

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA  
*SMARTPHONE (MOBILE ONLINE GAMES)* TERHADAP  
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ANGKATAN 2013  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh :**

**ARIF SATRIA PUTRA PRATAMA**



**FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA  
SMARTPHONE (MOBILE ONLINE GAMES) TERHADAP  
PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ANGKATAN 2013  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh**

**ARIF SATRIA PUTRA P**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
SARJANA KEDOKTERAN**

**Pada**

**Fakultas Kedokteran  
Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## **ABSTRACT**

### **THE CORRELATION OF SMARTPHONE ONLINE GAMES (MOBILE ONLINE GAMES) ADDICTION AND THE 2013 STUDENT'S ACADEMIC PERFORMANCE IN MEDICAL FACULTY OF LAMPUNG UNIVERSITY**

**By**

**ARIF SATRIA PUTRA P**

**Background:** The development of internet in Indonesia are rapidly increasing. One of the developments of internet which is rife popular is online games. Easiness to access the online games now supported by the presence of smartphone, could be expected to lead to an addiction. The phenomenon of online games on smartphone (mobile online games) addiction affect the student's academic achievement.

**Objective:** To determine correlation between mobile online games addiction with the student's academic achievement.

**Methods:** This research uses cross sectional study approach with descriptive-correlative method. Using total sampling technique as the sample. This research was conducted at the Medical Faculty of Lampung University to 91 students of 2013 as the respondent. Respondents were asked to fill out Game Addiction Scale for Adolescents questionnaires which has been translated into Indonesian to view online gaming addiction scores and then compare them with their academic achievement. Data were analyzed using Spearman's correlation.

**Result:** There are 47,17% students were indicated to addiction. The highest score obtained from addiction score is 103 and the lowest is 21. The highest achievement value is 3.80 and the lowest was 1.15. The results of the bivariate analysis with correlation test obtained  $r = -,396$  with  $p \text{ value} < 0,005$  ( $p = 0.001$ ) which shows the negative significant correlation between addiction and students' academic performance.

**Conclusion:** There is a negative significant correlation between mobile online games addiction and the 2013 students' academic achievement of the Medical Faculty of Lampung University.

**Keyword:** Academic achievement, addiction, online games, smartphone.

## ABSTRAK

### HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE (MOBILE ONLINE GAMES) TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ANGKATAN 2013 FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

ARIF SATRIA PUTRA P

**Latar belakang:** Perkembangan internet di Indonesia sangat pesat. Salah satu perkembangan internet yang marak digemari adalah *game online*. Kemudahan untuk mengakses *game online* didukung dengan kehadiran *smartphone*, diduga dapat menyebabkan kecanduan. Fenomena kecanduan *game online* pada *smartphone* dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa.

**Tujuan:** Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan studi potong lintang dengan metode deskriptif-korelatif. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung terhadap 91 mahasiswa angkatan 2013 sebagai responden. Responden diminta mengisi kuesioner *Game Addiction Scale for Adolescents* yang telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia untuk melihat skor kecanduan bermain *game online* dan kemudian membandingkannya dengan prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji korelasi *Spearman*.

**Hasil:** Sebanyak 47,17% mahasiswa terindikasi kecanduan. Skor kecanduan tertinggi yang diperoleh ialah 103 dan yang terendah ialah 21. Nilai prestasi tertinggi ialah 3,80 dan terendah ialah 1,15. Hasil analisis bivariat dengan uji korelasi didapatkan  $r = -,396$  dengan  $p\text{ value} < 0,05$  ( $p = 0,001$ ) yang menunjukkan terdapat hubungan negatif bermakna antara kecanduan dan prestasi akademik.

**Simpulan:** Terdapat hubungan negatif lemah kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

**Kata kunci:** *Game online*, kecanduan, prestasi akademik, *smartphone*

Judul Skripsi

**: HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME  
ONLINE PADA SMARTPHONE (MOBILE  
ONLINE GAMES) TERHADAP PRESTASI  
AKADEMIK MAHASISWA ANGKATAN 2013  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

**: Arif Satria Putra P**

No. Pokok Mahasiswa

**: 1318011022**

Program Studi

**: Pendidikan Dokter**

Fakultas

**: Kedokteran**



**1. Komisi Pembimbing**

**dr. Merry Indah Sari, S.Ked., M.Med.Ed. NIP. 198305242008122002**

**dr. M. Ricky Ramadhian, S.Ked., M.Sc. NIP. 198306152008121001**

**2. Dekan Fakultas Kedokteran**

**Dr. dr. Muhartono, S.Ked., M.Kes., Sp.PA  
NIP. 197012082001121001**

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

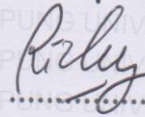
**Ketua**

**: dr. Merry Indah Sari, S.Ked., M.Med.Ed.** .....

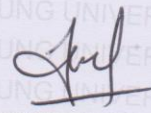


**Sekretaris**

**: dr. M. Ricky Ramadhian, S.Ked., M.Sc.** .....



**Penguji Utama : dr. Rika Lisiswanti, S.Ked., M.Med.Ed.** .....



**2. Dekan Fakultas Kedokteran**



**Dr. dr. Muhartono, S.Ked., M.Kes., Sp.PA**

**NIP 197012082001121001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Januari 2017**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi dengan judul **"HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE (MOBILE ONLINE GAMES) TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA ANGKATAN 2013 FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG"** adalah hasil karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarism.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya.

Bandar Lampung, Januari 2017

Pembuat Pernyataan,



Arif Satria Putra P  
1318011022

## **RIWAYAT HIDUP**

Peneliti dilahirkan di Cirebon pada tanggal 22 September 1995 sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari Bapak Fuad Mashudi dan Ibu Ismawati.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) diselesaikan di TK Karya Mandiri Cilegon pada tahun 2001, Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SDN Simpang Tiga Cilegon pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMPN 1 Cilegon pada tahun 2010, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMAN Cahaya Madani Banten Boarding School pada tahun 2013.

Tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah menjadi asisten dosen Patologi Klinik periode 2015-2016 dan aktif pada organisasi PMPATD PAKIS Rescue Team sebagai anggota dan pengurus bidang Pendidikan dan Pelatihan periode 2013-2016.

Dengan penuh cinta  
Skripsi ini kupersembahkan untuk, Ibu, Ayah, Adik,  
Sahabat-sahabatku dan semua yang kusayangi

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Karena itu apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.  
(Q.S. Al Insyirah 6-9)

## SANWACANA

Puji syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad S.A.W.

Skripsi dengan judul “*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Kedokteran di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. dr. Muhartono, M.Kes, Sp.PA., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
3. dr. Merry Indah Sari, M.Med.Ed., selaku Pembimbing Utama yang selalu bersedia meluangkan waktu dan kesediaannya untuk memberikan bimbingan, kritik, saran serta nasihat yang bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

4. dr. M Ricky Ramadhian, M.Sc., selaku Pembimbing Kedua atas kesediannya untuk menyempatkan waktu memberikan bimbingan, saran dan kritik selama proses skripsi ini serta memberikan banyak ilmu selama lebih dari setahun terakhir ini.
5. dr. Rika Lisiswanti, M.Med.Ed., selaku Penguji Utama pada ujian skripsi untuk masukan dan saran-saran yang diberikan.
6. Dr. dr. Asep Sukohar, M.Kes., selaku Pembimbing Akademik.
7. Ayahanda tercinta, Fuad Mashudi yang selalu memberikan doa dan semangat untukku dalam menjalankan pendidikan Kedokteran serta selalu mengingatkanku untuk selalu dekat dengan Allah SWT. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan lindungan kepada ayahanda.
8. Ibunda tersayang, Ismawati, terima kasih atas doa, kasih sayang, nasihat serta bimbingan yang telah diberikan untukku, serta selalu mengingatkanku untuk selalu mengingat Allah SWT. Semoga Allah SWT selalu melindungi ibunda dan menjadikan ladang pahala.
9. Adik saya Berliana, yang selalu memberikan doa, memotivasi dan mendukung.
10. Seluruh Staf Dosen FK Unila atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis untuk menambah wawasan yang menjadi landasan untuk mencapai cita-cita.
11. Seluruh Staf Akademik, TU dan Administrasi FK Unila, serta pegawai yang turut membantu dalam proses penelitian skripsi ini.

