

Adiksi Internet Sebagai Salah Satu Dampak Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi COVID-19

Annastasya G. Ratulangi,¹ Bernabas H. R. Kairupan,² Anita E. Dundu²

¹Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado, Indonesia

²Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado, Indonesia

E-mail: ratulangiannastasya@gmail.com

Abstract: The Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) pandemic causes a change in the learning process, in which schools must implement distance learning to prevent the spreading of the virus. In distance learning the use of internet will increase both for learning and for recreation. This situation could turn internet addiction as one of the negative impacts of distance learning during the COVID-19 pandemic. This study aims to determine internet addiction and internet use in students on distance learning during the COVID-19 pandemic. This research was made in the form of a literature review using three databases, namely Google Scholar, Pubmed, and ClinicalKey. The literatures should be in the form of English or Indonesian, created within this year (2020) and can be accessed in fulltext. Based on the result of 10 studies, it was found that there is an increase of internet use and internet addiction among student during the pandemic COVID-19. An increase of internet use has the potential to increase the internet addiction in the future. In conclusion, internet addiction is one of the negative impacts that can occur and increase on students during the COVID-19 pandemic.

Keywords: internet addiction, student, distance learning, COVID-19 pandemic

Abstrak: Pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) memberi perubahan dalam proses pembelajaran, di mana sekolah harus menerapkan pembelajaran jarak jauh untuk mencegah penyebaran virus. Dalam pembelajaran jarak jauh penggunaan internet akan meningkat, baik untuk pembelajaran maupun untuk rekreasi. Situasi ini dapat menjadikan adiksi internet menjadi salah satu dampak negatif pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adiksi internet dan penggunaan internet pada pelajar selama pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini dibuat dalam bentuk *literature review* dengan menggunakan tiga *database*, yaitu *Google Scholar*, *PubMed*, dan *ClinicalKey*. Literatur yang akan digunakan dapat berbentuk Bahasa Inggris dan atau Bahasa Indonesia, dalam jangka waktu 1 tahun terakhir (2020) dan dapat diakses secara penuh. Berdasarkan hasil dari 10 penelitian, ditemukan adanya peningkatan penggunaan internet dan adiksi internet pada pelajar selama pandemi COVID-19. Peningkatan penggunaan internet ini dapat berpotensi meningkatkan adiksi internet di masa mendatang. Sebagai simpulan, adiksi internet merupakan salah satu dampak negatif yang dapat terjadi dan meningkat pada pelajar selama pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19.

Kata Kunci: adiksi internet, pelajar, pembelajaran jarak jauh, pandemi COVID-19

PENDAHULUAN

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) merupakan penyakit yang disebabkan

oleh virus *SARS-CoV-2* yang pertama kali diidentifikasi pada bulan Desember tahun 2019 di kota Wuhan. *World Health*

Organization (WHO) melaporkan penyakit ini telah menjadi pandemi pada tanggal 11 maret 2020.^{1,2} Dari Pemerintah Indonesia telah menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dengan melakukan kegiatan bekerja dari rumah (*work from home*), belajar dari rumah (*school from home*), hingga melaksanakan kegiatan ibadah dari rumah.^{3,4}

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 dengan arahan tentang proses belajar dari rumah. Kebijakan belajar di rumah ini tetap melibatkan guru dan juga pelajar melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).⁵ Keadaan ini dapat meningkatkan penggunaan internet dan meningkatkan potensi terjadinya Adiksi Internet saat pandemi COVID-19 berlangsung, terutama bagi mereka yang berusia muda paling banyak menggunakan internet.^{4,6}

Adiksi Internet 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.^{4,7} Dampak negatif internet terhadap pelajar yaitu sulit mengekspresikan diri di lingkungan nyata, sulit berkonsentrasi pada pembelajaran, pikiran yang melekat terus pada internet, menjadi lebih cuek, tidak peduli dengan pendidikannya, malas beraktivitas, kurang bersosialisasi dengan keluarga atau teman, malas beradaptasi dengan lingkungan, dan selalu akan memegang *handphone*.^{4,8}

