



**Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online,  
Pengawasan Orang Tua terhadap Anak,  
dengan Prestasi Belajar Anak**

**Skripsi**

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan  
Pendidikan Strata 1  
Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Diponegoro**

**Penyusun**

**Nama : Devi Pranasningtias Indriani**

**NIM : D2C008020**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2013**

## ABSTRAKSI

### Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak

Latar belakang penelitian ini didasari oleh banyaknya kasus anak pecandu game online di Indonesia, salah satunya seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, untuk tinggal di warnet untuk bermain *game online*. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap game online cukup besar. Hal-hal seperti ini kurang diperhatikan orang tua, orang tua terkadang memberi kebebasan pada anaknya dalam bersosialisasi melalui dunia maya atau internet. Kurangnya pengawasan dan kepekaan dari orangtua menjadi salah satu faktor penyebab perilaku anak di dunia maya tidak terbandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan game online, pengawasan orang tua terhadap anak, dengan prestasi belajar anak. Teori yang digunakan untuk penelitian ini, antara lain *flow theory*, *roles theory*, dan *parental mediation*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar dan menengah yang bermain *game online* di game center atau warnet yang berada di kecamatan Banyumanik, Semarang. Sample dalam penelitian ini sampel 150 orang, di ambil masing-masing 10 orang dari lima belas warnet yang rata-rata jumlah pemain game online-nya 20-50 per hari. Untuk pengujian hipotesis digunakan perhitungan statistik Koefisien Korelasi Pearson sebagai alat untuk menguji atau menghitung tingkat koefisien korelasi antar variabel.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil penelitian intensitas penggunaan game online (X1) berada dalam kategori tinggi. Hal ini disebabkan sebagian besar anak bermain game online dengan frekuensi 7 hari dengan lama waktu bermain selama 5 jam. Sedangkan untuk variabel pengawasan orang tua terhadap anak (X2) menyatakan bahwa pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dalam kategori tinggi, hal ini disebabkan karena sebagian responden menyatakan bahwa orang tua mereka menetapkan aturan, memberikan larangan, mengetahui teman dan tempat bermain mereka, serta mengingatkan kembali apabila terdapat aturan yang tidak dipatuhi. Hasil penelitian mengenai prestasi belajar (Y) menyatakan bahwa prestasi belajar yang diperoleh oleh responden dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan sebagian besar anak yang bermain game online mempunyai nilai rata-rata (gabungan semester satu dan dua) sebesar 6. Berdasarkan perhitungan statistik, variabel intensitas penggunaan game online (X1) dengan prestasi belajar anak (Y) memiliki koefisien korelasi sebesar - 0,561 dengan nilai signifikansi 0,000. Pada hubungan variabel pengawasan orang tua terhadap anak (X2) dengan kepuasan prestasi belajar anak (Y) diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,594 dengan nilai signifikansi 0,000. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antar variabel tersebut dan hubungannya juga sangat signifikan. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan game online dengan prestasi belajar anak dan juga terdapat hubungan positif dan signifikan antara pengawasan orang tua terhadap anak dengan prestasi belajar anak. Saran penelitian ini adalah orang tua perlu meningkatkan pengawasan terhadap anak tidak hanya *controlling roles* tapi juga *nurturing roles*, selain itu orang tua perlu memperluas kemampuan literasi media, supaya bisa mengimbangi perkembangan teknologi dan membatasi anak dalam penggunaannya.

Kata Kunci: intensitas penggunaan game online; pengawasan orang tua; prestasi belajar.

## ABSTRAC

### **Relation of Intensity of Using Online gaming, Parental Supervision of Child, and Child's Academic Achievement**

The background of this research is based on the number of cases of children who addicted to online games in Indonesia, one of them is a 12-year- old girl who ran away from home for 2 weeks to stay in the internet cafe to play online games. From these data it can be seen that there is big interest for online gaming especially for teenager. Things like this have less attention from parents, parents sometimes give their children the freedom to socialize through cyberspace or the internet. Lack of parental supervision and sensitivity is one of the factors causing the child's behavior in cyberspace is not unstoppable. This study aims to determine the relationship between the intensity of the using online games, parental supervision of the child , and the child's academic achievement . Theory used for this study, among other things flow theory, roles theory, and parental mediation. The population in this study were children who in age of elementary and middle school who play online games in the game center or internet cafe at Banyumanik, Semarang. Sample in this study is 150 people, each taken 10 people from fifteen internet cafe that have the average number of online game players the 20-50 per day . For statistical hypothesis testing used Pearson correlation coefficient calculation as a tool to test or measure the level of the correlation coefficient between variables .

