

Online: <http://bit.ly/OJSIbnuNafis>

Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis

ISSN 2252-6870 (Print) | ISSN 2613-9359 (Online)



Artikel Penelitian

HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INDEKS PRESTASI SISWA SMA SWASTA NASRANI 3 MEDAN

THE RELATIONSHIP OF THE ONLINE GAMES ADDICTION LEVEL WITH THE STUDENT'S GRADE POINT IN PRIVATE HIGH SCHOOL NASRANI 3 MEDAN

M. Awin Arja Sirait, Ramadhan Bestari, M. Joesoef Simbolon

Universitas Islam Sumatera Utara, Jl. STM No. 77, Medan, 20146, Indonesia

Histori Artikel

Diterima:
29 Oktober 2019Revisi:
11 Desember 2019Terbit:
16 Desember 2019

Kata Kunci

kecanduan game
online, indeks prestasi
mahasiswa

Korespondensi

Tel.
081376811914
Email:
awin.dota@yahoo.com

ABSTRAK

Perkembangan dunia internet yang sangat pesat belakangan ini mengakibatkan munculnya kebiasaan bermain game online. Rata-rata pemain game online didominasi oleh remaja usia sekolah. Bermain game online dapat membuat kecanduan serta memicu munculnya perilaku negatif. Kebiasaan bermain game online dapat mempengaruhi indeks prestasi belajar siswa pada berbagai tingkatan mulai dari SD, SMP, SMA, hingga mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan indeks prestasi belajar siswa SMA. Penelitian ini menggunakan desain potong lintang dan dianalisis menggunakan Uji Korelasi Spearman. Sampel penelitian diambil menggunakan metode total sampling dan didapatkan sampel sejumlah 120 siswa. Penelitian ini mendapatkan hasil nilai $p=0,025$ ($p<0,05$) dan nilai $r=0,204$ yang bermakna terdapat hubungan yang rendah antara tingkat kecanduan game online dengan indeks prestasi siswa SMA Swasta Nasrani 3 dengan arah hubungan yang positif.

ABSTRACT

The rapid development of the internet recently has resulted in the emergence of the habit of playing online games. Mostly online game player is dominated by school-age adolescent. Playing online games can be addictive and trigger negative behaviors. The habit of playing online games can affect student's grade point at various levels ranging from elementary, middle, high school, even to college students. The aim of this study was to determine the relationship between the level of online game addiction and the high school student's grade point. This study uses a cross-sectional design and analyzed using the Spearman Correlation Test. Sample of this study was taken using the total sampling method and obtained a sample of 120 students. This study get results of p value 0.025 ($p < 0.05$) and r value 0.204 which means that there is a low relationship between the online game addiction level with student's grade point in Private High School Nasrani 3 with a positive relationship direction.

PENDAHULUAN

Arus globalisasi saat ini semakin luas dan berkembang dengan cepat, tidak terkecuali di dunia maya, dunia internet, dunia yang luas tak terbatas. Perkembangan dunia maya yang sangat pesat saat ini mengakibatkan banyak game-game yang bersifat network atau game yang dimainkan bersama orang lain di seluruh dunia di tempat yang terpisah. Biasanya orang mengenal game ini dengan sebutan “game online”.¹

Survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2016 diketahui jumlah pemain game online meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 1,2 miliar pengguna internet yang menggunakan game online di dunia. Sedangkan, di Indonesia lebih dari 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Pengguna Internet terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa, posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan yang bermain game online. Rata-rata para pengunjung tempat penyewaan game online didominasi oleh remaja SMP dan SMA yang cenderung berumur 14 – 20 tahun.²

Menjamurnya perkembangan game online membawa banyak pengaruh untuk siswa oleh karena game online dapat membuat seseorang kecanduan. Seseorang yang bermain game online akan terpengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung. Siswa adalah salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak kecanduan dari game online. Waktu yang seharusnya digunakan beristirahat atau bermain, namun mereka cenderung untuk menghabiskannya dengan bermain game online. Bermain game online juga dapat menghabiskan

energi dan membutuhkan konsentrasi, terlebih lagi bila untuk mengejar skor yang tinggi akan membuat seseorang lupa waktu untuk berhenti. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran. Bermain game online juga dapat berdampak kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya. Ketergantungan seperti itu dapat memicu perilaku negatif seperti bolos sekolah, malas melakukan pekerjaan rumah (PR), atau rasa gelisah ketika tidak bisa bermain game yang pada akhirnya dapat mengganggu prestasi belajar.^{3,4}

