

Hubungan Kesehatan Spiritual Pada Tingkat Kecanduan Remaja Pemain Game Online Di SMK Negeri 3 Banjarmasin

Ditha Tri Utami¹, Muhammad Anwari², Muhammad Ra'uf³

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin
Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Program Studi S1 Keperawatan

Email: dithatri06@gmail.com, Anwari@umbjm.ac.id, raufkhansetia@gmail.com

Abstrak

Kesehatan spiritual merupakan dimensi esensial dalam kesejahteraan remaja yang sering kali terabaikan di tengah maraknya penggunaan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan kesehatan spiritual siswa di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Metode yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross sectional. Sampel penelitian berjumlah 317 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner SISRI untuk variabel kesehatan spiritual dan GAS untuk tingkat kecanduan game. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Spearman Rho. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden memiliki tingkat kesehatan spiritual buruk (83,3%) dan tingkat kecanduan tinggi (81,1%). Terdapat korelasi signifikan antara kesehatan spiritual dengan tingkat kecanduan game online ($p = 0,001$; $r = 0,582$), dengan kekuatan hubungan sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin buruk kondisi spiritual, semakin tinggi pula kecenderungan siswa mengalami kecanduan digital. Penelitian ini menegaskan pentingnya pembinaan spiritual sebagai strategi preventif untuk memitigasi perilaku adiktif pada remaja.

Kata Kunci : Kesehatan Spiritual, Kecanduan Game Online

Abstrak

Spiritual health is an essential dimension of adolescent well-being that is often overlooked amid the widespread use of online games. This study aims to examine the relationship between the level of online gaming addiction and the spiritual health of students at SMK Negeri 3 Banjarmasin. A quantitative correlational method with a cross-sectional approach was employed. The sample consisted of 317 students selected through purposive sampling. The instruments used were the SISRI questionnaire for the spiritual health variable and the GAS questionnaire for the level of gaming addiction. Data analysis was conducted using univariate and bivariate techniques, with the Spearman Rho test applied. The results showed that the majority of respondents had poor spiritual health (83.3%) and a high level of gaming addiction (81.1%). A significant correlation was found between spiritual health and online gaming addiction ($p = 0.001$; $r = 0.582$), indicating a moderate relationship strength. These findings suggest that poorer spiritual conditions are associated with a higher tendency toward digital addiction among students. This study highlights the importance of spiritual development as a preventive strategy to mitigate addictive behaviors in adolescents.

Keywords : Spiritual Health, Online Gaming Addiction

Article history

Received : Agustus 2025
Reviewed: Agustus 2025
Published: Agustus 2025

Plagirism checker no 234
Doi : prefix doi :
10.8734/Nutricia.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Nutricia



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Kebutuhan akan spiritual merupakan bagian esensial dalam kehidupan manusia dan dipandang sebagai salah satu kebutuhan mendasar. Tingkat spiritualitas individu memainkan peranan yang signifikan dalam membantu seseorang menghadapi tekanan psikologis. Dalam beberapa dekade terakhir, berbagai studi telah menunjukkan perkembangan pesat dalam penelitian yang mengkaji keterkaitan antara spiritualitas dan kesehatan. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut mengindikasikan bahwa spiritualitas serta dukungan melalui pelayanan spiritual memiliki kontribusi positif terhadap kesejahteraan mental maupun kondisi fisik seseorang (*The Lancet Regional Health - Europe*, 2023).

Dengan menggunakan nilai-nilai spiritual atau agama yang dianutnya, siswa yang memiliki kesehatan spiritual mampu mengatasi hambatan yang ada. Hati nurani dan Kesehatan spiritual berkaitan erat melalui itu, orang dapat mengembangkan kreativitas, pemahaman, optimisme, keberanian, dan atribut lainnya (Nurhasanah dkk., 2024).

Dengan demikian, dimensi kesehatan spiritual memegang peranan krusial dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki kestabilan dalam aspek spiritual, tetapi juga penguatan nilai-nilai moral. Keseimbangan ini memungkinkan mereka untuk melewati berbagai rintangan di masa depan khususnya dalam kehidupan sehari-hari secara lebih bijak dan Tangguh (Nur, 2024).

