



Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Keperawatan

Intan Grace Mauboy¹ dan Ernawati Siagian¹

Universitas Advent Indonesia, Indonesia

Corresponding Author : Intan Grace Mauboy

Email : intanmauboy@gmail.com dan ernawatisiagi@gmail.com

Info Artikel :

Diterima : 25 Februari 2022

Disetujui : 05 Maret 2022

Dipublikasikan : 15 Maret 2022

ABSTRAK

Kata Kunci:
Game Online,
Mahasiswa
Keperawatan,
Minat Belajar

LatarBelakang: Teknologi yang semakin berkembang akan memudahkan seseorang untuk mengakses sesuatu, khususnya melalui internet, baik itu berupa materi pelajaran ataupun aplikasi *game online*. Mengakses *game online* atau aplikasi media sosial memiliki pengaruh yang dapat meningkatkan keterampilan fisik dan kemampuan intelektual beserta fantasi siswa. **Tujuan:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis kelamin, gambaran penggunaan *game online* serta minat belajar mahasiswa keperawatan. **Metode:** Metode dalam penelitian ini yaitu deskriptif korelasi dengan menggunakan teknik total sampling dengan jumlah sebanyak 65 responden. Instrumen yang dipakai adalah kuesioner yang digunakan oleh Ratih Ilham untuk mengukur tingkat penggunaan *game online* serta minat belajar mahasiswa. Data dianalisis secara univariat dengan menggunakan frekuensi dan presentasi. Analisa secara bivariat dengan *Pearson rank product moment*. **Hasil:** Hasil menunjukkan bahwa tingkat penggunaan *game online* dalam kategori sedang (64,62%) dan minat belajar berada pada kategori sedang (98,64%). Analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dengan *game online* dengan nilai sig = 0,314 ($p < 0,05$), tidak ada hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dengan minat belajar dengan nilai sig = 0,299 ($p < 0,05$) dan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dengan minat belajar dengan nilai p value 0,464 > 0,05. Nilai korelasi yang didapatkan 0,093 berarti ada hubungan yang searah dengan tingkat keeratan lemah. **Kesimpulan:** Pengaruh *game online* pada tingkat minat belajar siswa. Siswa akan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar demi bermain *game online*.

ABSTRACT

Keywords:
Online Games,
Nursing Students,
Learning
Interests

Background: Technology that is growing will make it easier for someone to access something, especially through the internet, whether it is in the form of subject matter or online game applications. Accessing online games or social media applications has the effect of increasing students' physical and intellectual abilities and fantasies.

Purpose: The purpose of this study was to describe gender, describe the use of online games and nursing students' learning interest. **Method:** The method in this research is descriptive correlation using total sampling technique with a total of 65 respondents. The instrument used is a questionnaire used by Ratih Ilham to measure the level of use of online games and student interest in learning. Data were analyzed univariately using frequency and presentation. Bivariate analysis with *Pearson rank product moment*. **Results:** The results show that the level of use of online games is in the

*moderate category (64.62%) and interest in learning is in the moderate category (98.64%). The analysis shows that there is no significant relationship between gender and online games with a value of sig = 0.314 ($p < 0.05$), there is no significant relationship between gender and interest in learning with a value of sig = 0.299 ($p < 0.05$). and there is no significant relationship between online games and interest in learning with a p value of 0.464 > 0.05 . The correlation value obtained is 0.093 which means that there is a unidirectional relationship with a weak level of closeness. **Conclusion :** The influence of online games on the level of student interest in learning. Students will forget their obligations as a student to play online games.*

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu perkembangan teknologi yang dibutuhkan umat manusia saat ini adalah di bidang informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah internet. Dengan adanya internet, menjadi lebih mudah untuk berkomunikasi dekat dan jauh antara satu orang dengan orang lain. Pemanfaatan teknologi informasi dengan menggabungkan *smartphone* dengan jaringan internet adalah untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, dimana internet merupakan sumber daya yang mudah diakses yang dapat digunakan oleh siswa (Suparni & Handayani, 2018). *Game* sudah lama dikenal. Pada saat itu, game hanya tersedia di TV dan media kaset. Dengan berkembangnya zaman, para pembuat *game* juga menciptakan *game-game* terbaru dan menggunakan teknologi untuk memainkan *game-game* tersebut. Di zaman sekarang ini, *smartphone* atau ponsel telah menjadi media yang sangat populer untuk bermain *game*.

