

INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL SISWA

Anna Rufaidah¹, Dian Renata², Sri Utami³, Afiatin Nisa⁴, Hengki
Satrianta⁵, Sabrina Dachmiati⁶

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: sri.utami@unindra.ac.id

Info Artikel

Accepted:
September 2023
Published:
Desember 2023

Abstract

This research aims to determine the contribution of the intensity of playing online games to students' prosocial behavior. The problem in this research is whether the intensity of playing online games contributes to students' prosocial behavior? This research uses a quantitative approach with an ex-post facto type. The population in this study were all students at SMP Negeri 137 Jakarta with a total of 230 students. Samples were drawn randomly which were estimated using the Slovin formula with an error degree of 5% so that the total sample was known to be 147 students. Data was collected using online game playing intensity scale techniques and prosocial behavior. The two scales provided have gone through validity and reliability tests with good results. Data were analyzed descriptively and inferentially. The research results show that: a. intensity of playing online games in the medium category, b. prosocial behavior in the low category, and c. The intensity of playing online games has a significant effect on students' prosocial behavior. Studies on online games need to continue to be carried out and developed considering that online games seem to have become a new need for the current generation.

Keywords: game online; prosocial behavior.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi intensitas bermain game online terhadap perilaku prososial siswa. Masalah dalam penelitian ini adalah apakah intensitas bermain game online berkontribusi terhadap perilaku prososial siswa? Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis ex-post facto. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 137 Jakarta dengan jumlah 230 siswa. Sampel ditarik secara acak yang diestimasi menggunakan rumus Slovin dengan derajat kesalahan sebesar 5% sehingga jumlah sampel diketahui sebesar 147 siswa. Data dikumpulkan melalui teknik skala intensitas bermain game online dan perilaku prososial. Kedua skala yang diberikan telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil yang baik. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a. intensitas bermain game online dalam kategori sedang, b. perilaku prososial dalam kategori rendah, dan c. intensitas bermain game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku prososial siswa. Studi-studi tentang game online sekiranya perlu terus dilaksanakan dan dikembangkan mengingat game online seolah-olah telah menjadi sebuah kebutuhan baru bagi generasi saat ini.

Kata kunci: game online; perilaku prososial.

PENDAHULUAN

Individu yang telah memasuki masa remaja memiliki kecenderungan untuk melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sosialnya. Salah satu bentuk pelaksanaan interaksi sosial yang positif adalah dengan berkembangnya perilaku prososial. Perilaku prososial adalah tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu atau menguntungkan orang lain atau sekelompok orang (Hasanah & Drupadi, 2020). Perilaku prososial sejatinya dilakukan secara tulus tanpa mengharapkan balasan (Daeli & Pribowo, 2020). Orang tua dan guru mengharapkan anak yang dapat berperilaku seperti, senang membantu, menolong, berbagi, memahami perasaan temannya, dan empati (Effendi et al., 2020). Perilaku prososial merupakan perilaku positif yang harus dimiliki oleh siswa. Melalui perilaku prososial maka siswa akan belajar untuk mempererat tali silaturahmi, menciptakan kerukunan serta dapat meringankan beban orang yang ditolong (Wulandari & Satiningsih, 2018). Selain itu melalui perilaku prososial siswa akan turut menyejahterakan dan membahagiakan kehidupan orang atau penerima bantuan (Amini & Saripah, 2016).

Dalam perkembangannya perilaku prososial tumbuh dan berkembang

berdasarkan dinamika setiap individu. Disebutkan bahwa seiring dengan kemajuan teknologi informasi pada masa sekarang nilai-nilai perilaku prososial di dalam kehidupan sehari-hari khususnya di Indonesia menunjukkan perkembangan yang cukup menarik (Masela, 2019). Kebutuhan akan penggunaan internet makin marak sehingga terjadi pergeseran model interaksi dari yang berbasis tatap muka dan bergeser ke situasi virtual atau dunia maya. Salah satu hal yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang makin nyata adalah kehadiran *game online*. *Game online* merupakan permainan dengan menggunakan koneksi internet (Apriliyani, 2020). Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi (Sandya & Ramadhani, 2021). Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan cenderung terus memainkan *game online* tersebut. Intensitas seseorang dalam bermain *game online* bervariasi. Penggunaan *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif yakni ke arah kecanduan.