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar terhadap pola hiburan remaja, salah satunya melalui game online yang kini menjadi aktivitas populer lintas usia. Game online, yang dapat dimainkan secara daring dan interaktif, awalnya dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi dan pelepas stres. Namun, penggunaan yang berlebihan telah menimbulkan fenomena kecanduan, terutama di kalangan remaja yang berada dalam fase perkembangan psikososial yang rentan. Kecanduan game online ditandai dengan dorongan kuat untuk terus bermain, kesulitan mengontrol waktu bermain, serta pengabaian terhadap aktivitas penting lainnya seperti belajar, bersosialisasi, dan menjaga kesehatan. Dampaknya tidak hanya terbatas pada aspek psikologis, tetapi juga menyentuh ranah akademik, sosial, dan finansial. Remaja

yang kecanduan cenderung mengalami gangguan konsentrasi, penurunan motivasi belajar, serta isolasi sosial. Oleh karena itu, kecanduan game online telah menjadi isu kesehatan mental yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk tenaga kesehatan, pendidik, dan keluarga (Rudiyanto, 2024).

Dampak dari game online ini salah satunya dapat mempengaruhi perilaku keagamaan seperti menurunnya aktivitas keagamaan, dan aktivitas sosial. Fenomena tersebut dapat diketahui dari banyaknya remaja atau pelajar yang sudah mulai lalai saat melakukan ibadah. Disamping itu, menurunnya peran remaja dalam kegiatan keagamaan yang ditandai dengan rendahnya kontribusi remaja dalam kegiatan-kegiatan keagamaan (A. Syahputra, 2022). Remaja berusia 6-18 tahun merupakan kelompok usia yang paling rentan kecanduan game online (Mutthmain dkk., 2024). Tak hanya berdampak pada aspek kesehatan dan sosial, kecanduan gim daring pada remaja juga dapat menimbulkan gangguan dalam kemampuan mengelola penggunaan internet secara sehat. Individu yang mengalami ketergantungan semacam ini cenderung kesulitan untuk menyeimbangkan aktivitas daring dengan tanggung jawab harian. Beberapa perilaku yang umum ditemukan di antaranya adalah kecenderungan untuk menyembunyikan durasi bermain, mengabaikan rutinitas sehari-hari, serta ketidakmampuan dalam mengintegrasikan aktivitas digital secara fungsional ke dalam kehidupan keseharian (Fahrezi, 2024).

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), gangguan bermain gim dijelaskan dalam edisi terkini dari *International Classification of Diseases (ICD-11)* sebagai suatu pola perilaku terkait permainan digital atau video gim yang ditandai oleh hilangnya kemampuan individu dalam mengontrol aktivitas bermain. Gangguan ini ditunjukkan melalui perilaku yang berlebihan dan bersifat terus-menerus, serta kesulitan dalam membatasi durasi maupun intensitas bermain. Akibatnya, aktivitas bermain gim seringkali lebih diutamakan daripada kegiatan lain yang lebih penting dalam kehidupan sehari-hari (Widyaningrum dkk., 2023).

Laporan *Global Games Market* yang diterbitkan oleh Newzoo pada tahun 2018 mencatat bahwa jumlah pemain gim daring di

seluruh dunia mencapai angka 2,3 miliar. Dari jumlah tersebut, sekitar 1,2 miliar pengguna berasal dari kawasan Asia Pasifik, yang berarti wilayah ini menyumbang sekitar 50% dari total populasi global pemain gim daring (Triana dkk., 2023).

Sekarang Indonesia menjadi Negara tertinggi kedua yang menduduki peringkat pengguna Game Online terbanyak dunia, peringkat pertama dimiliki oleh China dengan total lebih dari 701 juta, diperingkat kedua diisi oleh Indonesia dengan total 119 juta pemain, disusul oleh Amerika dengan jumlah 105 juta, kemudian India dengan 93 juta pemain, dan Jepang 78 juta pemain (Endah, 2024). Merujuk pada data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, tercatat bahwa sekitar 46,2% anak dan remaja berusia 5 hingga 18 tahun menunjukkan gejala kecanduan gim daring. Sementara itu, prevalensi kecanduan pada kelompok usia dewasa sebesar 38,5% pada rentang usia 18-25 tahun, dan menurun menjadi 15,3% pada individu berusia di atas 25 tahun (Shariati, 2024).

Berdasarkan (Infosiak, 2019), Data yang dirilis oleh Rumah Sakit Jiwa milik Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan mengungkapkan bahwa terdapat tujuh anak yang teridentifikasi mengalami gangguan kejiwaan akibat kecanduan gim daring. Angka ini menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tahun 2018, di mana hanya tercatat lima kasus serupa terkait individu dengan masalah kejiwaan (ODMK) akibat ketergantungan terhadap perangkat digital.

