# PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS V SDN 101779 PERCUT

Yurika Wihelmina[1], Eva Betty Simanjuntak[2], Laurensia Masri Perangin Angin[3], Edizal Hatmi[4], Natalia Silalahi[5]
PGSD FIP Universitas Negeri Medan
[1]yurikawihelmina@gmail.com

## *ABSTRACT*

*This study aims to determine the effect of online game addiction on the reading ability of fifth-grade students at SDN 101779 Percut. The research used a descriptive quantitative approach with a survey method. The sample consisted of 36 students from classes V-A and V-B. Data were collected through an online game addiction questionnaire and a reading ability observation test. The instruments were tested for validity and reliability, and the data were analyzed using normality test, linearity test, simple linear regression, Product Moment correlation, coefficient of determination, and hypothesis testing with IBM SPSS Statistics 32. The results showed that students' online game addiction tended to be high, with 20 students or 55.55% classified in the high and very high categories. Meanwhile, students' reading ability tended to be low, with 15 students or 41.66% classified in the low and very low categories. The regression equation was Y = 97.989 - 0.638X with a significance value of < 0.001. The correlation coefficient was r = -0.846, indicating a very strong negative relationship. The coefficient of determination was 0.716, meaning that online game addiction contributed 71.6% to students' reading ability. Therefore, online game addiction has a negative and significant effect on students' reading ability.*

*Keywords:* online game addiction, reading ability, elementary school students

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kemampuan membaca siswa kelas V SDN 101779 Percut. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian berjumlah 36 siswa kelas V-A dan V-B. Data dikumpulkan melalui angket kecanduan game online dan tes observasi kemampuan membaca. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian data dianalisis melalui uji normalitas, uji linearitas, regresi linear sederhana, korelasi Product Moment, koefisien determinasi, dan uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS Statistics 32. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online siswa cenderung berada pada kategori tinggi, yaitu 20 siswa atau 55,55% berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Kemampuan membaca siswa cenderung rendah, yaitu 15 siswa atau 41,66% berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Hasil regresi memperoleh persamaan Y = 97,989 - 0,638X dengan nilai signifikansi < 0,001. Nilai korelasi r = -0,846 menunjukkan hubungan negatif sangat kuat.

Koefisien determinasi sebesar 0,716 menunjukkan bahwa kecanduan game online memberikan kontribusi sebesar 71,6% terhadap kemampuan membaca siswa. Dengan demikian, kecanduan game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kemampuan membaca siswa.

Kata Kunci: kecanduan game online, kemampuan membaca, siswa sekolah dasar

## A. Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf dan melafalkan kata, tetapi juga berhubungan dengan kemampuan memahami makna, menangkap isi bacaan, serta menyimpulkan informasi dari teks. Kemampuan ini menjadi fondasi bagi siswa untuk mempelajari berbagai mata pelajaran karena sebagian besar aktivitas belajar di sekolah menuntut pemahaman terhadap teks tertulis. Oleh karena itu, rendahnya kemampuan membaca perlu dipandang sebagai masalah akademik yang dapat menghambat perkembangan belajar siswa secara menyeluruh.

Kondisi literasi membaca siswa di Indonesia masih menjadi perhatian. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359. Selain itu, laporan mengenai learning poverty juga menunjukkan bahwa masih banyak anak usia sekolah dasar yang belum mahir memahami bacaan sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa persoalan kemampuan membaca tidak hanya terjadi pada tingkat individu, tetapi juga menjadi persoalan pendidikan yang perlu memperoleh perhatian melalui penelitian dan intervensi yang tepat. Kemampuan membaca yang rendah dapat berdampak pada pemahaman materi pelajaran, motivasi belajar, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Fenomena serupa ditemukan pada siswa kelas V SDN 101779 Percut. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, masih terdapat siswa yang belum mampu membaca dengan lancar. Sebagian siswa juga membaca secara terbata-bata, kurang tepat dalam melafalkan kata, belum memahami makna kata tertentu, serta

membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan bacaan. Pada saat yang sama, hampir seluruh siswa memiliki akses terhadap gawai di rumah dan terbiasa bermain game online. Beberapa siswa bahkan menghabiskan waktu bermain sekitar tiga sampai lima jam per hari. Keadaan tersebut menunjukkan adanya persoalan yang perlu dikaji, terutama mengenai kemungkinan keterkaitan antara kecanduan game online dan kemampuan membaca siswa.