Dewasa ini seringkali ditemukan siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi. Ciri individu bermain *game* dengan intensitas yang tinggi adalah kesanggupan individu bermain selama empat hingga lima jam

bahkan lebih (Maulidar et al., 2019). Siswa dengan intensitas bermain *game online* yang tinggi akan merasa ketergantungan terus-menerus sehingga tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut (Filananoka & Syah, 2020) bahkan hal tersebut menyebabkan siswa menjadi lupa makan (Nurnainah, 2020) hingga terjadinya masalah kesehatan mental seperti kurangnya interaksi sosial yang terjadi (Purwaningtyas & Mardiyanti, 2021).

Kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol impulsif dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut (Abdi & Karneli, 2020). Akibatnya siswa tidak mampu mengontrol dirinya dan tidak dapat berkonsentrasi terhadap aktivitasnya sendiri. Bahkan siswa seakan-akan berada di dunianya sendiri sehingga melupakan fitrahnya sebagai makhluk sosial yang perlu terus mengembangkan perilaku prososialnya.

Tingginya intensitas bermain *game online* akan menjadikan siswa menarik diri dalam lingkungan sosialnya sehingga memungkinkan terhambatnya perkembangan perilaku prososial yang dimiliki oleh siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Steinkuehler (Apriliyani,

2020) memperoleh hasil bahwa penggunaan media *game* telah menyebabkan penurunan dalam keterlibatan sipil dan sosial karena media *game* juga sebagai pengganti keterlibatan langsung dalam dunia sosial sosial kontemporer. Hasil penelitian tersebut mendorong keinginan untuk melihat bahwa apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku prososial siswa atau tidak. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru BK di SMP Negeri 137 Jakarta diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang terindikasi mengalami penurunan perilaku prososial yang disebabkan oleh tingginya intensitas bermain *game online*. Untuk itu masalah dalam penelitian ini adalah apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku prososial siswa SMP Negeri 137 Jakarta? Selaras dengan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku prososial siswa SMP Negeri 137 Jakarta. Hipotesis dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku prososial siswa SMP Negeri 137 Jakarta.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 137 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 137 Jakarta dengan jumlah 230 siswa. Sampel ditarik menggunakan teknik *simple random sampling*. Besaran sampel diestimasi menggunakan rumus Slovin dengan derajat kesalahan sebesar 0,05 (Yusuf, 2014) sehingga sampel sebesar 147 siswa yang tersebar dari seluruh rombongan belajar.

Data dikumpulkan melalui skala intensitas bermain *game online* dan skala perilaku prososial. Skala intensitas bermain *game online* terdiri dari 34 butir pernyataan yang diukur melalui aspek frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional (Isnaini et al., 2021). Adapun skala perilaku prososial terdiri dari 46 butir pernyataan yang diukur melalui aspek yaitu berbagi (*sharing*), menolong (*helping*), kerjasama (*cooperating*), kejujuran (*honesty*), dan berderma (*donating*) (Arvianna et al., 2021). Skala yang dibuat telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Untuk pengujian validitas menggunakan rumus korelasi Pearson sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach (Yusuf, 2014) dengan koefisien reliabilitas

sebesar 0,774 untuk skala intensitas bermain *game online* dan 0,869 untuk skala perilaku prososial.