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menilai hubungan antara bermain game online dengan indeks prestasi pada berbagai tingkat usia sekolah. Kebiasaan bermain game online memiliki hubungan yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa SD, SMP, maupun SMA. Semakin tinggi frekuensi seseorang bermain game online maka semakin menurun prestasi belajar orang tersebut.⁵⁻⁸ Pada penelitian lain juga ditemukan adanya hubungan yang bermakna antara frekuensi bermain game online dengan indeks prestasi akademik mahasiswa di berbagai fakultas yang ada di Indonesia.⁹⁻¹³

Berdasarkan paparan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan game online dengan indeks prestasi siswa SMA Swasta Nasrani 3 Medan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk orang tua sehingga dapat melarang anaknya agar tidak terus menerus bermain game online yang akan mengganggu jam belajar anaknya yang merupakan seorang

pelajar juga sebagai bahan evaluasi bagi pihak sekolah untuk melakukan upaya peningkatan kualitas mendidik siswa dan siswi sehingga tidak mengalami kecanduan game online dan tuk meningkatkan indeks prestasi mereka.

METODE

Desain penelitian ini merupakan penelitian observasional analitik dengan rancangan penelitian potong lintang. Variabel yang diamati yaitu sebagai variabel bebas adalah tingkat kecanduan siswa SMA terhadap game online sedangkan variabel tergantung adalah indeks prestasi siswa SMA. Waktu penelitian dilakukan mulai dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei tahun 2019. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Swasta Nasrani 3 Medan, Kelurahan Sudi Rejo I, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan. Populasi penelitian adalah siswa kelas XII pada SMA Swasta Nasrani 3 Medan. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel berupa seluruh populasi penelitian sehingga didapatkan jumlah sampel sebanyak 120 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer berupa total skor pengisian skala kecanduan game online dan data sekunder berupa rapor prestasi belajar siswa. Pengukuran tingkat kecanduan game online para siswa menggunakan instrumen skala kecanduan game online yang dikembangkan oleh Bai (2015) dan telah dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap instrumen tersebut.¹⁴ Pengukuran indeks prestasi menggunakan hasil penjumlahan nilai rapor semester ganjil tahun akademik 2018 – 2019 yang kemudian dilakukan tabulasi untuk mendapatkan nilai rata-

rata rapor siswa. Analisis data dilakukan secara univariat untuk melihat gambaran distribusi dan persentase dari tiap variabel serta secara bivariat untuk menguji hipotesis menggunakan uji korelasi Pearson bila data berdistribusi normal atau uji korelasi Spearman bila data tidak berdistribusi normal untuk melihat adanya hubungan antara variabel bebas (tingkat kecanduan siswa SMA terhadap game online) dan variabel tergantung (indeks prestasi siswa SMA) dengan derajat kemaknaan $\alpha = 0,05$.

HASIL

Berikut hasil analisis univariat terhadap karakteristik berdasarkan umur dan jenis kelamin, total skor skala kecanduan game online, dan indeks prestasi siswa SMA Swasta Nasrani 3.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Sampel

Karakteristik	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
Umur		
15-16 tahun	48	40,0
17-18 tahun	71	59,2
19-20 tahun	1	0,8
Jenis Kelamin		
Perempuan	40	33,3
Laki-laki	80	66,7
Total	120	100

Karakteristik sampel (Tabel 1) didapatkan umur termuda yaitu 15 tahun dan tertua adalah 19 tahun. Berdasarkan kelompok umur sampel ditemukan lebih banyak dengan interval 17-18 tahun yaitu sebanyak 71 orang (71%), diikuti usia 15-16 tahun yaitu sebanyak 48 orang (40%) dan hanya 1 orang (0,8%) berumur 19 tahun. Siswa yang dimasukkan sebagai sampel penelitian memiliki proporsi lebih banyak laki-

laki yaitu 80 orang (66,7%), selebihnya 40 orang (33,3%) adalah perempuan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Game Online

Total Skor Skala Kecanduan Game Online	Frekuensi (orang)	Persentase (%)	Median
93-99	7	5,8	110
100-106	23	19,2	
107-113	40	33,3	
114-120	16	13,3	
121-127	19	15,8	
128-134	7	5,8	
135-141	2	1,7	
142-148	6	5	
Total	120	100	

