



Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang

Suci Aulya¹, Linda Fitria², Yuliawati Yunus³

^{1,2,3}Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: ¹sucia6852@gmail.com, ²linda.fitria81@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat kecanduan gim daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis komparasi. Populasi penelitian berjumlah orang yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel 118 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini mengkaji perbedaan tingkat kecanduan *gim* daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disusun menurut model Likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program statistik pada komputer SPSS 24.0 dan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil uji t-test diketahui bahwa nilai signifikansi *2-sided equal variances assumed* lebih kecil dari 0.05, yaitu $0.045 < 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikansi tingkat kecanduan gim daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Beberapa dampak positif seperti peningkatan keterampilan kognitif, perkembangan kreativitas, dan peluang bisnis dan industri dan dampak negatif seperti kecanduan masalah kesehatan mental, gangguan perilaku remaja, dan penyebaran informasi negatif dan kekerasan. Gejala-gejala dari siswa yang kecanduan gim daring yaitu lebih banyak menghabiskan waktu bermain gim daring, sering tertidur disekolah, sering melalaikan tugas, nilai sekolah yang mulai menurun dan lebih memilih bermain *gim* daring dibandingkan bermain dengan teman.

Kata Kunci: Kecanduan, *Gim Daring*.

Abstract

This study aims to determine the differences in the level of online game addiction between male and female students at SMA Negeri 6 Padang. The type of research used in this study is quantitative with a comparative type. The study population consisted of people registered in the 2024/2025 academic year, with a sample of 118 people taken using purposive sampling techniques. This study examines the differences in the Level of Online Game Addiction Between Male and Female Students at SMA Negeri 6 Padang. The instrument used for data collection in this study was a questionnaire compiled according to the Likert model. Data analysis was carried out using statistical programs on SPSS 24.0 and Microsoft Excel computers. Based on the results of the t-test, it is known that the significance value of 2-sided equal variances assumed is less than 0.05, which is $0.045 < 0.05$. So, it can be concluded that there is a no significant difference in the level of online game addiction between male and female students at SMA Negeri 6 Padang. Some positive impacts such as increased cognitive skills, development of creativity, and business and industry opportunities and negative impacts such as addiction to mental health problems, adolescent behavioral disorders, and the spread of negative information and violence. Symptoms of students who are addicted to online games are spending more time playing online games, often falling asleep at school, often neglecting assignments, school grades that are starting to decline and preferring to play online games rather than playing with friends.

Keywords: Addiction, Online Games.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai Game daring, Game daring sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, Game sangat berkembang berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan Game daring yang marak terjadi pada masa – masa sekarang ini. (Edrizal, F, 2018).

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya konteks tidak serius atau dengan tujuan refreking. Game daring adalah Game yang berbasis elektronik dan visual. Game daring dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya di iringi dengan rasa sakit kepala. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota besar, tetapi kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan Elektronik atau juga yang sering kita sebut dengan Game daring sudah menjamur dimana – mana (Tas’au, M. dkk, 2017).

Kecanduan Game daring pada siswa SMA menjadi isu yang semakin mendapatkan perhatian. Kecanduan tersebut dapat berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk prestasi akademik, kesehatan fisik dan mental, serta hubungan sosial. Penting untuk memahami bahwa kecanduan Game daring dapat memengaruhi siswa laki- laki dan perempuan secara berbeda. Fenomena Game daring yang sampai saat ini belum banyak dibahas di indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para siswa (Ramadhani, 2024).

Siswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan Game ini. Di tambah lagi siswa ini kebanyakan adalah urbanis dengan gejala muda dan jauh dari pengawasan keluarga. Memang siswa yang telah masuk masa remaja akhir ini akan mendapatkan kebebasan dalam menentukan sebagai aktifitas dalam kehidupan sehari – hari. Tentu saja banyak yang mendasari mengapa para siswa mau berlama – lama duduk depan komputer/ponsel, lebih menyukai menjalani kehidupan dunia maya mereka dari pada dunia nyata sendiri. Karena banyaknya waktu yang tersita untuk bermain Game mengakibatkan siswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya di kehidupan sehari – hari.