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dikutip oleh (Nabilah, 2023), tercatat bahwa sebanyak 42,23% pengguna gim daring menghabiskan waktu bermain lebih dari empat jam setiap harinya. Sementara itu, kelompok pengguna dengan durasi bermain antara tiga hingga empat jam per hari mencapai 27,46%, diikuti oleh 11,94% yang bermain selama dua hingga tiga jam, serta 11,10% yang memainkan gim daring selama satu hingga dua jam sehari. Adapun persentase pemain yang mengakses gim selama kurang dari satu jam per hari hanya sebesar 7,26%, menjadikannya kelompok dengan jumlah paling sedikit dibandingkan

kelompok durasi bermain lainnya (Putri, 2022).

Akibat dan dampak pada para pemain yang kecanduan game ini cenderung tidak mampu dalam mengontrol penggunaan internet mereka dengan baik, sehingga membuat mereka mengabaikan kehidupan mereka sehari-hari, berbohong tentang berapa lama waktu mereka bermain game, bahkan sampai membuat mereka kurang mampu dalam membagi waktu mereka dalam bermain dengan waktu mereka dalam menjalankan rutinitas sehari-hari. (Darwis dkk., 2020)

Berdasarkan hasil observasi pra peneliti yang di lakukan di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Peneliti menemukan permasalahan, akibat dari kecanduan game online yang tentunya memberikan dampak buruk terhadap kesehatan spiritual siswa di SMK Negeri 3 Banjarmasin. Metode yang dilakukan adalah dengan wawancara singkat tentang Kesehatan Spiritual remaja, dan target siswa dan siswi yang dilakukan wawancara berfokus pada siswa-siswi yang bermain game online. Hasil yang didapatkan Terdapat 3 siswa yang memiliki Tingkat kecanduan game online yang Berat dan memiliki masalah Spiritual tinggi, kemudian 2 siswa memiliki Tingkat kecanduan rendah tapi memiliki masalah spiritual yang tinggi, 2 siswa memiliki kecanduan ringan dan memiliki masalah spiritual rendah, dan yang terakhir 3 siswa memiliki Tingkat kecanduan game berat serta memiliki masalah spiritual sedang. Dengan demikian Penelitian pun dilakukann dengan maksud dan tujuan untuk melihat “Hubungan Kesehatan Spiritual pada Tingkat Kecanduan Remaja di SMKN 3 Banjarmasin”

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik dengan desain *cross sectional* yaitu suatu rancangan penelitian observasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen yang dilakukan pada satu waktu dengan teknik sampling yaitu *Purposive Sampling*.

Variabel bebas yang diteliti dalam penelitian ini adalah Kesehatan Spiritual siswa-siswi. Variable terikat yang diteliti dalam penelitian ini adalah tingkat Kecanduan Game Online siswa-siswi.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 10 dan 11 di SMK Negeri 3 Banjarmasin, yang berjumlah 317 siswa.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Analisis Univariat

1. Karakteristik Reponden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan Tabel 4.1, diketahui bahwa karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin terdiri atas dua kategori, yaitu laki-laki dan perempuan. Dari total 317 responden yang terlibat, mayoritas responden adalah laki-laki sebanyak 203 orang atau setara dengan 64,04%.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Pengetahuan	Frekuensi	Persentase(%)
1	Laki-laki	203	64.04
2	Perempuan	114	35.96
Jumlah		317	100

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan Tabel 4.2, karakteristik responden ditinjau dari kategori usia terdiri atas tiga kelompok umur, yaitu 15-16 tahun, 17-18 tahun, dan lebih dari 19 tahun. Hasil distribusi menunjukkan bahwa kelompok usia 17-18 tahun merupakan kategori usia yang paling dominan, yaitu sebanyak 162 responden atau sebesar 51,1% dari total responden.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia

No	Usia Responden	Frekuensi	Persentase(%)
1	15-16 tahun	112	35.3
2	17-18 tahun	162	51.1
3	>19	43	13.6
Jumlah		317	100

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan karakteristik responden berdasarkan kelas. Dari total 317 responden, mayoritas berasal dari kelas X sebanyak 186 orang atau 58,7%, sedangkan responden dari kelas XI berjumlah 131 orang atau 41,3%.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas

