

Hubungan Antara Sikap Pelajar Dan Ketagihan Bermain E-Games Di Kalangan Pelajar Politeknik Metro Johor Bahru

Noraindah Binti Abdullah Fahim¹, Julia Binti Jantan², Malisa Binti Othman³

^{1,2,3}Politeknik METrO Johor Bahru

ABSTRAK

Kajian yang dijalankan adalah bertujuan untuk menganalisa tahap ketagihan bermain permainan secara atas talian (e-Games) di kalangan pelajar Politeknik METrO Johor Bahru (PMJB) dengan melihat kepada pemboleh ubah sikap pelajar iaitu sikap kognitif, afektif dan tingkah laku. Selain itu, kajian ini ingin mendapatkan respon dari pelajar berkenaan pengalaman yang diperolehi selepas bermain e-Games. Kajian secara kuantitatif ini turut disokong dengan dapatan kualitatif menggunakan sampel kajian pelajar di Politeknik METrO Johor Bahru dari program Diploma Perbankan Islam (40.1%), Diploma Logistik dan Rangkaian Bekalan (37.9%) dan Diploma Keusahawanan (22%). Responden telah menjawab secara sukarela melalui borang soal selidik yang diedarkan menggunakan *Google Form* secara atas talian. Instrumen yang digunakan dalam kajian menggunakan lima skala *Likert* yang dibangunkan oleh Rensis Likert sebagai alat pengumpulan dan pengukuran data dengan 25 item keseluruhan dan satu item soalan terbuka. Bagi menganalisa data, pendekatan statistik secara deskriptif telah digunakan. Hasil dari analisa data, menunjukkan terdapat kolerasi yang signifikan dan positif di antara pemboleh ubah sikap kognitif, afektif dan tingkah laku terhadap ketagihan bermain e-Games. Manakala faedah yang pelajar boleh perolehi dari e-Games adalah mengurangkan tekanan, mengisi masa lapang, membuat keputusan dan tindakan dengan pantas, berupaya merancang strategi, meningkatkan kemahiran berkomunikasi, mengeratkan hubungan dan menjana pendapatan.

Kata Kunci: Sikap kognitif, afektif, tingkah laku, ketagihan, e-games

1.0 PENGENALAN

Permainan tradisional yang dahulu pernah menjadi keseronokan kepada semua golongan usia telah diganti dengan permainan yang berasaskan permainan secara atas talian. Semua jenis permainan yang dahulunya dimainkan di padang bola dan taman permainan, adalah sekarang diganti oleh permainan digital yang dimainkan di rumah, pejabat, kafe internet, *Play Station* dan lain-lain yang membawa kepada ketagihan skrin (Sapsaglam, 2013). Media digital dan komunikasi dalam talian juga telah menjadi sebahagian rutin kehidupan pengguna. Analisis yang dijalankan oleh Newzoo, iaitu pakar statistik berkaitan permainan secara atas talian atau e-Games, menunjukkan seramai 20.1 juta pemain e-Games telah membelanjakan sebanyak RM2.7 juta dalam permainan secara atas talian pada tahun 2019, 75% bermain menggunakan telefon bimbit, 66% menggunakan komputer dan 55% bermain di Kafe Siber/penyedia perkhidmatan digital. Permainan yang paling diminati adalah Candy Crush Saga dan Mobile Legend. Ini membuktikan fenomena permainan e-Games telah menjadi kegilaan di Malaysia dan dilihat semakin berkembang pesat seiring dengan kebangkitan bidang teknologi maklumat dan komunikasi (ICT).