Penelitian dari Dong dkk pada tahun 2020 menunjukkan ada penggunaan internet yang berlebihan pada anak-anak dan remaja selama COVID-19.⁹ Penelitian Risalah tahun 2020 menyatakan bahwa adanya pengaruh negatif dari COVID-19 di mana pembelajaran anak menjadi kurang efektif dan dapat menimbulkan sifat kecanduan bermain media sosial sehingga muncul ketergantungan untuk tidak bisa

jauh dari *gadget*.⁸ Adiksi internet dalam pembelajaran jarak jauh bagi pelajar pada masa pandemi dapat menjadi masalah yang lebih serius. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berdasarkan *literature review* mengenai adiksi internet sebagai salah satu dampak negatif pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi COVID-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adiksi internet sebagai salah satu dampak negatif pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan rancangan metode *literature review* dengan identifikasi, evaluasi, serta interpretasi terhadap semua hasil penelitian terkait topik tertentu. Metode *literature review*, merangkum hasil-hasil penelitian primer dalam penyajian fakta yang lebih komprehensif serta berimbang. Dilakukan pencarian data berupa jurnal penelitian dengan menggunakan tiga *database* yaitu *Pubmed*, *Google Scholar*, dan *ClinicalKey*. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian yaitu adiksi internet, pelajar, pembelajaran jarak jauh, pandemi COVID-19. Literatur yang direview dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pencarian literature melalui publikasi di tiga *database* didapatkan artikel sebanyak 2,142 kemudian dilakukan skrining didapatkan 42 artikel. Selanjutnya 38 artikel diskruining abstrak dan *fulltex*, berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi didapatkan 10 artikel.

Literatur-literatur yang digunakan melibatkan penelitian pada pelajar dari berbagai negara. Jumlah sampel yang didapati berkisaran ratusan sampai ribuan sampel dari pelajar namun ada beberapa jurnal yang tidak mencatumkan jumlah pelajar (Tabel 1).

Tabel 1. Nama penulis, dan tahun, intisari dari jurnal, dan hasil penelitian.

No. Nama Penulis/ (Tahun)/Judul	Intisari dari Jurnal	Hasil Penelitian
1. Huixi Dong (2020). Internet Addiction and Related Psychological Factors Among Children and Adolescent in China During the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Epidemic ⁹	Pada penelitian ini menyatakan ada penggunaan internet yang berlebihan pada anak-anak dan remaja Cina selama wabah COVID-19.	Hasil penelitian mengindikasikan bahwa dari 2.050 partisipan terdaftar, 55 (2,68%) partisipan memenuhi kriteria untuk <i>Addictive Internet Users</i> (AIU) ($IAT \geq 70$), sedangkan 648 (33,37%) partisipan diklasifikasikan sebagai <i>Problematic Internet Users</i> (PIU) ($69 \geq IAT \geq 40$) dan 1311 partisipan adalah <i>Normal Internet Users</i> (NIU). Penggunaan internet telah berkembang selama epidemi COVID-19, termasuk frekuensi dan durasi penggunaan internet untuk rekreasi, dan frekuensi penggunaan internet saat begadang.
2. Min-Pei Lin (2020). Prevalence of Internet Addiction during the COVID-19 Outbreak and Its Risk Factors among Junior High School Students in Taiwan ¹⁰	Studi ini menunjukkan bahwa adiksi internet cukup tinggi di kalangan siswa sekolah menengah pertama selama pandemi COVID-19.	Hasil penelitian mengindikasikan bahwa prevalensi adiksi internet pada siswa SMP sebanyak 254 (24,4%) selama wabah COVID-19 di Taiwan. Tingkat prevalensi adiksi internet tampaknya bervariasi dalam berbagai siswa sekolah menengah. Namun, tingkat prevalensi adiksi internet dalam penelitian ini diamati sebagai yang tertinggi di kalangan SMP selama wabah COVID-19.
3. Shiv Prakash (2020). An online cross-sectional study to assess the prevalence of Internet Addiction among people staying at their home during Lockdown due to COVID-19 ¹¹	Pada penelitian ini menunjukkan bahwa prevalensi masalah psikologis seperti adiksi internet dapat meningkat pada saat krisis nasional dan internasional seperti COVID-19.	Hasil penelitian mengindikasikan bahwa rata-rata usia responden adalah 27.69 ± 9.62 tahun dan mayoritas termasuk dalam kelompok usia 18-25 tahun. Prevalensi adiksi internet ditemukan masing-masing 50,29% ringan, 18,29% sedang, dan 1,71% tingkat berat, sedangkan hanya 29,71% yang ditemukan sebagai pengguna internet normal. Prevalensi adiksi internet lebih tinggi ditemukan di antara kaum muda (75,9%) yang berumur 14-25 tahun. Dari 192 pelajar, ditemukan 143 pelajar (74,5%) yang memiliki adiksi internet.
4. Blossom Fernandes (2020). The Impact of COVID-19 Lockdown on Internet Use and Escapism in Adolescents ¹²	Pada penelitian ini menunjukkan wabah COVID-19 berdampak signifikan pada penggunaan internet remaja dan kesejahteraan sosial.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang lebih besar dalam penggunaan media sosial dan layanan <i>streaming</i> . Mereka yang mendapatkan skor tinggi pada adiksi game, penggunaan internet kompulsif dan media sosial juga melaporkan adanya peningkatan pada depresi, kesepian, <i>escapism</i> , kualitas tidur tidak baik, dan kecemasan terkait COVID-19.
5. Md. Saiful Islam (2020). Problematic internet use among	Penggunaan internet yang berlebihan tampaknya telah menjadi hal yang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa seperempat sampel (25,3%) menghabiskan lebih dari enam jam setiap hari di internet. Partisipan yang terlibat