Game online merupakan permainan digital berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain dalam ruang virtual. Aktivitas ini dapat menjadi hiburan, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat berkembang menjadi perilaku adiktif. Kecanduan game online ditandai oleh kesulitan mengendalikan dorongan bermain, munculnya perasaan tidak nyaman ketika tidak bermain, kebutuhan meningkatkan durasi bermain, serta timbulnya masalah sosial dan kesehatan. World Health Organization juga memasukkan gaming disorder dalam klasifikasi gangguan akibat perilaku adiktif. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku bermain yang tidak terkendali dapat menimbulkan gangguan fungsi, termasuk dalam kegiatan akademik siswa.

Hubungan antara kecanduan game online dan kemampuan membaca dapat dijelaskan melalui beberapa pendekatan. Teori pengalihan waktu menjelaskan bahwa semakin banyak waktu digunakan untuk bermain, semakin sedikit waktu yang tersedia untuk membaca dan belajar. Teori regulasi diri menekankan bahwa siswa yang belum mampu mengatur dorongan bermain akan lebih mudah mengabaikan kewajiban akademik. Sementara itu, pendekatan beban kognitif menjelaskan bahwa permainan yang intens dan penuh rangsangan visual dapat menyita perhatian serta membuat siswa lebih cepat lelah secara mental. Kondisi tersebut dapat mengganggu konsentrasi yang dibutuhkan dalam membaca teks panjang.

Kemampuan membaca dalam penelitian ini diukur melalui empat indikator, yaitu kelancaran dan ketepatan membaca, pemahaman makna kata, pemahaman isi bacaan, serta kemampuan menyimpulkan isi bacaan. Keempat indikator tersebut menggambarkan bahwa membaca

merupakan proses yang bertahap dan kompleks. Siswa tidak cukup hanya mampu melafalkan kata, tetapi juga harus memahami kosakata, menangkap gagasan utama, dan mengolah informasi menjadi simpulan. Di sisi lain, kecanduan game online diukur melalui indikator compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal and health-related problems sebagaimana dikembangkan oleh Chen dan Chang (2008).

Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pengaruh game online terhadap motivasi belajar, hasil belajar, dan prestasi akademik. Namun, kajian yang secara khusus menghubungkan kecanduan game online dengan kemampuan membaca siswa sekolah dasar masih terbatas. Padahal, kemampuan membaca merupakan aspek yang sangat mendasar dalam proses pendidikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kemampuan membaca siswa kelas V SDN 101779 Percut.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa skor numerik yang dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan game online, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan membaca siswa. Penelitian dilaksanakan di SDN 101779 Percut, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 101779 Percut yang terdiri atas kelas V-A sebanyak 19 siswa dan kelas V-B sebanyak 17 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh karena seluruh populasi yang berjumlah 36 siswa dijadikan sampel penelitian. Pemilihan sampel ini juga mempertimbangkan karakteristik responden, yaitu siswa berusia 10-12 tahun, memainkan game online, dan memiliki kebiasaan bermain game online lebih dari dua jam setiap hari.

Instrumen penelitian terdiri atas angket kecanduan game online dan tes observasi kemampuan membaca. Angket kecanduan game online disusun berdasarkan empat indikator, yaitu compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal and health-related problems. Setelah uji validitas terhadap 30 butir pernyataan, diperoleh 26 butir valid. Reliabilitas angket memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,996, sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel. Tes observasi kemampuan membaca disusun berdasarkan indikator kelancaran dan ketepatan membaca, pemahaman makna kata, pemahaman isi bacaan, serta kemampuan menyimpulkan isi bacaan. Dari 30 butir pengamatan, diperoleh 20 butir valid dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,997.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa dan pelaksanaan tes observasi membaca secara langsung. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas, analisis regresi linear sederhana, korelasi Product Moment, koefisien determinasi, dan uji hipotesis dengan bantuan IBM SPSS Statistics 32. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data residual, uji linearitas digunakan untuk memastikan pola hubungan antara variabel, sedangkan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh kecanduan game online terhadap kemampuan membaca siswa.