Semakin banyak *game online* yang dikembangkan oleh penciptanya yang dirancang dengan tingkat kesulitan/tantangan yang berbeda-beda. Kecanduan *game* internet dapat memengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan (Yusuf, Krisnana, & Ibrahim, 2019). *Game online* berdampak pada motivasi belajar. Semakin banyak Anda bermain *game online*, semakin rendah motivasi Anda untuk belajar (Ondang, Mokalu, & Goni, 2020). Maraknya *game online* telah menyebabkan pemain menjadi kecanduan *game*. Selain itu, hal tersebut juga dapat Anda lihat saat berkunjung ke warnet atau *game center* yang sebagian besar merupakan pecandu *game online*. Dengan biaya rendah Rp 7.000 per jam, individu dapat dengan aman menghabiskan berjam-jam menikmati *game online*.

Game online mengurangi aktivitas seseorang yang seharusnya dilakukan oleh anak-anak usia perkembangan. Anak yang mengandalkan aktivitas bermain dapat mempengaruhi motivasi belajarnya, sehingga mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Jika keadaan ini berlangsung lama, orang tersebut akan menarik diri dari interaksi sosial, menjadi tidak peka terhadap lingkungan, bahkan dapat mengembangkan kepribadian sosial, dan anak tidak memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial (Ondang, Mokalu, & Goni, 2020). Sebagian besar siswa yang bermain *game online* memiliki masalah dengan motivasi belajar, seperti malas belajar, tidak mempersiapkan diri untuk kelas, dan lalai ketika dosen sedang menjelaskan. Hal ini terlihat dari banyaknya mahasiswa yang nilai mata kuliahnya tidak memenuhi standar yang berlaku, karena mahasiswa tersebut terkena dampak *game online* karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya. Selain efek negatif, ada efek positif bermain *game online* sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang atau bosan dengan banyak pekerjaan rumah kuliah,

melatih otak karena setiap permainan membutuhkan strategi dan fokus. Kalahkan musuhmu dan ikuti kompetisi *eSports* untuk kesempatan memenangkan jutaan rupiah.

Kecanduan *game* internet adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang disebabkan oleh masalah internet. *Game online* adalah bagian dari teknologi internet yang diakses oleh banyak orang, bahkan dalam permintaan tinggi, dan dapat menyebabkan kecanduan yang parah (Ulfa, 2017). Tidak ada yang lebih adiktif dari *Game Online Mobile Legends* karena game ini menunjukkan kegembiraan dan rasa ingin tahu yang kuat kepada para pemainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 87 wanita dan 288 pria bermain *Mobile Legends*. Dari penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa terdapat 231 peserta yang bermain selama 3 jam/hari, 113 peserta yang bermain selama 3 sampai 5 jam/hari dan 31 peserta yang bermain lebih dari 5 jam/hari (Saftri & Siregar, 2019). *Game Mobile Legends* juga populer di kalangan pelajar. Mereka sering menghabiskan waktu bermain *game online* yang berpotensi merusak ini di gadget favorit mereka. Bahkan kehidupan sehari-hari, kapanpun dan dimanapun, selalu diiringi dengan bermain *Mobile Legends* di dalam kelas, di kantin atau di tempat tinggal mereka (*kost*). Akibatnya, perilaku siswa sering menyimpang. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fahmi (2019) tentang dampak *game Mobile Legends* terhadap aspek kedisiplinan siswa, baik positif maupun negatif. Dampak negatif dari *overplaying game online* adalah kurangnya karakter pada siswa, dan dalam hal ini kurangnya disiplin di kelas disebabkan oleh kecanduan *game online*.

