

201910040311400
Faisal Hanief Burhani
Prodi Ilmu Komunikasi

**PANDANGAN MAHASISWA TENTANG KETERKAITAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PROSES PENYELESAIAN TUGAS AKHIR**

(Studi Kasus pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah
Malang)



Disusun Oleh :

FAISAL HANIEF BURHANI

201910040311400

Dosen Pembimbing

Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

LEMBAR PENGESAHAN

**PANDANGAN MAHASISWA TENTANG KETERKAITAN BERMAIN GAME
ONLINE DENGAN PROSES PENYELESAIAN TUGAS AKHIR
(Studi Kasus pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas
Muhammadiyah Malang)**

Diajukan Oleh :

Faisal Hanief Burhani
201910040311400

Telah disetujui
Rabu, 20 Mei 2026

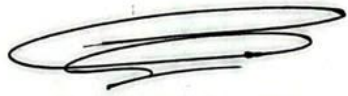
Pembimbing I


Dr. Joko Susilo, M.Si.

Wakil Dekan I


Dr. Joko Susilo, M.Si.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Novin Farid Styo Wibowo, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Faisal Hanief Burhani
201910040311400

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi
Rabu, 20 Mei 2026
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Sugeng Winarno, MA ()
2. Rahadi, S.Sos., M.Si ()
3. Dr. Joko Susilo, M.Si ()

Mengetahui
Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik




Dr. Joko Susilo, M.Si.

SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/IV/XXVI

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Faisal Hanief Burhani
No. Induk Mahasiswa	: 201910040311400
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Pandangan Mahasiswa Tentang Keterkaitan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2019)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 20 April 2026

Dosen Pembimbing

Dr. Joko Susilo, S.Sos, M.Si



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang Jawa Timur
P: +62 341 661 253 (Hunting)
F: +62 341 660 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulaimi No. 180 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 661 140 (Hunting)
F: +62 341 662 000

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No. 240 Malang Jawa Timur
P: +62 341 404 310 (Hunting)
F: +62 341 403 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Faisal Hanief Burhani
NIM : 201910040311400
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Sosial dan Politik
Judul Skripsi : Pandangan Mahasiswa Tentang Keterkaitan Bermain Game Online
Dengan Prestasi Belajar (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi
Universitas Muhammadiyah Malang)

Disetujui,
Pembimbing

Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Novin Farid Styowibowo, M.Si



Kampus I
Jl. Darmasari 1 Malang, Jawa Timur
Telp. +62 341 591 252 (Hunting)
F. +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Gedung Sate No 188 Malang, Jawa Timur
Telp. +62 341 551 140 (Hunting)
F. +62 341 587 080

Kampus III
Jl. Raya Tugu No 240 Malang, Jawa Timur
Telp. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 465 413
E. info@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Faisal Hanief Burhani

NIM : 201910040311400

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

PANDANGAN MAHASISWA TENTANG KETERKAITAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PRESTASI BELAJAR (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas
Muhammadiyah Malang Angkatan 2019)

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah
diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak
terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian
ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam
sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur
PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK
YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum
yang berlaku.

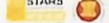
3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY
NON EKSklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Malang, 20 April 2026..



Faisal Hanief Burhani



Kampus I
Jl. Bawakung I Malang, Jawa Timur
P: +62 341 661 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Beredungan Sulaimi No 168 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 561 140 (Hunting)
F: +62 341 562 080

Kampus III
Jl. Raya Tuguas No 240 Malang Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 463 435
E: wabimater@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:

Pandangan Mahasiswa Tentang Keterkaitan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar
(Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Malang)

Oleh:

Nama : Faisal Hanief Burhani

NIM : 201910040311400

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 20 April 2026.

Pembimbing I/Promotor

Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si

NIP. 10397090342



Kampus I
Jl. Bundeung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 601 263 (Hunting)
F: +62 341 400 435

Kampus II
Jl. Bundeung Sudani No 180 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 601 140 (Hunting)
F: +62 341 502 000

Kampus III
Jl. Raya Tuguas No 240 Malang Jawa Timur
P: +62 341 464 310 (Hunting)
F: +62 341 400 435
E: webmaster@umm.ac.id

TANDA TERIMA PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Faisal Hanief Burhani

NIM : 201910090311400

Hasil Plagiasi : 17/4 18/4 20/4

BAB I	18			
BAB II	3			
BAB III	31	23	20	

BAB IV	11			
BAB V	1			
BAB VI				



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Malang, 20 April 2026
Ilmu Komunikasi Prodi,