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online siswa kelas V SDN 101779 Percut cenderung berada pada kategori tinggi. Data kategori kecanduan game online diperoleh dari 26 butir angket yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Distribusi kategori kecanduan game online dapat dilihat pada Tabel 1 :

**Tabel 1 Kategori Kecanduan Game Online Siswa Kelas V SDN 101779 Percut**

| Kategori | f | % |
|---|---|---|
| Sangat rendah | 5 | 13,88 |
| Rendah | 2 | 5,55 |
| Sedang | 9 | 25,00 |
| Tinggi | 7 | 19,44 |

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 13 siswa atau 36,11% berada pada kategori sangat tinggi dan 7 siswa atau 19,44% berada pada kategori tinggi. Jika kedua kategori tersebut digabungkan, terdapat 20 siswa atau 55,55% yang memiliki kecenderungan

kecanduan game online pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online telah menjadi aktivitas yang cukup dominan dalam kehidupan sebagian siswa. Game online tidak lagi sekadar menjadi hiburan, tetapi berpotensi memengaruhi pengelolaan waktu, konsentrasi, serta kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan akademik.

Analisis indikator kecanduan game online menunjukkan bahwa indikator withdrawal memperoleh persentase tertinggi, yaitu 71%. Indikator compulsion memperoleh persentase 69%, tolerance 68%, dan interpersonal and health-related problems 67%. Tingginya indikator withdrawal menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung mengalami perasaan tidak nyaman, gelisah, atau sulit berkonsentrasi ketika tidak dapat bermain game online. Gejala ini penting diperhatikan karena dapat mengganggu kesiapan siswa dalam membaca, terutama ketika kegiatan membaca menuntut fokus, ketenangan, dan perhatian yang berkelanjutan.

Kemampuan membaca siswa juga dianalisis berdasarkan skor tes observasi. Tes ini menilai empat aspek utama, yaitu kelancaran dan ketepatan membaca, pemahaman makna kata, pemahaman isi bacaan, serta kemampuan menyimpulkan isi bacaan. Distribusi kategori kemampuan membaca siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2 Kategori Kemampuan Membaca Siswa Kelas V SDN 101779 Percut**

| Kategori | f | % |
|---|---|---|
| Sangat rendah | 3 | 8,33 |
| Rendah | 12 | 33,33 |
| Sedang | 8 | 22,22 |
| Tinggi | 4 | 11,11 |
| Sangat tinggi | 9 | 25,00 |

Berdasarkan Tabel 2, kemampuan membaca siswa belum merata dan cenderung berada pada kategori rendah. Sebanyak 12 siswa atau 33,33% berada pada kategori rendah dan 3 siswa atau 8,33% berada pada kategori sangat rendah. Jika digabungkan, terdapat 15 siswa atau 41,66% yang memiliki kemampuan membaca rendah dan sangat rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memerlukan penguatan dalam keterampilan membaca, terutama pada aspek pemahaman kosakata dan kemampuan menyimpulkan isi bacaan.

Analisis indikator kemampuan membaca memperlihatkan bahwa

indikator pemahaman isi bacaan memperoleh persentase tertinggi sebesar 79,16%. Sementara itu, pemahaman makna kata memperoleh persentase terendah sebesar 56,38%, diikuti kemampuan menyimpulkan isi bacaan sebesar 60,24%, dan kelancaran serta ketepatan membaca sebesar 61,52%. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa relatif mampu menemukan informasi yang tersurat dalam teks, tetapi masih mengalami kesulitan ketika harus memahami makna kata dan mengolah informasi menjadi simpulan. Padahal, kemampuan membaca yang baik tidak hanya ditentukan oleh kelancaran melafalkan teks, tetapi juga oleh kemampuan memahami dan menafsirkan isi bacaan.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi analisis. Uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov memperoleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,200 > 0,05, sehingga data residual berdistribusi normal. Uji linearitas memperoleh nilai Deviation from Linearity sebesar 0,276 > 0,05, sehingga hubungan antara kecanduan game online dan kemampuan membaca dapat dinyatakan linear. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, analisis regresi linear sederhana dapat digunakan untuk menguji pengaruh variabel kecanduan game online terhadap kemampuan membaca siswa.