No	Paritas	Frekuensi	Persentase(%)
1	X	186	58.7
2	XI	131	41.3
Jumlah		317	100

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain

Berdasarkan Tabel 4.4 menjelaskan karakteristik responden berdasarkan durasi bermain game online per hari. Responden yang bermain game lebih dari 3 jam per hari merupakan kelompok terbanyak, yaitu 286 orang atau 90,2%.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Bermain

No	Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Persentase(%)
1	<1-1 jam	2	0.6
2	2-3 jam	29	9.1
3	>3 jam	286	90.2
Jumlah		317	100

5. Analisis Univariat Kesehatan Spiritual Berdasarkan Tabel 4.5 memperlihatkan kondisi kesehatan spiritual responden dalam kategori buruk, yaitu sebanyak 265 orang atau 83.6%.

Tabel 4. 5 Kesehatan Spiritual

No	Kesehatan Spiritual	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Baik	2	0.6
2	Sedang	50	15.8
3	Buruk	265	83.6
Jumlah		317	100

6. Analisis Univariat Kecanduan Game Online

Tabel 4.6 memperlihatkan kategori kecanduan game online di kalangan responden. Mayoritas responden masuk dalam kategori terbanyak, yaitu sebanyak 257 orang atau 81.1%. Dengan tingkat Kecanduan Tinggi

Tabel 4. 6 Kecanduan Game Online

No	Kecanduan Game Online	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Rendah	2	0.6
2	Sedang	57	18.0
3	Tinggi	258	81.4
Jumlah		317	100

3.1.2 Analisis Bivariat

1. Hubungan Kesehatan Spiritual siswa-siswi kelas 10 dan 11

Tabel 4.7 Analisis Bivariat

Pengetahuan	KECEMASAN						Σ	%
	Rendah		Sedang		Berat			
	N	%	N	%	N	%		
Baik	2	100	0	0	0	0	2	41,3
Sedang	0	0	34	66.7	16	33.3	50	49,5
Buruk	0	0	25	9.1	240	90.9	265	9,2
Jumlah	2	0.6	57	17.9	258	81.3	317	100

P Value = 0,026

Berdasarkan Tabel 4.7, diketahui bahwa siswa dengan tingkat kesehatan spiritual buruk merupakan kelompok dengan tingkat Kesehatan spiritual yang terganggu dan tingkat kecanduan game online tertinggi, yaitu sebanyak 240 siswa (90.9%), berada pada kategori kecanduan tinggi.

Terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kesehatan spiritual dengan tingkat kecanduan game online, meskipun hubungan ini tergolong sedang (nilai Spearman's Rho = 0,582; $p = 0,001$)

3.2 Pembahasan

3.2.1 Mengidentifikasi Kesehatan Spiritual

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil Kesehatan Spiritual Siswa di SMK Negeri 3 Banjarmasin yang didapatkan dari total 317 responden adalah dalam kondisi buruk sebanyak 265 siswa (83.3%), artinya kondisi spiritual siswa siswi SMK Negeri 3 Banjarmasin masih tergolong rendah, khususnya bagi siswa siswi yang bermain game online. Selain itu temuan dari

Hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel 4.1 yang dimana didapatkan 203 siswa (64.3%) didominasi oleh laki-laki.

Kemudian rentang usia responden relatif sempit, terdapat indikasi bahwa mereka yang berusia lebih tua sedikit menunjukkan tingkat spiritual yang lebih tinggi, seperti pada penelitian ini ada 43 siswa (13.6%) yang mengalami

kecanduan, berbanding terbalik dengan siswa usia 15-18 tahun.

Analisis lain dari hasil penelitian ini diketahui responden dari kelas XI ada 131 (41.3%) yang dimana memperlihatkan stabilitas spiritual yang lebih baik dibanding siswa kelas X 186 siswa (58.7%).

Kemudian dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game, semakin rendah skor kesehatan spiritual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan bahwa ada 286 siswi (90.2%) yang bermain selama >3 jam per harinya. Bermain game secara berlebihan ini tentunya dapat menggeser prioritas hidup, terutama dalam menjalankan ritual keagamaan serta interaksi sosial yang bernilai.

3.2.2 Mengidentifikasi Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil Tingkat Kecanduan Game Online Siswa di SMK Negeri 3 Banjarmasin yang didapatkan dari total 317 responden adalah dalam kondisi buruk sebanyak 257 siswa (81.1%).