- young and adult population in Bangladesh: Correlates with lifestyle and online activities during the COVID-19 pandemic¹³
- biasa selama periode pandemi COVID-19 dan orang dewasa muda paling rentan terhadap *Problematic Internet Use*. dalam kegiatan internet tersebut melakukan: 35,8% menghadiri kelas online, 64,9% menggunakan media sosial, 34,3% bermain video game online dan kegiatan rekreasi seperti menonton film dan serial televisi (78,0%).
6. Marina Vaidya Shrestha (2020). Gaming Disorder among Medical College Students during COVID-19 Pandemic Lockdown¹⁴
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama periode *lockdown* pandemi COVID-19, perilaku bermain *game* mahasiswa kedokteran meningkat. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa prevalensi *gaming disorder* adalah 8,5% di antara 260 pengguna game internet. Sekitar 69,2% partisipan melaporkan bahwa perilaku bermain *game* mereka meningkat karena stres akibat pandemi COVID-19.
7. Yatan Pal Singh Balhara (2020). Impact of Lockdown Following COVID-19 on the Gaming Behavior of College Students¹⁵
- Pada penelitian didapatkan dalam periode *lockdown* selama pandemi COVID-19, adanya peningkatan pada perilaku bermain *game*. Peningkatan perilaku bermain ini dikaitkan dengan stres terkait ujian dan pandemi COVID-19. Parapelajar memiliki keyakinan bahwa bermain game membantu melawan stres. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa sekitar setengah (50,8%) dari partisipan melaporkan bahwa perilaku bermain *game* mereka meningkat, sedangkan 14,6% melaporkan penurunan dalam bermain *game* mereka selama periode *lockdown*. 12,5% pelajar melaporkan adanya peningkatan perilaku bermain karena stres terkait ujian.
8. José Gómez-Galán (2020). Social Network Consumption and Addiction in College Students during the COVID-19 Pandemic: Educational Approach to Responsible Use¹⁶
- Pada penelitian ini menunjukkan konsumsi jejaring sosial yang tinggi selama pandemi COVID-19, dengan insiden adiksi yang signifikan. Penggunaan jejaring sosial meningkat di populasi umum, tetapi menonjol di kalangan milenial dan generasi Z. Hasil penelitian mendapatkan 21,9% mahasiswa dengan tingkat kecanduan jejaring sosial. Berdasarkan faktor, didapatkan ada 9,0% menunjukkan obsesi terhadap jejaring sosial, 27,7% menunjukkan kurangnya kontrol pribadi dalam penggunaan jejaring sosial, dan 47,1% penggunaan jejaring sosial yang berlebihan dari 21,9% mahasiswa.
9. Ainur Risalah (2020). Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di MI/SD⁸
- Pada penelitian ini menemukan dampak positif dan negatif dari pembelajaran online yang diterapkan sekolah dalam menghadapi COVID-19. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media sosial merupakan jembatan ilmu pengetahuan pada masa pandemi COVID-19. Namun selain menjadi jembatan ilmu pengetahuan, media sosial juga memiliki pengaruh negatif seperti menimbulkan sifat kecanduan bermain media sosial pada anak usia sekolah dasar.

