

Online gaming engagement and academic performance among nursing students: A cross-sectional study

*Abuzar Algifari¹, Sukardin², Wahyu Cahyono³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mataram, 83121, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 20 Mei 2026

Revised: 19 Juni 2026

Accepted: 22 Juni 2026

Keywords:

Academic performance; coping mechanism; internet gaming disorder; nursing students; online gaming.

Article type:

Research article

Abstract

Background: The exponential surge in online gaming among university students has raised global concerns regarding internet gaming disorder and its potential detriment to academic performance. However, its specific impact on nursing students—a population enduring high academic stress and rigorous clinical demands—remains underexplored.

Objective: This study aimed to investigate the relationship between online gaming involvement and the academic performance of undergraduate nursing students in Mataram, Indonesia.

Methods: A quantitative observational study with a cross-sectional design was conducted. A total of 79 undergraduate nursing students were selected using a simple random sampling technique. Data were collected using the validated Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) and official Cumulative Grade Point Average (CGPA) records from the last two semesters. Bivariate analysis was performed using the Chi-Square test with a significance level of $\alpha < 0.05$.

Results: The findings indicated that while a notable proportion of students (41.8%) exhibited symptoms of online gaming addiction, the Chi-Square test revealed no significant relationship between online gaming involvement and academic performance ($p = 0.361$). Students who engaged heavily in gaming maintained their academic grades comparably to those who did not.

Conclusion: High exposure to online gaming does not inherently degrade the academic achievement of nursing students. The absence of a negative correlation suggests that gaming may serve as an active coping mechanism for severe academic stress, which is effectively neutralized by the students' self-regulated learning and the practical skills-based nature of the nursing curriculum. Psychoeducational approaches focusing on stress management and self-regulation are recommended over absolute digital restriction.

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



*Corresponding Author:

Abuzar Algifari

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mataram, 83115, Indonesia

Email: gifar.abuzar@gmail.com

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola hiburan masyarakat global secara signifikan, salah satunya melalui popularitas game online. Game online tidak lagi sekadar media hiburan interaktif, tetapi telah berkembang menjadi fenomena sosial berskala masif (Elizabeth, 2019). Secara global, diperkirakan terdapat 7,1 miliar pengguna game online, yang mengindikasikan bahwa sekitar 17% dari total penduduk dunia merupakan pemain aktif

(Ratnawati & Putra, 2020). Mengingat masifnya paparan ini, World Health Organization (WHO) menaruh perhatian serius terhadap dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan, hingga secara resmi mengategorikan kecanduan game online sebagai gangguan mental (gaming disorder) dalam 11th International Classification of Diseases (ICD-11) (World Health Organization, 2022).

Di Indonesia, tren ini juga menunjukkan peningkatan yang eksponensial. Terdapat lebih dari 34 juta pemain game online aktif di Indonesia, di mana mayoritas penggunanya adalah kelompok usia remaja dan dewasa muda (Elizabeth, 2019). Sekitar 10,7 juta atau 10% dari total pengguna berada pada rentang usia 12-24 tahun, menempatkan Indonesia pada peringkat kedelapan pengguna game online terbanyak di dunia (Kusumawati et al., 2017). Tingginya prevalensi ini memunculkan urgensi untuk meneliti korelasi antara kecenderungan adiksi game online dengan berbagai aspek kehidupan pengguna, khususnya terkait perkembangan aspek pendidikan, interaksi sosial, dan kesehatan (Kusumawati et al., 2017).

Di lingkungan pendidikan tinggi, game online ibarat pisau bermata dua. Di satu sisi, beberapa studi mengindikasikan dampak positif seperti peningkatan kemampuan kognitif, penyusunan strategi, pemecahan masalah, dan kerja sama tim (Fauzi, 2019). Namun, di sisi lain, bermain game online secara berlebihan memicu kecanduan yang mendisrupsi fokus belajar, mengurangi alokasi waktu belajar, dan menurunkan kualitas tidur, yang pada akhirnya berimplikasi pada penurunan prestasi akademik (Latumahina, 2020).