Total skor pengisian skala kecanduan game online disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi menggunakan rumus Struges (tabel 2) dengan total skor skala kecanduan game online paling rendah adalah 93 dan paling tinggi adalah 143. Didapatkan 40 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 107-113 (33,3%), 23 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 100-106 (19,2%), 19 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 121-127 (15,8%), 16 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 114-120 (13,3%), 7 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 128-134 (5,8%), 7 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 93-99 (5,8%), 6 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 142-148 (5,0%), dan 2 orang mendapatkan total skor skala kecanduan game online sebesar 135-141 (1,7%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Indeks Prestasi

Indeks Prestasi	Frekuensi (orang)	Persentase (%)	Median
53-57	16	13,3	68
58-62	26	21,7	
63-67	12	10	
68-72	22	18,3	
73-77	21	17,5	
78-82	20	16,7	
83-87	2	1,7	
88-92	1	0,8	
Total	120	100	

Indeks prestasi siswa dalam bentuk distribusi frekuensi menggunakan rumus Struges (tabel 3) dengan indeks prestasi paling tinggi adalah 55 dan paling tinggi adalah 89. Didapatkan 26 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 58-62 (21,7%), 22 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 68-72 (18,3%), 21 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 73-77 (19,2%), 20 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 78-82 (16,7%), 16 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 53-57 (13,3%), 12 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 63-67 (10,0%), 2 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 83-87 (1,7%), dan 1 orang mendapatkan indeks prestasi sebesar 88-92 (0,8%),

Tabel 4 Hubungan Total Skor Skala Kecanduan Game Online dengan Indeks Prestasi Siswa

Total Skor Skala Kecanduan Game Online	Indeks Prestasi Siswa		
	Banyak sampel (n)	Koefisien Korelasi (r)	Nilai p
	120	0,204	0,025

Hasil uji normalitas untuk variabel total skor skala kecanduan game online maupun indeks prestasi siswa didapatkan nilai $p=0,000$

($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut tidak berdistribusi normal sehingga uji korelasi yang digunakan untuk analisis bivariat adalah uji korelasi Spearman. Hasil analisis uji korelasi Spearman untuk hubungan total skor skala kecanduan game online dengan indeks prestasi siswa diperoleh nilai p sebesar 0,025 dan nilai r sebesar 0,204, maka hipotesis awal ditolak, yang menunjukkan bahwa ada hubungan kecanduan game online dengan indeks prestasi siswa karena $p < 0,05$, dan kekuatan hubungan antarvariabel penelitian ini adalah 0,204.

DISKUSI

Berdasarkan hasil pengujian statistik dari penelitian ini didapatkan ada hubungan tingkat kecanduan game online dengan indeks prestasi siswa kelas XII SMA Swasta Nasrani 3 Medan yang dilihat dari nilai $p < 0,05$. Walaupun demikian dapat dilihat bahwa kekuatan hubungan ini memiliki nilai koefisien korelasi positif yaitu sebesar 0,209 yang bermakna bahwa kekuatan hubungan ini hanya berada pada tingkat rendah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan perilaku kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa di SMPN 4 Padang maupun penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.^{15,16} Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah kota

Medan serta penelitian yang menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa SDN 53 Banda Aceh dengan nilai koefisien korelasi positif yang bermakna bahwa bermain game online sejalan dengan peningkatan prestasi belajar siswa.^{17,18} Namun hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang menyatakan tidak terdapat hubungan antara bermain game online dengan tingkat prestasi siswa SMPN 01 Pakisaji.¹⁹ Penelitian ini juga berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online maupun siswa yang mengalami kecanduan game online memiliki korelasi negatif dengan prestasi belajar siswa tersebut, korelasi negatif pada penelitian tersebut bermakna bahwa semakin lama seorang siswa bermain game online atau semakin tinggi tingkat kecanduan seorang siswa terhadap game online maka prestasi belajar siswa tersebut akan semakin menurun.^{5-8,20-23} Hal ini mungkin disebabkan oleh distribusi skor total tingkat kecanduan game online siswa SMA Swasta Nasrani 3 Kota Medan yang cukup banyak berkisar pada angka 101-124 atau dengan kata lain tidak berada dalam tingkat kecanduan game online yang berat.