10. Isaac E. Anyira (2020). *Effect of Social Media Addiction on Reading Culture: A Study of Nigerian Student*¹⁷
- Penelitian ini menemukan peran dari adiksi media sosial memperburuk budaya membaca. Aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh pelajar selama *lockdown* COVID-19 adalah menggunakan media sosial.
- Hasil penelitian mendapatkan:
1. Media sosial yang digunakan oleh pelajar adalah: sebanyak 1.240 dari 1.300 (95,3%) menggunakan *Facebook*, penggunaan *Whatsapp* sebanyak 1.128 (76%), media sosial lain seperti *Youtube* sebanyak 900, *Pinterest* sebanyak 820, *Twitter* sebanyak 780, *Linked-In* sebanyak 690, *Instagram* sebanyak 600, *Wordpress* sebanyak 570, *Snapchat* sebanyak 300, *Reddit* sebanyak 110, dan lainnya sebanyak 55.
 2. Sebanyak 980 (75,3%) pelajar menggunakan media sosial setiap hari.
 3. Alasan utama pelajar menggunakan media sosial adalah: sebanyak 1.200 (97%) menggunakan media sosial untuk mengobrol dengan teman dan keluarga, sebanyak 1.037 (79,8%) untuk mengunggah/mengunduh gambar, sebanyak 870 (67%) melakukan belanja/pemasaran online, sebanyak 708 (54,4%) untuk melihat selebriti, sebanyak 660 (51%) untuk tujuan hiburan, sebanyak 580 (45%) untuk tujuan akademik.
 4. Aktivitas yang menghabiskan sebagian besar waktu pelajar selama *lockdown* COVID-19 adalah: sebanyak 970 (75%) terlibat dalam kegiatan media sosial, sebanyak 945 (73%) menonton televisi, sebanyak 870 (67%) tidur, 620 (48%) berdiskusi dengan anggota keluarga, sebanyak 300 (23%) melakukan panggilan telepon, sementara 90 (7%) membaca buku.
 5. aktivitas yang lebih memberikan kepuasan pada pelajar adalah: sebanyak 993 (76,3%) dari *Facebook*, 980 (75,3%) dari *WhatsApp Chatting*, 769 dari *Youtube*, 708 dari *Twitter*, 608 dari *Instagram*, 98 (7,5%) membaca buku di rumah, 54 (4,1%) membaca buku di perpustakaan.
 6. Persetujuan dari pelajar tentang media sosial memberi pengaruh negatif terhadap kebiasaan membaca adalah: sebanyak 84,4% sangat setuju bahwa media sosial berpengaruh negatif pada kebiasaan membaca, 8% setuju, 4% ragu-ragu, dan 2% tidak setuju dan sangat tidak setuju.

BAHASAN Adiksi Internet

Penelitian Dong menemukan adanya peningkatan penggunaan internet untuk rekreasi pada *Addictive Internet Use* (AIU), *Problematic Internet Use* (PIU)

normal internet users (NIU) selama pandemi COVID-19. Sejalan dengan penelitian Prakash, yang mendapatkan 143 (74,5%) pelajar memiliki adiksi internet. Hasil penelitian dari Lin juga didapati prevalensi sebanyak 254 (24,4%) pelajar

SMP dengan adiksi internet saat pandemi COVID-19. Penelitian Fernandes mengatakan wabah COVID-19 berdampak signifikan pada penggunaan internet remaja.⁹⁻¹²

Internet Gaming Disorder

Pada penelitian Shrestha didapati prevalensi *internet gaming disorder* (IGD) sebesar 8,5% pada pelajar dan sekitar 69,2% pelajar melaporkan adanya peningkatan *gaming behavior*. Hasil dari penelitian Balhara juga didapati 50,8% pelajar memiliki peningkatan pada perilaku bermain *game* selama periode *lockdown*. Kedua penelitian ini mengatakan bahwa *gaming behavior* pada pelajar meningkat karena stress akibat COVID-19. Pelajar-pelajar tersebut percaya bahwa bermain game dapat membantu mengatasi stress mereka.^{14,15}

