

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE
PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH****Oktavia Puspita Dewi¹, Mulawarman², Anita Dewi Astuti³**^{1,2}Universitas Negeri Semarang³IKIP PGRI Wates

Email Korespondensi: oktaviapuspitadewi020@gmail.com

Info Artikel*Riwayat Artikel*

Diterima:

5 Mei 2026

Disetujui:

25 Mei 2026

Publikasi:

2 Juli 2026

DOI :

Abstrak

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang semakin sering terjadi pada remaja dan peserta didik seiring perkembangan teknologi digital. Kondisi ini berdampak negatif pada aspek akademik, psikologis, sosial, dan kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak kecanduan *game online* pada peserta didik berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan sumber data dari Google Scholar dan SAGE Publications. Pencarian literatur dilakukan menggunakan kata kunci "*Game Addiction*", "*Online Game Addiction*", "*Student*", "*Teenager*", dan "*Adolescent*", dengan proses seleksi mengikuti pedoman PRISMA. Dari 2.559 artikel yang ditemukan, 5 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berdampak signifikan pada aspek akademik, psikologis, sosial, dan kesehatan, yang meliputi penurunan motivasi dan prestasi belajar, gangguan konsentrasi, penurunan kecerdasan emosional, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan kualitas tidur. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan aktif keluarga, sekolah, dan layanan bimbingan dan konseling dalam pencegahan dan penanganan kecanduan *game online* pada peserta didik.

Kata Kunci: kecanduan *game online*, peserta didik, remaja, *systematic literature review*.

Abstract

Online game addiction is an increasingly common issue among adolescents and students alongside rapid digital development. This condition has negative impacts on academic, psychological, social, and health aspects. This study aims to identify and analyze the impacts of online game addiction on students based on existing published research. A *Systematic Literature Review* (SLR) was conducted using data from Google Scholar and SAGE Publications. The literature search used the keywords "*Game Addiction*," "*Online Game Addiction*," "*Student*," "*Teenager*," and "*Adolescent*." Article selection followed the Preferred Reporting Items for *Systematic reviews* and Meta-Analyses (PRISMA) guidelines. From 2,559 identified articles, 5 met the inclusion criteria and were analyzed. The results show that online game addiction significantly affects students across academic, psychological, social, and health domains, including decreased motivation and academic achievement, impaired concentration, reduced emotional intelligence, limited social interaction, and poor sleep quality. Therefore, active involvement of families, schools, and guidance and counseling services is essential in preventing and addressing online game addiction among students.

Keywords: online game addiction, students, adolescents, *systematic literature review*

PENDAHULUAN

Era globalisasi terus memaksa individu untuk terus berkembang menyesuaikan perkembangan zaman yang ada agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Terdapat berbagai segi kehidupan yang terpengaruh dengan kemajuan zaman. Diantaranya mulai tergantikan beberapa permainan tradisional dengan permainan modern yang jauh lebih menarik peminat dari semua kalangan yang sekarang dikenal dengan istilah *game online*. *Game online* merupakan permainan computer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui fasilitas internet (Burhan & Tsharir, 2005). Pada dasarnya *game online* ditujukan untuk mengatasi kepenatan atau kejenuhan dari lelahnya kegiatan sehari-hari, namun pada nyatanya hal tersebut dapat menimbulkan candu akibat dari intensitas bermain yang tinggi dan tentunya akan memberikan dampak pada suatu individu yang telah mengalami kecanduan. Diantaranya dampak yang di alami pada mahasiswa seolah tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani kegiatan sehari-hari yang berdampak menjadi sifat malas dan menunda-nunda kegiatan yang seharusnya bisalangsung dikerjakan dan selesai pada saat itu juga.