Kelompok mahasiswa program studi Sarjana Keperawatan merupakan populasi yang sangat rentan terhadap fenomena ini. Pendidikan keperawatan menuntut tanggung jawab akademik yang besar untuk menguasai ilmu asuhan keperawatan, landasan teori medis, dan keterampilan klinis yang kompleks dalam waktu yang relatif singkat (Labrague et al., 2017). Beban studi teoretis yang masif, ditambah dengan tuntutan profesionalitas saat berinteraksi di tatanan klinis, secara signifikan memicu kerentanan terhadap stres, kecemasan, dan kelelahan kronis pada mahasiswa (Masumbuko et al., 2021). Dalam kondisi tekanan akademik yang tinggi, tidak jarang mahasiswa menjadikan game online sebagai mekanisme koping pelarian (escapism) untuk mereduksi stres dan mencari hiburan instan.

Literatur menegaskan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol atau berujung pada adiksi sangat destruktif terhadap fungsi neurokognitif, atensi, dan kemampuan memori (Kuss & Griffiths, 2012). Hal ini menjadi peringatan keras bagi pendidikan keperawatan, mengingat profesi ini mensyaratkan fokus tinggi dan pengambilan keputusan klinis yang tepat. Kekhawatiran krisis kesehatan mental di kalangan mahasiswa keperawatan pun semakin nyata, di mana lingkungan akademik yang kompetitif dapat memperburuk keadaan psikologis apabila mahasiswa kehilangan kontrol manajemen waktu dan studi akibat paparan game online yang berlebihan (Purwanto, 2023).

Dalam konteks wilayah juga memegang peranan krusial dalam melihat fenomena ini. Di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB), prevalensi kecanduan game online di kalangan mahasiswa diperkirakan mencapai 14% dari total populasi, sebuah angka yang memerlukan atensi serius dari pihak akademisi (Fuadi, 2021). Meskipun demikian, studi empiris yang secara spesifik menginvestigasi dampak keterlibatan game online terhadap mahasiswa sarjana keperawatan di Kota Mataram masih sangat terbatas. Pemahaman mengenai motivasi psikologis mahasiswa keperawatan di wilayah ini, apakah sekadar mencari hiburan waktu luang atau sebagai pelarian stres, sangat penting untuk dieksplorasi (Elindawati, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara penggunaan game online dengan prestasi akademik mahasiswa program studi Sarjana Keperawatan di Kota Mataram, guna memberikan landasan empiris bagi pemangku kebijakan pendidikan kesehatan setempat.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain analitik observasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Desain ini dipilih karena pengambilan data untuk variabel independen (keterlibatan game online) dan variabel dependen (prestasi akademik) dilakukan secara simultan pada satu waktu tertentu untuk mengidentifikasi korelasi antarvariabel tanpa memberikan intervensi.

Populasi, Sampel, dan Setting

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Sarjana Keperawatan di Kota Mataram. Populasi target dalam studi ini adalah seluruh mahasiswa aktif di program studi tersebut yang berjumlah 280 orang. Penentuan ukuran sampel dihitung menggunakan rumus presisi mutlak dengan tingkat signifikansi 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 79 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling untuk memastikan setiap mahasiswa dalam populasi memiliki probabilitas yang sama untuk terpilih. Kriteria inklusi meliputi mahasiswa sarjana keperawatan aktif yang bersedia menjadi responden dan memiliki perangkat yang terhubung ke internet.

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner terstruktur dan dokumentasi akademik institusi, yang terdiri atas dua instrumen utama:

- Variabel Game Online: Tingkat keterlibatan dan indikasi kecanduan diukur menggunakan instrumen baku Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF). Instrumen ini mengacu pada sembilan kriteria diagnostik gaming disorder yang ditetapkan dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5) untuk mengukur keparahan perilaku bermain game selama 12 bulan terakhir. Instrumen ini telah diuji secara metrik dan terbukti memiliki validitas serta reliabilitas yang sangat baik (Cronbach's alpha > 0,80).
- Variabel Prestasi Akademik: Prestasi akademik diukur secara objektif menggunakan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa dari 2 (dua) semester terakhir. Data nilai ini tidak bersifat self-reported, melainkan diperoleh secara resmi dari pangkalan data bagian akademik institusi terkait setelah mendapatkan persetujuan tertulis (informed consent) dari masing-masing responden. Berdasarkan standar akademik pendidikan tinggi, nilai IPK tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga kategori pencapaian, yaitu: Memuaskan (IPK 2,76–3,00), Sangat Memuaskan (IPK 3,01–3,50), dan Kumlaude / Dengan Pujian (IPK 3,51–4,00).