Results of this study declare that the research intensity of using online games ( X1 ) are in the high category. This is due to the majority of children play games online with a frequency of 7 days with long time playing games online for 5 hour. As for parental supervision (X2) states that supervision is done by the parents in the high category, and this is because the majority of respondents stated that their parents set rules, give prohibition, knowing their friends and play area, and reasserts if there is a rule that was not followed. Results of research on child's academic achievement (Y) states that the achievement obtained by the respondents in the low category. This is due to most of the kids who play online games have an average value (combined from semesters one and two) at 6 . Based on statistical calculations, the variable intensity of using online games (X1) with the academic achievement of children (Y) has a correlation coefficient of - .561 with a significance value of 0.000 . Parental supervision to child (X2) to the satisfaction of academic achievement of children (Y) obtained by the correlation coefficient is 0.594 with a significance value of 0.000 . From the results of these calculations, it can be concluded that there is a strong relationship between these variables and the relationship is also very significant. It can thus be concluded that there is a significant negative correlation between the intensity of using online games with academic achievement of children and there is also a positive and significant relationship between parental supervision for children with academic achievement of children. Suggestions of this study are the parents need to increase oversight of child not only control roles, but also nurturing roles, besides that, the parents need to expand the capabilities of media literacy , in order to balance the development of technology and limit the child in its use .

Keywords : intensity of using online gaming ; parental supervision ; academic achievement .

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Latar belakang penelitian ini didasari oleh banyaknya kasus anak pecandu game online di Indonesia, salah satunya seorang gadis usia 12 tahun kabur dari rumahnya selama 2 minggu, untuk tinggal di warnet untuk bermain game online. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat remaja terhadap game online cukup besar. Hal-hal seperti ini kurang diperhatikan orang tua, orang tua terkadang memberi kebebasan pada anaknya dalam bersosialisasi melalui dunia maya atau internet. Kurangnya pengawasan dan kepekaan dari orangtua menjadi salah satu faktor penyebab perilaku anak di dunia maya tidak terbandung.

Berdasarkan data dalam Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011: The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) yang diluncurkan di New York, Senin (1/3/2011), indeks pembangunan pendidikan atau *education development index* (EDI) berdasarkan data tahun 2008 adalah 0,934. Nilai itu menempatkan Indonesia di posisi ke-69 dari 127 negara di dunia (<http://www.iaincirebon.ac.id/blog/2013/03/09/393.htm>. diakses 21 September 2013 pukul 08.53).

Penurunan *education development index* (EDI) Indonesia yang cukup tinggi terjadi terutama pada kategori penilaian angka hingga kelas V SD. Muhibbin Syah (2006: 144) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh setidaknya tiga faktor yakni faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa; faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh (faktor eksternal) bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran game online. Anak

sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game online. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan game online tersebut.

Untuk mencegah seorang anak bermain game online tentu bukan pekerjaan mudah bagi orang tua. Peran orang tua untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak sangat dibutuhkan. Komunikasi yang secara intens antara orang tua dan anak dapat mengarahkan anak untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain internet.

Fasilitas internet yang banyak tersedia di mana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet dari mana saja. Tidak selalu harus bermain di rumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena game online atau warung internet yang ada di sekitar sekolah mereka. Hal ini mengakibatkan meningkatnya intensitas anak bermain game online. Jika hal ini diiringi dengan rendahnya komunikasi orang tua dan anak berpengaruh terhadap kedisiplinan anak dalam belajar. Dengan demikian apakah intensitas anak dalam bermain *game online* dan komunikasinya dengan orang tua dapat mengubah perilaku belajar sehingga dapat memengaruhi prestasi belajar anak?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan prestasi belajar anak dan untuk mengetahui hubungan antara pengawasan orang tua terhadap anak dengan prestasi belajar anak .