12. Sahabat-sahabat saya Gilang, Anam, Benny, Restu, Nando, Fuad, Yoga, Tito, Teguh, Dessy, Buntel, sebagai teman seperjuangan, saling mengingatkan dan selalu memberikan semangat dan telah mengajarku tujuan hidup ini.
13. Rekan-rekan C13, Maldini, Benyog, Denny, Minto, Bisart, Satya, Susan, Agung, Angga, Manyu yang lebih dari sekedar rekan tim. Terimakasih atas support dan dukungannya.
14. Teman-teman satu dosen pembimbing, Farras, Indah, Siti, Amal, Nurul yang selalu membantu dan memberi semangat.
15. Rekan-rekan angkatan 2013, Reza, Farishal, Nismar, Arli, Aulian, Irfan, Ega, Susan, Simas, Marissa dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, kebersamaan dan kerja sama dalam mengemban ilmu.
16. Kakak-kakak dan adik-adik tingkat saya (angkatan 2002-2016), Rama, Agus, Thariq, Nana yang sudah membantu dalam proses penelitian, memberikan semangat kebersamaan dalam satu kedokteran.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akan tetapi, sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, Januari 2017

Penulis

**Arif Satria Putra P**

## DAFTAR ISI

|                                                                          | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                                  | i       |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                                | iii     |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                               | iv      |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                             |         |
| 1.1 Latar Belakang.....                                                  | 1       |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                                | 5       |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                                               | 5       |
| 1.3.1 Tujuan Umum.....                                                   | 5       |
| 1.3.2 Tujuan Khusus .....                                                | 6       |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                                              | 6       |
| 1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti .....                                        | 6       |
| 1.4.2 Manfaat Bagi Mahasiswa Fakultas Kedokteran .....                   | 6       |
| 1.4.3 Manfaat Bagi Institusi .....                                       | 7       |
| 1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti Lain.....                                    | 7       |
| <br><b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>                                       |         |
| 2.1 Bermain .....                                                        | 8       |
| 2.2 <i>Game Online</i> .....                                             | 9       |
| 2.2.1 Definisi <i>Game Online</i> .....                                  | 9       |
| 2.2.2 Genre <i>Game Online</i> .....                                     | 9       |
| 2.3 <i>Smartphone</i> .....                                              | 11      |
| 2.3.1 Definisi <i>Smartphone</i> .....                                   | 11      |
| 2.3.2 Karakteristik <i>Smartphone</i> .....                              | 12      |
| 2.4 Kecanduan .....                                                      | 13      |
| 2.4.1 Definisi Kecanduan .....                                           | 13      |
| 2.4.2 Jenis Kecanduan .....                                              | 14      |
| 2.4.3 Ciri-ciri Kecanduan .....                                          | 15      |
| 2.4.4 Kecanduan <i>Game Online</i> .....                                 | 15      |
| 2.4.5 Motivasi Bermain <i>Game Online</i> .....                          | 17      |
| 2.4.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> ..... | 18      |
| 2.5 Prestasi Akademik .....                                              | 19      |
| 2.5.1 Pengertian Prestasi Akademik .....                                 | 19      |

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik.....               | 20 |
| 2.5.3 Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi .....                          | 23 |
| 2.6 Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Akademik ..... | 24 |
| 2.7 Kerangka Berfikir .....                                                | 26 |
| 2.7.1 Kerangka Teori .....                                                 | 26 |
| 2.7.2 Kerangka Konsep.....                                                 | 27 |
| 2.8 Hipotesis .....                                                        | 27 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| 3.1 Jenis Penelitian .....              | 28 |
| 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....    | 28 |
| 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian..... | 28 |
| 3.3.1 Populasi Penelitian.....          | 28 |
| 3.3.2 Sampel Penelitian .....           | 29 |
| 3.4 Metode Pengumpulan Data .....       | 29 |
| 3.5 Instrumen Penelitian.....           | 29 |
| 3.6 Identifikasi Variabel .....         | 30 |
| 3.7 Definisi Operasional .....          | 31 |
| 3.8 Prosedur Penelitian .....           | 32 |
| 3.9 Pengolahan dan Analisis Data .....  | 33 |
| 3.9.1 Pengolahan Data .....             | 33 |
| 3.9.2 Analisis Data.....                | 33 |
| 3.10 Etika Penelitian.....              | 34 |

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

|                                                                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1 Gambaran Umum Penelitian .....                                                                             | 35 |
| 4.2 Hasil Penelitian.....                                                                                      | 35 |
| 4.2.1 Karakteristik Responden.....                                                                             | 35 |
| 4.2.2 Uji Normalitas .....                                                                                     | 37 |
| 4.2.3 Analisis Univariat .....                                                                                 | 38 |
| 4.2.4 Analisis Bivariat .....                                                                                  | 38 |
| 4.3 Pembahasan .....                                                                                           | 39 |
| 4.3.1 Karakteristik Responden.....                                                                             | 39 |
| 4.3.2 Kecanduan <i>Game Online</i> Pada <i>Smartphone</i> .....                                                | 42 |
| 4.3.3 Prestasi Akademik .....                                                                                  | 43 |
| 4.3.4 Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Pada <i>Smartphone</i><br>Terhadap Prestasi Akademik ..... | 45 |
| 4.4 Keterbatasan Penelitian .....                                                                              | 46 |

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

|                   |    |
|-------------------|----|
| 5.1 Simpulan..... | 47 |
| 5.2 Saran .....   | 47 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>49</b> |
|-----------------------------|-----------|

### **LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

| Tabel                                                        | Halaman |
|--------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Konversi Nilai Akhir ke Huruf Mutu .....                  | 24      |
| 2. Definisi Operasional .....                                | 31      |
| 3. Karakteristik Responden .....                             | 36      |
| 4. Uji Normalitas Data .....                                 | 37      |
| 5. Gambaran Distribusi Kecanduan dan Prestasi Akademik ..... | 38      |
| 6. Korelasi Kecanduan dan Prestasi Akademik .....            | 39      |

**DAFTAR GAMBAR**

| Gambar                       | Halaman |
|------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Teori .....      | 26      |
| 2. Kerangka Konsep .....     | 27      |
| 3. Prosedur Penelitian ..... | 32      |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Ambiyak & Irsyad, 2011). Menurut Bettelheim dalam Hurlock (1997), kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Bermain bagi remaja dan dewasa muda merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik ataupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru (Nakita, 2001).

Kehadiran internet di Indonesia tergolong terlambat, namun dapat dibilang sangat cepat perkembangannya. Pada tahun 2014, besar pertumbuhan penggunaan internet sebesar 6% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia cit. Kompas, 2015). Ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun (Badan Pusat Statistik, 2015). Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet,

tersebar nya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer hingga *smartphone* (Theresia, 2012).

Salah satu perkembangan internet yang belakangan marak digemari adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam *game* juga terkandung *story* atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Febriana, 2012).

Kecanduan bermain game dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant & Kim, 2003). Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995).