Prosedur Pengumpulan Data

Setelah mendapatkan perizinan penelitian, peneliti mendistribusikan kuesioner kepada mahasiswa yang terpilih sebagai sampel. Peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan komprehensif mengenai tujuan penelitian, manfaat, serta tata cara pengisian instrumen untuk meminimalkan bias informasi.

Analisis Data

Data yang telah terkumpul melalui tahapan editing, coding, processing, dan cleaning dianalisis menggunakan perangkat lunak komputasi statistik. Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan distribusi frekuensi secara deskriptif. Analisis bivariat dilakukan menggunakan uji non-parametrik Chi-square untuk mengidentifikasi signifikansi hubungan antara variabel game online dan prestasi akademik. Batas signifikansi (p -value) ditetapkan pada tingkat probabilitas (α) < 0,05.

Etika Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mematuhi prinsip-prinsip Deklarasi Helsinki dan telah mendapatkan persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian setempat. Seluruh proses penelitian ditegakkan berdasarkan tiga prinsip etik utama:

- *Informed Consent*: Calon responden diberikan lembar persetujuan yang menjelaskan hak-hak mereka secara transparan, termasuk hak untuk menolak atau mengundurkan diri sebagai partisipan kapan saja tanpa memengaruhi penilaian akademik mereka.
- *Anonymity*: Identitas pribadi responden tidak dicantumkan dalam kuesioner maupun instrumen analisis. Peneliti murni menggunakan sistem pengodean angka (coding) untuk mengidentifikasi lembar jawaban dan mencocokkan data IPK.
- *Confidentiality*: Seluruh data yang dikumpulkan disimpan secara aman, pembatasan akses hanya diberikan kepada tim peneliti primer, dan data murni didedikasikan untuk kepentingan publikasi akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 79 responden yang merupakan mahasiswa aktif program studi sarjana keperawatan di STIKES Mataram. Seluruh responden telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi serta telah memberikan persetujuan untuk berpartisipasi.

Karakteristik Sosiodemografi dan Preferensi Game

Karakteristik dasar responden dan preferensi jenis game online yang dimainkan disajikan pada Tabel 1. Mayoritas responden didominasi oleh perempuan (67,1%). Dalam hal preferensi permainan, meskipun sebagian besar responden memilih jenis game lainnya (57,0%), Mobile Legends menempati posisi teratas sebagai game spesifik yang paling banyak dimainkan oleh mahasiswa keperawatan di institusi ini (31,6%).

Tabel 1. Karakteristik Sosiodemografi dan Preferensi Game Online Responden (n = 79)

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Perempuan	53	67,1
Laki-laki	26	32,9
Jenis Game Online yang Dimainkan		
Mobile Legends	25	31,6
PUBG	6	7,6
Point Blank	2	2,5
Call of Duty	1	1,3
Lainnya	45	57,0

Tingkat Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil pengukuran menggunakan instrumen kuesioner terkait keterlibatan game online, data diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yakni responden yang terindikasi kecanduan dan tidak kecanduan. Hasil analisis univariat untuk variabel ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Keperawatan (N = 79)

Kategori Keterlibatan Game Online	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tidak Kecanduan	46	58,2
Kecanduan	33	41,8

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa lebih dari separuh mahasiswa program studi Sarjana Keperawatan tidak mengalami kecanduan game online (58,2%). Namun demikian, proporsi mahasiswa yang terindikasi mengalami kecanduan juga menunjukkan angka yang patut menjadi perhatian, yakni mencapai 33 responden (41,8%).

Analisis Hubungan Game Online dengan Prestasi Akademik

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, instrumen kuesioner game online telah melalui uji konsistensi internal. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,872. Mengingat nilai tersebut melebihi ambang batas yang direkomendasikan ($>0,70$), instrumen ini dinyatakan memiliki reliabilitas yang sangat baik untuk mengukur variabel penelitian.

Untuk mengidentifikasi signifikansi hubungan antara tingkat keterlibatan game online dengan prestasi akademik mahasiswa Sarjana Keperawatan, dilakukan analisis bivariat menggunakan uji Chi-Square. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Hubungan Keterlibatan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa (n = 79)

Variabel Independen	Variabel Dependen	Pearson Chi-Square	df	p-value (Sig. 2-tailed)	Kesimpulan Hipotesis
Keterlibatan Game Online	Prestasi Akademik	31,098	29	0,361	H0 Diterima

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji Pearson Chi-Square menunjukkan nilai probabilitas (p-value) sebesar 0,361. Karena nilai p-value lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima. Hal ini secara statistik membuktikan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan atau tingkat kecanduan bermain game online dengan prestasi akademik mahasiswa pada program studi Sarjana Keperawatan di institusi tersebut. Prestasi akademik mahasiswa yang terindikasi kecanduan game online tidak menunjukkan perbedaan yang bermakna dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak mengalami kecanduan.