Teori yang digunakan untuk penelitian ini, antara lain *flow theory*, *roles theory*, dan *parental mediation*. *Flow theory* dari Csikszentmihalyi menyatakan bahwa kesenangan/*enjoyment*, diwujudkan dalam kondisi aliran (*flow state*), dimana terdapat pengalaman "autotelic" atau motivasi diri yang ditandai dengan konsentrasi yang mendalam dan fokus pada apa yang kita lakukan pada saat ini, menggabungkan tindakan dan kesadaran, dan hilangnya cerminan kesadaran diri (misalnya, kehilangan kesadaran bahwa manusia adalah makhluk sosial). *Enjoyment* merupakan suatu perasaan yang dapat mengontrol tindakan seseorang

yang juga ditandai oleh adanya penyimpangan pengalaman secara temporal (biasanya, perasaan bahwa waktu telah berlalu lebih cepat dari normal), dan pengalaman yang menyenangkan tersebut memuaskan seseorang secara instrinsik (Nakamura and Csikszentmihalyi, 2002: 90). Dalam penelitian ini, ketika anak bermain *game online* terdapat kesenangan dan kepuasan tersendiri yang membuat mereka hilang kesadaran dan lupa waktu untuk bersosialisasi, istirahat, dan mengerjakan tugas dari sekolah.

*Roles Theory* dapat memprediksi perilaku pemegang peran melalui peran yang dimiliki seseorang. Peran keluarga penting sejauh mereka dapat mengatur perilaku dan berkomunikasi sesuai dengan peran-peran dalam keluarga. Keluarga merupakan sebuah situasi dengan kesulitan yang tinggi, hal ini disebabkan karena banyaknya pekerjaan yang harus dilakukan secara kelompok, sehingga berfungsi sebagai keluarga. Peran atau *role* dalam keluarga membantu kita mengkoordinasikan penyelesaian tugas dan juga membantu dalam pengaturan siapa melakukan apa dalam keluarga. Terdapat dua peran utama dalam *roles theory*, yaitu *nurturing roles* dan *controlling roles* (Le Poire, 2006: 58-66).

‘Parental mediation’ didefinisikan sebagai interaksi orang tua dan anak saat menggunakan media. Livingstone dan Helsper menunjukkan bahwa teori tentang parental mediation harus diperluas agar mencakup mediasi penggunaan Internet. Livingstone dan Helsper menemukan empat jenis parental mediation di Internet adalah *active co-use*, *interaction restrictions*, *technical restrictions*, dan *monitoring* (Nikken, 2011: 4-5).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar dan menengah yang bermain game online di game center atau warnet yang berada di kecamatan Banyumanik, Semarang. Teknik pengambilan sampling dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2008:85), teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sample dalam penelitian ini sampel 150 orang, di ambil masing-masing 10 orang dari lima belas warnet yang rata-rata jumlah pemain game online-nya 20-50 per hari. Untuk pengujian hipotesis

digunakan perhitungan statistik Koefisien Korelasi Pearson sebagai alat untuk menguji atau menghitung tingkat koefisien korelasi antar variabel.

## **BAB II**

### **INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE, PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP ANAK, DAN PRESTASI BELAJAR ANAK**

Hasil penelitian mengenai intensitas penggunaan game online berada dalam kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan sebagian besar anak bermain game online dengan frekuensi 7 hari dengan lama waktu bermain game selama 5 jam. Rata-rata responden yang memiliki intensitas yang tinggi menyatakan bahwa orang tua mereka tidak mengetahui jika mereka bermain game online, selain karena orang tua mereka yang bekerja, mereka juga memberikan alasan mengerjakan tugas di rumah teman atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Hasil penelitian dari pengawasan orang tua terhadap anak menyatakan bahwa pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat pada persentase pengawasan orangtua pada kategori tinggi yang lebih besar dibandingkan kategori yang lainnya. Meskipun orang tua tidak memberikan hukuman dan hanya kadang-kadang membantu anak dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi atau bab baru dipelajari di sekolah. Hasil pengawasan orang tua pada kategori tinggi disebabkan karena sebagian responden menyatakan bahwa orang tua mereka menetapkan aturan, memberikan larangan, mengetahui teman dan tempat bermain mereka, serta mengingatkan kembali apabila terdapat aturan yang tidak dipatuhi.

Hasil penelitian mengenai prestasi belajar menyatakan bahwa prestasi belajar yang diperoleh oleh responden dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan sebagian besar anak yang bermain game online mempunyai nilai rata-rata (gabungan semester satu dan dua) sebesar 6.