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Faisal Hanief Burhani
2. NIM : 201910040311400
3. program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Penelitian : Pandangan Mahasiswa Tentang Keterkaitan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Malang)
6. Pembimbing : Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
25/03/23	Kelas bimbingan pertama seminar proposal	
07/07/24	Acc Judul Pandangan Mahasiswa Tentang Keterkaitan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Malang)	
11/12/23	Konsultasi Bab I, II, III	
17/07/25	Konsultasi Bab IV	
25/11/25	Konsultasi Bab V	
23/12/25	Acc untuk Seminar Hasil	
29/12/25	Seminar Hasil	

Malang, 10 Maret 2025

Dosen Pembimbing,

Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si



Kampus I
Jl. Dendang 1 Malang, Jawa Timur
P. 662 341 551 253 (Hunting)
F. 662 341 551 253

Kampus II
Jl. Dendang Sutami No 168 Malang, Jawa Timur
P. 662 341 551 140 (Hunting)
F. 662 341 551 140

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P. 662 341 464 319 (Hunting)
F. 662 341 464 319
E. 662 341 464 319

BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI

Pada hari Senin, 29 Desember 2025

Pukul 09.00

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh:

Nama Peneliti	Faisal Hanief Burhani
NIM	201910040311400
Konsentrasi Studi	Ilmu Komunikasi
Fakultas	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi	Pandangan Mahasiswa Tentang Keterkaitan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Malang)
Pembimbing	Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si
Dosen Penguji 1	Rahadi, M.Si

Seminar Hasil dilakukan secara daring (*Online*) melalui *platform* Zoom Meeting

Dihadiri oleh Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji 1 dan sejumlah 10 Mahasiswa
(Daftar Hadir terlampir). Penyajian Seminar Hasil dinyatakan LULUS / TIDAK LULUS

Malang, 10 Maret 2026

Dosen Pembimbing,

Dosen Penguji,

Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si

Rahadi, M.Si

Mengetahui,
Kaprod/Sekprodi Ilmu Komunikasi,

Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos, M.Si



Kampus I
Jl. Baweano 1 Malang Jawa Timur
Telp. 0422 341 1001, 1002, 1003

Kampus II
Jl. Bendungan Selatan No 100 Malang, Jawa Timur
Telp. 0422 341 1001, 1002, 1003

Kampus III
Jl. Raya Tuguas No 240 Malang Jawa Timur
Telp. 0422 341 1001, 1002, 1003
E-mail: info@umm.ac.id

LAMPIRAN AUDIENS SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL SKRIPSI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

No.	Nama	NIM	Program Studi
1	Angger Ryan Dhaka	201910040311401	Ilmu Komunikasi
2	Dimas Bhakti Purnomo	201910040311407	Ilmu Komunikasi
3	Muhammad Nopriyanto	201910040311171	Ilmu komunikasi
4	Muhammad Alief Hilman G	201910040311347	Ilmu Komunikasi
5	Iffan Kurniawan	201910040311371	Ilmu Komunikasi
6	Rijal Kurniawan	201910040311385	Ilmu komunikasi
7	Amelia Dianovita	201910040311248	Ilmu Komunikasi
8	Aura Viani	201910040311063	Ilmu Komunikasi
9	Niken Putri	201910040311070	Ilmu Komunikasi
10	Gemilang Boy Aprilian	202110040311288	Ilmu Komunikasi

Malang, 10 Maret 2026

Dosen Pembimbing,

Dr Joko Susilo, S.Sos, M.Si



Kampus I
Jl. Bundungan 1 Malang, Jawa Timur
P. 02 341 251 149 (tunting)
F. 02 341 000 000

Kampus II
Jl. Bundungan Bidadari No 188 Malang, Jawa Timur
P. 02 341 251 149 (tunting)
F. 02 341 000 000

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P. 02 341 464 319 (tunting)
F. 02 341 000 433
E. webmaster@uim.ac.id

ABSTRAK

ABSTRAK

Faisal Hanief Burhani, 201910040311400. Pandangan Mahasiswa Tentang Keterkaitan Bermain Game Online Dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Skripsi, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang. Bibliografi: 5 Buku, 8 Jurnal dan 5 sumber lainnya.

Kata kunci: Game Online, Proses Penyelesaian Tugas Akhir, Mahasiswa, Komunikasi, Intensitas Bermain

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong meningkatnya penggunaan internet sebagai sarana hiburan, salah satunya melalui game online. Fenomena ini banyak ditemukan di kalangan mahasiswa dan menimbulkan beragam pandangan terkait dampaknya terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Malang mengenai keterkaitan antara bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian dipilih secara purposive, yaitu mahasiswa aktif yang memiliki kebiasaan bermain game online.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandangan mahasiswa terhadap game online bersifat beragam.