Dengan demikian, asumsi dari si peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil kuesioner memperkuat bahwa Tingkat Kecanduan Game Online di SMKN 3 Tergolong tinggi. Hal ini juga dapat diperkuat kembali dengan hasil kuesioner sang peneliti, yang dimana point soal Pertama yang dimana ada 105 responden yang menjawab Sering Sekali (5), dan ada 194 responden yang menjawab Sering (4). Hal ini menunjukkan bahwa Tingkat Kecanduan Game Online siswa-siswi mengalami gangguan.

3.2.3 Mengidentifikasi Hubungan Kesehatan Spiritual pada Tingkat Kecanduan Game Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kesehatan spiritual dalam kategori buruk (83,3%) dan tingkat kecanduan game online yang tinggi (81,1%).

Korelasi positif sedang antara kedua variabel (Spearman's rho = 0,582; p = 0,001) mengindikasikan bahwa semakin rendah kondisi spiritual seseorang, semakin tinggi kecenderungan mereka mengalami kecanduan game online.

Dalam Al-Qur'an, konsep kecerdasan spiritual tercermin melalui berbagai ayat yang menekankan pentingnya kesadaran hati, akal, dan hubungan manusia dengan Tuhan. Salah satu ayat yang relevan adalah:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿١٠٢﴾

wallâhu akhrajakum mim buthûni
ummahâtikum lâ ta'lamûna syai'aw wa ja'ala
lakumus-sam'a wal-abshâra wal-af'idata
la'allakum tasykurûn

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.” (QS. As-Sajdah ayat 9)

Ayat ini menunjukkan bahwa sejak lahir, manusia telah dianugerahi potensi spiritual berupa hati (al-af'idah), yang menjadi pusat kesadaran, moralitas, dan rasa syukur. Kecerdasan spiritual dalam konteks ini bukan hanya kemampuan memahami nilai-nilai keagamaan, tetapi juga kesanggupan untuk meresapi makna hidup, menjaga hubungan dengan Tuhan, dan mengarahkan perilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur. Ketika seseorang mengalami gangguan spiritual, seperti yang ditunjukkan dalam kasus kecanduan game online, maka fungsi hati sebagai pusat spiritualitas dapat melemah, yang berdampak pada penurunan kualitas ibadah, moral, dan kesadaran diri.

Hasil ini menegaskan pentingnya aspek spiritualitas dalam membentuk kontrol diri dan perilaku digital siswa. Dengan demikian, pembinaan kesehatan spiritual perlu dijadikan salah satu fokus dalam upaya pencegahan kecanduan game online, khususnya di kalangan remaja sekolah menengah yang berada dalam fase perkembangan psikososial yang rentan.

4. Kesimpulan

4.1 Sebagian besar responden di Puskesmas Pelambuan Banjarmasin memiliki tingkat

pengetahuan dalam kategori cukup sebanyak 53 orang ibu hamil (43,6%).

4.2 Sebagian besar responden di Puskesmas Pelambuan Banjarmasin berada di rentan usia tidak berisiko 26-35 tahun sebanyak 78 orang ibu hamil (71,6%).

4.3 Sebagian besar responden di Puskesmas Pelambuan Banjarmasin memiliki kategori paritas yaitu multigravida sebanyak 58 orang ibu hamil (58,2%).

4.4 Sebagian besar responden di Puskesmas Pelambuan Banjarmasin berada di kategori kecemasan sedang 59 orang ibu hamil (54,1%).

4.5 Ada hubungan antara pengetahuan dengan kecemasan yang dialami ibu hamil trimester III pada puskesmas Pelambuan Banjarmasin dengan hasil (*p value*= 0,026, koefisien korelasi= 0,225).

4.6 Tidak ada hubungan antara usia dengan kecemasan ibu hamil trimester III di Puskesmas Pelambuan Banjarmasin dengan hasil (*p value* = 0,873, koefisien korelasi= 0,016).

4.7 Ada hubungan antara paritas dengan kecemasan ibu hamil trimester III di Puskesmas Pelambuan Banjarmasin dengan hasil (*p value*= 0,039, koefisien korelasi= 0,372)

5. Saran

5.1 Bagi siswa-siswi

Penelitian ini membantu siswa memahami pentingnya menyeimbangkan penggunaan teknologi, khususnya dalam bermain game online, dengan aspek spiritualitas dalam diri mereka. Dengan begitu, mereka dapat belajar mengatur waktu dan menjaga kesehatan mental serta rohani agar tidak jatuh dalam pola perilaku adiktif.

