

## Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends*

Wildan Muhammad Haidar<sup>1)</sup>, Eni Rindi Antika<sup>2</sup>

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

\*) Alamat korespondensi: Gedung A2 Lantai 1, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang, 50229, Jawa Tengah, Indonesia; wildanhaidar35@gmail.com

### Article History:

Received: 04/01/2021;  
Revised: 09/02/2022;  
Accepted: 10/02/2022;  
Published: 22/02/2022.

### How to cite:

Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends*. *Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), pp. 319-325. DOI: 10.26539/teraputik.53872



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © Year, Author(s).

**Abstract:** This research is motivated by the addiction to playing mobile legends games experienced by high school students. Addiction to mobile legends games is a negative thing, because if someone is addicted to games, it will be difficult to break away from playing the game. The purpose of this study was to determine the relationship between addiction to playing games, especially mobile legends games with students' academic achievement. This study uses quantitative research methods with the type of *ex post facto* research. The sample used in this study found 152 of 273 students who were addicted to playing mobile legends games. Sampling was carried out using sampling purposive and random sampling. Data collection tools used are psychological scale (Game Addiction Scale) and documentation (student report card). The data analysis technique used descriptive analysis and multiple correlation analysis. The results showed that there was a significant negative relationship between addiction to playing mobile legends games and student academic achievement. Suggestions given to BK teachers or school counselors can provide group guidance services or if possible peer counseling can be held in order to reduce addictive behavior in playing mobile legends games, learn to manage so that academic achievement increases.

**Keywords:** Addiction To Playing Mobile Legends Games, Student Academic Achievement

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecanduan bermain *game online mobile legends* yang dialami oleh siswa SMA. Kecanduan *game online mobile legends* adalah hal yang negatif, karena jika seseorang kecanduan game maka akan sulit untuk melepaskan diri dari bermain *game* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game* khususnya *game online mobile legends* dengan prestasi akademik siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditemukan 152 dari 273 siswa yang kecanduan bermain *game online mobile legends*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* dan *random sampling*. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah skala psikologis (Skala Kecanduan *Game*) dan dokumentasi (rapor siswa). Adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan prestasi akademik siswa. Saran yang diberikan kepada guru BK atau konselor sekolah dapat memberikan layanan bimbingan kelompok atau jika memungkinkan dapat diadakan *peer* konseling agar dapat mengurangi perilaku adiktif dalam bermain *game online mobile legends*, belajar mengatur agar prestasi akademik meningkat.

**Kata Kunci:** Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends*, Dan Prestasi Akademik Siswa

## Pendahuluan

Gambaran rendahnya mutu pendidikan di Indonesia terkait dengan beberapa indikator yang telah ditetapkan (Irawan, 2011). Indikator umum yang digunakan untuk mengukur mutu pendidikan antara lain raport, nilai ujian nasional, angka kelulusan, angka putus sekolah, angka kelulusan, dan angka pengangguran. Nilai rapor dipandang sebagai indikator terbaik kualitas pendidikan formal karena mencerminkan prestasi akademik seseorang selama pendidikannya di sekolah, menggunakan nilai ujian nasional yang berbeda yang hanya melihat apa yang akan terjadi dari tes singkat itu. berlangsung kurang dari seminggu. Rapor juga bersifat komprehensif karena mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bersangkutan,

menggunakan ujian nasional yang berbeda yang hanya mencakup beberapa mata pelajaran (Melissa, 2010). Maka dari itu tidak heran jika raport yang baik merupakan kualitas yang dikejar baik guru maupun siswa, karena raport merupakan indikator yang luar biasa untuk melihat prestasi belajar individu. Siswa yang prestasi akademiknya baik akan tercermin dari rapornya yang tinggi, sedangkan siswa yang prestasi akademiknya masih kurang ideal akan tercermin dari rapornya yang rendah. Meskipun semua siswa tersebut diasumsikan mengenyam pendidikan yang sama, namun terdapat faktor-faktor yang membentuk terjadinya perbedaan nilai tinggi dan rendah pada rapor siswa.