Beberapa tahun ini sedang maraknya bermunculan game yang berbasis online yang banyak diganrungi oleh kalangan remaja hingga kalangan dewasa, hal disebabkan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih, yang dapat berpengaruh besar terhadap semua kalangan dari lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan serta lembaga masyarakat khususnya pada aspek pendidikan yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik peserta didik. Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi internet, sehingga *game online* juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* yaitu game yang berbasis elektronik dan visual (A.rini, 2011). Menurut laporan Digital 2020 Global *Digital Overview* yang dirilis oleh Data Reportal sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain game setiap bulannya. Jadi, jumlah gamer di dunia saat mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69 persen) dari pengguna internet mengatakan bahwa mereka bermain game di mobile. Sementara 41 persen bermain game di laptop atau desktop.

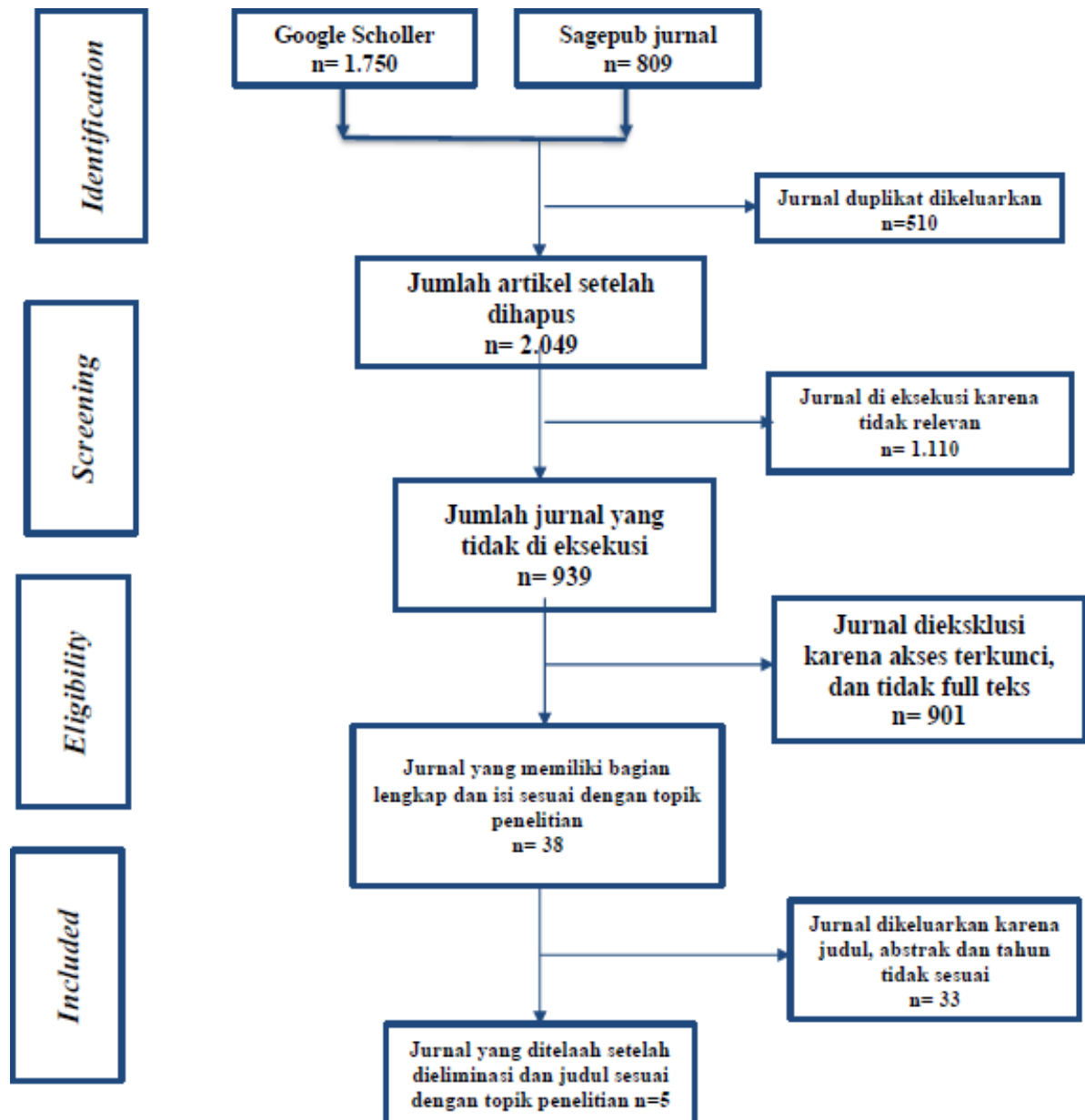
Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths, 2009). Remaja pada jenjang sekolah menengah biasanya berada pada usia 19-23 tahun yang mana pada usia tersebut termasuk pada fase dewasa awal yang merupakan proses transisi dari fase remaja menuju dewasa, transisi yang terjadi termasuk pada transisi fisik, transisi intelektual, serta transisi peran sosial (Santrock, 1999). dampaknya terhadap beberapa aspek kehidupan, antara lain kesehatan, psikologis, akademis, sosial, dan finansial. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang kecanduan *game online*. Namun dari banyaknya penelitian tersebut, masih sedikit sekali penelitian yang lebih fokus terhadap upaya pencegahan kecanduan *game online*.