Pecandu *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritasnya adalah remaja termasuk didalamnya ialah mahasiswa (Febriani, 2012). Hasil penelitian yang dilakukan Theresia (2012) mengenai kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik

mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia, dari total sampel sebanyak 106 orang, 72% diantaranya memenuhi indikator kecanduan *game online*. Hasil penelitian juga menunjukkan ada hubungan negatif yang bermakna antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan mahasiswa terhadap *game online*, maka semakin rendah prestasi akademiknya.

Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk mengakses *game online* kapanpun dan dimanapun. Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, dimana pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon (Shiraishi, 2010). Survei yang dilakukan oleh Comscore (2012) tentang penggunaan *smartphone*, menyatakan bahwa kegiatan yang paling sering dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hiburan adalah bermain *game*.

Perilaku kecanduan bermain *game online* yang tidak mengenal waktu peneliti dapati pada saat peneliti melakukan observasi di kampus Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Peneliti menyaksikan beberapa mahasiswa angkatan 2013 yang dengan asyiknya bermain *game online* menggunakan perangkat *smartphone* saat perkuliahan tengah berlangsung. Peneliti juga melakukan wawancara dengan mahasiswa Fakultas

Kedokteran Universitas Lampung angkatan 2013 berinisial D. Mahasiswa D terpaksa mengulang beberapa blok dikarenakan seringnya bermain *game online*. Sejak bermain *game online*, ia sering bolos kuliah. Menurutnya, bermain *game online* telah mengganggu konsentrasi dan waktu belajarnya serta menurunkan motivasinya untuk belajar.

Sementara itu, fakultas kedokteran menganut metode pembelajaran yang berbeda dengan fakultas lain yaitu metode pembelajaran ASCL (*Active Student Center Learning*) dengan salah satu pendekatannya yakni pendekatan PBL (*Problem Based Learning*) yang mengharuskan para mahasiswanya untuk lebih aktif dalam proses belajar, memiliki minat dan motivasi yang kuat dalam diri mereka sendiri kemudian berupaya untuk mencapai kompetensi yang diinginkan (Hadi, 2007). Lulusan dokter harus mampu membuat diagnosis klinik dan memberikan terapi demi menyelamatkan nyawa atau mencegah keparahan dan/atau kecacatan pada pasien (SKDI, 2012), artinya mahasiswa kedokteran harus menguasai aspek akademiknya mengingat nanti mereka akan terjun ke masyarakat sebagai pelayan kesehatan berhubungan langsung dengan nyawa seseorang.

Disamping itu, dalam perkuliahan mahasiswa dituntut untuk berkompetisi secara adil dalam memperoleh prestasi akademik, yang dalam ini sebagai tolak ukurnya adalah indeks prestasi. Semakin baik penguasaan akademik mahasiswa maka prestasi yang diperoleh pun akan baik pula (Safitri, 2013). Namun, perilaku kecanduan *game online* yang dialami para mahasiswa dapat menyebabkan penurunan prestasi akademis mereka akibat

lamanya waktu bermain sehingga menyita waktu belajar mereka, bahkan sampai bolos kuliah (Liu & Kuo, 2007)

Fenomena tersebut sangat menarik, apakah benar terdapat hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap penurunan prestasi akademik. Hal ini menjadi penting untuk diketahui, terlebih hingga saat ini belum ada penelitian terkait hal tersebut di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Oleh karenanya penulis tertarik untuk mengajukan penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* pada *Smartphone* terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui persentase mahasiswa angkatan 2013 yang kecanduan bermain *game online* pada *smartphone*.
- b. Mengetahui nilai prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 yang tergolong kedalam pecandu *game online* pada *smartphone*.
- c. Mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti

Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan peneliti di bidang penelitian dan menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

### 1.4.2 Manfaat Bagi Mahasiswa Fakultas Kedokteran

Menambah pengetahuan tentang pengaruh kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik sehingga mahasiswa khususnya mahasiswa angkatan 2013 dapat mengantisipasinya dan mampu melakukan upaya-upaya untuk mencegahnya.

#### 1.4.3 Manfaat Bagi Institusi

Sebagai bahan referensi mengenai perilaku kecanduan bermain *game online* sebagai salah satu penyebab menurunnya prestasi akademik mahasiswa sehingga upaya pengawasan dapat ditingkatkan.

#### 1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *game online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Bermain**

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari kegiatan tersebut. Bermain dilakukan secara sukarela, tanpa adanya unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain dapat berfungsi sebagai media yang baik untuk belajar berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara (Wong *et al.*, 2008).

Definisi bermain mencakup segala usia baik muda maupun tua. Bermain untuk usia anak sekolah diartikan sebagai aktivitas yang didasari oleh dorongan rasa ingin menang. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain tergolong dalam kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi untuk memberikan kesegaran secara fisik dan psikis, sehingga terlepas dari rasa penat atau bosan serta untuk memperoleh semangat baru. Sedangkan bagi kaum dewasa pekerja, bermain merupakan suatu rekreasi yang dapat membantu mengurangi beban pikiran akibat kerja (Nakita, 2001).

Secara garis besar bermain terbagi kedalam dua kategori, yaitu aktif dan pasif (hiburan). Kesenangan yang diperoleh dalam bermain aktif ialah berasal dari apa yang dilakukan, contohnya adalah kesenangan yang

diperoleh saat berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Sedangkan dalam bermain pasif, kesenangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan orang lain. Sebagai contoh, anak yang menikmati temannya bermain, melihat hewan atau orang lain di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat bermain (Hurlock, 1997).

## 2.2 *Game Online*

### 2.2.1 Definisi *Game Online*

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams dan Rollings, 2010). *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

### 2.2.2 Genre *Game Online*

Menurut Adams (2010), genre-genre dari *game online* meliputi:

#### 1. *Action and Arcade Game*

Sebuah *action game* mengandalkan kemampuan fisik. Permainan ini membutuhkan kordinasi tangan dengan mata yang baik dan biasanya membutuhkan reaksi yang cepat. *Arcade game* adalah *action game* yang didesain dengan bentuk permainan mengumpulkan

koin atau uang. *Game* ini dirancang semakin sulit hingga pemain sulit untuk mendapatkan kemenangan.

## 2. *Strategy Game*

Sebuah permainan strategi memerlukan taktik dan sedikit logika. *Strategy game* menuntut pemain untuk berpikir, mempunyai rencana, dan strategi untuk menentukan langkah mereka untuk mencapai kemenangan.

## 3. *Role Playing Game (RPG)*

*Game* RPG memungkinkan pemain untuk berinteraksi ke dalam *game world* yang lebih luas dan memainkan banyak karakter dibandingkan *game* lain. Dalam *game* RPG, pemain bisa memainkan peran satu karakter yang bisa memiliki kekuatan dengan cara menyelesaikan misi dalam permainan dan memilih untuk mengembangkan kemampuan tertentu.

## 4. *Sport Game*

Sebuah permainan yang menyimulasikan olahraga nyata ke dalam bentuk *game* seperti pertandingan asli. Permainan ini juga memasukan fungsi manajemen seperti mengatur karakter pemain.

## 5. *Vehicle Simulation*

*Game* ini juga merupakan *game* simulasi yang menyimulasikan pemain mengendarai kendaraan seperti pesawat atau mobil. Unsur paling umum adalah rasa *verisimilitude*, yang artinya pemain mendapatkan sensasi merasakan bahwa simulasi yang dimainkan

itu benar-benar terjadi seperti menerbangkan pesawat atau mengemudi.