Prestasi merupakan masalah yang selalu menjadi topik utama dalam bidang pendidikan. Perkiraan ini berkembang dengan pertimbangan bahwa prestasi akademik merupakan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Terkait prestasi akademik, menurut Slameto (2003) terdapat faktor internal dan eksternal yang berhubungan dengan prestasi akademik, salah satunya kecanduan *game online*. Nicholas Yee (2002) menyatakan bahwa sebanyak 64,45% remaja dan 47,85% remaja putri usia 12-22 tahun kecanduan *game online*. Studi lain mengungkapkan bahwa sekitar 47,17% mahasiswa kedokteran dalam satu angkatan kecanduan *game online*, yaitu hampir setengah dari mahasiswa kedokteran di kelas ini kecanduan *game online* (Pratama, 2017). Penelitian ini menunjukkan berapa banyak *game online* yang diminati. Seseorang yang kecanduan *game online* akan merasa tidak ingin melakukan apapun selain bermain *game*, akibatnya sebagian besar waktunya dalam hidupnya hanya untuk bermain *game online* (Grant and Kim, 2003). Banyak siswa bermain lebih banyak daripada belajar tentang mata pelajaran di sekolah. Apalagi sekarang sudah banyak *handphone* yang menjamur dimana-mana, hal ini mendukung untuk bermain *game*. Tak terkecuali *game* yang kini populer di kalangan pelajar, yaitu *game Mobile Legends*. Berdasarkan Harsan Alif (2011) *Game online* saat ini juga memiliki banyak klasifikasi mulai dari RPG (*Role Playing Game*), puzzle, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) salah satu jenis artinya *mobile legends*. *Game online Mobile Legends* sudah ada sejak tahun 2016 dan mulai dikenal pada tahun 2017 bahkan pada tahun 2018 *Mobile Legends* sangat populer menggunakan popularitasnya. *Game* ini merupakan jenis *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna perangkat atau perangkat seluler, baik yang berjalan di Android maupun iOS (Sistem Operasi Iphone). *Game* ini membutuhkan kolaborasi dan seni manajemen tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 versus 5 ini dengan berbagai tipe pilihan karakter Hero dan tipe *expertise* yang beragam. Selain itu, terdapat berbagai mode yang dapat dimainkan sesuai dengan level up yang digunakan pemain seperti mode *Match up*, mode klasik, mode Peringkat, mode *Brawl*, mode Manusia versus Ai dan *Custom*.

Di zaman sekarang ini, *game* menjadi daya tarik tersendiri, bahkan banyak yang kecanduan *game*. Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama untuk merujuk pada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Ketergantungan adalah ketergantungan permanen pada suatu sikap atau zat. Kecanduan *game online* ditandai dengan sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan sehingga dapat mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010: 268-276). Aspek kecanduan *game online* termasuk dalam jenis kecanduan psikologis yaitu dorongan untuk terus menerus, menarik diri, toleransi dan masalah hubungan relational serta kesehatan (Sanditaria dalam Ganjar, 2019).

Selain itu, Griffiths (1995) juga mengatakan bahwa orang yang kecanduan *game online* akan menyampaikan dampak buruk bagi pemainnya. Salah satu efeknya adalah ia menjadi tidak sadar dalam kehidupan nyata dan sebagian besar waktunya dihabiskan di dunia maya. Perilaku kecanduan *game online* ini juga menyebabkan penurunan prestasi akademik pemain karena lamanya waktu bermain *game online* sehingga menyita waktu mereka untuk belajar atau dengan struktur individual lain manajemen waktu mereka tidak baik (Liu and Kuo, 2007).). Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang dampak kecanduan *game online Mobile Legends* yang ditujukan pada siswa SMA dan manajemen waktu siswa yang kecanduan *game online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa. Dari latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai suatu rumusan masalah "Apakah ada hubungan signifikan antara kecanduan *game online Mobile Legends* dengan prestasi

akademik?”. Dan di tetapkan sebagai tujuan penelitian yakni untuk menganalisis hubungan signifikan antara kecanduan *game online Mobile Legends* dengan prestasi akademik.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 14) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang memandang bahwa tanda/tanda empiris dapat diklasifikasikan, cukup tetap, nyata, terukur, dan hubungan gejala bersifat kausal, digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel. eksklusif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto*, yaitu jenis penelitian yang tidak menyampaikan perlakuan atau eksperimen terhadap objek yang diteliti.