METODE

Pencarian Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic review*, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian yang relevan secara sistematis dan terstruktur. Proses pencarian data dilakukan dengan menggunakan database dari Google Scholar dan SAGE Publications (Sage Pub) sebagai sumber utama literatur ilmiah. Pencarian artikel dilakukan dengan menggunakan kombinasi kata kunci, yaitu "*Game Addiction*" OR "*Game online Addiction*" AND "*Student*" OR "*Teenager*" OR "*Adolescent*". Kata kunci tersebut dipilih untuk memperoleh artikel yang relevan dengan

topik kecanduan *game online* pada remaja dan pelajar. Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel yang diterbitkan dalam rentang tahun 2012–2022, (2) menggunakan Bahasa Inggris, (3) merupakan penelitian asli (*original research*), (4) memiliki akses terbuka (*open access*) dan tersedia dalam bentuk *full text*, serta (5) artikel yang membahas secara spesifik mengenai dampak kecanduan *game online* pada siswa sekolah menengah dengan rentang usia 19–23 tahun. Sementara itu, kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah artikel yang membahas kecanduan *game online* yang disertai dengan komplikasi atau variabel lain yang tidak relevan dengan fokus penelitian. Proses seleksi dan penyaringan artikel dilakukan menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses*) untuk memastikan transparansi dan validitas dalam pemilihan literatur, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. PRISMA

Ekstraksi Data dan Pelaporan Temuan

Berdasarkan hasil pencarian literatur, diperoleh sebanyak 809 artikel dari basis data SAGE Publications dan 1.750 artikel dari Google Scholar, sehingga total artikel yang teridentifikasi berjumlah 2.559 artikel. Selanjutnya, dilakukan proses penyaringan dengan

menghapus artikel duplikat serta artikel yang tidak relevan berdasarkan judul dan abstrak, sehingga diperoleh 510 artikel yang sesuai dengan topik penelitian.

Pada tahap berikutnya, dilakukan seleksi lebih lanjut berdasarkan jenis penelitian dan kesesuaian isi artikel dengan tujuan penelitian. Hasil seleksi menunjukkan bahwa sebanyak 409 artikel merupakan penelitian asli (*original research*), dan dari jumlah tersebut diperoleh 38 artikel yang memenuhi kriteria inklusi.