Minat belajar menjadi penting karena minat merupakan kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengingat kegiatan tertentu. Aktivitas minat adalah perhatian yang berkelanjutan bersama dengan indera perasa senang. Perasaan senang dan senang dalam beraktivitas tanpa ada yang memintanya. Pada hakekatnya minat adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dan suatu kegiatan di luar diri. Semakin kuat atau intim hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Dalam kehidupan sehari-hari, perhatian sering disamakan dengan perhatian, namun pada kenyataannya kepedulian dan perhatian memiliki arti yang berbeda. Perhatian bersifat sementara (tidak tahan lama) dan tidak harus disertai dengan kesenangan. Sementara itu, minat selalu disertai dengan perasaan senang dan karenanya gratifikasi. Keberhasilan seseorang tidak lepas dari kepentingan orang yang bersangkutan. Jadi minat belajar pada dasarnya merupakan faktor yang akan menentukan keberhasilan akademik seseorang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis kelamin, gambaran penggunaan *game online* serta minat belajar mahasiswa keperawatan.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan pendekatan *cross sectional*. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa keperawatan di Universitas Advent Indonesia. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik total sampling dengan jumlah responden 65 orang. Penelitian ini dilaksanakan setelah mendapat persetujuan dari Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas Advent Indonesia No. 209/KEPKFIK.UNAI/EC/I/22 dan izin dari Wakil Rektor III tentang masalah kemahasiswaan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner milik Ratih Ilham yang digunakan untuk mengukur penggunaan *game online* dan mengukur minat belajar mahasiswa dan telah dinyatakan valid dan reliabel. Data tersebut diolah secara univariat, data demografi menggunakan perhitungan frekuensi dan presentasi sedangkan analisa data untuk mengukur hubungan kedua variabel menggunakan *Pearson rank product moments*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Distribusi data demografi responden berdasarkan umur, lama bekerja dan status kepegawaian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.
Distribusi Karakteristik Responden

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	31	47,69 %
	Perempuan	34	52,31 %

Berdasarkan tabel 1 di atas, jenis kelamin responden terbanyak yaitu perempuan dengan jumlah sebanyak 52,31 % dan responden laki-laki sebanyak 47,59 %.

Tabel 2.
Penggunaan *Game Online* dan Minat Belajar

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Game online	Ringan	23	35,38 %
	Sedang	42	64,62 %
	Berat	0	0 %
	Total	65	100 %
Minat Belajar	Rendah	0	0 %
	Cukup	64	98,46 %
	Tinggi	1	1,54 %
	Total	65	100 %

Berdasarkan tabel 2 di atas, didapati bahwa tingkat penggunaan *game online* responden terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 64,62 %, dan penggunaan *game online* kategori ringan sebesar 35,38 %. Adapun minat belajar responden terbanyak berada pada kategori cukup sebanyak 98,46 % dan tinggi sebanyak 1,54 %.

Tabel 3.
Hubungan Variabel dan Jenis Kelamin

Pearson rank	Variabel	Jenis Kelamin	
		Correlation Coefficient	Sig (2-tailed)
	Game online	-0,127	0,314
	Minat belajar	-0,131	0,299

Tabel 3 menunjukkan hasil bahwa jenis kelamin tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan penggunaan *game online* (sig = 0,314 dengan taraf kepercayaan < 0,05) dan minat belajar (sig = 0,299 dengan taraf kepercayaan < 0,05).

Tabel 4.
Hubungan Penggunaan *Game Online* dan Minat Belajar

	Variable	Me an	SD	Sig	Correl ation Coeffic ient
<i>Pears on rank</i>	Game online	1,65	0,48	2 0,4	0,093
	Minat belajar	2,02	0,12 4	64	

Tabel 4 menunjukkan hasil bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara game online dan minat belajar dengan nilai sig 0,464 (nilai $p >$ taraf kepercayaan 0,05). Nilai *correlation coefficient* menunjukkan tanda positif yang berarti terdapat hubungan yang searah antara kedua variabel dengan tingkat keeratan sangat lemah.