#### 6. *Construction and Simulaton Games (CMSs)*

Pada permainan CMSs ini, pemain tidak berusaha untuk bertarung atau mengalahkan musuh, melainkan membangun sesuatu yang ada dalam *game*. *Game* ini menawarkan tantangan konseptual dan ekonomi. Melalui *game* ini, pemain belajar membangun, mengatur, dan mengendalikan sesuatu.

#### 7. *Adventure Game*

Permainan ini memiliki cerita yang interaktif tentang karakter yang dimainkan. Pada *adventure game*, pemain memainkan satu karakter sebagai pemeran utama dan lebih kearah pengembangan cerita.

#### 8. *Puzzle Game*

Dalam *puzzle game*, hal yang paling dasar dilakukan pemain adalah menyelesaikan *puzzle*. *Puzzle game* mempunyai tantangan meliputi mengenali pola, melakukan pemikiran logis, atau memahami proses.

## 2.3 *Smartphone*

### 2.3.1 Definisi *Smartphone*

*Smartphone* saat ini sudah menjadi tren gaya hidup, fitur multimedia dan hiburan membuatnya menjadi *all in one device* (komunikasi, multimedia, dan hiburan) dalam bentuk kompak (Sharma *et al.*, 2012)

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas (Elcom, 2011). Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*). Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon (Diurna, 2013).

### 2.3.2 Karakteristik *Smartphone*

Menurut Sharma (2012), beberapa karakteristik yang umum terdapat pada *smartphone* yaitu:

#### 1. *Mobile Operating System (Mobile OS)*

*Mobile OS* yang sering digunakan pada *smartphone* adalah:

- a. Symbian OS
- b. iPhone OS
- c. Windows Mobile OS
- d. RIM Blackberry
- e. Linux
- f. Palm OS
- g. Android

## 2. *Open source*

## 3. *Web feature*

## 4. *Enhanced hardware*

Fitur *hardware* eksternal seperti layar sentuh lebar dan sensitif, *built-in keyboard*, resolusi kamera tinggi, sisi kamera depan untuk *video conferences*.

## 5. *Mobile PC*

Pada umumnya *smartphone* memiliki prosesor yang cukup tinggi. Selain itu, *smartphone* juga memiliki kapasitas memori yang besar didukung dengan RAM (*Random Access Memory*) yang cukup tinggi seperti sebuah PC.

## 6. *Technology support*

## 2.4 Kecanduan

### 2.4.1 Definisi Kecanduan

Kecanduan atau *addiction* merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan bermain *game* dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginannya untuk menggunakan sesuatu, sehingga dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu itu sendiri baik secara fisik maupun psikis (Badudu dan Zain, 2005).

Griffiths dalam Essau (2008) mendefinisikan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Adapun menurut Cooper, kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada hal yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya (Cooper, 2000).

Berdasarkan uraian diatas maka kecanduan dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasa ketergantungan terhadap suatu hal yang disenanginya pada berbagai kesempatan yang ada yang disebabkan karena kurangnya kontrol diri sehingga dapat menimbulkan perilaku yang kompulsif dan dapat menyebabkan dampak yang negatif.

#### 2.4.2 Jenis Kecanduan

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” ada dua jenis kecanduan, yaitu (Dodes *cit.* Yee, 2002):

##### a. *Physical addiction*

Yaitu jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain.

b. *Non-physical addiction*

Yaitu jenis keanduan yang tidak berhubungan dengan kedua hal di atas (alkohol dan kokain)

#### 2.4.3 Ciri-ciri Kecanduan

Carnes dalam Diclemente (2003) menyebutkan terdapat 10 ciri perilaku adiktif/ kecanduan, yaitu:

1. Pola perilaku yang tidak terkontrol.
2. Adanya konsekuensi-konsekuensi sebagai akibat dari perilaku.
3. Ketidakmampuan untuk mengubah perilaku.
4. Terjadinya *self-destructive* yang terus menerus.
5. Keinginan atau usaha terus menerus untuk meminimalisir perilaku.
6. Menggunakan perilaku sebagai *coping*.
7. Bertambahnya tingkat perilaku dikarenakan tingkat aktivitas dari perilaku selama ini sudah tidak memuaskan atau tidak cukup lagi.
8. Perubahan *mood*.
9. Banyaknya waktu yang digunakan untuk melakukan perilaku tersebut atau berusaha untuk menghilangkan.
10. Aktivitas bekerja, rekreasi, dan sosial yang penting menjadi terabaikan karena perilaku tersebut.

#### 2.4.4 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain atau *player* bermain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta

memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder* (Angela, 2013).

Terdapat 7 aspek/ kriteria kecanduan *game*, yakni *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* (Griffiths dan Davies, 2005).

- a. *Salience*, apabila bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- b. *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- c. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- d. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- e. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game* secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- f. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan

minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* (konflik intrapsikis).

- g. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

#### 2.4.5 Motivasi Bermain *Game Online*

Menurut Yee (2007) terdapat 10 komponen motivasi yang melatarbelakangi pemain *game online* hingga mereka menjadi kecanduan, yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

##### 1. *The Achievement Component*

- *Advancement*, didasari oleh pemain yang ingin memperoleh kekuasaan atau kekuatan di dunia maya, kemajuan yang cepat, dan status yang semakin meningkat.
- *Mechanics*, didasari oleh pemain yang memiliki ketertarikan untuk memahami aturan atau sistem yang mendasari supaya dapat mengoptimalkan kemampuan karakter yang dimainkan.
- *Competition*, berupa hasrat untuk menantang dan bersaing dengan pemain lain.

##### 2. *The Social Component*

- *Socializing*, yaitu memiliki ketertarikan untuk bercakap (*chatting*) dengan pemain lain.

- *Relationship*, berupa hasrat untuk menjalin hubungan dengan pemain lain.
- *Teamwork*, berupa kepuasan jika menjadi bagian dalam usaha kelompok.

### 3. *The Immersion Component*

- *Discovery*, berupa hasrat ingin mengetahui dan menemukan hal baru.
- *Role-playing*, berupa hasrat untuk menciptakan sebuah karakter dengan latar belakang tersendiri dan berinteraksi dengan pemain lain untuk membuat improvisasi cerita.
- *Costumization*, berupa ketertarikan untuk menyesuaikan tampilan karakter sesuai kemauan mereka sendiri.
- *Escapism*, menggunakan dunia maya untuk menghindari pikiran atau stress yang timbul akibat masalah di dunia nyata.

#### 2.4.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Young (2009) berpendapat bahwa secara umum, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yakni:

##### 1. *Gender* atau Jenis Kelamin

Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk *game* dibandingkan dengan perempuan (Imanuel, 2009). Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa laki-laki memiliki risiko lebih besar

kecanduan *game online* dibandingkan dengan perempuan (Razieh, 2012).

## 2. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada *game* sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.

## 3. Jenis *Game*

Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis *game* tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

## 2.5 Prestasi Akademik

### 2.5.1 Pengertian Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan, melainkan karena adanya proses belajar. Perwujudan dari hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan

keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar (Sobur, 2006). Prestasi akademik juga dapat diartikan sebagai istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal (Naam, 2009).

#### 2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Akademik

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai sudut pandang; dari subjek yang belajar, proses belajar, atau situasi belajar. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu faktor internal dan eksternal (TIMSS dalam BPPKPN, 2010).

a. Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat dalam diri subjek, adapun yang termasuk kedalam faktor internal adalah:

- 1) Faktor fisiologis, yaitu keadaan jasmani baik yang bersifat bawaan maupun yang bukan bersifat bawaan. Menurut Noehi kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemauan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan lain cara belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan (Djamarah, 2002).