Selanjutnya, terhadap 38 artikel tersebut dilakukan penilaian kualitas artikel (*quality assessment*) untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh 5 artikel yang memenuhi kriteria kualitas dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Proses ekstraksi data dilakukan dengan mengidentifikasi dan mencatat informasi penting dari setiap artikel, meliputi nama penulis, judul penelitian, jenis studi, karakteristik populasi, lokasi penelitian, serta temuan utama penelitian sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan analisis terhadap lima artikel yang memenuhi kriteria inklusi, seluruh penelitian yang direview menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil sintesis menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan peserta didik, terutama pada aspek akademik, psikologis, sosial, dan kesehatan. Dari aspek akademik, kecanduan *game online* berkaitan dengan penurunan prestasi belajar, motivasi belajar, serta tingkat konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kecanduan *game online* juga berpengaruh terhadap kemampuan pengendalian diri, interaksi sosial, dan kualitas tidur remaja. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* merupakan permasalahan yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peran keluarga, sekolah, dan layanan bimbingan dan konseling sangat penting dalam melakukan upaya pencegahan dan penanganan terhadap perilaku kecanduan *game online* pada peserta didik.

TABEL 1. HASIL EKSTRAKSI ARTIKEL

Judul	Penulis	Jenis studi	Populasi	Hasil
<i>The Effect of Online Gaming Addiction on Violent Behavior of High School Students in Sorong City</i>	(Butet Agustarika & Adriyani Adam, 2020)	Cross Sectional	73 orang	Dapat memberikan Terapi Perilaku kepada siswa SMA yang kecanduan online permainan, sementara orang tua dan guru harus memberikan pengawasan yang lebih ketat terhadap kebiasaan dari bermain game untuk anak-anak mereka atau siswa.
<i>Exploring the determinants of Internet continuance intention and the negative impact of Internet addiction on students' academic performance</i>	(Mahmoud Maqableha, Ahmad Obeidatb & Zaid Obeidat, 2021)	Survei, Kuantitatif	450 orang	Kecanduan internet memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kinerja akademik siswa dan kecanduan internet memiliki dampak kepuasan terhadap kinerja akademik.

Judul	Penulis	Jenis studi	Populasi	Hasil
<i>Analysis of Gadget Use (Online Game Addiction) and Emotional Intelligence on Student Learning Motivation in Pandeglang City Senior High School</i>	(Devi Septi Permana & Christian Ericson, 2022)	Survei, Kuantitatif	103 orang	Ada pengaruh langsung yang signifikan antara penggunaan gadget (kecanduan <i>game online</i>) dan kecerdasan emosional terhadap motivasi belajar siswa dengan perolehan thitung 3,29 sedangkan ttabel untuk $\alpha = 00.5$ adalah 1,98 karena thitung lebih besar dari tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika semakin lama durasi anak di bermain gadget, kecerdasan anak akan menurun. (Sari., dkk 2021). Dan tentunya akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa.
<i>Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT) untuk Mereduksi Kecanduan Game online pada Peserta Didik SMP</i>	(Hazran Milatillah, 2019)	Kuantitatif	320 orang	Ada perbedaan rata-rata antara hasil <i>pretest</i> dengan <i>posttest</i> yang artinya ada pengaruh dalam penerapan <i>Rasional Emotif behavior therapy</i> (REBT) dapat mereduksi kecanduan <i>game online</i> pada peserta didik kelas VIII di salah satu SMPN di Kab. Bandung Barat
Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Bibliotherapy untuk Mengurangi Smartphone Addiction pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Martapura	(Salsabila Imtinani, Muhammad Yuliansyah, Ainun Heiriyah, 2021)	Kuantitatif	8 orang	Hasil dari pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik bibliotherapy untuk mengurangi smartphone addiction pada siswa yang dilakukan selama dua minggu terhadap delapan orang subjek penelitian menunjukkan hasil bahwa konseling kelompok dengan teknik bibliotherapy yang telah dilakukan tidak efektif untuk mengurangi <i>smartphone addiction</i> pada siswa. Untuk penelitian di kemudian hari, yang nantinya akan menggunakan salah satu atau bahkan kedua variabel yang telah digunakan dalam penelitian ini, akan lebih baik apabila dilakukan dengan banyak sampel. Selain itu, akan lebih baik apabila pemberian layanan dilakukan secara langsung tanpa media daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *systematic review* terhadap lima artikel yang memenuhi kriteria inklusi, ditemukan bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan peserta didik, meliputi aspek akademik, psikologis, sosial, dan kesehatan. Dari aspek akademik, kecanduan *game online* menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta meningkatnya perilaku prokrastinasi akademik. Individu yang mengalami kecanduan cenderung lebih memilih bermain game dibandingkan menyelesaikan tugas sekolah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mahmoud Maqableha, Ahmad Obeidat, dan Zaid Obeidat (2021) yang menunjukkan bahwa kecanduan internet dan *game online* berdampak negatif terhadap kinerja akademik siswa. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Chaudhury dan Tripathy (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan memiliki hubungan negatif dengan prestasi akademik peserta didik. Semakin tinggi tingkat ketergantungan terhadap *smartphone*, semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan hasil belajar dan produktivitas akademik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2011) yang menyatakan bahwa perilaku bermain game secara berlebihan berkaitan dengan penurunan prestasi akademik dan rendahnya kemampuan pengendalian diri pada remaja.