Game daring sendiri sebenarnya menimbulkan dampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain Game daring secara berlebihan dan dijadikan sebagai pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain Game daring.

Dampak dari kecanduan game daring sendiri menurut penelitian (Nisrinafatin, 2020) dapat menurunkan motivasi belajar siswa akibatnya siswa malas belajar sehingga melalaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat merusak fisik seperti mata dan juga saraf. Dampak lain yang disebabkan oleh bermain Game daring yaitu dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Terganggunya konsentrasi pada saat belajar dikarenakan siswa tidak semangat dalam belajar dan mengantuk akibat begadang semalaman hingga pagi untuk bermain game daring, selain itu fokus siswa pada saat belajar tidak lagi pada materi pelajaran melainkan pada Game daring (Febriani, 2021).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmawati (2021) mengungkapkan bahwa siswa laki – laki cenderung lebih tertarik pada Game yang berorientasi aksi dan pertempuran, sementara siswa perempuan cenderung lebih tertarik pada Game yang melibatkan interaksi sosial dan kreativitas. Hal ini dapat berkontribusi pada perbedaan tingkat kecanduan game daring antara siswa laki - laki dan perempuan di SMA.

Dengan memahami perbedaan ini, penting untuk mengembangkan strategi pencegahan dan intervensi yang tepat untuk mengatasi masalah kecanduan game daring pada siswa SMAN 6 Padang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan siswa Laki - laki dan perempuan yang kecanduan game daring pada siswa di SMA, dengan mempertimbangkan preferensi Game, faktor sosial, dan psikologis yang mempengaruhi kecanduan.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMAN 6 Padang terlihat bahwa siswa banyak yang kecanduan menggunakan game daring. Survey awal yang kecanduan game daring dilakukan kepada siswa, pada setiap siswa kelas F pada umumnya anak-anak yang kecanduan game daring aktif berjumlah kurang lebih 10 sampai 15 orang. Pada umumnya para siswa main Game daring pada saat jam istirahat dan bahkan tidak sedikit juga yang bermain Game daring ketika proses pembelajaran berlangsung. Para siswa bermain Game daring ketika jam istirahat tersebut dilokal, dikantin, bahkan saat belajar dan juga saat guru menjelaskan pembelajaran di depan kelas. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik meneliti tentang “ Perbedaan Tingkat Kecanduan Game daring antara Siswa Laki – laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang “.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode komparatif untuk membandingkan tingkat kecanduan Game daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMAN 6 Padang. Pendekatan kuantitatif mengumpulkan data dalam bentuk angka yang dianalisis menggunakan statistik, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018). Metode komparatif ini membantu menemukan perbedaan atau persamaan antara kelompok yang diteliti (Arikunto, 2021).

Penelitian dilakukan di SMAN 6 Padang, Sumatra Barat, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah 313 siswa kelas F di SMAN 6 Padang, dengan 283 siswa memiliki ponsel. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, yang memilih siswa yang menunjukkan ciri-ciri kecanduan Gim daring berupa berfikir tentang gim daring sepanjang hari, waktu bermain gim daring semakin meningkat dan merasa buruk jika tidak bermain gim daring. Total sampel adalah 118 siswa, terdiri dari 65 laki-laki dan 53 perempuan.

Data dikumpulkan menggunakan angket atau kuesioner. Instrumen ini diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Dari 30 item, 19 item dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen dinyatakan tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,883.

Data primer dikumpulkan melalui angket, sementara data sekunder diperoleh dari literatur terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Data dianalisis menggunakan Microsoft Excel dan SPSS versi 24.0, dengan uji-t digunakan untuk membandingkan tingkat kecanduan antara siswa laki-laki dan perempuan. Sebelum uji-t, dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan tingkat kecanduan Game daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMAN 6 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Perbedaan Tingkat Kecanduan Game daring Antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMAN 6 Padang.