Diskusi

Hasil pengujian statistik dalam penelitian ini secara mengejutkan membuktikan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima, yang berarti tidak terdapat korelasi yang signifikan antara tingkat keterlibatan game online dengan prestasi akademik mahasiswa Sarjana Keperawatan di institusi terkait ($p = 0,361$). Temuan ini memberikan perspektif baru yang mendisrupsi asumsi konvensional bahwa paparan game online selalu berbanding lurus dengan penurunan performa akademik. Tidak adanya hubungan yang signifikan ini dapat dijelaskan melalui beberapa pendekatan argumentasi akademik, baik dari sisi beban kurikulum keperawatan, strategi coping psikologis, maupun manajemen regulasi diri mahasiswa.

Karakteristik Evaluasi dan Beban Kurikulum Keperawatan

Faktor primer yang dapat menjelaskan fenomena ini adalah karakteristik spesifik dari pendidikan keperawatan itu sendiri. Kurikulum keperawatan menuntut kompetensi berlapis yang tidak hanya mengandalkan aspek kognitif teoretis, tetapi juga penilaian keterampilan praktikum di laboratorium (Objective Structured Clinical Examination/OSCE) serta praktik asuhan di tatanan klinis (Labrague et al., 2017; McCarthy et al., 2018). Oleh karena itu, Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa keperawatan merupakan sebuah angka komposit yang

stabil. Sekalipun seorang mahasiswa kehilangan sejumlah jam belajar teoretis akibat bermain game online, nilai IPK mereka tidak akan langsung anjlok secara drastis apabila mereka tetap mampu mendemonstrasikan kelulusan pada evaluasi keterampilan klinis dan kehadiran di rumah sakit yang sangat ketat (Masumbuko et al., 2021).

Game Online sebagai Mekanisme Koping Aktif

Mahasiswa keperawatan secara universal diketahui mengalami tingkat stres akademik dan kelelahan mental yang jauh melebihi mahasiswa di disiplin ilmu lain, akibat paparan terhadap penderitaan pasien, tuntutan dosen klinis, dan beban tugas yang masif (Zheng et al., 2023). Dalam konteks ini, keterlibatan dengan game online tidak selamanya berfungsi sebagai distraksi yang destruktif, melainkan bertransformasi menjadi mekanisme koping aktif untuk pemulihan stres. Bermain game berdurasi pendek hingga menengah dapat menstimulasi katarsis psikologis, mereduksi kecemasan secara cepat, dan mengembalikan kapasitas kognitif mahasiswa sebelum mereka kembali menghadapi tekanan akademik (Pine et al., 2020). Ketika stres akademik terkelola dengan baik, mahasiswa dapat mempertahankan kualitas kehidupannya tanpa harus mengorbankan performa studi (Samaha & Hawi, 2016).

Regulasi Diri (Self-Regulated Learning) pada Mahasiswa Dewasa

Temuan penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya konsep pembelajaran berbasis regulasi diri pada individu dewasa (Pintrich, 2004; Zimmerman, 1990). Meskipun sebagian mahasiswa (41,8%) dikategorikan terindikasi kecanduan, status mereka sebagai mahasiswa perguruan tinggi kesehatan menuntut mereka untuk memiliki kontrol eksekutif kognitif yang memadai. Mahasiswa yang sukses secara akademik sering kali memiliki kemampuan kompartementalisasi—yakni kemampuan untuk memisahkan secara tegas antara waktu untuk prokrastinasi rekreasional (seperti bermain Mobile Legends) dan waktu untuk fokus absolut saat ujian atau dinas klinis (Steel, 2007). Oleh karena itu, tingkat kecanduan bermain game tidak serta-merta bereskalasi menjadi kegagalan akademik jika mahasiswa tersebut memiliki resiliensi dan motivasi berprestasi yang kuat (Baturay & Toker, 2019).