2) Faktor psikologis, yaitu keadaan rohani atau psikis yang meliputi faktor-faktor intelegensi seperti:

- **Intelegensi**

Intelegensi seseorang mempengaruhi potensi orang tersebut untuk menyelesaikan pendidikannya dan potensi itu sesuai dengan tingkatan IQ yang dimilikinya, semakin tinggi IQ seseorang maka semakin baik pula potensinya (Ahmadi, 2004).

- **Bakat Khusus**

Bakat khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang tertentu. Bakat seseorang dapat meramalkan prestasi individu di masa mendatang (Gage *cit.* Kusumaatmaja, 2002).

Serta faktor-faktor non intelegensi seperti:

- **Minat**

Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang muncul dari dalam diri sendiri tanpa ada yang menyuruh (Septiarini, 2011). Minat terhadap sesuatu merupakan modal yang besar dalam mencapai ataupun memperoleh tujuan yang diinginkan. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah (Djamarah, 2002).

- Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Potter PA dan Perry AG, 2006). Setiap mahasiswa memiliki motivasinya masing-masing dalam belajar untuk memperoleh prestasi akademik.

- Sikap atau Kepribadian

Pribadi yang seimbang dapat menciptakan kesehatan mental dan ketenangan emosi yang dapat mendorong keberhasilan dalam belajar dan memperoleh prestasi (Ahmadi, 2004). Tiap-tiap orang mempunyai sikap kepribadiannya masing-masing yang berbeda dengan orang lain. Ada yang memiliki sikap keras hati, tekun, dan ada pula yang sebaliknya. Sikap kepribadian tersebut dapat mempengaruhi sampai manakah prestasi yang dapat dicapai orang tersebut (Purwanto, 2004).

b. Faktor eksternal, yaitu semua faktor yang ada diluar subjek, diantaranya adalah:

- 1) Faktor sosial, meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah (Purwanto, 2004).
- 2) Faktor ekonomi, meliputi penghasilan atau pendapatan yang diterima untuk menunjang kebutuhan sehari-hari.

- 3) Faktor budaya, meliputi adat istiadat, kesenian, dan sebagainya.
- 4) Faktor lingkungan fisik.
- 5) Faktor spiritual.

### 2.5.3 Prestasi Akademik di Perguruan Tinggi

Hasil penilaian capaian pembelajaran pada akhir program studi dinyatakan dengan indeks prestasi kumulatif (IPK) yang dihitung dengan cara menjumlahkan perkalian antara nilai huruf setiap mata kuliah yang ditempuh dan SKS mata kuliah bersangkutan dibagi dengan jumlah SKS mata kuliah yang diambil yang telah ditempuh (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Dalam buku Peraturan Akademik Universitas Lampung, disebutkan pada pasal 20 tentang indeks prestasi bahwa (1) Hasil belajar mahasiswa dinyatakan dalam bentuk indeks prestasi (IP) terdiri atas indeks prestasi semester (IPS) yang menunjukkan IP pada satu semester tertentu, indeks prestasi tahap (IT) yang menunjukkan IP pada tahapan tertentu, dan IPK yang menunjukkan IP pada akhir studi. (2) Indeks prestasi adalah jumlah hasil perkalian antara sks dan angka mutu setiap mata kuliah dibagi dengan jumlah seluruh sks yang telah diambil; baik lulus ataupun tidak lulus. (3) Indeks prestasi dinyatakan dengan penulisan dalam 3 digit dengan 2 desimal (Unila, 2012).

Dalam penilaian acuan patokan (PAP), konversi angka ke huruf mutu adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Konversi Nilai Akhir ke Huruf Mutu Program Sarjana/Profesi/Diploma (Universitas Lampung, 2012)**

| Nilai akhir<br>(0-100) | Huruf Mutu | Angka Mutu | Sistem Penilaian |
|------------------------|------------|------------|------------------|
| $\geq 76$              | A          | 4,0        | Lulus            |
| 71 - < 76              | B+         | 3,5        | Lulus            |
| 66 - < 71              | B          | 3,0        | Lulus            |
| 61 - < 66              | C+         | 2,5        | Lulus            |
| 56 - < 61              | C          | 2,0        | Lulus            |
| 50 - < 56              | D          | 1,0        | Lulus Bersyarat  |
| < 50                   | E          | 0,0        | Tidak Lulus      |

## 2.6 Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Prestasi Akademik

Kecanduan *game online* adalah suatu kondisi dimana pemain tidak dapat mengontrol diri dalam memainkan *game online* sehingga dapat memengaruhi prestasi belajar mereka khususnya mahasiswa. Pola perilaku akademis dapat dilihat melalui bagaimana mereka melalaikan kegiatan akademik sehingga berdampak pada hasil akhir berupa indeks prestasi kumulatif yang mereka miliki. Pemain yang kecanduan *game online* akan cenderung mengalami penurunan prestasi akademik. Rendahnya prestasi yang dimiliki mahasiswa pecandu *game online* disebabkan oleh penurunan minat dan motivasi dalam belajar (Greenfield, 1999). Selain itu bermain *game online* yang tidak mengenal waktu dapat menyita waktu untuk belajar, bahkan bolos kuliah (Liu dan Kuo, 2007).

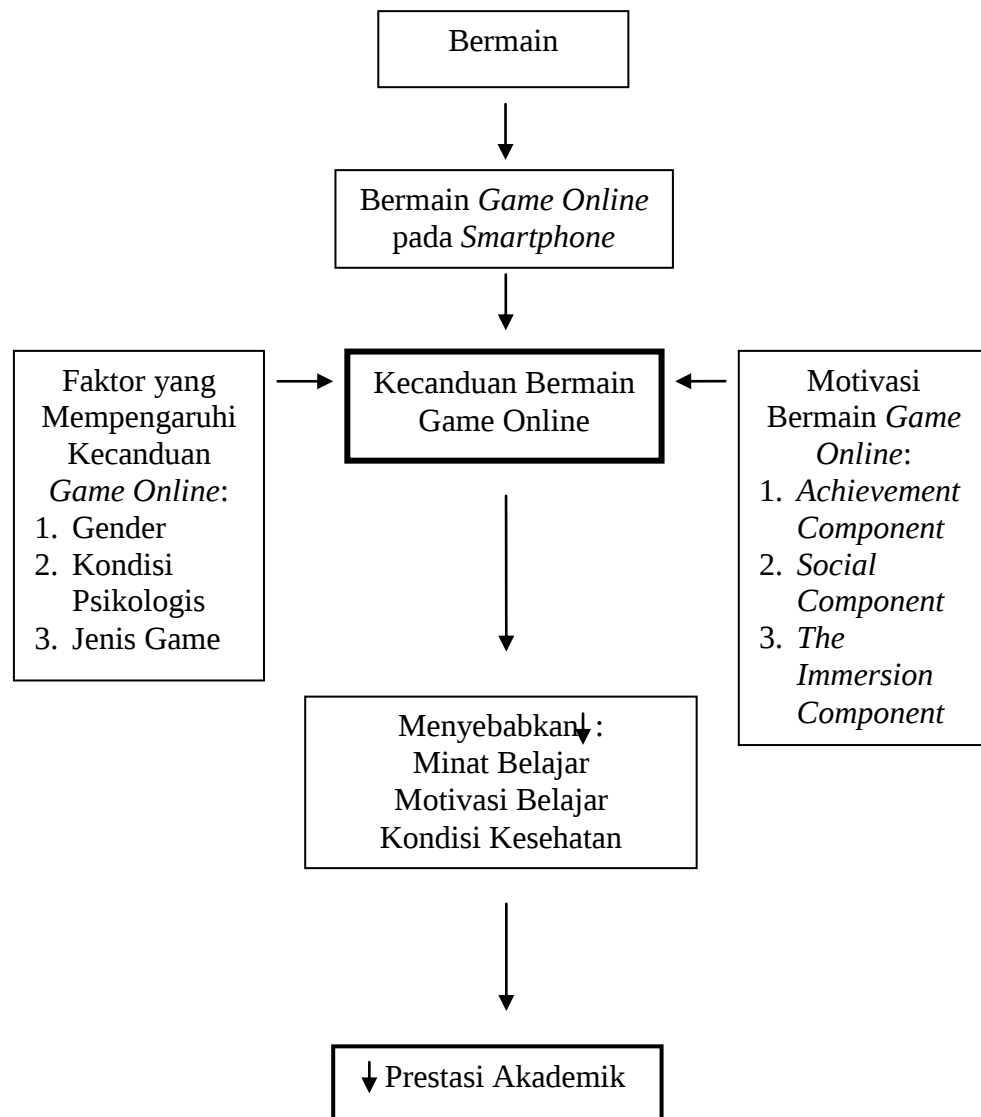
Pemain yang sudah kecanduan *game online* biasanya akan mengalami gangguan pola tidur. Pemain akan melewati batas yang seharusnya

