang berlebihan, dan adiksi komputer atau permainan (Ream, Elliott, & Dunlap, 2011a, 2011b). Dampak negatif dari penggunaan internet berpengaruh pada kesehatan mental yang terdiri dari kecemasan, gangguan konsep diri, *sindrom convulsive*, gejala *withdrawal* dan depresi (Meier & Reinecke, 2021).

Hal ini sejalan dengan penelitian dari Andriany (2019) mengenai kontrol diri dan kecanduan internet pada mahasiswa di Universitas X di Yogyakarta, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terhadap hubungan negatif antara kecanduan internet dan kontrol diri pada mahasiswa. Peneliti menyebutkan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol dirinya maka semakin rendah kecanduan internet yang dimilikinya dan sebaliknya. Salah satu faktor dalam mengontrol kecanduan internet adalah *self-control* (Yani & Nurmansyah, 2022).

Penggunaan internet yang bijak tidak terlepas dari kontrol diri individu dalam menggunakannya (Putri, Daharnis, & Marjohan, 2018). *Self-control* adalah kemampuan seseorang dalam mengontrol atau menghindarkan perilaku yang tidak diharapkan (Yani & Nurmansyah, 2022). Ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol diri untuk terkoneksi dengan internet dan melakukan kegiatan bersamanya adalah cikal bakal dari lahirnya bentuk kecanduan ini, bahkan di Amerika Serikat sendiri telah berdiri panti rehabilitasi untuk menyembuhkan bentuk kecanduan khusus internet (Ningtyas, 2012). Pengguna internet yang mempunyai *self-control* yang tinggi akan mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku online. Setiap individu yang mempunyai kontrol diri yang tinggi dapat mampu mengatur penggunaan internet sehingga tidak tenggelam dalam internet, mampu menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan, mampu

memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya (Ningtyas, 2012).

Berbagai aktifitas Internet juga menjadi masalah jika digunakan berlebihan, hal ini muncul pada salah satu sekolah yaitu SMK Bhakti Kencana Cileunyi Kabupaten Bandung. SMK Bhakti Kencana merupakan salah satu sekolah swasta yang paling diminati masyarakat khususnya daerah Bandung. Mengacu pada permasalahan sebelumnya, Internet *addiction* juga menjadi isu atau masalah yang muncul dan dikeluhkan oleh orang tua ataupun guru, karena salah satu dampaknya terhadap prestasi akademik disekolah, hal ini dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua dan pemahaman serta penanganan pada masalah tersebut. Pihak sekolah/mitra telah sepakat merancang program dan menemukan solusi untuk memberikan edukasi pada siswa atau siswi untuk mengurangi dampak negatif serta menerapkan manajemen *self-control* dalam penggunaan internet yang baik.

SMK Bhakti Kencana Cileunyi merupakan salah satu sekolah tingkat menengah atas yang berada di Jl. Terusan Tol Cileunyi No. 100 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. SMK Bhakti Kencana Cileunyi memiliki 3 jurusan dengan rentang usia siswa dan siswi nya adalah 16-19 tahun. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah didapatkan bahwa sebagian siswa dan siswinya masih sulit dalam mengatur waktu dan energi untuk belajar akibat dari penggunaan internet yang lebih banyak menyita waktu dan menyebabkan ketergantungan terhadap internet itu sendiri. Kepala sekolah juga khawatir dengan dampak *internet addiction* terhadap kesehatan siswa dan siswinya. Kepala sekolah juga mengatakan bahwa belum ada yang memberikan penyuluhan terkait bahaya *internet addiction* dan cara mengontrol diri terhadap waktu penggunaan internet pada siswa dan siswinya.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan adalah dengan pendidikan kesehatan dengan metode ceramah, demonstrasi dan *sharing session*. Mitra adalah siswa dan siswi SMK Bhakti Kencana Cileunyi yang berada di Jl. Terusan Tol Cileunyi No. 100 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Mitra yang terlibat berjumlah 50 (lima puluh) orang. Langkah-langkah pelaksanaan terdiri dari beberapa waktu, di antaranya adalah pada saat Pra Kegiatan dan Kegiatan, sebagai berikut:

### **Pra Kegiatan**

Tim adalah Dosen Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung. Pertama, tim melakukan survei lokasi mitra dan wawancara, setelah itu tim melaksanakan tahap pengumpulan data. Survei dan wawancara yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah didapatkan bahwa sebagian siswa dan siswinya masih sulit dalam mengatur waktu dan energi untuk belajar akibat dari penggunaan internet yang lebih banyak menyita waktu dan menyebabkan ketergantungan terhadap internet itu sendiri. Kepala sekolah juga khawatir dengan dampak *internet addiction* terhadap kesehatan siswa dan siswinya. Kepala sekolah

juga mengatakan bahwa belum ada yang memberikan penyuluhan terkait bahaya *internet addiction* dan cara mengontrol diri terhadap waktu penggunaan internet pada siswa dan siswinya.