Perhitungan statistik untuk Kecanduan Game daring dapat dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1. Statistik Kecanduan Game daring

No	Statistik	Y
1	Mean	54,87
2	Standar error	1,05
3	Median	54,50
4	Mode	50
5	Standard Deviation	11.38
6	Simple Variance	129,56
7	Kurtosis	89
8	Skewness	14
9	Range	45
10	Minimum	33
11	Maximum	78
12	Sum	6.475
13	Count	118

Sumber : Pengolahan Excel 2010

Pada tabel 1 yang terdapat diatas dapat dilihat variabel Kecanduan Game daring memiliki jumlah count 118, mean 54,87, median 54,50, mode 50, standard deviation 11.38, simple variance 129,56, kurtosis 89, skewess 14, Range 45, Minimum 33, Maximum 78, Sum 6.475.

Tabel 2. Tingkat kecanduan game online

Kategori					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	22	18,6	18,6	18,6
	sedang	86	72,9	72,9	91,5
	tinggi	10	8,5	8,5	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat secara keseluruhan tingkat katagori kecanduan game daring, untuk menentukan kategori hasil rata pencapaian kecanduan game daring berpedoman pada tabel 10, dengan melihat presentasi pengolahan data maka dapat ditentukan tingkat kategori.

Dapat disimpulkan bahwasanya katagori variabel kecanduan game daring (Y) memiliki jumlah katagori rendah sebesar 18,6%, kategori sedang 72,9%, dan kategori tinggi sebesar 8,5%. Jadi dapat disimpulkan terungkap sebesar keseluruhan kecanduan game daring berada dalam kategori sedang.

Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak dengan melihat apakah data berdistribusi $> 0,05$. Uji normalitas dalam penelitian ini yaitu nilai uji statistic dengan menggunakan bantuan SPSS 24.0 maka diperoleh hasil berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			kecanduan game online
N			118
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		54,87
	Std. Deviation		11,383
Most Extreme Differences	Absolute		0,081
	Positive		0,081
	Negative		-0,067
Test Statistic			0,081
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			0,055
Monte Carlo Sig. (2- tailed) ^d	Sig.		0,058
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0,052
		Upper Bound	0,064
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Sumber : Pengolahan SPSS 24

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansi $0,064 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi varians yang sama (homogen). Hasil uji homogenitas untuk variabel disiplin siswa dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Uji Homogenitas Data

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
LagY	Based on Mean	1,360	31	77	0,140
	Based on Median	0,655	31	77	0,905
	Based on Median and with adjusted df	0,655	31	39,573	0,886
	Based on trimmed mean	1,310	31	77	0,170

Sumber: Pengolahan Data SPSS 29

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,140 > 0,05$. jadi, dapat disimpulkan bahwa distribusi data sampel adalah homogen.

3. Uji Beda (Uji-t)

Uji t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Hasil uji t-test untuk variable kecanduan game daring siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Uji Beda (Uji-t)

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
kecanduan game online	Equal variances	8,970	0,003	-2,022	116	0,023	0,045	-4,039	1,997	-7,995	-0,083
	Equal variances not assumed			-1,962	93,283	0,026	0,053	-4,039	2,059	-8,128	0,050

Sumber : Pengolahan Data SPSS 24

Mengacu pada baris Equal Variances Assumed dapat diketahui sig. (2-sided) sebesar 0.045 dengan nilai t sebesar -2,022. Yang dimana harga p ($0,045 < 0,05$), uji t tersebut dapat dikatakan signifikan. Kemudian pengujian hipotesis dapat diterima apabila $H_0 t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_1 di tolak sebaliknya H_1 diterima $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dari hasil gambar 2 diketahui t_{hitung} sebesar -2,022 dan t_{tabel} dengan df 116 yaitu 0,1809 dengan demikian $t_{hitung} (-2,022) < t_{tabel} (0,1809)$. Jadi dapat dikatakan H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berbunyi tidak terdapat perbedaan tingkat kecanduan game daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan dengan bantuan program SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi 2-sided equal variances assumed lebih kecil dari 0.05, yaitu $0.045 < 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan game daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang.

Berdasarkan hasil analisa penelitian tentang uji beda antara disiplin siswa laki-laki dan perempuan, diperoleh hasil signifikansi 2-sided < 0.05 , yaitu $0.045 < 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan game daring antara siswa laki-laki dan perempuan. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima.