Berdasarkan tabel 2 didapati hasil bahwa 64,62 % responden memiliki tingkat penggunaan *game online* dengan kategori sedang. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Ramadan (2021) didapati bahwa pelajar yang menggunakan waktunya untuk bermain *game online* yaitu sekitar 40 % responden dengan kategori sedang, bahkan 40 % lagi dari responden lainnya berada dalam kategori tinggi (Harahap & Ramadan, 2021). Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulidar dkk (2019) mengenai hubungan intensitas bermain *game* dengan prestasi belajar siswa didapati bahwa sebagian besar pelajar laki-laki (85%) sangat senang bermain *game*. Hal ini seolah memberikan sifat kecanduan kepada para pelajar untuk lebih sering memainkan permainan daring sehingga lebih banyak waktu yang dihabiskan oleh para pelajar untuk bermain *game online* dibandingkan belajar (Maulidar, Hambali, & Aklima, 2019). *Game online* memiliki jenis yang bermacam-macam mulai dari animasinya, genrenya petualangan, olahraga, balapan dan lain-lain yang membuat orang, baik pelajar maupun orang dewasa menjadi lebih tertarik dengan hal ini dibandingkan dengan menghabiskan waktu untuk belajar (Aini, 2015).

Pada tabel 2 juga didapati data minat belajar mahasiswa di mana berada pada kategori cukup dengan jumlah persentase sebanyak 98,46 % dari jumlah responden yang ada. Ada beberapa hal yang mempengaruhi minat belajar seseorang inteligensi, di mana pada umumnya seseorang yang memiliki tingkat intelegensi yang tinggi akan memiliki minat belajar yang tinggi untuk mendapatkan pengetahuan akan sesuatu. Faktor lainnya yaitu kesiapan seseorang dalam merespon sesuatu. Pada dasarnya setiap orang memiliki kesiapan untuk memberikan respon terhadap sesuatu yang berasal dari luar, termasuk minat untuk belajar. Kesiapan terbentuk dari dalam diri seseorang yang berhubungan dengan kematangan berpikir, sehingga akan mempengaruhi kesiapan untuk menerima sesuatu (Slametto, 2013). Faktor lainnya yaitu adanya faktor lingkungan yang berada di sekitar individu tersebut, seperti masyarakat, keluarga, maupun sekolah. Masyarakat merupakan tempat individu umumnya bergaul dengan orang lain. Semakin sering bergaul maka akan semakin sering individu tersebut terpapar dengan pengaruh yang diberikan oleh masyarakat sekitar. Demikian juga dengan pengaruh yang diberikan oleh keluarga dan sekolah. Jika pengaruh yang diberikan merupakan pengaruh yang baik, maka individu tersebut akan memiliki minat belajar yang tinggi yang akan mempengaruhi pola belajarnya tersebut (Achru, 2019).

Pada tabel 3 didapati bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dan penggunaan *game online*. Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dikemukakan oleh Maulidar dkk bahwa sekitar 85 % responden dalam penelitian mereka merupakan pelajar laki-laki yang memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain *game*

online. Permainan *game online* lebih memiliki efek kecanduan kepada para pelajar laki-laki karena laki-laki lebih memiliki ketertarikan pada *game online* karena dapat membuat suasana lebih asyik dan tidak membosankan, sehingga dapat menyiakan waktu yang ada dan berjalan dengan percuma (Maulidar, Hambali, & Aklima, 2019). Demikian juga pada tabel 3 didapati hasil tidak terdapat hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dan minat belajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Triani (2014) juga disampaikan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara jenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan dengan minat belajar pelajar. Hal ini disebabkan karena belajar merupakan sebuah keharusan yang dilakukan oleh seorang pelajar, baik laki-laki maupun perempuan. Belajar memiliki sangkut paut dengan dirinya sendiri yang dapat dibangkitkan dengan memberika perhatian lebih untuk dapat lebih semanga lagi dalam belajar dan mencari ilmu pengetahuan (Triani, 2014).

Pada tabel 4 didapati bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan game online dengan minat belajar mahasiswa keperawatan dengan nilai sig 0,464 ($p > 0,05$). Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Johan (2019) di mana dalam penelitiannya didapati pengaruh dan hubungan yang signifikan antara penggunaan game online dan minat belajar pada peserta didik di sebuah sekolah di Depok (Johan, 2019). Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilham (2020) di mana terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dan media sosial terhadap minat belajar mata pelajaran biologi di Ambon (Ilham, 2020). Hal yang sependapat juga disampaikan oleh Dos Santos dkk di mana game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa di SMP Frater Makassar (Santos, Harliawan, & Ismail, 2021).