### **Kegiatan**

Selanjutnya, untuk tahap kegiatan, tepatnya dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 08 November 2023 pukul 11.00.00 WIB -15.00 WIB bertempat di ruang kelas SMK Bhakti Kencana Cileunyi. Beberapa materi mengenai Literasi Digital *Internet Addiction* telah disampaikan oleh Tim yaitu Andri Nurmansyah dan Vivop Marti Lengga. Materi-materi tersebut telah dirancang dan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan mitra dan tujuan pengabdian masyarakat.

### **Evaluasi**

Dari rangkaian tahapan yang sudah dilaksanakan, kemudian tim pengabdian memberikan monitoring dan evaluasi terhadap mitra. Evaluasi yang dimaksud ada dua yakni sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan dengan menggunakan kuesioner.

Indikator keberhasilan yang digunakan oleh kelompok pengabdian masyarakat pada kegiatan ini adalah sebanyak 50% siswa dan siswi mengalami peningkatan pengetahuan. Peningkatan pengetahuan ini diharapkan menjadi dasar peningkatan kesadaran siswa mengenai dampak dan *self-control* pada *internet addiction*.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Pelaksanaan Kegiatan Edukasi**

Berdasarkan Gambar 2 dan 3 pada metode pelaksanaan, tim dari Dosen Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung menyampaikan beberapa hal yang harus diketahui oleh mitra, khususnya berkaitan dengan penerapan *self-control* pada *internet addiction*. Materi ini disampaikan oleh Andri Nurmansyah yang menjelaskan secara rinci bagaimana pentingnya *self-control* dalam mengatasi kecanduan internet. Dalam penjelasannya, Andri Nurmansyah menekankan beberapa teknik yang bisa diterapkan untuk mengurangi waktu penggunaan internet, seperti menetapkan batasan waktu penggunaan dan mengidentifikasi pemicu kecanduan internet.

Materi kedua yang disampaikan oleh Vivop Marti Lengga berfokus pada dampak *internet addiction* dan latihan manajemen computer vision syndrome (CVS). Vivop Marti Lengga menjelaskan bahwa kecanduan internet tidak hanya berdampak pada kesehatan mental, tetapi juga fisik, seperti masalah pada penglihatan akibat terlalu lama menatap layar komputer. Ia juga memperkenalkan beberapa latihan sederhana yang dapat dilakukan untuk mengurangi gejala CVS, seperti latihan fokus mata, pengaturan jarak pandang yang tepat, dan pentingnya istirahat secara berkala saat menggunakan komputer.

Selain itu, kedua pemateri juga membuka sesi tanya jawab yang memungkinkan peserta untuk mengajukan pertanyaan langsung terkait materi yang telah disampaikan. Diskusi interaktif ini membantu peserta untuk lebih memahami dan menerapkan teknik-teknik *self-control* dan manajemen CVS dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian,



diharapkan para mitra dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan internet yang berlebihan dan menjaga kesehatan mata mereka dengan lebih baik.



**Gambar 2.** Penyampaian materi mengenai penerapan *self-control* pada *internet addiction*



**Gambar 3.** Penyampaian materi mengenai dampak *internet addiction* dan latihan manajemen *computer vision syndrom*

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, para siswa dan siswi dapat mengetahui bahaya internet addiction yang dapat berdampak pada kesehatan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang bahaya tersebut, tetapi juga menekankan pentingnya *self-control* dalam penggunaan internet agar terhindar dari dampak negatif yang mungkin terjadi. Dalam kegiatan ini, siswa dan siswi diajak untuk mengenali tanda-tanda awal kecanduan internet dan memahami bagaimana kebiasaan

penggunaan internet yang tidak terkontrol dapat menyebabkan addiction serta berdampak buruk pada kesehatan fisik dan mental.