**BAB III**  
**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAME ONLINE,**  
**PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP ANAK**  
**DENGAN PRESTASI BELAJAR ANAK**

Bab ini menguraikan hasil analisis uji hipotesis mengenai ketiga variabel dalam penelitian ini, yaitu intensitas penggunaan game online, pengawasan orang tua terhadap anak dan prestasi belajar anak. Analisis korelasi sederhana (Bivariate Correlation) digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi, salah satunya adalah *Pearson Correlation*. Korelasi Pearson atau sering disebut Korelasi *Product Moment* merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio.

Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* dengan menggunakan bantuan *SPSS Statistics 17.00 for windows* di atas, untuk korelasi variabel intensitas penggunaan *game online* (X1) dengan prestasi belajar anak (Y) diperoleh koefisien korelasi sebesar -0,561 pada taraf signifikansi 0,00. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara Intensitas Penggunaan Game Online dengan Prestasi Belajar Anak. Sedangkan untuk korelasi variabel pengawasan orang tua terhadap anak (X2) dengan prestasi belajar anak (Y) diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,594 pada taraf signifikansi 0,00, hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara Pengawasan Orang Tua terhadap Anak dengan Prestasi Belajar Anak.

Hasil temuan penelitian ini menyatakan bahwa sebagian besar anak bermain game online dengan frekuensi 7 hari dengan lama waktu bermain game online selama 5 jam. Umumnya, pengguna yang ketergantungan cenderung menggunakan Internet selama 20-80 jam per minggu, dengan sesi tunggal yang bisa bertahan hingga lima belas jam. Kurangnya waktu tidur tersebut menyebabkan kelelahan yang berlebihan seringkali membuat fungsi akademis



atau pekerjaan terganggu dan penurunan sistem kekebalan tubuh seseorang. Young juga menambahkan, “*Students had difficulty completing homework assignments, studying for exams, or getting enough sleep to be alert for class the next morning due to such Internet misuse. Often times, they were unable to control their Internet use which eventually resulted in poor grades, academic probation, and even expulsion from the university.*”

Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan yang positif, hal ini berarti semakin tinggi pengawasan orang tua maka semakin tinggi pula prestasi belajarnya. Menurut Kusuma (1973: 27-28) untuk mencapai tujuan pendidikan dalam keluarga, orang tua harus melakukan perannya dalam melakukan pengawasan dalam kaitannya dengan aktivitas anak dalam masyarakat. Dalam *roles theory*, peran atau role dalam keluarga membantu mengkoordinasikan penyelesaian tugas dan juga membantu dalam pengaturan siapa melakukan apa dalam keluarga. Peran orang tua sebagai *behavior control* dapat menerapkan aturan tertentu mengenai proses belajar. Selain peran sebagai *behavior control*, orang tua juga harus berperan sebagai *family boundary maintenance*, yang memberikan batasan kepada anak mengenai apa yang terbaik bagi mereka (Bab I, hal 30).

Pengawasan orang tua adalah sikap dari orang tua dalam mengamati dan mengontrol apa yang dilakukan anaknya. Dengan adanya pengawasan orang tua, maka diharapkan anak mempunyai tingkah laku dan kebiasaan yang baik. Pengawasan orangtua merupakan merupakan faktor eksternal yang menunjang keberhasilan (prestasi) belajar siswa. Pengawasan yang dilakukan orang tua dapat memberikan semangat dan motivasi kepada anak untuk dapat belajar dengan baik, sehingga seorang anak akan mempunyai kemauan dan kemampuan untuk belajar lebih giat lagi yang berakibat prestasinya dapat meningkat (Bab I, hal 31).

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Kesimpulan penelitian ini adalah intensitas penggunaan game online mempunyai hubungan dengan prestasi belajar anak, anak yang bermain *game online* secara intens mempunyai prestasi belajar yang rendah. Variabel pengawasan orang tua terhadap anak juga mempunyai hubungan dengan prestasi belajar anak. Pengawasan orang tua secara ketat atau tinggi dengan membuat aturan atau larangan, mampu membuat anak tidak melupakan kewajibannya untuk belajar. Dengan proses pembelajaran yang dipantau oleh orang tua secara ketat, akan meningkatkan prestasi belajar anak.