Interaksi Sosial dan Modal Kognitif dalam Game Kontemporer

Lebih lanjut, profil game yang paling banyak dimainkan oleh responden dalam studi ini adalah Mobile Legends dan PUBG, yang berbasis pada interaksi multiplayer strategis. Bertentangan dengan literatur klasik yang menganggap adiksi game memicu isolasi sosial (Kuss & Griffiths, 2012), game online modern justru membangun jaringan dukungan sosial virtual. Mahasiswa keperawatan sering kali bermain bersama rekan satu angkataannya (mabar/main bareng) sebagai bentuk solidaritas komunal (Batmaz & Çelik, 2021). Interaksi ini secara tidak langsung melatih pengambilan keputusan cepat (rapid decision making), triase prioritas, dan kolaborasi tim, keterampilan yang justru beresonansi secara positif dengan tuntutan kompetensi profesi keperawatan.

Sebagai kesimpulan, ketiadaan korelasi dalam studi ini bukan berarti game online tidak memiliki risiko, melainkan menunjukkan bahwa mahasiswa keperawatan di Kota Mataram mampu membangun mekanisme penyeimbang yang menetralkan dampak negatif adiksi game terhadap pelaporan nilai IPK kumulatif mereka.

Implikasi dan Limitasi Penelitian

Temuan bahwa tidak terdapat hubungan signifikan antara kecanduan game online dan prestasi akademik memberikan implikasi praktis yang penting bagi penyelenggara pendidikan keperawatan. Pertama, institusi pendidikan dan dosen Pembimbing Akademik (PA) perlu menggeser paradigma dari pelarangan absolut terhadap game online menuju pendekatan psikoedukasi. Mengingat sebagian mahasiswa tetap mampu mempertahankan nilai Kumlaude atau Sangat Memuaskan meskipun terindikasi bermain game secara intens, intervensi

akademik sebaiknya difokuskan pada penguatan kemampuan regulasi diri dan manajemen waktu. Kedua, temuan ini menyiratkan bahwa game online mungkin berfungsi sebagai mekanisme koping sementara terhadap tingginya stres akademik di program studi sarjana keperawatan. Oleh karena itu, layanan bimbingan dan konseling di kampus perlu lebih proaktif memonitor mahasiswa agar penggunaan game sebagai sarana katarsis rekreasi tidak bereskalasi menjadi gangguan adiksi patologis yang mengganggu aktivitas klinis.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, penggunaan desain cross-sectional membatasi kemampuan peneliti untuk menarik kesimpulan kausalitas (sebab-akibat) yang definitif antara durasi bermain game dan perubahan prestasi akademik dari waktu ke waktu. Kedua, instrumen penilaian kecanduan game bertumpu pada kuesioner pelaporan diri, yang rentan terhadap bias keinginan sosial, di mana responden mungkin mengecilkan frekuensi atau intensitas bermain mereka yang sebenarnya. Ketiga, studi ini difokuskan pada satu institusi pendidikan keperawatan di wilayah perkotaan (Kota Mataram) dengan ukuran sampel yang relatif spesifik, sehingga generalisasi temuan ke konteks geografis atau disiplin ilmu lain harus dilakukan dengan kehati-hatian. Terakhir, evaluasi prestasi akademik dalam studi ini bertumpu pada jendela waktu yang terbatas, yang mungkin belum sepenuhnya merepresentasikan akumulasi fluktuasi performa mahasiswa secara longitudinal.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi hubungan antara kebiasaan bermain game online dan prestasi akademik pada mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan di Kota Mataram. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji Chi-Square, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat keterlibatan game online dengan prestasi akademik mahasiswa ($p > 0,05$). Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa tingginya paparan atau indikasi kecanduan game online tidak serta-merta bertindak sebagai determinan tunggal yang merusak pencapaian akademik mahasiswa keperawatan. Resiliensi akademik, tuntutan kurikulum klinis yang padat, dan penggunaan game sebagai mekanisme koping adaptif diduga menjadi faktor penyeimbang yang menetralkan dampak negatif tersebut. Institusi pendidikan diharapkan tidak hanya berfokus pada pembatasan akses digital, tetapi lebih pada pembinaan manajemen stres yang komprehensif.

Acknowledgments

Peneliti mengucapkan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada pihak rektorat dan bagian akademik STIKES Mataram atas dukungan administratif, izin akses pangkalan data, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan studi ini. Penghargaan khusus juga kami sampaikan kepada seluruh mahasiswa program studi sarjana keperawatan yang telah bersedia meluangkan waktu berharga mereka untuk berpartisipasi sebagai responden secara anonim dan sukarela.