Salah satu hal yang dapat menyebabkan rendahnya nilai pelajar dalam hal akademis yaitu dikarenakan waktu yang seharusnya digunakan oleh pelajar habis digunakan untuk bermain *game online*. Banyak pelajar yang menggunakan waktu yang ada untuk bermain *game online* daripada digunakan untuk belajar karena belajar dirasa sangat membosankan (Richie, Santos, Cornillez, & Carillo, 2020). Pengaruh *game online* juga berjalan sangat cepat sehingga dapat dengan cepat memengaruhi para mahasiswa yang ada. *Game online* memiliki sifat yang dapat membuat kecanduan dan seperti zat adiktif sehingga seseorang akan terus menggunakannya hingga menjadi ketergantungan. Penggunaan *game online* yang tepat hanya akan digunakan untuk mengisi waktu luang dan untuk menghibur diri, sehingga seharusnya *game online* tidak boleh disalah gunakan (Rahima, Ramdhan, & Suhendar, 2018).

Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan minat belajar seseorang akan menurun. Seorang pelajar dapat menghabiskan waktu lebih banyak pada *game online* sehingga rela meninggalkan jam sekolah ataupun jam pelajaran di rumah hanya untuk menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Seseorang dapat menjadi lupa dengan waktu, bahkan hingga merasa terganggu apabila ada yang mengusik waktunya untuk bermain *game online* (Hariani, Arbaini, & Putri, 2020). Bermain *game online* dapat dilakukan oleh seorang pelajar apabila dilakukan dengan waktu yang teratur dan tidak melebihi waktu yang telah ditentukan dan dapat menentukan prioritas terhadap apa yang harus dilakukan serta dapat membagi waktu dengan berbagai kegiatan yang ada (Ondang, Mokalau, & Goni, 2020).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 64,62 % responden memiliki tingkat penggunaan *game online* dengan kategori sedang dan minat belajar mahasiswa di mana berada pada kategori cukup dengan jumlah persentase sebanyak 98,46 %. Diharapkan agar para mahasiswa keperawatan agar dapat menyesuaikan waktu yang dimilikinya agar

tidak mengalami ketergantungan pada *game online* sehingga prioritas kegiatan yang lain dapat berjalan dengan baik, termasuk kegiatan belajar sehingga tidak mengurangi prestasi yang ada. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* pada tingkat minat belajar siswa. Siswa akan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar demi bermain *game online*. Dan dampak dari kecanduan bermain *game online* ini bukan hanya berpengaruh pada tingkat minat belajar siswa saja. Tetapi, juga berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa Akan ada banyak pembelajaran yang tidak tersampaikan pada siswa.

BIBLIOGRAFI

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Jurnal Idaarah, 205-215.
- Aini. (2015). Tipe-tipe Game Online. Surabaya: Usaha Nasional.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 1304-1311.
- Hariani, F., Arbaini, W., & Putri, D. P. (2020). Tingkat Pendidikan Orang Tua : Antar Motivasi Belajar dan Kebiasaan Bermain Game Online. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 71-90.
- Ilham, R. (2020). Pengaruh Game Online dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani. Jurnal IAIN, 1-10.
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. Research and Development Journal of Education, 12-25.
- Maulidar, Hambali, & Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intenitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh. Jurnal Tunas Bangsa, 302-310.
- Ondang, G. L., Mokalau, B. J., & Goni, S. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. Jurnal Holistik, 1-15.
- Rahima, I. M., Ramdhan, B., & Suhendar. (2018). Game Online dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA. UNM Journal of Biological Education, 139-147.
- Richie, J., Santos, N. D., Cornillez, E. C., & Carillo, V. D. (2020). Mobile Games and Academic Performance of University Student . International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering, 720-726.
- Saftri, R., & Siregar, R. S. (2019). Online Game Addiction Among MOBILE Legend's Players. International Research Journal of Advanced Engineering and Science, 313-325.
- Santos, M. H., Harliawan, M., & Ismail, M. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar. Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education, 70-79.
- Slametto. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Suparni, & Handayani, S. (2018). Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 1-6.
- Triani, S. (2014). Perbandingan Minat Belajar Siswa Laki-laki dan Perempuan Di SMP Negeri 9 Kota Jambi. Jurnal Universitas Jambi, 1-8.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. JOM FISIP, 1-13.

Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja. *Psychiatry Nursing Journal*, 71.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.