Kajian lepas membuktikan penggunaan komputer dan bermain permainan e-Games boleh memberi implikasi terhadap pemain dari aspek psikologi (contoh: kemurungan atau kegelisahan)

atau fizikal (contoh: kurang tidur atau bunuh diri) kesan dari bermain e-Games yang berterusan (Bonnaire & Baptista, 2019; King & Delfabbro, 2018). Aktiviti ini boleh menimbulkan tindak balas neurologi yang memberikan perasaan gembira dan mendorong pemain untuk bermain secara berterusan. Selain itu, sistem ganjaran yang menawarkan item maya seperti senjata dan perisai atau hadiah sebenar seperti langganan *video streaming* menjadikan permainan sukar dihentikan. Malahan, Organisasi Kesihatan Sedunia (WHO) mengklasifikasikan ketagihan bermain video adalah sebagai masalah mental. Selain itu, implikasi negatif dilihat memberi kesan kepada kesihatan pelajar sekiranya dilakukan secara berlebihan dan dikategorikan sebagai ketagihan dan memberi kesan kepada pencapaian akademik pelajar (Lemmens *et al.*, 2009; Bondoc, 2020). Berikutan dari dapatan kajian lepas, kajian ini ingin mengkaji sikap pelajar dari aspek kognitif, afektif dan tingkah laku terhadap tahap ketagihan permainan e-Games mereka.

2.0 LATAR BELAKANG KAJIAN/MASALAH KAJIAN

Permainan dalam talian atau dikenali sebagai e-Games menjadi aliran utama di masa sekarang dan ianya menjadi sumber hiburan kepada kebanyakan orang di zaman ini terutamanya kepada pelajar. E-games lebih diminati oleh golongan remaja berbanding golongan dewasa, dan peratus ketagihan adalah lebih tinggi di kalangan lelaki berbanding wanita (Bondoc, 2020). Tsai *et al.* (2020) juga membincangkan bermain e-games akan memberi kesan negatif secara fizikal dan mental serta tingkah laku dalam pembelajaran. Menurut Bondoc (2020), tanpa disedari, e-Games ini boleh memberi ketagihan dan impak kepada pelajar. Impak ini boleh dikenalpasti melalui sikap afektif, kognitif dan tingkah laku pelajar. Menurut Abbasi *et al.* (2020), penglibatan seseorang terhadap permainan video e-games boleh ditonjolkan melalui sikap kognitif yang dilihat melalui proses berfikir, iaitu kemampuan dan aktiviti otak untuk merangsang kemampuan rasional. Manakala sikap afektif adalah dilihat melalui emosi seseorang seperti dedikasi, semangat, minat, dan penghargaan terhadap sesuatu hal. Manakala tingkah laku pula adalah berkaitan sikap yang boleh dilihat dan ditunjukkan melalui perbuatan, masa dan tenaga yang dihabiskan untuk bermain permainan e-games.

Boleh dilihat secara menyeluruh bahawa pemain e-Games memperuntukkan kebanyakan masa mereka dengan bermain e-Games dan mendapatkan kepuasan dan ganjaran sebagai elemen sosial dalam persekitaran permainan berbanding elemen sosial dalam dunia sebenar. Menurut Namli (2020) bilangan remaja yang berminat dan menghabiskan masa bermain e-Games semakin meningkat dari sehari ke sehari, dan keinginan untuk bermain tidak dapat dikawal dan menjurus kepada perubahan emosi dan pemikiran. Ketagihan bermain e-Games juga akan menimbulkan masalah-masalah lain seperti mempunyai harga diri yang rendah, kesunyian, sangat pemalu, kadar denyutan jantung yang tinggi, agresif, masalah psikologi yang impulsif seperti tekanan, kecenderungan membunuh diri, kurang perhatian dan hiperaktif (Tsai *et al.*, 2020). Selain dari itu, bermain e-Games juga akan mengakibatkan penggunaan yang tinggi dari segi masa, kewangan dan juga tenaga dari pemainnya (Jeong *et al.*, 2017).