Kontribusi Penulis

Penyusunan naskah penelitian ini melibatkan kontribusi dari masing-masing penulis berdasarkan standar taksonomi CRediT (Contributor Roles Taxonomy) sebagai berikut:

AA: Konseptualisasi ide, perumusan metodologi, pengumpulan data lapangan/investigasi, tabulasi data, dan penulisan draf naskah asl.

SKD: Supervisi akademik utama, validasi instrumen dan metode analisis, analisis formal statistik, serta penulisan tinjauan dan penyuntingan naskah secara kritis.

CW: Supervisi pendamping, kurasi data, validasi kerangka teoretis, serta penulisan tinjauan dan penyuntingan naskah secara kritis.

Konflik kepentingan

Para penulis secara tegas menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan (conflict of interest), baik dalam bentuk afiliasi finansial, komersial, maupun hubungan personal, yang berpotensi memengaruhi objektivitas proses penelitian, analisis data, interpretasi hasil, maupun penyusunan naskah publikasi ini.

Daftar Pustaka

- Batmaz, H., & Çelik, E. (2021). Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126–130.
- Baturay, M. H., & Toker, S. (2019). The relationship among internet gaming disorder, problem behavior, and academic performance. *Education and Information Technologies*, 24(5), 2821-2838.
- Elindawati, R. (2020). Dampak game online bagi pendidikan anak. *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender dan Agama*, 13(2), 281-295.
- Elizabeth, E. (2019). Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di Kota Bandar Lampung tahun 2019. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2), 98-105.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu*, 2(1), 61-66.
- Fuadi, H. (2021). Analisis dampak peningkatan laju pertumbuhan penduduk (Data SP2020) terhadap pengendalian kuantitas penduduk di Nusa Tenggara Barat. *Elastisitas: Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 148-155.
- 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), 278-292. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kusumawati, R., Yolivia, I. A., & Yosi, M. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) game online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, 8(1), 75-84.
- Labrague, L. J., McEnroe-Petitte, D. M., Gloe, D., Thomas, L., Papatthanasious, I. V., & Tsaras, K. (2017). A literature review on stress and coping strategies in nursing students. *Journal of Mental Health*, 26(5), 471-480. <https://doi.org/10.1080/09638237.2016.1244721>
- Latumahina, F. (2020). *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa prodi S1 keperawatan angkatan VIII di STIKES Jayapura* [Disertasi Doktor/Skripsi tidak diterbitkan]. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jayapura.
- Masumbuko, A. B., Matthews, L., Mhango, L., & Msiska, G. (2021). Level of stress and coping mechanism among nursing students. *Journal of Nursing Education and Practice*, 11(11), 30-38. <https://doi.org/10.5430/jnep.v11n11p30>
- McCarthy, B., Trace, A., O'Donovan, M., Brady-Nevin, C., Murphy, M., O'Shea, M., & O'Regan, P. (2018). Nursing and midwifery students' stress and coping during their undergraduate education programmes: An integrative review. *Nurse Education Today*, 61, 197-209. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.11.029>
- Pine, R., Fleming, T., McCallum, S., & Sutcliffe, K. (2020). The effects of casual videogames on anxiety, depression, stress, and low mood: A systematic review. *Games for Health Journal*, 9(4), 255-264. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0132>

- Pintrich, P. R. (2004). A conceptual framework for assessing motivation and self-regulated learning in college students. *Educational Psychology Review*, 16(4), 385-407. <https://doi.org/10.1007/s10648-004-0006-x>
- Purwanto, I. (2023). Hubungan motivasi pemain game online dengan prestasi belajar mahasiswa selama masa Covid-19 di Akademi Keperawatan Yatna Yuana Lebak. *Medisina*, 9(1), 48-56.
- Ratnawati, D., & Putra, H. (2020). Hubungan perilaku bermain game online dengan carpal tunnel syndrome pada remaja. *Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*, 2(1), 1–12.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321-325. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.045>
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65-94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.1.65>
- World Health Organization. (2022). *International classification of diseases 11th revision (ICD-11)*. <https://icd.who.int/en>
- Zheng, G., Zhang, Q., & Ran, G. (2023). The association between academic stress and test anxiety in college students: The mediating role of regulatory emotional self-efficacy and the moderating role of parental expectations. *Frontiers in Psychology*, 14, 1008679. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008679>
- Zimmerman, B. J. (1990). Self-regulated learning and academic achievement: An overview. *Educational Psychologist*, 25(1), 3-17. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2501_2