Bermain game online tidak selamanya hanya memiliki dampak negatif, namun sama seperti sebuah pedang yang memiliki dua permukaan tajam. Artinya, game online memiliki dampak positif maupun negatif yang akan tergantung pada sikap pemakainya. Dampak positif game online diantaranya adalah melatih seseorang berfikir kreatif, meningkatkan

konsentrasi untuk menyelesaikan beberapa tugas di dalam permainan, meningkatkan sistem koordinasi tubuh, meningkatkan minat baca, meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, meningkatkan pengetahuan tentang teknologi informasi, serta meningkatkan kemampuan mengetik yang semuanya ini secara tidak sadar dilakukan oleh seseorang dengan tujuan agar dapat memenangkan permainan. Namun game online juga memiliki dampak negatif seperti menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, mendorong melakukan hal-hal negatif, pemborosan uang, perubahan pola makan dan istirahat, dan mengganggu kesehatan²⁴.

Remaja memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *game online* daripada dewasa dan efek negatif yang ditimbulkan juga lebih besar pada diri remaja yang bermain secara intensif karena mereka memiliki kecenderungan untuk menjadikan *game online* sebagai fokus utamanya.²⁵ Dapat dijelaskan bahwa perilaku siswa yang sudah kecanduan main game yaitu siswa tidak akan mampu mengurangi jam bermain game online, mudah berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain terutama kepada orangtua. Siswa kecanduan game online juga menghabiskan banyak waktu dari pada mengerjakan hal-hal yang produktif seperti mengulang pelajaran, membaca dan menghafal materi mata pelajaran sehingga mengalami penurunan prestasi belajar yang rendah, serta tidak menjaga kesehatan karena waktu tidur tidak teratur pada malam hari. Hal ini dapat disebabkan rasa senang dan nyaman saat bermain game sehingga motivasi melupakan aktivitas lainnya terutama mengulang pelajaran

sekolah menjadi malas. Seseorang mengalami kecanduan bermain game karena dorongan yang kuat dari dalam dirinya untuk melakukan suatu hal yang terus menerus. Seseorang yang mengalami kecanduan bermain game merasa tidak mampu untuk menarik diri sehingga banyak menggunakan waktu untuk terus bermain.²⁶

Siswa yang kecanduan bermain *game online* memiliki waktu bermain di atas atau sama dengan 2-3 jam per hari. Siswa yang kecanduan bermain *game online* menghabiskan waktu untuk bermain *game online* selama 2,5 jam sampai 5,5 jam per hari.²⁷ Mereka yang kecanduan bermain *game online* umumnya disebabkan karena siswa bermain *game online* terus menerus, terutama karena diajak teman, waktu bermain yang lebih dari 3 jam, berbohong kepada orangtua untuk dapat bermain, lebih memilih bermain game online daripada berkumpul dengan teman-teman sebaya, bila terganggu bermain akan mudah marah sehingga dapat berpengaruh terhadap indeks prestasinya di sekolah. Siswa yang memiliki kebiasaan bermain game online dapat menghabiskan waktu yang cukup lama sehingga dapat mengurangi waktu tidur setiap hari. Siswa lebih mementingkan bermain game online daripada mengerjakan tugas atau mengulang pelajaran di rumah sehingga dapat menurunkan prestasi belajar. Siswa juga mudah berbohong kepada kedua orangtuanya atau orang lain tentang kebiasaan bermain game. Siswa mengalami kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game. Siswa yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game

daripada mengerjakan pekerjaan yang lain seperti tugas sekolah yang merupakan kewajiban untuk diselesaikan.²⁸

Kecanduan *game online* diungkapkan dalam tujuh kriteria. Kriteria tersebut ditujukan untuk seseorang yang menggunakan internet dan memiliki kegiatan bermain game. Berikut tujuh kriteria untuk menggambarkan seseorang yang mengalami kecanduan game:²⁹

1. Sangat berarti: bermain game menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang hidup dan mendominasi pemikirannya (keasyikan), perasaan (mengidam), dan perilaku (penggunaan berlebihan).
2. Toleransi: proses saat seseorang mulai bermain game lebih intens, dengan demikian secara bertahap menghabiskan waktu yang lebih banyak untuk bermain.
3. Perubahan suasana hati: pengalaman subjektif yang dilaporkan sebagai akibat keterikatan dengan permainan. Dimensi ini sebelumnya diberi label euforia. Namun, perubahan suasana hati juga mungkin termasuk membuat suasana hati menjadi tenang atau santai yang terkait dengan pelarian dari suatu masalah.
4. Penarikan diri: Emosi yang tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika kegiatan bermain game tiba-tiba dikurangi atau dihentikan. Penarikan diri sebagian besar adalah perubahan dari suasana hati dan emosi, tetapi kadang juga termasuk gejala fisiologis seperti gemetar.
5. Kambuh: Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola permainan sebelumnya.

Kegiatan bermain yang berlebihan dengan cepat kembali muncul setelah sebelumnya dihentikan.