Sebagian mahasiswa menilai game online dapat memberikan dampak positif seperti hiburan, pelepas stres, dan melatih konsentrasi serta strategi berpikir. Namun, pada intensitas bermain yang tinggi, game online cenderung berdampak negatif terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir, seperti menurunnya fokus akademik, munculnya perilaku prokrastinasi, serta kesulitan dalam mengatur waktu. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keterkaitan antara bermain game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir sangat bergantung pada kemampuan mahasiswa dalam mengontrol intensitas bermain dan mengelola waktu belajar secara efektif.

Malang, 24 Desember 2025
Peneliti



Faisal Hanief Burhani

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. Joko Susilo, S.Sos., M.Si

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat, berkah dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PANDANGAN MAHASISWA TENTANG KETERKAITAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PROSES PENYELESAIAN TUGAS AKHIR” sebagai syarat mendapatkan gelar Program Sarjana (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Pada penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan oleh berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih pada:

1. Bapak Joko Susilo, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu mengarahkan dan membimbing penulis dari awal penulisan hingga skripsi ini selesai
2. Seluruh jajaran Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu selama ini hingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
3. Kedua Orang Tua penulis, Ibu Hanum Habibah dan juga Bapak Fadholi yang selalu memberikan dukungan moral maupun spiritual serta doa kemudahan dan kelancaran hingga penulisan skripsi ini selesai
4. Kakak penulis yaitu Fathya Rahma Alfira, Tanjung Ardo, Nauval Fikri Fuady, dan Nur Afifah
5. Seluruh teman seperjuangan yang senantiasa mensupport penulis agar melanjutkan penulisan skripsi ini hingga selesai.
6. Tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri, karena telah bertahan dan berusaha untuk dapat menyelesaikan studi maupun penelitian ini dari awal hingga akhir.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI	vi
TANDA TERIMA PLAGIASI	vii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	viii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL	ix
LAMPIRAN AUDIENS SEMINAR HASIL	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori	10
2.2 Game Online	11
2.3 Proses Penyelesaian Tugas Akhir	19
2.4 Mahasiswa Tingkat Akhir	25
2.5 Pandangan Mahasiswa	28
2.6 Penelitian Terdahulu	35
2.7. Kerangka Pemikiran	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Jenis Penelitian	41

3.2 Metode Penelitian	42
3.3 Subjek Penelitian	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.5 Teknik Analisis Data	45
3.6 Profil Subjek Penelitian Penelitian	46
3.7 Pedoman Wawancara Penelitian	47
3.8 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Intensitas Bermain Game Online Mahasiswa	51
4.2 Motivasi dan Pengalaman Mahasiswa dalam Bermain Game Online	54
4.3 Pengelolaan Waktu Mahasiswa dalam Bermain Game Online.....	56
4.4 Pandangan Mahasiswa tentang Keterkaitan Game Online dengan proses penyelesaian tugas akhir	58
4.5 Analisis Temuan Penelitian Berdasarkan Teori.....	59
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Profil Subjek Penelitian Mahasiswa.....	46
3.2 Pedoman Wawancara Penelitian.....	47



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. D. (2023). *Dampak Game Online terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia.
- Andres, Y. A. (2025). *Bermain Mobile Legends pada Kemunduran Komunikasi Efektif Mahasiswa Universitas X Kota Padang*. Doctoral dissertation, Universitas Dharma Andalas.
- Assagaf, A. R., Tamtelahitu, C. L., & Rahawarin, H. (2021). Hubungan tingkat kecanduan bermain online game dengan tingkat astenopia pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon. *PAMERI Pattimura Medical Review*, 2(2), 145–160.
- Baihaqi, R. N. (2025). *Kecanduan Bermain Game Online pada Mahasiswa*. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). California: SAGE Publications.
- Fresdina, M., & Kuntari, S. (2023). Dampak penggunaan game online terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan sosiologi angkatan 2020. *EDU SOCIATA (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 6(1), 300–306.
- Ismail, K. A. (2016). *Fenomena permainan game online Defense of the Ancients (Dota 2) pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di Kota Malang*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Kusuma, P. S. (2023). Hubungan antara game online dengan prestasi akademik mahasiswa. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi dan Arsitektur*, 1(1), 18–21.
- Meiliani Aulia, A. N. G. G. U. N. (2025). *Hubungan kecanduan bermain game online terhadap fungsi kognitif pada mahasiswa UKM E-Sport Universitas Jambi*. Doctoral dissertation, Universitas Jambi.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). California: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Pratama, A. S. P. (2017). *Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Lampung: Universitas Lampung.
- Simanjuntak, N. T. P. (2022). *Pengaruh intensi bermain game online terhadap prestasi akademik siswa di SMA Gajah Mada Medan*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2020). Pengaruh game online PUBG terhadap indeks prestasi mahasiswa PTI FKIP Unisri. *Research Fair Unisri*, 4(1).