Penelitian ini didukung oleh As-Syifa, Sheryn Salsabila (2023) meneliti tentang “Kecanduan Game daring Ditinjau dari Jenis Kelamin Pada Siswa di SMA “. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan

signifikan antara kecanduan Game daring pada siswa Laki - laki dan perempuan siswa SMAN 8 Padang. Tingkat kecanduan Game daring pada siswa Laki - laki berada pada katagori tinggi (36%), tingginya tingkat kecanduan Game daring pada siswa laki-laki, sedangkan tingkat kecanduan Game daring siswa perempuan berada pada katagori sedang (30%), artinya beberapa siswa perempuan mengalami kecanduan Game daring.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara siswa laki-laki dan perempuan yang kecanduan game daring terhadap siswa didefenisikan sebagai suatu kecanduan ketika susah bermain game daring, bagi siswa yang sudah kecanduan ketika bermain game daring dan enggan untuk meninggalkan permainan game daring.

Kecanduan Game daring pada siswa SMA menjadi isu yang semakin mendapatkan perhatian. Kecanduan tersebut dapat berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk prestasi akademik, kesehatan fisik dan mental, serta hubungan sosial. Penting untuk memahami bahwa kecanduan Game daring dapat memengaruhi siswa laki-laki dan perempuan secara berbeda. Fenomena Game daring yang sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini hanya berfokus pada perbedaan tingkat kecanduan game online antara siswa laki-laki dan perempuan dengan jumlah populasi yang memiliki handphone 283 siswa dan jumlah sampel 118 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik proporsive sampling non Random. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif Komparasi. Maka berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan tingkat kecanduan gim daring antara siswa laki-laki dan perempuan.

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru BK sebagai pedoman untuk menyusun layanan terkait kecanduan gim daring, bekerja sama dengan wali kelas atau guru mata pelajaran. Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang tingkat kecanduan Game daring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih mendalam, dengan memperluas jumlah sampel dan cakupan wilayah penelitian, guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai masalah ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Jika perlu berterima kasih kepada pihak tertentu, misalnya sponsor pengabdian, hindari pernyataan terimakasih yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game daring*. Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 4(1), 38-39.
- Akhrimen. (2013). Statistik 1: Teori dan Aplikasi. STIE "KBP" Press.
- Arikunto, Suharsimi (2021). Dasar-dasar Fvaluasi pendidikan Fdisi 3. Jakarta: Bumi Askara.
- Arosyid, H. (2019). Pengaruh *Game daring* Dan Instragram Dalam Interaksi Sosial Mahasiswa Pgsd Ums. 1-13.
- Edrizal, F. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *Game daring* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game daring*) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 2(6), 1001-1008.
- Febriandari, Nauli, & Rahmalia, S. H. D. (2016). Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja. Jurnal Keperawatan Jiwa, 4(1), 50– 56.
- Febriani, N. (2021). Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu. 83-84. Jurnal Fdukasi Nonformal, 119-121.
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Novrialdy, F. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, 27(2), 148.
- Ondang, Gilbert Luis. 2020. "Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Filsop Unsrat". Vol. 13 No. 2. Jurnal Holistik SSN:1979-0481.
- Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. Jurnal Psikologi Udayana, 2(2):163-171.

- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. (2019). Dampak *Game Online* Terhadap Perubahan. Jpi: Jurnal Politikom Indonesia, 4, 102-103.
- Rahmawati, A. N. (2021). Gambaran kecanduan *Game Online* dilihat dari durasi lama bermain pada remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. In Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepala Masyarakat (SNPPKM) ISSN (Vol.2809,p. 2767).
- Ramadhani, S. N. (2024). *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT STRES PADA SISWA SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Ridwan, & Kuncoro, F. A (2011). Cara menggunakan dan Mamakai Path analysis (analisis jalur). Alfabeta.
- Rischa Pramudia Trisnani, S. Y. W. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Peer. Dialektika Masyarakat : Jurnal Sosiolog, 13(02), 1689–1699.
- Sheryn Salsabila As-Syifa. 2022. “Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Jenis Kelamin Pada Siswa di SMAN8 Padang”. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.
B1_5_SHERYN_SALSABILA_AS_SYIFA_18006136_1098_2023.pdf
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tas’au, M., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di Sd Bandulan 4 Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(3).