Jenis *ex post facto* yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kausal, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana satu variabel mempengaruhi variabel lainnya (Erlina, 2011: 21). Kemudian Sugiyono (2016:37) menjelaskan bahwa penelitian kausal adalah hubungan yang terjadi karena akibat. Jadi, disini ada variabelnya, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus, seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus yang berjumlah 389 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive testing* karena peneliti hanya akan mengambil information dari siswa yang terindikasi kecanduan *game online*, dan memiliki prestasi akademik yang rendah. Berdasarkan Sugiyono (2016:124) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu, dalam penelitian ini peneliti akan meneliti siswa yang kecanduan *game online mobile legends*, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang kecanduan *game online mobile legends*. Adapun kriteria yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan sampel: 1) siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus tahun ajaran 2020/2021, 2) siswa yang pernah bermain *game online mobile legends* selama 30 hari terakhir, 3) siswa yang prestasi akademiknya rendah.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil tingkat kesalahan sebesar 5%. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dan *random sampling*. Dari Sugiyono (2016:124) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, dalam penelitian ini peneliti akan meneliti siswa yang kecanduan *game online*, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang kecanduan *game online*. *Arbitrary examining* menurut Sugiyono (2016: 120) adalah pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan kadar yang terdapat dalam populasi tersebut. 273 siswa yang ditemukan kecanduan *game online* sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Pengambilan sampel ditentukan secara acak dengan melihat tabel yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael dalam Sugiyono (2016: 128). Jadi, jumlah sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini dengan tingkat kesalahan 5% berarti 152 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 metode, yaitu metode angket dan dokumentasi. Informasi lapangan digunakan untuk mengumpulkan data terkait kecanduan *game*, sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data nilai raport untuk mengetahui prestasi akademik siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan information yang telah disesuaikan yaitu skala kecanduan *game online* menggunakan *Game Addiction Scale* (GAS). Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif naratif.

## Hasil dan Diskusi

### 1. Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan Prestasi Akademik Siswa

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka di dapatkan data yang di paparkan pada tabel 3 dan tabel 4. Tabel 3 menjelaskan hasil tingkat kecanduan bermain *game online*

*mobile legends*. Tabel 4 menunjukkan hasil uji korelasi kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan prestasi akademik siswa.

Tabel 1. Hasil Tingkat Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends*

Kelas	Total Siswa Keseluruhan	Jumlah siswa yang kecanduan bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>
XI MIPA 1	34	14
XI MIPA 2	36	14
XI MIPA 3	36	11
XI MIPA 4	36	14
XI MIPA 5	35	12
XI MIPA 6	35	14
XI MIPA 7	36	7
XI MIPA 8	35	13
XI MIPA 9	35	12
XI IPS 1	36	22
XI IPS 2	35	19
TOTAL	389	152

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan Prestasi Akademik Siswa

Variabel	N	r	P	Keterangan
Kecanduan bermain <i>game online mobile legends</i> dengan prestasi akademik	152	-0,796	0,000	Negatif-Signifikan

Berdasarkan hasil uji korelasi *Pearson* antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan prestasi belajar siswa didapatkan nilai Sig. sebesar 0,000 yang merupakan nilai Sig. lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan prestasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus". Kemudian didapatkan juga koefisien korelasi (*rhit*) sebesar - 0,796. Tanda negatif (-) pada koefisien korelasi menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel yaitu kecanduan bermain *game online mobile legends* dan prestasi belajar adalah negatif, artinya hubungan kedua variabel menunjukkan arah yang berbeda. Jika siswa kecanduan bermain *game online mobile legends* maka ada kecenderungan siswa memiliki prestasi akademik yang rendah. Di sisi lain, jika kecanduan siswa bermain *game online mobile legends* rendah, maka ada kecenderungan prestasi akademik siswa menjadi lebih tinggi.

