

Hubungan antara Tingkat Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMA

Ainayah Faatihah Amril, Naharus Surur, Rian Rokhmad Hidayat

Prodi BK, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: ainayahf@gmail.com No HP. 081384057011

Artikel diterima : 17 Mei 2022, direvisi :30 Desember 2022, disetujui : 31 Desember 2022

Abstract: The present study aims to : (1) describe students' online game addiction and academic achievement in senior high school students, (2) examine the relationship between online game addiction and academic achievement. This correlational study involved 155 11th-grade students, recruited using the cluster sampling technique. The data were collected using the author's online game addiction questionnaire and the final exam results for mathematics, Bahasa Indonesia, and English subjects. The validity test covered the construct and empirical validity, while the reliability was determined using Cronbach's Alpha with SPSS 25. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The result showed that most students have moderate online game addiction (82%, n= 127) and moderate academic achievement (62%, n =96). The hypothesis result showed a significance value of 0.015 and a correlation coefficient of 0.195, indicating that the hypothesis was supported. In other words, students' online game addiction level is associated with their academic achievement. Future studies are recommended to explore other factors affecting students' academic achievement.

Keywords: *academic achievement; online game addiction; high school students*

Cara Mengutip:

Amril, A.F., Surur, N., Hidayat, R.R. (2022). Hubungan antara Tingkat Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMA. *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling*. 6 (2) 74-82.
<https://doi.org/10.20961/jpk.v6i2.61295>

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang dengan pesat. Dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi juga beragam terhadap kehidupan manusia. Salah satu produk teknologi yang memberikan dampak adalah internet. Keunggulan dari internet yaitu dapat memberikan berbagai penawaran menarik mulai dari pengetahuan hingga hiburan.

Penggunaan internet dalam waktu yang lama dapat menyebabkan kecanduan. Kuss (2013) menyatakan bahwa dalam sepuluh tahun terakhir terjadi peningkatan penelitian mengenai masalah kesehatan mental yang muncul dari kecanduan internet. Hal ini didukung oleh pendapat Shaw & Black (2009) bahwa gejala paling khas dari kecanduan internet adalah waktu yang dihabiskan untuk *online* secara berlebihan. Kecanduan internet sering kali dikaitkan dengan dorongan yang tidak terkendali, penggunaan yang berlebih, dan mengabaikan akibat yang ditimbulkan dari kecanduannya tersebut (Young, 2004). Salah satu kecanduan yang banyak dialami individu adalah kecanduan game online.



Adam dan Rollings (Nisrinafatin, 2020) berpendapat bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat diakses oleh banyak pengguna, lalu mesin yang digunakan oleh para pengguna disambungkan oleh jaringan internet. Tampilannya yang menarik, membuat *game online* mempunyai daya tariknya sendiri sehingga dapat digemari oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Akan tetapi, karena daya tariknya tersebut *game online* mampu membuat para pemainnya merasa lupa diri, lupa akan waktu, dan terdorong untuk memainkan *game* tersebut secara terus-menerus.

Hasil survey tahun 2018 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 171,17 juta dari total penduduk Indonesia yaitu 246,16 juta. Jika digolongkan berdasarkan usia, pengguna internet tertinggi berada pada usia 15-19 tahun dengan persentase sebesar 91%. Sebesar 54,13% pengguna internet memanfaatkan internet sebagai salah satu hiburan yaitu dengan bermain *game online* (Mais, Rompas & Gannika, 2020).

Kecanduan *game online* adalah keadaan dimana individu memiliki keinginan untuk bermain secara berkepanjangan dan dengan suka rela menghabiskan waktunya untuk kegiatan tersebut. Kecanduan *game online* dapat terjadi karena adanya ketersediaan dan semakin bertambahnya jenis-jenis permainan yang dapat membuat para penggunanya tertarik (Ardimas, 2017). Jika dilakukan secara terus menerus, dapat mengakibatkan individu tersebut tidak dapat mengontrol atau mengendalikan dirinya sendiri. Hal tersebut dapat menimbulkan dampak negatif yang tidak hanya dirasakan oleh individu tersebut, akan tetapi juga dirasakan oleh orang yang berada di sekitarnya.