**Tabel 3 Ringkasan Hasil Analisis Statistik**

| Analisis | Hasil |
|---|---|
| Regresi linear | Y = 97,989 - 0,638X |
| Sig. regresi | < 0,001 |
| Korelasi Product Moment | r = -0,846 |
| Koefisien determinasi | R Square = 0,716 (71,6%) |

Berdasarkan Tabel 3, persamaan regresi yang diperoleh adalah Y = 97,989 - 0,638X. Koefisien regresi sebesar -0,638 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor kecanduan game online diprediksi diikuti oleh penurunan skor kemampuan membaca sebesar 0,638 satuan. Arah koefisien yang negatif menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat berlawanan arah. Semakin tinggi kecenderungan kecanduan game online, semakin rendah kemampuan membaca siswa. Sebaliknya, semakin rendah kecenderungan kecanduan game online, semakin tinggi kecenderungan kemampuan membaca siswa.

Nilai signifikansi regresi kurang dari 0,001, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online

berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas V SDN 101779 Percut. Hasil korelasi Product Moment memperoleh nilai r = -0,846. Nilai tersebut berada pada kategori sangat kuat dengan arah negatif. Dengan demikian, kecanduan game online tidak hanya berhubungan dengan kemampuan membaca, tetapi hubungan yang terbentuk juga tergolong sangat kuat dalam sampel penelitian ini.

Nilai koefisien determinasi sebesar 0,716 menunjukkan bahwa kecanduan game online menjelaskan 71,6% variasi kemampuan membaca siswa. Sisanya sebesar 28,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, seperti minat membaca, kemampuan bahasa, kebiasaan belajar, metode pengajaran, dukungan orang tua, lingkungan literasi, dan ketersediaan bahan bacaan. Temuan ini memperlihatkan bahwa kecanduan game online menjadi faktor yang kuat dalam model penelitian, tetapi tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori pengalihan waktu. Waktu siswa bersifat terbatas, sehingga semakin lama waktu digunakan untuk bermain game online, semakin sedikit waktu yang tersedia untuk membaca dan belajar. Membaca merupakan keterampilan yang berkembang melalui latihan yang berulang. Jika kesempatan membaca berkurang karena sebagian besar waktu luang digunakan untuk bermain, siswa kehilangan kesempatan untuk melatih kelancaran membaca, memahami kosakata baru, dan mengolah informasi dari teks. Kondisi tersebut dapat menjelaskan mengapa siswa dengan skor kecanduan game online tinggi cenderung memiliki skor kemampuan membaca yang lebih rendah.

Hasil penelitian juga dapat dijelaskan melalui teori regulasi diri. Siswa yang mengalami kecanduan game online cenderung memiliki kesulitan mengontrol dorongan bermain dan mengatur prioritas aktivitas. Ketika permainan memberikan kepuasan instan melalui skor, level, kemenangan, atau interaksi dengan pemain lain, siswa lebih mudah memilih bermain dibandingkan membaca. Membaca membutuhkan kesabaran, konsentrasi, dan usaha kognitif yang

lebih besar. Oleh karena itu, rendahnya regulasi diri dapat menyebabkan siswa sulit membatasi aktivitas bermain dan kurang konsisten dalam melakukan kegiatan membaca.

Selain itu, pendekatan beban kognitif menunjukkan bahwa aktivitas game online yang intens dapat menyita perhatian dan memori kerja siswa. Permainan digital umumnya menghadirkan rangsangan visual, suara, dan respons cepat yang membuat siswa terbiasa dengan informasi singkat dan segera. Sementara itu, membaca teks membutuhkan proses yang lebih lambat dan mendalam. Siswa harus mengenali kata, memahami kalimat, menghubungkan informasi antarkalimat, dan menyimpulkan isi bacaan. Jika siswa terlalu sering terpapar aktivitas digital yang cepat, teks panjang dapat terasa kurang menarik dan lebih melelahkan.