6. Konflik: merujuk pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan dari kegiatan bermain game secara berlebihan. Konflik muncul antara pemain game dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup sikap perdebatan dan acuh tak acuh, dan juga kebohongan dan penipuan.
7. Masalah: mengacu pada masalah yang disebabkan oleh kegiatan bermain yang berlebihan. Terutama menyangkut masalah karena objek kecanduan lebih memilih mengabaikan kegiatan penting, seperti sekolah, pekerjaan, dan sosialisasi. Masalah mungkin juga muncul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subyektif kehilangan kendali diri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan game online dengan indeks prestasi sehingga sangat diharapkan pihak sekolah bekerjasama dengan orangtua memberikan bimbingan tentang dampak permainan game online agar meningkatkan prestasi belajar siswa. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada populasi yang jauh lebih besar terutama pada siswa yang hanya mengalami tingkat kecanduan berat terhadap game online serta faktor-faktor yang terkait dengan penyebab seseorang mengalami kecanduan game online.

DAFTAR REFERENSI

1. Wahyudah MN, Harmanto H. Moralitas

- Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya. *Kaji Moral dan Kewarganegaraan*. 2014;2(2):655-669.
2. Rini A. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. 1st ed. Jakarta: Pustaka Mina; 2011.
 3. Doolittle PE, Hicks D, Triplett CF, Nichols WD, Young CA. Reciprocal teaching for reading comprehension in higher education: A strategy for fostering the deeper understanding of texts. *Int J Teach Learn High Educ*. 2006;17(2):106-118.
 4. Putra FWE. Hubungan antara Permainan Game Online dengan Prestasi Belajar Murid SDN 127 Bila Kecamatan Lirilau. 2019.
 5. Setyaningrum MY. Hubungan antara Frekuensi Bermain Game Online dan Dukungan Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa SD. 2019.
 6. Datta SCU. Studi Korelasi Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa-Siswi di SMPK Tunas Bangsa Kupang Tahun Ajaran 2016/2017. 2017.
 7. Athoillah AM. Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016. 2016.
 8. Fauzi A. Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Sci J Pendidik IPA*. 2019:61-66.
 9. Gaol TL. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. 2012.
 10. Pratama ASPP, Sari MI, Ramadhian MR, Lisiswanti R. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *J Agromedicine*. 2019;6(1):125-129.
 11. Ismail KA. Fenomena Permainan Game Online Defense of the Ancients (Dota 2) pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang. 2016.
 12. Purnamasari I, Setiani ED, Nurliawati E, Ramadhan G. Analisis Dampak Game Online Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Pada Mahasiswa/i Pendidikan Matematika Universitas PGRI Yogyakarta. 2019.
 13. Sari DP. Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG dan Motivasi untuk Mengikuti Kuliah terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Kampus. 2019.
 14. Bai FG. Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antargaya Pengasuhan. 2015.
 15. Sari A. Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa di SMP N 4 Padang Tahun 2012. 2014.
 16. Ernawati R, Sujatmoko E, Sureskiarti E. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda. 2015.
 17. Harahap K. Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan). *FLOW*. 2013;2(5):1-10.
 18. Julia P. Hubungan antara Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. *J Serambi Akad*. 2018;6(1):49-57.
 19. Pangestu DA. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Prestasi Siswa SMPN 01 Pakisaji. 2019.
 20. Indriani DP, Rahardjo T, Pradekso T. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak. *Interak Online*. 2013;4(4).
 21. Pande NPAM, Marheni A. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *J Psikol Udayana*. 2015;2(2):163-171.

22. Nuhan MYG. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *BASIC Educ.* 2016;5(6):494-501.
23. Suryadi S, Dianto M. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Hasil Belajar Siswa. *JUANG J Wahana Konseling.* 2018;1(2):65-73.
24. Ariantoro TR. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Tek Inform Musirawas).* 2016;1(1):45-50.
25. Young KS, De Abreu CN, eds. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment.* John Wiley & Sons Inc; 2010.
26. Shieh K-F, Cheng M-S. An empirical study of experiential value and lifestyles and their effects on satisfaction in adolescents: an example using online gaming. *Adolescence.* 2007;42(165):199-215.
27. Prastyo Y. Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering serta Korelasinya terhadap Prestasi Akademik. *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat Educ.* 2017;2(2):138-148.
28. Kurniawan DE. Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *J Konseling GUSJIGANG.* 2017;3(1):97-103.
29. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol.* 2009;12(1):77-95.