Nurullah *et al.* (2017), menyatakan kesan utama dalam ketagihan bermain e-Games adalah kehilangan masa kerana terlalu banyak meluangkan masa ke atas satu aktiviti sahaja. Ke kerapannya yang tinggi bermain e-Games dan untuk waktu yang lama akan menjejaskan kesihatan dari segi fizikal, sosial dan psikologi. Individu akan mencari sesuatu aktiviti yang membolehkan mereka melupakan masalah dalam kehidupan mereka. Oleh yang demikian, sesetengah individu akan cuba mengalihkan perhatian mereka daripada masalah yang dihadapi dengan bermain e-Games untuk jangka masa yang lama. e-Games menawarkan strategi yang unik dalam mengalihkan tenaga dan perhatian individu terhadap masalah dan tekanan dalam kehidupan harian.

Menurut Hazar (2018) pula, permainan e-Games telah menjadi satu fenomena masa kini dan telah mempengaruhi semua peringkat umur pada tahap ketagihan. Fenomena ini telah menjadi

perhatian para penyelidik dalam mengkaji manfaat dan kesan negatif permainan e-Games ini. Sebilangan penyelidik berpendapat faedah e-Games adalah terhadap membuat keputusan (Ferguson & Olson, 2014) dan mengatasi masalah mental (Hagström & Kaldö, 2014). Manakala kesan negatif permainan e-Games yang semakin ketara adalah masalah psikologi, gangguan tidur (Wolfe et al., 2014), tidak aktif bersosial, kegemukan (Bozkurt et. al., 2018) dan ketagihan (Hazar & Hazar, 2017).

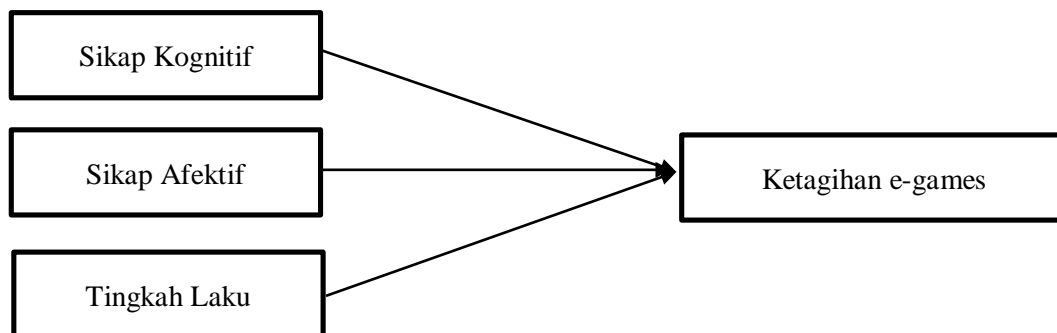
Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan bagi melihat hubungan antara sikap pelajar dan ketagihan bermain e-Games yang boleh dilihat dari sikap pelajar melalui elemen afektif, kognitif dan tingkah laku. Walaupun kesan negatif dilihat ketara, kajian ini ingin juga mendapatkan perkongsian pengalaman dari pemain e-Games berkenaan kebaikan yang mereka perolehi dari bermain e-Games. Di akhir kajian ini, pengkaji ingin melihat bagaimana bermain e-Games boleh di manipulasi untuk mengelakkan ketagihan bermain e-Games di mana pelajar boleh mengawal diri dari sikap afektif, kognitif dan tingkah laku dan bermain e-Games hanya untuk mengurangkan tekanan dan mengisi masa lapang sahaja.

3.0 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian adalah seperti berikut:

- i) Mengkaji hubungan di antara sikap kognitif, afektif dan tingkah laku terhadap ketagihan pelajar dalam permainan e-Games.
- ii) Mengenalpasti elemen kebaikan kesan dari permainan e-Games.

Kerangka Teori Permodelan



Rajah 1. Kerangka kajian

4.0 METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan di antara sikap pelajar dari segi elemen afektif, kognitif dan tingkah laku terhadap ketagihan bermain permainan e-Games. Selain itu, kajian ini juga ingin mendapatkan perkongsian pengalaman pelajar ketika bermain e-Games. Kedua-dua objektif kajian ini akan menggunakan penyelidikan berbentuk kuantitatif deduktif untuk mengukur elemen sikap dan ketagihan dan penyelidikan berbentuk kualitatif digunakan bagi perkongsian pengalaman dari pelajar terhadap permainan e-Games.