Berbagai penelitian mengenai *game online* telah dilakukan untuk mengidentifikasi dampak dari kecanduan *game online*, diantaranya yaitu mengenai prestasi akademik, waktu dan uang yang dihabiskan untuk bermain *game*, durasi tidur, hingga dampak pada pekerjaan atau pendidikan penggunanya. Beberapa penelitian tersebut menyebutkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif pada prestasi akademik peserta didik (Hawi, dkk., 2018). Hal-hal yang berhubungan dengan dunia nyata mulai diabaikan, dan lebih mementingkan permainannya. Oleh karena itu, prestasi akademiknya pun mengalami penurunan (Young, 2009).

Pada tahun 2019 RSJD Dr Arif Zainudin menangani 35 peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* pada tahun ajaran baru (Rachmawati, 2019). Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2020) di SMA Negeri 1 Sragen, terdapat 141 peserta didik yang skor kecanduannya di atas rata-rata. Kecanduan dapat terjadi apabila peserta didik terlalu sering bermain *game online*.

Penelitian yang dilakukan Ismi (2020), faktor yang menyebabkan kecanduan bermain *game online* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Bayang yaitu perasaan bosan dan jenuh akan

kegiatan sehari-hari seperti pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di sekolah. Lalu, kurangnya komunikasi dan kontrol dari orang tua dan keluarga. Kemudian, lingkungan teman sebaya yang mendukung peserta didik untuk bermain *game online* bersama-sama. Dampak yang ditimbulkan pada peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* di SMA Negeri 1 Bayang yaitu berupa dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang dirasakan oleh peserta didik yaitu dapat menyalurkan emosi melalui bermain *game*, dan juga dapat menjadi peluang bisnis baru bagi peserta didik untuk menambah uang jajan. Tidak hanya dampak positif, dampak negatif pun timbul seperti bermain *game* ketika pelajaran sedang berlangsung, tidur di dalam kelas, telat datang ke sekolah, bolos sekolah, sehingga tidak menghiraukan prestasi akademiknya di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Johan (2019) menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang negatif antara *game online* dengan minat belajar. Sehingga jika pengaruh *game online* meningkat pada peserta didik, maka minat belajar akan menurun. Dampak yang ditimbulkan kecanduan *game online* pada kegiatan belajar diantaranya yaitu peserta didik mulai tidak peduli terhadap tugas-tugas belajarnya. Lalu, peserta didik lebih memilih bolos sekolah untuk bermain di warnet untuk bermain *game online*.

Game online juga menjadi salah satu penyebab terjadinya penurunan prestasi akademik peserta didik di SMA Negeri 8 Surakarta. Informasi ini didapatkan ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru BK di SMA Negeri 8 Surakarta pada bulan April 2021. Beliau menyampaikan bahwa terdapat peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*. Kesuaian antara temuan secara teoretis dan empiris ini yang melatarbelakangi peneliti untuk menguji hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi akademik peserta didik.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Creswell (2014) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif korelasional ialah penggunaan metode statistik yang mengukur pengaruh antara dua variabel atau lebih. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Arikunto (2010) bahwa penelitian korelasional adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau beberapa variabel. Tujuan dari metode penelitian korelasional yaitu untuk meneliti sejauh mana suatu variabel berhubungan dengan variabel lainnya berdasarkan koefisien korelasi (Suryana, 2012). Populasi penelitian yaitu 280 peserta didik kelas XI yang mempunyai gejala kecanduan *game online*. Sampel penelitian ini yaitu 155 peserta didik yang diperoleh melalui *cluster random sampling*.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket kecanduan *game online* dan dokumentasi. Instrumen angket kecanduan *game online* terdiri dari 38 item valid. Instrumen angket kecanduan *game online* dinyatakan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,820. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data prestasi akademik dengan Penilaian Akhir Semester (PAS) pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, dan Bahasa Indonesia.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif adalah analisis data dengan cara mendeskripsikan atau memberikan gambaran mengenai data yang telah terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Muhson, 2006). Analisis statistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* dan prestasi akademik peserta didik. Sedangkan analisis statistik inferensial tujuannya tidak hanya untuk mendeskripsikan data yang diperoleh, tetapi untuk melihat hubungan-hubungan kausalitas antara gejala-gejala tersebut (Abdullah, 2015). Analisis statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis korelasional dengan uji korelasi *Pearson Correlation Product Moment* untuk mencari hubungan antara dua variabel yaitu variabel kecanduan *game online* dan prestasi akademik.