Temuan bahwa pemahaman makna kata menjadi indikator terendah juga menunjukkan adanya masalah dalam penguasaan kosakata. Kosakata berkembang melalui interaksi yang berulang dengan bacaan. Jika waktu membaca tergantikan oleh aktivitas bermain game online, peluang siswa untuk menemukan dan memahami kata baru menjadi lebih terbatas. Rendahnya penguasaan makna kata kemudian memengaruhi pemahaman isi bacaan dan kemampuan menyimpulkan. Dengan demikian, pengaruh kecanduan game online terhadap kemampuan membaca tidak hanya terjadi melalui berkurangnya waktu belajar, tetapi juga melalui melemahnya kebiasaan literasi yang seharusnya dibangun secara konsisten.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kaman dan Bulut (2025), yang menemukan hubungan negatif antara kecanduan permainan digital dengan motivasi membaca dan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Temuan ini juga mendukung penelitian Winingsih (2021), Cantika (2023), serta Akbar dan Ahmad (2018), yang menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berkaitan dengan penurunan aspek akademik, baik motivasi belajar maupun prestasi belajar. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel terikat yang lebih spesifik, yaitu kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Berdasarkan pembahasan tersebut, kecanduan game online perlu mendapat perhatian dari sekolah dan keluarga. Pembatasan durasi bermain perlu disertai dengan penguatan kegiatan literasi, seperti membaca sebelum pembelajaran, membaca bersama di rumah, diskusi isi bacaan, dan latihan memahami kosakata. Guru juga perlu memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca, khususnya pada aspek pemahaman makna kata dan kemampuan menyimpulkan. Upaya peningkatan kemampuan membaca tidak cukup dilakukan dengan melarang game online, tetapi juga harus memberi alternatif kegiatan yang membangun kebiasaan membaca secara bertahap.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas V SDN 101779 Percut. Tingkat kecanduan game online siswa cenderung berada pada kategori tinggi, dengan 20 siswa atau 55,55% berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Kemampuan membaca siswa cenderung rendah, dengan 15 siswa atau 41,66% berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Hasil analisis regresi memperoleh persamaan Y = 97,989 - 0,638X dengan nilai signifikansi < 0,001. Hasil korelasi memperoleh nilai r = -0,846 yang menunjukkan hubungan negatif sangat kuat, sedangkan koefisien determinasi sebesar 0,716 menunjukkan bahwa kecanduan game online menjelaskan 71,6% variasi kemampuan membaca siswa.

Sekolah dan guru disarankan mengembangkan program literasi yang teratur dan terukur, terutama untuk menguatkan pemahaman makna kata dan kemampuan menyimpulkan isi bacaan. Orang tua perlu membatasi durasi bermain game online secara konsisten serta menyediakan kegiatan alternatif yang mendukung literasi di rumah. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan menambahkan variabel lain, seperti minat baca, motivasi belajar, pengawasan orang tua, kebiasaan belajar, dan lingkungan literasi keluarga.

## DAFTAR PUSTAKA

**Buku :**

American Psychiatric Association. (2022). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Washington, DC: American Psychiatric Association Publishing.

Dalman. (2014). Keterampilan membaca. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Rahim, F. (2018). Pengajaran membaca di sekolah dasar. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2019). Statistika untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2015). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.

Wolf, M. (2018). Reader, come home: The reading brain in a digital world. New York: HarperCollins.

**Jurnal :**

Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar. Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan, 8-11.

Azizah, M., & Muslikah, M. (2021). Hubungan antara manajemen waktu dan regulasi diri dengan kecanduan smartphone. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha, 12(1).

Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. Asian Journal of Health and Information Sciences, 3(1-4), 38-51.

Coyne, S. M., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., & Booth, M. (2020). Does time spent using social media impact mental health? An eight year longitudinal study. Computers in Human Behavior, 104, 106160.

Kaman, Ş., & Bulut, A. (2025). The relationship between digital game addiction, reading motivation and students' comprehension levels. e-Kafkas Journal of Educational Research, 12(2), 362-380.

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2024). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: The mediating roles of meaning in life and responsibility. International Journal of Mental Health and Addiction, 22(4), 2413-2437.

Winingsih, E., & Anwar, N. R. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa sekolah menengah pertama Negeri 5 Banjar di masa pandemi Covid-19. Jurnal BK Unesa, 12(1).

Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. American Journal of Family Therapy, 37(5), 355-372.