## Pembahasan

Sebelum kita menuju pada bab pembahasan, ada beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mufid, Dwita Oktaria, Arif Yudho Prabowo, Oktafany (2020) kesimpulannya bahwa "terdapat hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dengan manajemen waktu pada mahasiswa angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan sampel yang diambil dari 162 responden dan mengisi dua buah kuesioner yaitu *Game Addiction Scale for Adolescents* dan *Time Management Effective Learning Service*. Hasil analisis univariat terdapat sebanyak 27,8% mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dan terdapat sebanyak 40,1% mahasiswa tingkat manajemen waktu berkategori cukup. Sedangkan untuk hasil analisis bivariat dengan menggunakan uji *chi square* dinyatakan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dengan manajemen waktu dengan nilai  $p=0,001$  ( $p<0,05$ ). Hal yang membedakan kajian pelaksanaan dari hal tersebut, selain itu untuk fokus bahasan pada penelitian menggunakan instrumen dan indikator yang berbeda.

Lalu ada pula penelitian yang dilakukan oleh Kautsar (2019) dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik di MAN 3 Aceh memiliki kecanduan yang cukup tinggi. Waktu yang diperlukan *game online* rata-rata 4 jam dalam sehari, lalu lokasi yang digunakan untuk bermain *game online* di warkop dan rumah. Relevansi dengan penelitian yang dilakukan ialah adanya persamaan pada variabel x dan y. Hanya saja pada penelitian yang dilakukan menambahkan satu variabel x lagi yaitu manajemen waktu. Untuk variabel kecanduan *game online*, peneliti hanya memfokuskan pada satu *game* saja, yaitu *Mobile Legends*.

Penelitian lainnya, yang dilakukan oleh Arif Prayogo (2019), dapat disimpulkan bahwa *game online Mobile Legends* tidak berpengaruh besar terhadap kemampuan *problem solving* melainkan terdapat beberapa faktor seperti ketertarikan terhadap bakat dan matematika, serta faktor dari luar yaitu pembelajaran guru yang mempengaruhi kemampuan *problem solving*. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti ingin membuktikan kembali seberapa pentingnya kecanduan bermain *Mobile Legends* pada siswa yang bisa jadi hanya sekedar faktor penghambat prestasi akademik siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika Qothrun Nada (2019) dapat disimpulkan bahwa intensitas kecenderungan bermain *Mobile Legends* yang sangat tinggi mempengaruhi sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. Terdapat variabel yang berbeda pada penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian yang dilakukan Ika Qothrun Nada (2019) berfokus pada sikap belajar siswa akan tetapi penelitian yang akan dilakukan berfokus pada prestasi akademik siswa dengan tambahan variabel manajemen waktu. Peneliti ingin membuktikan kembali apakah kecanduan bermain *game Mobile Legends* berdampak pada prestasi akademik siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ganjar Suargani (2019) dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya sangat berpengaruh besar terhadap kecanduan *game*, sedangkan manajemen waktu tidak berpengaruh jika konformitas teman sebaya memiliki intensitas yang rendah. Terdapat persamaan pada variabel manajemen waktu, tetapi pada penelitian oleh Ganjar (2019) bahwa manajemen waktu tidak memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online*. Sedangkan penelitian yang dilakukan ingin membuktikan bahwa variabel manajemen waktu berdampak pada prestasi akademik siswa.

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Arika Mulyasanti Pandedan Adijanti Marheni (2015) dapat ditarik kesimpulan bahwa “terdapat hubungan negative yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar. *Game online* membuat siswa yang kecanduan lebih meluangkan waktunya untuk bermain daripada belajar sehingga membuat motivasi belajar siswa berkurang. Subyek penelitian adalah 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain *game online* dengan durasi lebih dari 2 jam. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pada subyek penelitian. Selain itu, terdapat perbedaan variabel yang peneliti lakukan”.

## 2. Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game Online Mobile Legends* serta Prestasi Akademik Siswa

Kecanduan bermain *game* dapat mengurangi aktivitas positif yang dapat dilakukan siswa selaras dengan masa perkembangannya. Berbagai macam masalah kecanduan *game* yang membuat siswa mengurangi belajarnya, sambil bersosialisasi menggunakan teman sebayanya. Berbagai ilmuwan atau ahli telah menggambarkan akibat negatif dari bermain *game*, salah satunya adalah Gentile (2011) yang menemukan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game* cenderung mengalami penurunan kinerja di sekolah, peningkatan perilaku agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari sekolah. bersosialisasi di dunia. Jelas karena mereka menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game*. Kecanduan *game* adalah aktivitas yang menghabiskan waktu dan menguras emosi. Seseorang yang kecanduan bermain *game* akan mengabaikan tidur, pola makan, aktivitas belajar, hobi, dan kehidupan sosial (Young, 2009). Semakin tinggi kecanduan bermain *game* maka semakin rendah prestasi yang diperoleh siswa. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan bermain *game* maka semakin tinggi prestasi akademiknya (Shafura dan Tahlil, 2017). Pande dan Marheni (2015) juga menemukan hal serupa menggunakan penelitian ini bahwa kecanduan bermain *game*