HASIL

Berdasarkan pengisian angket oleh 155 peserta didik diperoleh hasil tingkat kecanduan *game online* dan prestasi akademik peserta didik. Hasil kategori tingkat kecanduan *game online* dan prestasi akademik dapat dilihat pada tabel 1. Berdasarkan tabel 1, nilai minimum pada variabel kecanduan *game online* didapatkan nilai sebesar 27, dan nilai maksimum sebesar 120. Mean dari variabel kecanduan *game online* sebesar 77,32, dan standar deviasi sebesar 16.858. Sedangkan pada variabel prestasi akademik didapatkan nilai minimum sebesar 13, dan nilai maksimum sebesar 89. Mean yang diperoleh dari variabel prestasi akademik yaitu sebesar 55,59, dan standar deviasi sebesar 17.254.

Hasil dari analisis deskriptif dapat dijadikan sebagai pedoman kategorisasi subjek penelitian. Kategorisasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tinggi rendahnya penilaian yang didapatkan oleh subjek penelitian pada kedua variabel. Kategorisasi variabel dilakukan menurut pendaqpat Azwar (2012) yang akhirnya menghasilkan kategorisasi peserta didik berdasarkan hasil skoring yang disajikan pada Tabel 2.

Berdasarkan data pada Tabel 2, hasil dari kategorisasi kedua variabel yaitu kecanduan *game online* dan prestasi akademik. Berdasarkan hasil kategorisasi responden pada variabel kecanduan *game online* sebanyak 17 peserta didik kelas XI mengalami kecanduan *game online* dengan tingkatan yang rendah (11%), sebanyak 127 peserta didik kelas XI mengalami

kecanduan *game online* dengan tingkatan sedang (82%) dan sebanyak 11 mengalami kecanduan *game online* dengan tingkatan tinggi (7%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat kecanduan *game online* peserta didik berada pada kategori sedang.

Tabel 1. Tingkat Kecanduan Game Online dan Prestasi Akademik

	Min	Maks	Rata-Rata	Std. Deviasi
Kecanduan Game Online	27	120	77,32	16.858
Prestasi Akademik	13	89	55,59	17.254

Tabel 2. Kategorisasi Peserta Didik Berdasarkan Skor

Variabel	Kategorisasi	Skor	Jumlah	Persentase (%)
Kecanduan Game Online	Rendah	$X < 60$	17	11
	Sedang	$60 \leq X < 94$	127	82
	Tinggi	$X \geq 94$	11	7
Prestasi Akademik	Rendah	$X < 38$	31	20
	Sedang	$38 \leq X < 73$	96	62
	Tinggi	$X \geq 73$	28	18

Berdasarkan hasil kategorisasi responden pada variabel prestasi akademik sebanyak 31 peserta didik kelas XI memiliki tingkatan prestasi akademik yang rendah (20%), sebanyak 96 peserta didik kelas XI memiliki tingkatan prestasi akademik sedang (62%), dan sebanyak 28 peserta didik memiliki tingkatan prestasi akademik yang tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat prestasi akademik peserta didik berada pada kategori sedang.