Instrumen disebarikan secara langsung kepada responden untuk kemudian dilakukan skoring dan diberikan norma kategorisasi menurut data berjenjang/ordinal dengan tiga kategori, yakni rendah sedang, dan tinggi (Azwar, 2012). Hipotesis diuji menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program *Statistical Product for Service Solution (SPSS) 20 for windows* dengan probabilitas sebesar 0,05 (Setyawarno, 2016). Salah satu keterbatasan dari penelitian ini adalah tidak diberikannya lembar persetujuan kesediaan responden untuk menjadi sampel penelitian sehingga dikhawatirkan sampel mengisi instrumen dengan tidak konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil instrumen berupa skala intensitas bermain *game online* dan skala perilaku prososial yang telah diisi oleh responden diolah berdasarkan norma kategorisasi masing-masing. Adapun norma kategorisasi yang dimaksud disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Norma Kategorisasi Variabel Penelitian

Variabel			
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>		Perilaku Prososial	
Interval < 68	Kategori Rendah	Interval < 92	Kategori Rendah

68 – 102 > 102	Sedang Tinggi	92 – 138 > 138	Sedang Tinggi
-------------------	------------------	-------------------	------------------

Hasil tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif melalui program SPSS 20 *for windows* dengan hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 2 dan 3 berikut.

Tabel 2. Deskripsi Intensitas Bermain *Game Online*

<i>Statistics</i>		
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>		
N	Valid	147
	Missing	0
<i>Mean</i>		101.04
<i>Std. Error of Mean</i>		1.604
<i>Median</i>		109.00
<i>Mode</i>		104 ^a
<i>Std. Deviation</i>		15.960
<i>Range</i>		77
<i>Minimum</i>		71
<i>Maximum</i>		132

a. *Multiple modes exist. The smallest value is shown*

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh informasi bahwa dari keseluruhan sampel yakni 147 siswa telah mengisi instrumen yang diberikan. Ini dibuktikan dengan nilai *missing* sebesar nol (0). Selanjutnya dari instrumen tersebut diperoleh informasi bahwa skor terendah sampel sebesar 71 dan skor tertinggi sebesar 132. Adapun nilai standar deviasi sebesar 15,960 dengan jangkauan data sebesar 77, standar kesalahan sebesar 1,604 dengan nilai rata-rata sebesar 101, 64. Nilai rata-rata tersebut jika dikonversi berdasarkan tabel norma kategorisasi pada tabel 1 mendeskripsikan bahwa intensitas bermain

game online siswa SMP Negeri 137 Jakarta berada pada kategori sedang.

Adapun untuk variabel perilaku prososial sebagaimana disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Deskripsi Perilaku Prososial

<i>Statistics</i>		
Perilaku Prososial		
N	Valid	147
	Missing	0
<i>Mean</i>		87.56
<i>Std. Error of Mean</i>		1.124
<i>Median</i>		90.03
<i>Mode</i>		86 ^a
<i>Std. Deviation</i>		12.710
<i>Range</i>		56
<i>Minimum</i>		57
<i>Maximum</i>		121

a. *Multiple modes exist. The smallest value is shown*

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh informasi bahwa dari keseluruhan sampel yakni 147 siswa telah mengisi instrumen yang diberikan. Ini dibuktikan dengan nilai *missing* sebesar nol (0). Selanjutnya dari instrumen tersebut diperoleh informasi bahwa skor terendah sampel sebesar 57 dan skor tertinggi sebesar 121. Adapun nilai standar deviasi sebesar 12,710 dengan jangkauan data sebesar 56, standar kesalahan sebesar 1,124 dengan nilai rata-rata sebesar 87,56. Nilai rata-rata tersebut jika dikonversi berdasarkan tabel norma kategorisasi pada tabel 1 mendeskripsikan bahwa perilaku prososial siswa SMP Negeri 137 Jakarta berada pada kategori rendah.

Berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 3 terkonfirmasi bahwa intensitas bermain *game online* siswa berada pada kategori sedang dan perilaku prososial siswa berada pada kategori rendah. Dengan jumlah sampel yang besar maka sebelum pengujian hipotesis perlu dilakukan prosedur prasyarat analisis data untuk memastikan uji statistika yang akan digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Data dalam penelitian ini merupakan data ordinal sehingga untuk menjawab hipotesis penelitian perlu dilakukan prosedur pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji linieritas, serta uji homogenitas data (Hardani et al., 2020; Setyawarno, 2016). Namun karena pada penelitian ini tidak bertujuan untuk membandingkan data pada kelompok maka pengujian homogenitas tidak dilakukan (Yusuf, 2014). Dengan kata lain sebelum pengujian hipotesis penelitian dilakukan pengujian prasyarat analisis data melalui uji normalitas dan uji linieritas data.