dimanfaatkan untuk beristirahat. Waktu istirahat yang buruk akan menyebabkan kelelahan dan penurunan daya tahan tubuh. Hal ini dapat menyebabkan konsentrasi dalam belajar berkurang (Young 1999).

Achab S dan Nicolier M (2011) dalam penelitiannya mendapatkan bahwa kecanduan *game online* memiliki efek terhadap kesehatan psikis 3,23 kali lebih besar dan efek terhadap kesehatan fisik 14,09 kali lebih besar dibandingkan dengan yang bukan pecandu.

## 2.7 Kerangka Berfikir

### 2.7.1 Kerangka Teori



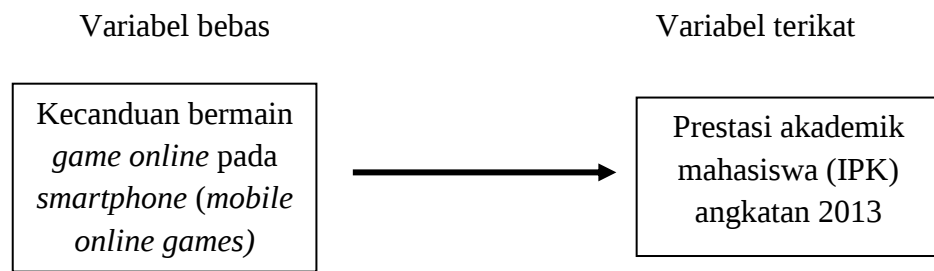
Keterangan:

  : Diteliti

  : Tidak diteliti

**Gambar 1. Kerangka teori peneitian (Lee, 2011; Young, 2009; Greenfield: 1999; Liu dan Kuo, 2007; Achab, 2011)**

### 2.7.2 Kerangka Konsep



**Gambar 2. Kerangka konsep penelitian**

## 2.8 Hipotesis

Ho : Terdapat korelasi yang kuat kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013.

Ha : Terdapat korelasi yang lemah kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-korelatif dengan pendekatan studi potong lintang (*cross sectional*) untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dan berlangsung mulai bulan Desember 2016 sampai Januari 2017.

### **3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.3.1 Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung yang pernah bermain *game online* pada *smartphone* dalam 6 bulan terakhir yakni sebanyak 91 mahasiswa.

### 3.3.2 Sampel Penelitian

Metode pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *total sampling*. Alasan mengambil *total sampling* karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, yakni sebanyak 91 mahasiswa.

## 3.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengambilan data primer dilakukan dengan memberikan kuesioner menggunakan aplikasi *google form* kepada responden. Kemudian responden diminta untuk mengisi kuesioner secara *online* setelah *inform consent* melalui media *chat* terlebih dahulu dilakukan. Oleh karena pengisian *form* kuesioner dilakukan secara *online*, peneliti mencantumkan kontak untuk bisa dihubungi apabila terdapat kendala dalam mengisi *form* kuesioner. Sedangkan data sekunder prestasi akademik didapatkan dari bagian akademik Fakultas Kedokteran Universitas Lampung berupa data Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa angkatan 2013.

## 3.5 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan kuesioner *Game Addiction Scale for Adolescents* sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh data primer. Kuesioner yang dibagikan merupakan alat ukur kecanduan terhadap *game* yang terdiri dari 21 pertanyaan hasil dari pengembangan 7 kriteria DSM

kecanduan *game* oleh Lemmens *et al.*, (2009) dengan jawaban dalam bentuk skala *Likert*: Tidak Pernah, Jarang, Terkadang, Sering, dan Sangat Sering. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor satu sampai dengan lima. Sedangkan data sekunder diambil dari indeks prestasi kumulatif responden yang didapat dari bagian akademik Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Uji validitas dan reliabilitas kuesioner dilakukan pada bulan Desember 2016 setelah kuesioner diterjemahkan terlebih dahulu oleh UPT Bahasa Universitas Lampung, terhadap 35 mahasiswa angkatan 2016 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung yang memenuhi kriteria sebagai responden. Hasil menunjukkan 21 dari 21 pertanyaan valid ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ), pada penelitian ini berdasarkan tabel *product moment*  $r_{tabel} = 0,344$  dengan nilai *Cronbach alpha* 0.910 dimana nilai *Cronbach alpha*  $\geq 0,6$  artinya reliabel. Kuesioner selanjutnya digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian setelah terlebih dahulu dilakukan perbaikan kalimat pada setiap bulir pertanyaan dengan masukan dari pembimbing.

### 3.6 Identifikasi Variabel

Variabel dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu:

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain *game online* pada *smartphone*.