Pada awalnya, banyak siswa dan siswi yang tidak menyadari bahwa kebiasaan penggunaan internet yang tidak terkontrol dapat mengarah pada kecanduan. Mereka cenderung menganggap penggunaan internet secara berlebihan sebagai sesuatu yang normal dalam kehidupan sehari-hari. Namun, melalui kegiatan ini, mereka mulai memahami bahwa kecanduan internet bukanlah masalah sepele. Ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan internet dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan, seperti gangguan tidur, kelelahan, masalah penglihatan, dan penurunan konsentrasi. Selain itu, kecanduan internet juga dapat mempengaruhi kesehatan mental, seperti meningkatkan risiko depresi, kecemasan, dan isolasi sosial.

Penelitian telah menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat self-control seseorang, semakin rendah kemungkinan mereka untuk mengalami kecanduan internet (Andriany, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa self-control memainkan peran yang sangat penting dalam menghindari kecanduan internet. Oleh karena itu, melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, siswa dan siswi diajarkan berbagai strategi untuk meningkatkan self-control mereka dalam penggunaan internet. Mereka diberi pemahaman tentang pentingnya membuat jadwal penggunaan internet, menetapkan batasan waktu, dan melibatkan diri dalam aktivitas offline yang bermanfaat.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa dan siswi dapat lebih menyadari akan pentingnya penerapan self-control dalam mengelola penggunaan internet mereka sehari-hari. Mereka juga diharapkan dapat menjadi agen perubahan di lingkungan sekitarnya dengan menyebarkan informasi yang telah mereka peroleh kepada teman-teman dan keluarga. Dengan begitu, dampak positif dari kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya dirasakan oleh peserta, tetapi juga oleh komunitas yang lebih luas. Sehingga, upaya untuk mengurangi kasus kecanduan internet di kalangan remaja dapat lebih efektif dan berkelanjutan.

Pengetahuan yang mereka peroleh diharapkan dapat membentuk pola pikir yang lebih bijak dalam penggunaan teknologi, sehingga mereka dapat memanfaatkan internet secara optimal tanpa terjebak dalam kecanduan yang merugikan. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang bahaya kecanduan internet dan pentingnya self-control, siswa dan siswi dapat mengambil langkah konkret untuk melindungi diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka dari dampak negatif penggunaan internet yang berlebihan (Andriany, 2019).

## 2. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada mitra sebanyak 50 (lima puluh) orang. Pada tahap ini tingkat pengetahuan para peserta sebelum dan sesudah akan dilihat nilai tengah (*mean*). Hasil *pretest* dan *posttest* pengetahuan peserta dapat dilihat pada tabel 1 dan 2. Selanjutnya melihat perbedaan nilai tengah *pretest* dan *posttest* menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon dapat dilihat pada tabel 3.

**Table 1.** Rata-Rata Tingkat Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi

Variabel	N	Mean	Median	Min	Max
Tingkat Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi	3.27	1.230	3.00	1	6

**Table 2.** Rata-Rata Tingkat Pengetahuan Setelah Diberikan Edukasi

Variabel	N	Mean	Median	Min	Max
Tingkat Pengetahuan Setelah Diberikan Edukasi	9.00	0.910	9.00	7	10

**Table 3.** Perbedaan Rata-Rata Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Setelah Diberikan Edukasi

Variabel	Median	Nilai P
Tingkat Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi	3.27	0.02
Tingkat Pengetahuan Setelah Diberikan Edukasi	9.00	

Keberhasilan edukasi dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 bahwa terjadi peningkatan pengetahuan siswa dan siswi SMK Bhakti Kencana Cileunyi dengan jumlah responden 50 orang. Sebelum edukasi, pengetahuan siswa mengenai literasi digital dan internet addiction memiliki nilai mean sebesar 3,27. Namun, setelah edukasi dilakukan, nilai mean pengetahuan mereka meningkat secara signifikan menjadi 9,00.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi efektif dalam menyampaikan informasi baru kepada siswa dan siswi mengenai literasi digital dan bahaya internet addiction. Dengan pengetahuan yang lebih baik, diharapkan siswa dapat memiliki kesadaran yang lebih tinggi tentang penggunaan internet yang sehat dan dampak negatif dari kecanduan internet. Pengetahuan yang ditingkatkan ini juga diharapkan mampu mendorong siswa untuk meningkatkan self-control mereka dalam penggunaan internet.

Peningkatan self-control ini sangat penting mengingat penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara tingkat self-control dan tingkat kecanduan internet. Penelitian yang dilakukan oleh Andriany (2019) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri yang dimiliki seseorang, maka semakin rendah kemungkinan mereka untuk mengalami kecanduan internet, dan sebaliknya. Dengan demikian, upaya edukasi yang dilakukan tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga diharapkan dapat memberikan

dampak positif pada perilaku siswa dalam menggunakan internet secara lebih bijak.