Pengujian prasyarat analisis data menggunakan bantuan SPSS 20 *for windows* dengan kriteria uji jika nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* pada uji Kolmogorov-Smirnov dan *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan berhubungan linier (Santoso, 2014). Berdasarkan hasil

pengujian diketahui bahwa nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,194 dan nilai *deviation from linearity* sebesar 0,976. Hasil ini menggambarkan bahwa data berdistribusi normal dengan hubungan yang linier. Untuk itu data pada penelitian ini hipotesisnya akan dijawab menggunakan statistik parametrik dengan jenis uji regresi linier sederhana. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah bahwa jika nilai *sig.* < 0,05 maka hipotesis penelitian yang berbunyi “intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku prososial siswa SMP Negeri 137 Jakarta” dinyatakan diterima (Setyawarno, 2016).

Berdasarkan pengujian pemodelan regresi dengan bantuan SPSS 20 *for windows* diperoleh persamaan garis regresi $\hat{Y} = 4,169 - 0,446X$. Makna dari persamaan garis ini adalah pada dasarnya pada siswa SMP Negeri 137 Jakarta telah memiliki perilaku prososial. Hal ini dibuktikan dengan nilai konstan sebesar 4,169. Namun perilaku prososial siswa dapat menurun sebesar 0,446 disebabkan faktor intensitas bermain *game online*. Artinya bahwa semakin terjadi peningkatan intensitas bermain *game online* maka perilaku prososial siswa akan menurun. Selanjutnya melalui pengujian koefisien determinasi diketahui bahwa 19,4% terjadinya perilaku prososial pada

siswa ditentukan oleh intensitas bermain *game online*. Adapun sisanya sebesar 80,6% ditentukan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selanjutnya melalui tabel Anova diperoleh nilai *sig.* sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi “intensitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku prososial siswa SMP Negeri 137 Jakarta” dinyatakan diterima.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa intensitas bermain *game online* secara signifikan berpengaruh terhadap perilaku prososial pada siswa SMP Negeri 137 Jakarta. Pada dasarnya perilaku prososial adalah kecenderungan atau niatan seseorang untuk memberikan bantuan kepada orang lain sehingga memberikan manfaat bagi penerima bantuan, terlepas dari motif-motif orang yang memberikan bantuan (Arvianna et al., 2021). Lebih lanjut disebutkan bahwa perilaku prososial adalah perilaku yang dilakukan sukarela dan bertujuan untuk menolong atau menguntungkan orang lain, baik individu maupun kelompok (Anshari & Rosiana, 2020).

Perilaku prososial adalah bentuk perilaku yang harus dipelajari, dilakukan, dan terus dikembangkan oleh siswa. Perilaku ini merupakan perilaku yang bersifat positif dan memiliki tujuan yang

sangat baik bagi pengembangan kehidupan sosial siswa jika ditinjau dalam sudut pandang keilmuan Bimbingan dan Konseling (BK). Hasil penelitian yang mengungkap bahwa intensitas bermain *game online* bersifat negatif terhadap perilaku prososial siswa juga perlu memperoleh perhatian yang serius. Kebiasaan bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi perlu dibatasi.

Intensitas bermain *game online* adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas bermain *game online* secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu (Apriliyani, 2020). *Game online*, meskipun dapat digunakan sebagai sarana rekreasi namun dapat juga berdampak buruk bagi siswa sebagai penggunaanya. Pengguna *game online* seringkali mengalami adiksi, ditandai dengan bermain lebih dari empat hingga lima jam perhari dan lebih mementingkan bermain *game* dari pada aktivitas lain. Dengan situasi ini maka timbul konflik yang disebabkan oleh pengabaian tugas-tugas peran sosial, tugas pekerjaan dan pendidikan serta aktivitas fisik dalam keseharian (Leo, 2020). Hal ini menimbulkan anggapan bahwa semakin sering siswa bermain *game online* maka peran sosial siswa pun dapat menurun.