5.2 Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menyusun program pengembangan karakter siswa, terutama kegiatan yang berfokus pada peningkatan kesadaran spiritual. Pendekatan ini berpotensi menjadi strategi pencegahan terhadap kebiasaan bermain game berlebihan di lingkungan sekolah.

5.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan dalam studi ini bisa dijadikan landasan bagi peneliti berikutnya yang tertarik mengkaji lebih

dalam tentang hubungan antara kondisi spiritual dan perilaku kecanduan digital di kalangan remaja. Penelitian ini juga membuka peluang pengembangan intervensi berbasis spiritual dalam menangani masalah kecanduan game online

Daftar Pustaka

- Al Rehaili, B.O. *et al.* (2023) 'Postpartum quality of life
- Abdulloh, S. (2023). DAMPAK PSIKOLOGIS DAN SPIRITUAL PADA SANTRI ABDI NDALEM YANG MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE [Skripsi, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri]. <https://repository.uinsaizu.ac.id/17668/>
- Akbar, I. K., & Hasrullah, H. (2025). Jurnal Sistem Rekomendasi Tentang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Global Ilmiah*, 2(4). <https://doi.org/10.55324/jgi.v2i4.178>
- Anung, N., & Nia, A. (2023). Komunikasi Terapeutik Rohaniawan pada Pelayanan Spiritual Pasien Gangguan Jiwa. <https://tuturlogi.ub.ac.id/index.php/tuturlogi/article/view/5519>
- Bancin, D., Friska, S., & Surya, A. (2022). EDUKASI PENDIDIKAN KESEHATAN REPRODUKSI (KESPRO) REMAJA PADA KADER POSYANDU REMAJA LEMBAGA PEMBINAAN KHUSUS KELAS I MEDAN | *Jurnal Abdimas Mutiara*. <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM/article/view/2597>
- Danah, & Ian, M. (2010). SQ - Kecerdasan Spiritual—Danah Zohar, Ian Marshall—Google Buku. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=bfhSGrlm7KIC&oi=fnd&pg=PA3&dq=danah+zohar+kecerdasan+spiritual&ots=n5zgu8sPa-&sig=iE1YaXbjVnmqOwBh-q4S-BjmkAY&redir_esc=y#v=onepage&q=danah%20zohar%20kecerdasan%20spiritual&f=false
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). DAMPAK DARI KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA USIA 15-18 TAHUN DI KELURAHAN KAYUOMBUN. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2020.v5i2.228-233>
- Djollong, A. F., Firdaus, R., Darmayasa, D., Sapih, S., Masturoh, I., Batubara, S. T., & Mubarak, M. S. (2024). *Buku Ajar Pendidikan Karakter*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dr. Harshi, D. (2025). 21 jenis kecanduan yang berbeda: Gangguan fisik, perilaku, dan pengendalian impuls - *The Diamond Rehab Thailand*. <https://diamondrehabthailand.com/addiction-types/>
- Dr.,Sp.K.J(K), Y. S., & Sp.KJ, I. F., dr. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai pada Anak*. Airlangga University Press.
- Endah, N. (2024, Desember 8). Indonesia Jadi Negara dengan Gamer Terbanyak Kedua di Dunia, Total 119 juta Pemain! *Urbanvibes.ID*. <https://urbanvibes.id/index.php/2024/12/08/indonesia-jadi-negara-dengan-gamer-terbanyak-kedua-di-dunia-dengan-119-juta-pemain/>
- Erlianti, D., Hijeriah, E. M., Suryani, L., Wahyuni, L., Sari, N., & Hartutik, D. (2024). *Metodologi Penelitian: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fahrezi, D. (2024). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Judi Online Higgs Domino Island pada Remaja di Kota Medan. <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/11551>
- Fitratunnisa, R. S., Mustari, M., & Ismail, M. (2023). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE PADA PERUBAHAN SIKAP SOSIAL DAN SPIRITUAL MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MATARAM. 08.
- Frisca, S. (2022). *Penelitian Keperawatan*. (R. Watrianthos). Yayasan Kita Menulis. https://books.google.co.id/books?id=AvhcEAAQBAJ&pg=PA176&dq=uji%2Brelibialitas%2Bcronbach%2Balpha%2B0,6&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwijos_qmgZr2AhWEjYKHQ3rDi4Q6AF6BAGHEAM#v=onepage&q=uji%2Brelibialitas%2Bcronbach%2Balpha%2B0%2C6&f=false
- Habi, S., Darmawan, C., & Puspita Dewi, E. (2023). Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online Kota Palembang. *Social Science and Contemporary Issues Journal*, 1(2), 289-302. <https://doi.org/10.59388/sscij.v1i2.73>
- Hanani, T. A. (2024). Dinamika emosi remaja putri yang menjadi korban bullying pada tahap perkembangan remaja madya (Studi Kasus) [Skripsi, Universitas Airlangga]. <https://lib.unair.ac.id>
- Infosiak. (2019). Sudah 7 Anak Gangguan Jiwa karena Game Online di Daerah Ini, Orang Tua tak Bisa Kendalikan—Gali Informasi Bangun Budaya. <https://infosiak.com/sudah-7-anak-gangguan-jiwa-karena-game-online-di-daerah-ini-orang-tua-tak-bisa-kendalikan>
- King, D., & DeCicco, T. (2009). Model yang layak dan ukuran laporan diri dari Industri Spiritual telligence. *Jurnal Internasional Studi Transpersonal*, 28(1). <https://doi.org/10.24972/ijts.2009.28.1.68>
- Moh., F. (2024). (PDF) Implementasi Nilai Spiritual dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pengembangan Kecerdasan Spiritual. https://www.researchgate.net/publication/382018060_Implementasi_Nilai_Spiritual_dalam_Pengajaran_Pendidikan_Agama_Islam_Melalui_Pengembangan_Kecerdasan_Spiritual
- MPower. (2023, Januari 18). 49 Video Game Addiction Statistics: Most Addictive Games. *MPower*