Adiksi media sosial dan jejaring sosial

Adiksi media sosial juga ditemukan adanya peningkatan selama pandemi COVID-19 pada pelajar. Berdasarkan hasil dari penelitian Risalah, media sosial digunakan sebagai jembatan ilmu selama pandemi COVID-19 berlangsung. Namun, media sosial juga memberikan dampak negatif pada pelajar yaitu adiksi media sosial. Sejalan juga dengan penelitian dari Anyira, ditemukan aktivitas yang paling banyak dilakukan pelajar selama *lockdown* adalah bermain media sosial dibandingkan membaca buku untuk belajar.^{8,17}

Hasil penelitian Gómez-Galán didapati 21,9% mahasiswa dengan adiksi jejaring sosial (*social network*) saat masa pandemi COVID-19.¹⁶ Media sosial dan jejaring sosial dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan interaksi. Terlebih saat pandemi COVID-19, komunikasi melalui internet dijadikan sebagai kebutuhan utama agar tetap terhubung dengan keluarga dan teman-teman.

Menggunakan internet secara berlebihan untuk menonton

Penelitian dari Fernandes menunjukkan adanya peningkatan

streaming services yang lebih besar selama pandemi COVID-19 pada remaja. Sama seperti penelitian Islam, ditemukan juga peningkatan menonton film selama pandemi COVID-19.^{12,13} Waktu senggang yang berlebihan di rumah cenderung memicu kebosanan sehingga orang-orang akan menggunakan internet sebagai media hiburan. Penggunaan internet yang berlebihan dapat meningkatkan prevalensi adiksi internet di masa mendatang.

Penggunaan Internet dan Usia

Pada sepuluh jurnal yang digunakan, ditemukan beberapa jurnal membedakan penggunaan internet pada orang muda dan orang dewasa. Pada penelitian Prakash ditemukan adanya hubungan yang signifikan antara adiksi internet dan usia ($p < 0,05$). Ditemukan pada penelitian Prakash, sebanyak 148 (75,9%) responden yang memiliki adiksi internet termasuk dalam kelompok umur 14-25 tahun. Hasil penelitian dari Islam mendapatkan skor rata-rata *Internet Disorder Scale-Short Form* (IDS9-SF) dari dewasa muda lebih tinggi dari orang tua. Penelitian Fernandes mengatakan wabah COVID-19 berdampak signifikan pada penggunaan internet remaja. Orang muda cenderung lebih mudah mendapatkan adiksi internet daripada orang yang lebih tua. Hal ini juga disebabkan karena internet paling banyak digunakan oleh orang-orang yang lebih muda.¹¹⁻¹³

Ekonomi

Pada penelitian Islam mendapatkan *problematic internet use* secara signifikan terkait dengan status sosial ekonomi menengah. Pada penelitian Prakash ditemukan adiksi internet relatif tinggi pada kelompok keluarga dengan pendapatan yang tinggi. Hal ini dapat disebabkan karena orang-orang yang memiliki status ekonomi menengah sampai keatas mampu untuk membiayai penggunaan internet mereka.^{11,13}

Gangguan Mental lainnya

Penelitian Dong mendapatkan depresi dan stress merupakan faktor kunci yang berpotensi memengaruhi adiksi internet. Sejalan dengan penelitian Fernandes, responden yang mendapatkan skor tinggi pada adiksi *gaming*, penggunaan internet kompulsif, dan penggunaan sosial media, mereka juga melaporkan skor tinggi pada depresi, kesepian, *escapism*, kualitas tidur yang buruk, dan kecemasan terkait pandemi COVID-19. Pada penelitian Shrestha juga menunjukkan skor *Patient Health Questionnaire* (PHQ-9) dan *Generalized Anxiety Disorder* (GAD) yang tinggi secara signifikan terkait dengan skor IGD yang tinggi. Pada situasi seperti ini, kesehatan mental anak-anak dan remaja usia sekolah dapat terancam. Terutama pada anak-anak dan remaja yang belum mandiri secara psikologis dan masih dalam tahap perkembangan psikologis juga sedang mengikuti kelas *online* yang padat.^{9,12,14}