Siswa yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi akan

terus-menerus memusatkan perhatiannya pada *game*-nya. Siswa akan menjadi lebih terobsesi dengan gawai sehingga memungkinkan terjadinya penurunan kualitas interaksi sosial yang merupakan bagian terbesar dari perilaku prososial itu sendiri. Hal ini sejalan dengan sebuah pendapat yang mengemukakan bahwa intensitas bermain *game* yang tinggi dapat membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya seseorang menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, malas melakukan kegiatan seperti mengerjakan tugas, bahkan mendorong untuk bertindak asosial (Sandya & Ramadhani, 2021). Selain itu disebutkan bahwa ketika sedang bermain *game* siswa cenderung mengabaikan panggilan orang lain ketika sedang bermain, sedangkan dalam aspek emosional siswa ketika bermain *game* merasa marah jika teman di sekitarnya mengganggu di tengah pertandingan *game online* dan siswa juga merasa terancam hingga terganggu jika ada teman yang tingkatan *level game* berada di atasnya (Oktaviani & Nurjanah, 2021).

Hasil penelitian ini makin memperkuat bahwa intensitas bermain

game online yang memiliki dampak negatif dalam beberapa aspek perkembangan kehidupan. Pernyataan ini didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu. Dalam hal belajar, intensitas bermain *game online* mampu menurunkan prestasi belajar (Maulidar et al., 2019) meningkatkan perilaku menunda/prokrastinasi akademik (Sandya & Ramadhani, 2021) dan konsentrasi belajar (Filananoka & Syah, 2020). Dalam hal pengembangan kehidupan pribadi dan sosial, intensitas bermain *game online* mampu menurunkan aktivitas fisik individu (Leo, 2020), menurunkan kecerdasan emosi (Apriliyani, 2020), meningkatkan perilaku agresif verbal (Isnaini et al., 2021), serta perilaku agresif remaja (Oktaviani & Nurjanah, 2021).

Temuan hasil penelitian ini perlu disikapi secara serius oleh berbagai pihak di sekolah. Secara khusus bagi guru BK, hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan melakukan praktik layanan BK yang diharapkan mampu mereduksi intensitas bermain *game online* pada siswa. Praktik baik berupa layanan dalam *setting* perorangan, kelompok, maupun klasikal perlu terus-menerus dilakukan. Topik-topik mengenai dampak negatif bermain *game online* perlu diberikan. Selain itu, dibutuhkan pula praktik pelayanan BK yang bertujuan

meningkatkan perilaku prososial pada siswa. Namun demikian hal-hal tersebut akan sulit terjadi jika tidak terjalin kerja sama yang baik antarkomponen sekolah. Untuk itu, dibutuhkan kolaborasi yang optimal dari semua komponen sekolah.

Penelitian ini tentu bukan merupakan sebuah penelitian yang sempurna. Masih ditemukan beberapa kekurangan seperti tidak terdapat analisis untuk membandingkan apakah perilaku prososial siswa laki-laki dan siswa perempuan terdapat perbedaan disebabkan intensitas bermain *game online* serta belum adanya pendalaman mengenai aspek dominan penyebab rendahnya perilaku prososial siswa, dan lain-lain. Akhirnya bagi peneliti yang ingin melanjutkan temuan penelitian ini perlu mendalami aspek dominan apa yang paling menonjol pada intensitas bermain *game online*, bagaimana keterkaitan antaraspek dalam membentuk penurunan perilaku prososial pada siswa, serta dibutuhkan penelitian yang mampu menurunkan intensitas bermain *game online*, dan peningkatan perilaku prososial pada siswa