Dari aspek psikologis, kecanduan *game online* dapat memengaruhi kecerdasan emosional dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Devi Elisa, Septi Citra Permana, dan Christian Ericson (2022) menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan gadget yang berkaitan dengan kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional dan motivasi belajar siswa. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget untuk bermain game, semakin rendah kecerdasan emosional dan motivasi belajar yang dimiliki peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Kuss dan Griffiths (2012) yang menjelaskan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan meningkatnya risiko stres, kecemasan, depresi, dan kesulitan dalam mengelola emosi.

Selain itu, kecanduan *game online* juga berdampak pada aspek sosial. Peserta didik yang mengalami kecanduan cenderung mengurangi interaksi dengan keluarga, teman sebaya, maupun lingkungan sekitar karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual. Penelitian Kim dkk. (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menurunkan kualitas hubungan interpersonal dan kemampuan bersosialisasi remaja. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan sosial peserta didik yang sedang berada pada masa transisi menuju dewasa.

Dari aspek kesehatan, kecanduan *game online* berkaitan dengan menurunnya kualitas tidur. Remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game cenderung mengalami durasi tidur yang lebih pendek sehingga berdampak pada kelelahan, menurunnya daya ingat, dan berkurangnya kemampuan konsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian King dan Delfabbro (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan pola tidur, kelelahan fisik, serta berbagai keluhan kesehatan lainnya.

Temuan dalam *systematic review* ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* merupakan permasalahan multidimensional yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan konselor untuk melakukan upaya pencegahan maupun intervensi. Penelitian Butet Agustarika dan Adriyani Adam (2020) menunjukkan bahwa terapi perilaku dapat membantu mengurangi kecanduan *game online* pada siswa. Selain itu, pengawasan orang tua, peningkatan literasi digital, serta optimalisasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah perlu dilakukan untuk meminimalkan dampak negatif kecanduan *game online* pada peserta didik.

Berdasarkan hasil seleksi literatur menggunakan metode PRISMA, diperoleh lima artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan selanjutnya dianalisis dalam penelitian ini. Seluruh

artikel menggunakan pendekatan kuantitatif dengan responden remaja dan pelajar yang terdiri atas laki-laki maupun perempuan. Artikel-artikel tersebut membahas berbagai dampak kecanduan *game online* terhadap kehidupan peserta didik. Hasil sintesis menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap aspek akademik, psikologis, sosial, dan kesehatan peserta didik. Dari aspek akademik, kecanduan *game online* berkaitan dengan menurunnya motivasi belajar, konsentrasi, serta prestasi akademik. Dari aspek psikologis, kecanduan *game online* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, kemampuan pengendalian diri, dan kestabilan emosi remaja. Selain itu, dari aspek sosial, peserta didik yang mengalami kecanduan cenderung mengurangi interaksi dengan lingkungan sekitar karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual. Sementara itu, dari aspek kesehatan, kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan pola tidur, kelelahan fisik, dan penurunan kualitas hidup.