Literatur review ini memiliki beberapa keterbatasan dan kekurangan. Pertama, jurnal-jurnal penelitian yang didapatkan masih terbatas mengenai Adiksi Internet pada PJJ selama pandemi COVID-19. Kedua, tidak semua penelitian mencantumkan secara lengkap mengenai karakteristik dari subjek penelitian dan juga tingkat-tingkat adiksi. Ketiga, jurnal-jurnal penelitian ini menggunakan desain penelitian yang berbeda-beda.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara *literature review*, dapat disimpulkan adanya peningkatan penggunaan internet pada pelajar selama pandemi COVID-19. Peningkatan penggunaan internet dapat berpotensi meningkatkan adiksi internet pada pelajar di masa yang akan datang. Khususnya pada pelajar yang sedang mengikuti PJJ karena dampak dari pandemi COVID-19. Pada PJJ, pelajar tidak dapat dipantau secara langsung oleh pengajar, sehingga penggunaan internet tidak terkontrol di antara parapelajar.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam studi ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Király O, Potenza MN, Stein DJ, King DL, Hodgins DC, Saunders JB, et al. Preventing Problematic Internet Use During the COVID-19 Pandemic: Consensus Guidance. *Comprehensive Psychiatry*. 2020;100:152180.
2. Balkhair AA. COVID-19 Pandemic: A New Chapter in the History of Infectious Diseases. *Oman Med J*. 2020;35(2):e123.
3. Damayanti A, Suradika A, Asmas TB. Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *UMJ*. 2020;158:1-10.
4. Levani Y, Hakam MT, Utama MR. Potensi Adiksi Penggunaan Internet Pada Remaja Indonesia di Periode Awal Pandemi COVID-19. *Hang Tuah Med J*. 2020;17(2):102-15.
5. Arifa FN. Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat COVID-19. *Info Singkat*. 2020;7(7):13-8.
6. Mustafa MY, Rose MM, Ishak AS. Internet Addiction and Family Stress: Symptoms, Causes, and Effects. *J Phys: Conf Ser*. 2020:1-6.
7. Deslandes SF, Coutinho T. The Intensive Use of the Internet by Children and Adolescent in the context of COVID-19 and the Risk for Self-inflicted Violence. *Ciênc Saúde coletiva*. 2020;25(1):2479-86.
8. Risalah A, Ibad W, Maghfiroh L, Azza MI, Cahyani SA, Ulfayati ZA. Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di MI/SD. *IEES J Islam Educ Elem Sch*. 2020;1(1):10-6.

9. Dong H, Yang F, Lu X, Hao W. Internet Addiction and Related Psychological Factors Among Children and Adolescents in China During the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Epidemic. *Front Psychiatry*. 2020;11:1-9.
10. Lin MP. Prevalence of Internet Addiction during the COVID-19 Outbreak and Its Risk Factors among Junior High School Students in Taiwan. *Int J Environ Res Public Health*. 2020;17(22):1-2.
11. Prakash S, Yadav JS, Singh TB. An online cross-sectional study to assess the prevalence of Internet Addiction among people staying at their home during Lockdown due to COVID-19. *International Journal of Indian Psychology*. 2020;8(3):424-32.
12. Fernandes B, Biswas UNB, Tan-Mansukhani R, Vallejo A, Essau CA. The impact of COVID-19 lockdown on internet use and escapism in adolescents. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*. 2020;7(3):59-65.
13. Islam MS, Sujon MSH, Tasnim R, Ferdous MZ, Masud JHB, Kundu S, et al. Problematic Internet Use among Young and Adult Population in Bangladesh: Correlates with Lifestyle and Online Activities during the COVID-19 Pandemic. *Addict Behav Rep*. 2020;12:1-8.
14. Shrestha MV, Manandhar N, Sharma SC, Joshi SK. Gaming Disorder Among Medical College Students during COVID-19 Pandemic Lockdown. *Kathmandu Univ Med J*. 2020;18(2):48-52.
15. Balhara YPS, Kattula D, Singh S, Chukkali S, Bhargava R. Impact of Lockdown Following COVID-19 on the Gaming Behavior of College Students. *Indian J Public Health*. 2020;64(6):172-6.
16. Gómez-Galán J, Martínez-López JA, Lázaro-Pérez C, Sánchez-Serrano JLS. Social Networks Consumption and Addiction in College Students during the COVID-19 Pandemic: Educational Approach to Responsible Use. *Sustainability*. 2020;12:2-17.
17. Anyira IE, Udem OK. Effect of Social Media Addiction on Reading Culture: A Study of Nigerian Students. *Library Philosophy and Practice*. 2020. Available from: <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/4170/>