- Wellness. <https://mpowerwellness.com/video-game-addiction-statistics/>
- Mustari, M. (2023). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Manajemen Pendidikan*. Gunung Djati Publishing Bandung.
- Mutthmain, SALIM, L. A., NURMALA, I., & ANDIANI, T. A. P. (2024). *PENERIMAAN TEKNOLOGI PROMOSI KESEHATAN REMAJA*. Airlangga University Press.
- Nabilah, M. (2023). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. <https://databoks.katadata.co.id/layanan-konsumen-kesehatan/statistik/f84b9829c743733/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>
- Najoan, D. (2020). *Memahami Hubungan Religiusitas Dan Spiritualitas Di Era Milenial*.
- Nila Fadhila Al Hakim. (2024). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Siswa di SMPN 1 Ngasem Tahun Ajaran 2023/2024—Etheses IAIN Kediri*. <https://etheses.iainkediri.ac.id/13858/>
- Novia Ema, P. S. (2021). *Dinamika Psikologi Remaja Dalam Menggunakan Media Sosial Di Desa Jotosanur Kecamatan Tikung Lamongan [Undergraduate, IAIN Kediri]*. <https://etheses.iainkediri.ac.id/6572/>
- Nur, S. (2024). *Konsep Pendidikan Holistik dalam Filsafat Pendidikan Islam: Studi atas Pengembangan Konsep Pendidikan yang Berbasis pada Akal, Hati, dan Fisik | MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2535>
- Nur'aini, N., & Hamzah, H. (2023). *Kecerdasan Emosional, Intelektual, Spiritual, Moral dan Sosial Relevansinya Dengan Pendidikan Agama Islam Perspektif Al-Qur'an*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1783-1790. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5867>
- Nurhakim, A. (2021). *Dampak Biopsikososial Spiritual Remaja dengan Kecanduan Game Online Mobile di Kelurahan Pondok Petir Kecamatan Bojongsari Kota Depok, 2021 [bachelorThesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57578>
- Nurhasanah, D., Indriana, H., Hayadi, B. H., Yusuf, F. A., Sumiyati, & Naseh. (2024). *Optimalisasi Kecerdasan Spiritual dan Emosional Siswa Melalui Inisiatif Bimbingan dan Konseling*. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.556442/taveij.v4i1.587>
- Purnamasari, E., Yoyoh, I., & Anjani, A. (2022). *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kesehatan Spiritual Islam Perawat di Ruang Rawat Inap RSU Kabupaten Tangerang*. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.31000/jiki.v2i2.5733>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI PADA ANAK SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Qomusuddin, I. F., & Romlah, S. (2024). *Analisis Data Kuantitatif Dengan Program Lisrel 8.8*. Deepublish.
- Rakhmat, J. (2007). *SQ for Kids: Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Sejak Dini*. Mizan Pustaka.
- Riza Syuhada, R. (2021). *KONDISI SPIRITUAL REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE DI WARNET XYZ@CYBERTAINMENT*.
- Rudiyanto, W. (2024). *Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kecemasan pada Remaja | Rudiyanto | Jurnal Keperawatan Jiwa*. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/15159>
- Saefi, M. (2022). *PENGARUH FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI DAN KEBIASAAN BELAJAR BIOLOGI PADA SISWA SMA - Raden Intan Repository*. <https://repository.radenintan.ac.id/21640/>
- Shariati, E. (2024, Mei 3). *Waspada Adiksi Game Online—Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa. Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa - Bangunkan Jiwa, Cerdaskan Bangsa*. <https://www.ybkb.or.id>
- Sijabat, R. (2024). *Buku Ajar Statistika untuk Manajemen*. Penerbit NEM.
- Sugiyono, F. X. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan*. Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
- Sven. (2000). *Spiritual Tapi Tidak Religius: Sebuah Panggilan untuk Revolusi Religius di Amerika—Sven E. Erlandson—Google Buku*. https://books.google.co.id/books/about/Spiritual_But_Not_Religious.html?id=pq80PQAACAAJ&redir_esc=y
- Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. (2023). *Konsep Kecerdasan Spiritual pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 9(2).
- Syahputra, T. A., Farizca, A., & Syahrizal, S. (2022). *Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Spiritualitas Pelajar*. *Jurnal Kedokteran Nanggroe Medika*, 5(2), 11-16. <https://doi.org/10.35324/jknamed.v5i2.170>
- Syam, A. (2020). *HUBUNGAN ANTARA KESEHATAN SPIRITUAL DENGAN KESEHATAN JIWA PADA LANSIA MUSLIM DI SASANA TRESNA WERDHA KBRP JAKARTA TIMUR*.
- Tambunan, D. M. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ROHANI REMAJA KRISTEN DI SMP KRISTEN NASIONAL ANGLO RAWASARI JAKARTA PUSAT*.