SIMPULAN

Melalui hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa a. intensitas bermain *game online* siswa berada pada kategori sedang, b. perilaku prososial siswa berada

pada kategori rendah, dan c. terdapat pengaruh signifikan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prososial pada siswa SMP Negeri 137 Jakarta. Hasil ini memberikan informasi sekaligus ancaman nyata bagi kelangsungan interaksi sosial pada siswa. Intensitas bermain *game online* perlu direduksi untuk menjaga kualitas perilaku prososial yang terjadi pada siswa. Diharapkan komponen sekolah baik kepala sekolah, wali kelas, guru bidang studi, guru Bimbingan dan Konseling, serta orang tua siswa mampu berkolaborasi dalam upaya menurunkan tingkat intensitas bermain *game online*. Dibutuhkan pula praktik pendidikan yang memungkinkan terjadinya peningkatan pada perilaku prososial siswa. Pada akhirnya dibutuhkan penelitian lebih lanjut yang bertujuan untuk mengetahui aspek dominan intensitas bermain *game online* yang menjadi faktor penentu penurunan perilaku prososial pada siswa. Dibutuhkan pula penelitian lanjutan untuk mereduksi intensitas bermain *game online* serta meningkatkan perilaku prososial pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual. *Guidance*, 17(02), 9-20.
- Amini, Y., & Saripah, I. (2016). Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah

- Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 222–230. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4384>
- Anshari, U. T. V., & Rosiana, D. (2020). Hubungan Gratitude dengan Perilaku Prosocial pada Remaja Panti Asuhan Ulul Al-Bab Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(1), 11–15.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40–47. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Arvianna, L. F., Mashabi, N. A., & Hasanah, U. (2021). Hubungan Antara Religiusitas Dengan Perilaku Prosocial Pada Remaja Di Perumahan Patria Jaya. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 8(01), 67–80. <https://doi.org/10.21009/jkkp.081.07>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologis*. Pustaka Pelajar.
- Daeli, S. A., & Pribowo, P. (2020). Perilaku Prosocial Masyarakat Terhadap Lanjut Usia Terlantar di Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *PEKSOS: Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*, 19(1), 70–86.
- Effendi, R. A. H., Mangkuwibawa, H., & Ratnasih, T. (2020). Analisis Perkembangan Perilaku Proposial Anak Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 86–100. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.7473>
- Filananoka, L., & Syah, A. M. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al -Ikhlash Dalegan Panceng Gersik. *Busyro: Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies*, 01(02), 112–119.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu. https://www.researchgate.net/profile/Hardani-Hardani/publication/340021548_Buku_Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif/links/5e72e011299bf1571848ba20/Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif-Kuantitatif.pdf
- Hasanah, N., & Drupadi, R. (2020). Perilaku Prosocial Anak selama Pandemi Covid-19. *Buana Gender*, 5(2), 97–107. <http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/buana-gender/article/view/2819>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235–242.
- Leo, D. R. L. (2020). Intensitas Bermain Game Online Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa Smp Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, NTT. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.35974/jsk.v6i1.2366>
- Masela, M. S. (2019). Pengaruh Antara Konsep Diri dan Kecerdasan Emosi Terhadap Perilaku Prosocial Pada Remaja. *Psikovidya*, 23(2), 214–224. <https://doi.org/10.37303/psikovidya.v23i2.149>
- Maulidar, Hambali, & Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.
- Nurnainah, N. (2020). Penyuluhan tentang Dampak Bermain Game Online. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 2(2), 87–90. <https://doi.org/10.37287/jpm.v2i2.163>
- Oktaviani, E. P., & Nurjanah, S. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game

- Online Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di SMA Muhammadiyah Sokaraja. *Jurnal Human Care*, 6(2), 295–301.
- Purwaningtyas, F. D., & Mardiyanti, R. (2021). Gambaran Subjective Well Being pada Individu Ditinjau dari Intensitas Bermain Game Online. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 10(1), 69–77.
<https://doi.org/10.30872/psikostudia.v10i1.4593>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202–213.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Santoso, S. (2014). *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 (Edisi Revisi)*. PT. Elex Media Komputindo.
- Setyawarno, D. (2016). *Panduan Statistik Terapan Untuk Penelitian Pendidikan: Analisis Data Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dengan Aplikasi SPSS Versi 22*. FMIPA UNY. <https://staia.ac.id/wp-content/uploads/2021/11/panduan-spss-22-untuk-penelitian-pendidikan.pdf>
- Wulandari, E., & Satiningsih. (2018). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku prososial pada siswa kelas Xi di Man 1 Tuban. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 5(3), 1–6.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Kencana Prenadamedia Group.