Selama ini orang tua hanya menggunakan *controlling roles* (membuat aturan, melarang anak, memperingatkan) saja, orang tua perlu mengimbangi dengan perannya dalam *nurturing* yaitu dengan berkomunikasi dengan anak. *Nurturing roles* dapat diwujudkan dengan membangun kedekatan dengan anak seperti meluangkan waktu bermain/belajar bersama anak supaya anak merasa lebih nyaman dan terbuka kepada orang tuanya. Selain itu, orang tua perlu memperluas kemampuan literasi media, supaya bisa mengimbangi perkembangan teknologi dan membatasi anak dalam penggunaannya. Orang tua dapat melakukan beberapa jenis *parental mediation*, yaitu *active co-use* (orang tua bersikap aktif, dengan menjelaskan, membatasi, dan bermain game bersama anak), *interaction restrictions* (larangan kegiatan dimana anak-anak berhubungan dengan orang secara *online*), dan *technical restrictions* (melakukan instalasi berbagai program filter dan pemantauan perangkat lunak pada komputer). Untuk penelitian yang akan datang disarankan tidak hanya terbatas pada hubungan akan tetapi meneliti pula mengenai pengaruh intensitas bermain game online serta pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online dan pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar. Peneliti selanjutnya juga bisa menambahkan variabel lain misalnya intensitas komunikasi anak dengan *peer group*-nya, karena hal ini dimungkinkan bisa mempengaruhi prestasi belajar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chen, Milton. 1996. *Anak-anak dan Televisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daradjat, Zakiah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Dradjat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta : Bumi Aksara dan Depag.
- Deloitte Acces Economic. 2011. *Nusantara Terhubung: Peran Internet dalam pembangunan ekonomi Indonesia*. Australia: Deloitte Touche Tohmatsu.
- Iriantara, Yosol. 2009. *Literasi media: apa, mengapa, bagaimana*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Kecamatan Banyumanik dalam Angka 2011
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Kusuma, Indra. 1973. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional
- Le Poire, Beth A. 2006. *Family Communication Nurturing an Control in a Changing World*. London: Sage Publications.
- McQuail, Dennis. 2000. *Mass Communication Theory*. London: SAGE publication
- Potter, W. James. 2001. *Media Literacy Second Edition*. New Delhi: Sage Publication
- Poerwanto, Ngalim. 1986. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Karya. Bandung
- Singarimbun, Masri dan Effendi . 1995. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja.Rosdakarya
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Indikator TIK Indonesia, Kominfo. 2011. *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Indonesia*. Jakarta: Puslitbang Penyelenggaraan Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika
- Winarso, Heru Puji. 2005. *Sosiologi Komunikasi Massa*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- World Bank 2012

### Jurnal

- Astuti, Rulik Yuni. 2002. Pengawasan Orang Tua dan Kebiasaan Menonton Televisi. Malang: Universitas Negeri Malang
- Csikszentmihalyi, M. 1993. The Envolving Self: a Psychology for the third millenium. New York: Harper Perrenial.
- Nabi, Robin L dan Marina Kremer. 2004. Conceptualizing Media Enjoyment as Attitude: Implications for Mass Media Effects Research
- Nakamura, J., dan Csikszentmihalyi, M. 2002. The Concept of Flow. In Handbook of positive psychology.
- Nikken, Peter. 2011. Parental Mediation Of Young Children's Internet Use. Netherlands: Erasmus University Rotterdam
- Sherry, John L. 2004. Flow and Media Enjoyment.
- Vorderer, Peter, dkk. 2004. Enjoyment: At Heart of Media Entertainment.
- Young, K. S. 1996. Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. Paper presented at 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August 10, 1996.

### Internet

- <http://www.iaincirebon.ac.id/blog/2013/03/09/393.htm>
- <http://edukasi.kompasiana.com/2012/04/13/makalah-kualitas-pendidikan-di-indonesia-saat-ini-454680.html>
- [http://www.mediaindonesia.com/data/pdf/pagi/2008-12/2008-12-24\\_17.pdf](http://www.mediaindonesia.com/data/pdf/pagi/2008-12/2008-12-24_17.pdf)
- <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/01/dampak-dari-game-online-bagi-para-pelajar/>
- <http://www.hidayatullah.com/read/25878/16/11/2012/kejahatan-online-dan-pentingnya-orantua-melek-internet.html>
- [http://www.jurnalmedan.co.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=72870:game-online-bisa-ganggu-prestasi-pelajarcid=56:akademia&Itemid=63](http://www.jurnalmedan.co.id/index.php?option=com_content&view=article&id=72870:game-online-bisa-ganggu-prestasi-pelajarcid=56:akademia&Itemid=63)