-
- Jurnal Pendidikan Agama Kristen Didaxte, 1(2), Article 2.
- ¹Ditha Ariani, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin
Tanjung D. A. W. (2024). Mengasah dalam perubahan Muhammadiyah Banjarmasin
- ²Muharrirul Anwar, (2024). Mengasah dalam perubahan Muhammadiyah Banjarmasin
- ³Muharrirul Anwar, (2024). Mengasah dalam perubahan Muhammadiyah Banjarmasin zaman. Gema Edukasi Mandiri.
- The Lancet Regional Health - Europe. (2023). Time to integrate spiritual needs in health care. The Lancet Regional Health - Europe, 28, 100648. <https://doi.org/10.1016/j.lanepe.2023.100648>
- Thoyyibah. (2023). PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PROSES INTERNALISASI KARAKTER REMAJA ISLAM | TSIQOH: Jurnal Pendidikan Agama Islam. <https://www.jurnaltsiqoh.my.id/index.php/tsiqoh/article/view/46>
- Triana, A. Y., Sudarman, S., & Padhila, N. I. (2023). Kecanduan Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial pada Anak. Window of Nursing Journal, 126-132. <https://doi.org/10.33096/won.v4i2.596>
- Wiarso, G. (2022). MEMAHAMI PRIBADI REMAJA. GUEPEDIA.
- Widyaningrum, A. R., Musthofa, S. B., & Agushyana, F. (2023, April 1). FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA. | EBSCOhost. <https://doi.org/10.36418/Syntax-Literate.v8i4.11633>
- Yee, N. (2014). The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us-And How They Don't. Yale University Press.
- Yuliana, P. (2023). PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA | Jurnal Ilmiah Global Education. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jige/article/view/1214>
- Yusufroni, Z., & Hendrikus, O. (2022). Educativo. Google Docs. [https://doi.org/10.1007/s11136-023-03384-3](https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vQ8_d7MogxS9j-KdKwXtpcOW7qdm9I339b2HnOL_v2qjya43EgAKEqil6hKbo6WXCiypm_sW9FQTasN/pubhtml?gid=0&single=true&widget=true&headers=false&usp=embed_facebookand associated factors: a cross-sectional study', Quality of Life Research, 32(7), pp. 2099-2106. Available at: <a href=).