## 2. Variabel Terikat

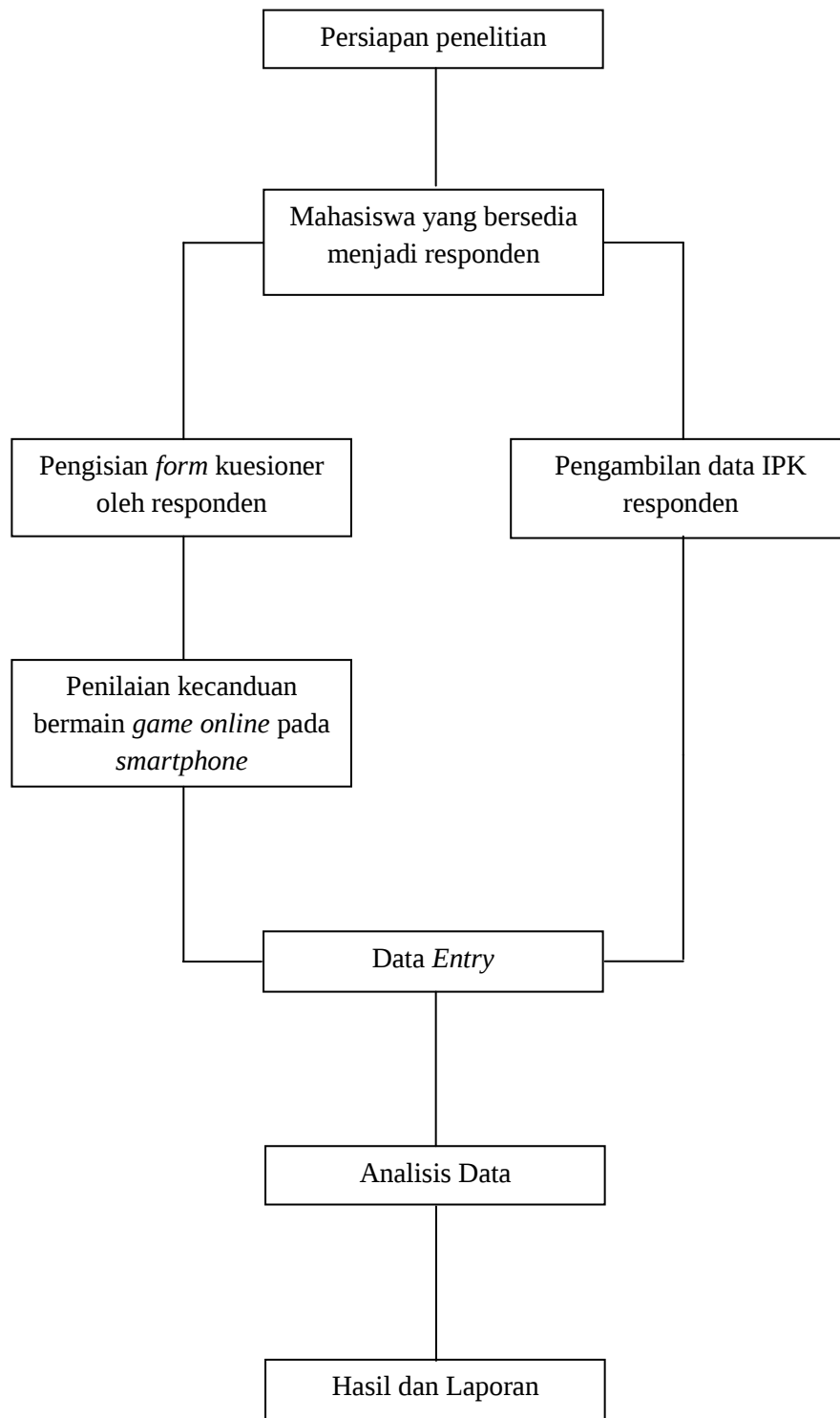
Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi akademik mahasiswa dalam bentuk indeks prestasi kumulatif mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

### 3.7 Definisi Operasional

**Tabel 2. Definisi operasional penelitian**

| Variabel                                                    | Definisi Operasional                                                                                      | Cara Ukur                                  | Alat Ukur                                                                                                                                                                              | Hasil Ukur                      | Skala    |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|----------|
| Kecanduan bermain <i>game online</i> pada <i>smartphone</i> | Skor kecanduan bermain <i>game online</i> pada <i>smartphone</i> yang didapat melalui penilaian kuesioner | Responden mengisi kuesioner                | Kuesioner <i>Game Addiction Scale for Adolescents</i> yang berisikan 21 item pertanyaan dengan jawaban dalam bentuk skala <i>Likert</i> yang telah diadaptasi kedalam bahasa Indonesia | Rentang skor dari 21 sampai 105 | Interval |
| Prestasi akademik                                           | Prestasi akademik yang dicapai mahasiswa 2013 selama masa studi                                           | Data diambil dari bidang akademik FK Unila | Data sekunder Indeks Prestasi Kumulatif                                                                                                                                                | Rentang IPK dari 0,00 – 4,00    | Rasio    |

### 3.8 Prosedur Penelitian



**Gambar 3. Prosedur penelitian**

### 3.9 Pengolahan dan Analisis Data

#### 3.9.1 Pengolahan Data

Data yang sudah dikumpulkan akan diolah menggunakan perangkat lunak pengolah statistik. Adapun data diolah dengan empat tahapan yaitu:

1. *Editing*

Merupakan proses pengecekan dan perbaikan kuesioner serta memastikan semua pertanyaan dalam kuesioner telah terjawab semua dengan jawaban yang konsisten dan relevan.

2. *Coding*

Merupakan proses mengubah data dari data berbentuk huruf atau kalimat menjadi data angka yang nantinya berguna dalam proses *data entry*.

3. *Data Entry* atau *Processing*

Merupakan proses pemasukan data *coding* kedalam program komputer.

4. *Cleaning*

Merupakan proses pengoreksian data sehingga tidak terdapat kesalahan atau ketidaklengkapan data.

#### 3.9.2 Analisis Data

Data yang sudah dikode, dimasukan secara lengkap ke dalam komputer, kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan *software* komputer. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dan bivariat.

1. Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk melihat gambaran distribusi frekuensi pada variabel independent dan dependent yang diteliti.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat adanya hubungan antara kedua variabel dan melihat kemaknaan antara variabel. Adapun uji statistik yang digunakan adalah uji korelasi *Pearson* dengan alternatif uji korelasi *Spearman* karena kedua variabel ialah numerik.

### 3.10 Etika Penelitian

Etika dalam penelitian ini dinyatakan dengan *ethical clearance* yang dikeluarkan oleh Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dengan nomor 207/UN26.8/DL/2017. Penelitian ini akan menggunakan manusia sebagai sumber informasi/ subjek penelitian, untuk itu diperlukan *informed consent* dari mahasiswa yang dijadikan responden.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Simpulan dalam penelitian ini adalah:

1. Sebanyak 47,17% mahasiswa angkatan 2013 terindikasi kecanduan bermain *game online* pada *smartphone*.
2. Prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung yang bermain *game online* termasuk kategori memuaskan.
3. Terdapat korelasi negatif lemah kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

#### **5.2 Saran**

Untuk penelitian selanjutnya:

1. Pada penelitian selanjutnya terkait hal yang sama dalam pengambilan populasi dan sampel sebaiknya dari keseluruhan angkatan aktif agar bisa mewakili satu fakultas secara keseluruhan.
2. Pada penelitian selanjutnya dalam pengambilan sampel sebaiknya menggunakan perbandingan yang seimbang antara laki-laki dan

perempuan untuk bisa mengidentifikasi perbedaan kecanduan dan prestasi akademik antara laki-laki dan perempuan.

3. Pada penelitian selanjutnya, lebih baik jika peneliti dapat melakukan metode wawancara disamping memberikan kuesioner untuk bisa mendapatkan gambaran yang komprehensif terkait hal yang sama.

Untuk institusi:

1. Untuk institusi dalam hal ini pihak Fakultas Kedokteran Universitas Lampung agar bisa mengembangkan penelitian ini.
2. Meningkatkan pengawasan terhadap mahasiswa yang menggunakan *smartphone* terutama ketika jam perkuliahan berlangsung
3. Memberikan perhatian lebih kepada mahasiswa yang kecanduan terhadap *game online* agar bisa mempertahankan prestasi akademiknya.