*online mobile legends* dan prestasi akademik memiliki hubungan negatif-signifikan. Dengan menggunakan metode ini, kecanduan bermain *game online mobile legends* dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik siswa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai hubungan kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan prestasi akademik siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021, maka peneliti menarik kesimpulan, siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan kategori tinggi. Hal ini terjadi karena tingkat kecanduan bermain *game online* menunjukkan skor rata-rata 3.446 dengan standar deviasi 1,273. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan prestasi akademik siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ( $r_h$ ) sebesar - 0,796. Hubungan negatif artinya jika kecanduan siswa bermain *game online mobile legends* tinggi, maka ada kecenderungan prestasi akademik siswa menjadi rendah. Sebaliknya jika kecanduan siswa bermain *game online mobile legends* rendah, maka ada kecenderungan prestasi akademik siswa semakin tinggi.

Sesuai dengan hasil dan pembahasan penelitian tentang hubungan kecanduan bermain *game online mobile legends* dengan menggunakan prestasi akademik siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021, maka saran yang dapat diberikan bagi guru bimbingan dan konseling atau konselor sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan: a) membantu siswa mengatasi kecanduan bermain *game online mobile legends* melalui layanan konseling kelompok, b) jika memungkinkan guru bimbingan dan konseling atau konselor sekolah dapat mengatur teman sebaya penyuluhan dengan melibatkan siswa yang tidak kecanduan bermain *game online*, dan memiliki prestasi akademik yang baik pula. Bagi peneliti selanjutnya, perlu: a) melakukan penelitian metode campuran untuk mengetahui lebih dalam hubungan antara kecanduan *game online mobile legends* dengan prestasi akademik, b) melakukan penelitian lebih lanjut dengan memberikan perawatan atau perawatan eksperimental sehingga temuan lain variasi dapat muncul.

## Ucapan Terima Kasih

Pada penyusunan jurnal tentunya banyak bantuan dari berbagai pihak. Saya ucapkan terima kasih kepada penyedia tempat penelitian khususnya pihak sekolah SMA Negeri 1 Kudus dan orang-orang yang berkontribusi dalam memberikan kritik yang membangun sebelum jurnal diterbitkan.

## Daftar Rujukan

- Angela. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 532-544.
- Anggresta, V. (2015). Analisis Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *Economica*. 4 (1), 19 – 29.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, AH. 1996. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2004. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- \_\_\_\_\_. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chairiyati, L. R. (2013). hubungan antara self-efficacy akademik dan konsep diri akademik dengan prestasi akademik. *Humaniora*, 4(2), 1125-1133.
- Erlina. (2011). *Metodologi Penelitian : untuk Akuntansi*. Medan: USU PRESS.
- Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Universitas Indonesia, Depok*.
- Gentile, Douglas A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *The American Academy of Pediatrics*, Vol 127 (2).
- Griffiths, M.D & Davies, M. N. O. (2005). Videogame Addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), *Handbook of Computer game studies* (p.395- 368). Boston: MIT Press.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Lenz, A. S., Soler, I. G., Dell'Aquila, J., & Uribe, P. M. (2017). Translation and Cross-Cultural Adaptation of Assessments for Use in Counseling Research. *Measurement and Evaluating in Counseling and Development*, 50(4), 224-231.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti serta Marheni, Adijanti. (2015). hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol 2 (2).
- Shafura, Isnaini Layina dan Tahlil, Teuku. (2017). Kecanduan Game Online Hubungannya dengan Prestasi Akademik Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. Vol 2(3).
- Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : PSG FKIP UNS.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Yahya, M. (2016). *Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 7. Universitas Negeri Semarang.
- Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.

---

#### **Competing interests:**

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

---