Hubungan antara dua variabel diuji menggunakan *pearson correlation product moment* yang tersaji pada Tabel 3. Hasil uji hipotesis menggunakan analisis statistik *Pearson Correlation Product Moment* memiliki nilai Sig, (*2-tailed*) sebesar 0,015, sehingga dapat dikatakan kedua variabel ini memiliki hubungan yang signifikan karena memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Kemudian, koefisien korelasi dari kedua variabel yang dimiliki yaitu sebesar 0,195. Dapat disimpulkan, bahwa terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi akademik peserta didik. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai korelasi antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi akademik sebesar 0,195 yang artinya kekuatan antar variabel tersebut sangat lemah.

Tabel 3. Hasil Uji Pearson Correlation Product Moment

	Kecanduan Game Online	
Prestasi Akademik	Pearson Correlation	.195*
	Sig. (2-tailed)	.015

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang telah dianalisis, dapat diketahui bahwa tingkat kecanduan *game online* dan prestasi akademik peserta didik berada pada tingkatan sedang. Tingkat kecanduan *game online* kategori sedang dapat dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online* peserta didik dengan rata-rata durasi 2-4 jam per hari. Sedangkan faktor lain yang mempengaruhi prestasi akademik berada pada tingkatan sedang yaitu penelitian ini dilakukan ketika pandemi covid-19, serta menggunakan tiga mata pelajaran sebagai tolak ukur prestasi akademik peserta didik.

Di saat pandemi covid-19 seperti saat ini, peserta didik harus mampu beradaptasi dengan keadaan pembelajaran daring agar mendapat prestasi akademik yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Kuhfeld dan Tarasawa (2020) menunjukkan prestasi akademik peserta didik mengalami kenaikan dan penurunan saat pandemi berlangsung. Saat musim panas peserta didik mengalami penurunan prestasi akademik, dan akan meningkat ketika di musim gugur. Penurunan terjadi pada mata pelajaran matematika, dan meningkat pada keterampilan membaca.

Penelitian yang dilakukan oleh Engzel (dalam Spitzer, 2021) menemukan bahwa peserta didik yang belajar di rumah akibat pandemi covid-19 memiliki hubungan dengan rendahnya prestasi akademik yang didapatkan oleh peserta didik. Sesuai dengan penelitian Engzel, Goldstein (2020) juga menemukan bahwa banyak peserta didik yang mengalami penurunan prestasi akademik akibat dari pandemi covid-19.

Sedangkan Yazid dan Neviyarni (dalam Saefudin, 2021) berpendapat bahwa pembelajaran daring memberikan dampak positif seperti tidak adanya kemunduran akademik dan peserta didik dapat beradaptasi dengan teknologi baru. Sejalan dengan penelitian Saefudin, penelitian yang dilakukan oleh Nisa, Santoso, dan Mulyani (dalam Silalahi, dkk., 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran daring memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa inggris, kimia, dan fisika.

Berdasarkan data di atas, peneliti menyimpulkan bahwa walaupun peserta didik memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi belum tentu nilai prestasinya kurang baik, begitupun sebaliknya peserta didik yang mengalami tingkat kecanduan *game online* yang rendah belum tentu nilai prestasinya baik. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suveraniam (2016) dengan hasil yaitu sebagian besar peserta didik yang bermain *game online* termasuk ke dalam kategori sedang. Peserta didik yang termasuk ke dalam tingkat kecanduan *game online* sedang dapat disebabkan oleh seimbangannya antara motivasi belajar dengan motivasi bermain *game online* (Latumahina, 2020).

Motivasi berprestasi merupakan usaha dan keyakinan peserta didik untuk mewujudkan tujuan belajar dengan standar keberhasilan tertentu, serta mampu mengatasi segala rintangan

yang menghambat pencapaian tujuan (Hidayah dan Atmoko, 2014). Motivasi untuk berprestasi dan belajar yang rendah akan menyebabkan peserta didik kurang semangat terhadap kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, jika peserta didik memiliki motivasi belajar dengan motivasi bermain yang seimbang, maka dampak negatif dari bermain *game online* dapat diminimalisir.