Untuk mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung:

1. Membatasi aktivitas bermain *game online* pada *smartphone* sehingga tidak sampai melupakan aktivitas penting atau kewajibannya.
2. Melakukan manajemen waktu sebaik mungkin untuk bisa membatasi waktu penggunaan *game online* sehingga perilaku kecanduan dapat dicegah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achab S, Nicolier M. 2011. Massively multiplayer online Role-Playing Games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. BMC Psychiatry 2011, 11: 144. Available from <http://www.biomedcentral.com/content/pdf/1471-244X-11-144.pdf>
- Adams E & Rollings A. 2010. Fundamentals of game design, 2<sup>nd</sup> ed. Barkeley, CA: New Riders.
- Ahmadi A, Widodo S. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ambiyak, Irsyad M. 2011. Efektivitas Permainan Konstruktif Keping Padu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa TK A RA Al-Kahfi Desa Pilang Kec. Wonoayu Kab. Sidoarjo [skripsi-dipublikasikan]. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Jurnal: eJurnal Ilmu Komunikasi, 1 (2), hlm. 534.
- Badudu JS, Sultan MZ. 2005. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Chen CY, Chang SL. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. Asian Journal of Health and Information Sciences, Volume 3, Nomor 1-4. Taiwan.
- Cooper A. 2000. Seks maya: The Dark Side Of The Force: A Special Issue of The Journal Sexual Addiction & Compulsivity. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Dahlan SM. 2011. Statistik untuk kedokteran dan kesehatan. Edisi ke-5. Jakarta: Salemba Medika

- Daruyani S, Wilandari Y, Yasin H. 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Mahasiswa FSM Universitas Diponegoro [Prosiding Seminar Nasional Statistika]. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Diclemente CC. 2003. Addiction and Change. New York: Guilford Publication.
- Diurna A. 2013. Journal “Acta Diurna”. Vol.I. No.I. Th. 2013. , (I), pp.1–24.
- Djamarah, Bahri S. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elcom. 2011. Google Android. Jakarta: Andi Publisher.
- Essau CA. 2008. Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment. New York: Elsevier Inc.
- Fadlilah M. 2015. Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Tahun Ke-4 Pada Blok Emergency Fakultas Kedokteran Universitas Lampung [skripsi-dipublikasikan]. Bandarlampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
- Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. 2014 a. Keputusan Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Lampung tentang Keanggotaan LK FK UNILA Tahun 2014/2015. Bandarlampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
- Febriana S, Widyastuti. 2012. Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online [skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Grant JE, Kim SW, Potenza MN. 2003. Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 85-109.
- Greenfield D. 1999. Virtual Addiction. Washington DC: New Herbringer.
- Griffiths M. 1995. Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths MD, Davies MNO. 2005. Videogame addiction: Does it exist? *Handbook of computer game studies* (pp. 359-368). Boston: MIT Press.
- Hadi R. 2007. Dari Teacher-Centered Learning ke Student-Centered Learning: Perubahan Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Insania*, Vol.12, No. 3. hal. 408-419.

Hurlock BE. 1997. Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.

Hurlock BE. 2007. Perkembangan Anak, Jilid 1. Jakarta: Erlangga.

Imanuel N. 2009. Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online [skripsi-dipublikasikan]. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Ip B, Jacobs G, Watkins A .2008. Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology* 24(4), 355-373.

Konsil Kedokteran Indonesia. 2012. Standar Kompetensi Dokter Indonesia. Jakarta: Konsil Kedokteran Indonesia.

Kusumaatmaja A. 2002. Hubungan Kemandirian Dengan Prestasi Akademik Remaja Bungsu Di Perguruan Tinggi [skripsi-dipublikasikan]. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Lee, Eun J. 2011. A Case Study of Internet Game Addiction. *Journal of Addiction Nursing*, 22,208-213.

Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent. Netherlands: The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR).

Liu C, Kuo F. 2007. A Study of Internet Addiction through the Lens of the Interpersonal Theory. *Cyberpsychology & Behavior*, 10 (6) : 799-804. Tersedia di <http://www.encognitive.com/files/A%20Study%20of%20Internet%20Addiction%20through%20the%20Lens%20of%20the%20Interpersonal%20Theory.pdf> [Diakses pada 10 September 2016].

Mahzumah. 2004. Hubungan Antara Rasa Malu Dengan Motivasi Berkompetisi Dalam Belajar (Skripsi). Surakarta: Fakultas Psikologi UMS.

Miftahul H. 2011. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Muhid A. 2010. Analisis Statistik SPSS for Windows. Surabaya: LEMLIT IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Naam S. 2009. Hubungan Konsep Diri Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa S1 Keperawatan Semester III kelas Ekstensi PSIK FK USU Medan [Skripsi]. Medan: Universitas Sumatera Utara.

- Nakita. 2001. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati.
- Nurhayati S. 2005. *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No. 1, 2005.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 49 Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
- Potter PA, Perry AG. 2006. *Fundamental Keperawatan, Konsep, Proses dan Praktik*, edisi 4 (ed-4), volume 2, Jakarta : EGC.
- Purwanto MN, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramadhani A. 2013. *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)*. Samarinda: e-journal Ilkom Universitas Mulawarman.
- Razieh J. 2012. *The Relationship Between Internet Addiction And Anxiety In The Universities Students*. *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Bussiness*, 4 (1): 942-949. Tersedia di <http://journal-archieves18.webs.com/942-949.pdf> [Diakses pada 28 Mei 2016]
- Rohan. 2009. *Game Station Indonesia's Best Selling Game Magazine*. Jakarta: Open Beta.
- Safitri, F. 2013. *Pengaruh Motivasi dan Dukungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Tingkat II Prodi D-III Kebidanan Stikes U'budiyah Aceh*. Stikes U'budiyah Banda Aceh.
- Saputra W. 2015. *Motif Pengguna Internet Bermain Game Online di Warnet Infinity Kota Samarinda*. Samarinda: e-journal Ilkom Universitas Mulawarman.
- Sastroasmoro S & Ismael S. 2002. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Edisi ke-2. Jakarta: CV Agung Seto.
- Septiarini N. 2011. *Hubungan Tipe Kepribadian Dengan Indeks Prestasi Pada Mahasiswa Program A Di Fakultas Keperawatan Universitas Sumatera Utara [skripsi-dipublikasikan]*. Medan: Fakultas Kedokteran Univeritas Sumatera Utara.

- Sharma S, Singgih P, Sharma R & Mahajan A. 2012. Age Base User Interface in Mobile Operating System. *Behavior & Information Technology*, 19(5), 367-377
- Shiraishi Y, Ishikawa D, Sano S, Sakurai K. 2010. *Smartphone Trend and Evolution in Japan*. Tokyo: Mobile Computing Promotion Consortium.
- Sobur A. 2006. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Soetjipto. 2007. Artikel Pratiwi: Perilaku Adiksi Game Online.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suveraniam GN. 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kota Medan (Skripsi Dipublikasikan)*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Syah M. 2002. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Theresia L. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia [skripsi-dipublikasikan]*. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.
- Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS). 2007. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Siswa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Unila. 2012. *Peraturan Akademik Dan Tata Pergaulan Warga Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Penerbit Universitas Lampung.
- Unila. 2016. *Peraturan Akademik Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Penerbit Universitas Lampung.
- Universitas Lampung. 2012. *Peraturan Rektor Universitas Lampung No. 358/Un26/ Dt/ 2012 Tentang Peraturan Akademik Rektor Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Wan CS & Chou WH. 2006. Why are adolescent addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behaviour*, vol. 9, 6, 762-766.

- Weinstein, AM. (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. doi: 10.3109/00952990.2010.491879.
- Witherington HC, Burton WH, Bapemsi. 1986. *Teknik-teknik Belajar Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Wong DL. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik, Volume I, Edisi 6*. Jakarta: EGC.
- Yee N. 2002. Ariadne: Understanding MMORPG Addiction. [Artikel Online] [diunduh 23 mei 2016]. Tersedia di <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.
- Yee N. 2007. Motivations Of Play In Online Games. *Journal of Cyber Psychology and Behaviour*, 9: 772-775. Tersedia di <http://online.liebertpub.com/doi/pdfplus/10.1089/cpb.2006.9.772> [Diakses pada 28 Mei 2016]
- Young KS. 1999. Internet addiction : Symptoms, evaluation, and treatment. Tersedia di <http://www.netaddiction.com/articles/symptoms.pdf>. [Diakses pada 16 September 2016]
- Young K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37: 355-372. Available from [http://www.netaddiction.com/articles/Online\\_Gaming\\_Addiction.pdf](http://www.netaddiction.com/articles/Online_Gaming_Addiction.pdf). [Diakses pada 29 Mei 2016]