Dalam konteks pendidikan di SMK Bhakti Kencana Cileunyi, pemberian edukasi mengenai literasi digital dan internet addiction ini sangat relevan dan penting. Hal ini tidak hanya membantu siswa untuk memahami risiko dan dampak negatif dari kecanduan internet, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan untuk mengontrol penggunaan internet mereka. Edukasi semacam ini perlu terus dikembangkan dan diimplementasikan secara berkelanjutan agar siswa dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tercipta generasi yang lebih sadar teknologi dan memiliki kontrol diri yang baik.

Selain itu, keberhasilan edukasi ini juga menegaskan pentingnya peran sekolah dalam memberikan informasi yang tepat dan edukatif kepada siswa. Sekolah memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter dan perilaku siswa, termasuk dalam hal penggunaan teknologi dan internet. Oleh karena itu, program edukasi yang efektif dan berkelanjutan harus menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah untuk memastikan siswa tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga bijak dalam menggunakan teknologi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan utama yang ingin dicapai sehingga setelah kegiatan dilaksanakan telah didapatkan hasil peningkatan pengetahuan mitra mengenai *internet addiction* dan penanganannya. Terdapat perbedaan rata-rata tingkat pengetahuan sebelum dan setelah diberikan edukasi dengan nilai  $P = 0.02$  ( $<0.05$ ).

## REKOMENDASI

Perlunya keberlanjutan kegiatan pengabdian masyarakat ini, sehingga tidak hanya sampai pemberian edukasi. Tetapi kegiatan pengabdian masyarakat ini bisa berlanjut dengan melakukan kegiatan *sharing session* kembali untuk mengevaluasi pengalaman *self-control* pada *internet addiction*.

## ACKNOWLEDGMENT

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana dan SMK Bhakti Kencana Cileunyi yang telah mengizinkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Tak lupa pula, ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelenggarakan kegiatan ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

## AUTHOR CONTRIBUTIONS

Kontribusi masing-masing mulai dari pengumpulan data sampai penerbitan naskah artikel adalah penulis pertama, kedua dan keempat bertanggung jawab atas survey lokasi dan pengumpulan data awal. Penulis pertama dan ketiga sebagai pemateri dalam kegiatan edukasi. Penulis pertama sebagai koordinator pelaksanaan kegiatan dan bertanggung jawab



dalam menyusun angket evaluasi. Penulis kedua bertanggung jawab dalam penyusunan dan penerbitan naskah artikel.

## REFERENCES

- Andriany, W. (2019). Kontrol diri dan kecanduan internet pada mahasiswa di Universitas X di Yogyakarta.
- Laili, F. M. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*. State University of Surabaya.
- Meier, A., & Reinecke, L. (2021). Computer-mediated communication, social media, and mental health: A conceptual and empirical meta-review. *Communication Research*, 48(8), 1182-1209.
- Nguyen, D. C., Ding, M., Pathirana, P. N., Seneviratne, A., Li, J., & Poor, H. V. (2021). Federated learning for internet of things: A comprehensive survey. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 23(3), 1622-1658.
- Ningtyas, S. D. Y. (2012). Hubungan antara self control dengan internet addiction pada mahasiswa. *Educational Psychology Journal*, 1(1).
- Putri, Y. E., Daharnis, D., & Marjohan, M. (2018). Self-control of ctudents in using the Internet. *Konselor*, 7(3), 101-108.
- Ream, G. L., Elliott, L. C., & Dunlap, E. (2011a). Patterns of and motivations for concurrent use of video games and substances. *International journal of environmental research and public health*, 8(10), 3999-4012.
- Ream, G. L., Elliott, L. C., & Dunlap, E. (2011b). Playing video games while using or feeling the effects of substances: Associations with substance use problems. *International journal of environmental research and public health*, 8(10), 3979-3998.
- Sari, S., Anjani, R., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2017). *Using android-based educational game for learning colloid material*. Paper presented at the Journal of Physics: Conference Series.
- Taufik, A., & Apendi, T. (2021). Analisis Dampak Negatif Pergaulan Anak Remaja di Era Globalisasi Dengan Kemajuan Teknologi. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 26-33.
- Yani, F. S. F., & Nurmansyah, A. (2022). Hubungan Kontrol Diri dengan Adiksi Internet pada Mahasiswa. *Jurnal Health Sains*, 3(4), 565-570.