Temuan lain menunjukkan bahwa penanganan kecanduan *game online* memerlukan keterlibatan berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan konselor. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intervensi seperti terapi perilaku, pengawasan orang tua, serta layanan bimbingan dan konseling di sekolah dapat membantu mengurangi tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik. Oleh karena itu, upaya pencegahan dan penanganan yang komprehensif sangat diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif kecanduan *game online* pada remaja.

PENUTUP

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap lima artikel yang memenuhi kriteria inklusi, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan peserta didik. Dampak tersebut meliputi aspek akademik, psikologis, sosial, dan kesehatan. Dari aspek akademik, kecanduan *game online* berhubungan dengan menurunnya motivasi belajar, konsentrasi, serta prestasi akademik. Dari aspek psikologis, kecanduan *game online* dapat memengaruhi kecerdasan emosional, pengendalian diri, dan kestabilan emosi peserta didik. Sementara itu, dari aspek sosial, peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* cenderung mengurangi interaksi dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, kecanduan *game online* juga berdampak pada kesehatan, terutama terkait kualitas tidur yang menurun dan munculnya berbagai keluhan fisik akibat durasi bermain yang berlebihan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* merupakan permasalahan yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan konselor. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan penanganan yang terintegrasi melalui pengawasan penggunaan teknologi, peningkatan literasi digital, serta optimalisasi layanan bimbingan dan konseling guna meminimalkan dampak negatif kecanduan *game online* pada peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan *game online* serta mengembangkan model intervensi yang efektif untuk mencegah dan mengurangi kecanduan *game online* pada peserta didik. Selain itu, sekolah perlu mengoptimalkan layanan bimbingan dan konseling serta bekerja sama dengan orang tua dalam melakukan pengawasan dan pendampingan penggunaan perangkat digital pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustarika, B., & Adam, A. (2020). The Effect of Online Gaming Addiction on Violent Behavior of High School Students in Sorong City. *Systematic reviews in Pharmacy*, 11, 1534-1538.
- Chaudhury, Pamela. (2018). A Study on impact of smartphone addiction on academic performance. *International Journal of Engineering & Technology*. 7. 50. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.6.10066>
- Elisa, D., Permana, S., & Ericson, C. (2022). Analysis of Gadget Use (Online Game Addiction) and Emotional Intelligence on Student Learning Motivation in Pandeglang City Senior High School. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 5(4), 134-138. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6983946>
- Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*. 127(2), e319-29. DOI: [10.1542/peds.2010-1353](https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353)
- Kim, Na & Hwang, Samuel & Choi, Jung-Seok & Kim, Dai-Jin & Demetrovics, Zsolt & Király, Orsolya & Nagygyörgy, Katalin & Griffiths, Mark & Hyun, So & Youn, Hyun & Choi, Sam-Wook. (2016). Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM-5 Criteria. *Psychiatry Investigation*. 13. 58. <https://doi.org/10.4306/pi.2016.13.1.58>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). The concept of "harm" in Internet gaming disorder. *Journal of behavioral addictions*, 7(3), 562–564. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.24>
- Kuss, Daria & Griffiths, Mark. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10. 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lemmings, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1). 144-152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Maqableh, Mahmoud & Obeidat, Ahmad & Obeidat, Zaid. (2021). Exploring the determinants of Internet continuance intention and the negative impact of Internet addiction on students' academic performance. *International Journal of Data and Network Science*. 183-196. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2021.6.014>
- Park, Dahye & Kim, Heejeong. (2015). Internet Game Addiction among Middle School Students (Focusing on SNS Addiction Tendencies, Self-Esteem and Interpersonal Relationships). *Indian Journal of Science and Technology*. 8. <https://doi.org/10.17485/ijst/2015/v8i25/80857>
- Sosiady, M., Djamil, N., & Ermansyah. (2022). The Effects of Internet Addiction Disorder on Students' Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan*. 14(3). 3449-3460. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1712>
- Taş, İbrahim. (2017). Relationship between Internet Addiction, Gaming Addiction and School Engagement among Adolescents. *Universal Journal of Educational Research*. 5. 2304-2311. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.051221>.