Hasil penelitian ini juga didukung pendapat Rini (Imamuddin, dkk., 2019) bahwa peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* memiliki prestasi yang terbilang bagus dan kegiatan bermain *game online* mereka tidak mengganggu prestasinya di sekolah. Prestasi akademik memiliki banyak faktor mulai dari dalam diri peserta didik, hingga faktor lingkungannya. Faktor yang mungkin mempengaruhi rendahnya koefisien korelasi dalam penelitian ini yaitu pembelajaran daring yang dilakukan akibat pandemi covid-19. Selain itu, faktor lainnya seperti motivasi belajar, tingkat inteligensi, dan gaya belajar peserta didik juga dapat mempengaruhi lemahnya kekuatan antar variabel. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi akademik peserta didik.

SIMPULAN

Mayoritas tingkat kecanduan game online peserta didik berada pada kategori sedang dan mayoritas tingkat prestasi akademik peserta didik juga berada pada kategori sedang. Hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan prestasi akademik peserta didik. Koefisien korelasi menunjukkan kekuatan antar variabel tersebut sangat lemah. Adapula keterbatasan dalam penelitian ini yaitu peneliti tidak mencari faktor-faktor lain yang mempengaruhi prestasi akademik selain kecanduan *game online*, seperti motivasi belajar, inteligensi, dan gaya belajar peserta didik. Dengan demikian, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memperhatikan faktor-faktor lainnya yang dapat mempengaruhi prestasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ardimas, M. (2017). Teknik Modelling untuk Mengurangi Perilaku Adiktif Dota Gamer di Perumahan Suko Asri Sukodono Sidoarjo. *Skripsi*. UIN Sunan Ampel: Surabaya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Fourth Edition)*. United State of America: Sage Publications.
- Goldstein, D. (2020). Research shows students falling months behind during virus disruptions. *The New York Times*, 5.

- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 70-78.
- Hidayah, N., & Atmoko, A. (2014). *Landasan sosial budaya dan psikologis pendidikan*. Malang: Gunung Samudera.
- Imamuddin M, Fitri H, Rahmadila R. (2019). Hubungan Game Online dengan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *J Tadris Mat*, 2(1), 11-20. doi:10.21274/jtm.2019.2.1.11-22.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.
- Kuhfeld, M., Soland, J., Tarasawa, B., Johnson, A., Ruzek, E., & Liu, J. (2020). Projecting the potential impact of COVID-19 school closures on academic achievement. *Educational Researcher*, 49(8), 549-565.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959-966.
- Latumahina, F. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi SI Keperawatan Angkatan Viii Di Stikes Jayapura* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan).
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18-27.
- Muhson, A. (2006). *Teknik analisis kuantitatif*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- isrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142.
- Putra K. N. I., dkk. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Siswa SMAN 1 Sragen*. Skripsi. Surakarta : Universitas Kusuma Husada.
- Rachmawati. (2019). *5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang*”, (Online, diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>, pada tanggal 23 Juni 2021).
- Saefudin, W., Sriwiyanti, S., & Yusoff, S. H. M. (2021). Role of Social Support Toward Student Academic Self-Efficacy In Online Learning During Pandemic. *Jurnal Tatsqif*, 19(2), 133-154.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction. *CNS drugs*, 22(5), 353-365.
- Silalahi, T. F., & Hutauruk, A. F. (2020). The application of cooperative learning model during online learning in the pandemic period. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 3(3).
- Spitzer, M. W. H., & Musslick, S. (2021). Academic performance of K-12 students in an online-learning environment for mathematics increased during the shutdown of schools in wake of the COVID-19 pandemic. *PloS one*, 16(8), e0255629.
- Suryana. (2012). *Metodologi Penelitian, Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Suveraniam. (2016). Pengaruh Kecanduan Siswa terhadap game online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa bermain game online) di SMP N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Ilmu*
-

Komunikasi. Vol. 1 (2): (532-544).

Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American behavioral scientist*, 48(4), 402-415.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.