

INTISARI

Studi ini memahami beberapa penelitian yang ada berkonsentrasi pada pengaturan diri siswa untuk bermain *game online* secara adiktif. Kemudian dirancang untuk menjelaskan kecanduan game karena stres akademik dalam tiga pendekatan yang dikelompokkan: kontrol diri atau pengaturan diri, distorsi kognitif, dan perilaku oportunistik. Selain itu membagi setiap pendekatan berkerumun secara rinci. Penelitian ini menemukan bahwa setiap model clustered dapat menjelaskan kecenderungan siswa untuk kecanduan bermain *game online*. Perspektif pertama merekomendasikan agar siswa bermain game secara adiktif karena rendahnya kontrol diri mereka dalam mengelola tugas akademik dan menikmati kesenangan waktu. Dari perspektif kedua, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang bermain game mengalami distorsi kognitif: perwujudan, stereotip, dan bias heuristik. Yang terbaru menjelaskan bahwa siswa kecanduan permainan karena kemungkinan sikap dan perilaku ketidaktentuan, pelarian, dan seleksi yang merugikan. Penulis menyimpulkan bahwa jawaban multidimensi mendukung kecenderungan siswa untuk bermain game secara adiktif dari ketiga model clustered. Kami kemudian menyimpulkan bahwa kebiasaan dan perilaku adiktif siswa disebabkan oleh banyaknya permainan yang tersedia di media sosial dan internet. Ketersediaan ini mungkin akan merusak budaya dan lingkungan akademik. Sementara itu, sistem pendidikan tidak dapat menghentikan keadaan darurat dan pergantian beberapa permainan baru.

Kata kunci: kecanduan game; stres akademik; kontrol diri; distorsi kognitif; perilaku oportunistik;