4.1 Populasi dan Sampel Kajian

Populasi kajian adalah pelajar yang berstatus aktif di PMJB. Pelajar ini adalah terdiri dari mereka yang mengikuti Program Diploma Perbankan Islam (DIB), Diploma Logistik dan Rangkaian Bekalan (DLS) dan Diploma Keusahawanan (DEN). Kajian ini menggunakan kaedah persampelan bukan kebarangkalian (*non-probability sampling method*) iaitu persampelan mudah (*convenience sampling*) berdasarkan sampel yang mudah didapati dan diperolehi dari populasi yang dinyatakan dengan jumlah pelajar adalah seramai 444 orang.

4.2 Kaedah Pengumpulan Data

Borang soal selidik yang dibangunkan adalah terdiri dari tiga (3) bahagian iaitu Bahagian A (Profil Responden), Bahagian B (Sikap Pelajar - Kognitif, Afektif dan Tingkah Laku) dan Bahagian C (Pengalaman e-Games). Bahagian A merangkumi lima maklumat responden iaitu jantina, program pengajian, masa di peruntukan dan kos yang dibelanjakan. Pada Bahagian B pula, 36 item soalan disediakan bagi melihat sikap kognitif dengan 10 item, afektif dengan 11 item dan tingkah laku sebanyak 8 item berdasarkan alat pengukuran oleh Abbasi et al. (2019). Manakala alat pengukuran bagi faktor ketagihan terhadap permainan e-Games diadaptasi sebanyak tujuh item yang dibina oleh Hazar & Hazar (2017). Semua pemboleh ubah dalam kajian ini diukur menggunakan skala lima mata dengan pilihan jawapan dari sangat bersetuju kepada sangat tidak bersetuju. Bahagian C mengandungi satu item soalan terbuka bagi mengenal pasti pengalaman yang diperolehi dari e-Games.

Untuk mengukur tahap kebolehpercayaan gabungan indikator-indikator bagi tujuan pengukuran pemboleh ubah, analisa kebolehpercayaan Cronbach's Alpha digunakan dalam kajian ini. Menurut Field (2009), nilai Cronbach's Alpha yang melebihi 0.7 boleh dianggap optimal bagi sesuatu gabungan indikator itu untuk mengukur sesuatu pemboleh ubah. Walaubagaimanapun, nilai Cronbach's Alpha yang kurang dari 0.7 tetapi melebihi 0.6, masih boleh dianggap optimal menurut Hair et. al. (2010).

Jadual 1: Ringkasan Keputusan Ujian Kebolehpercayaan Cronbach's Alpha

<i>Pemboleh ubah</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Bilangan Indikator</i>
Kognitif	0.845	10
Afektif	0.938	11
Tingkah Laku	0.969	8
Ketagihan	0.936	7

Jadual 2 menunjukkan ringkasan ujian kebolehpercayaan dengan menggunakan teori analisa Cronbach's Alpha. Daripada dapatan tersebut, dapatlah dirumuskan bahawa kesemua gabungan indikator yang digunakan untuk mengukur pemboleh ubah-pemboleh ubah dalam kajian ini, mempunyai tahap kebolehpercayaan yang optimal kerana nilainya yang lebih besar daripada 0.70 (Julat nilai: 0.845 – 0.969).

4.3 Pengumpulan Data dan Analisis

Borang soal selidik telah diserahkan kepada semua pelajar secara *Google Form* dengan merujuk kepada sistem penasihat akademik PMJB. Melalui sistem ini, penyerahan borang adalah terus kepada Penasihat Akademik atau ketua kelas bagi semua kelas PMJB. Seramai 225 pelajar telah menjawab secara sukarela dan melepasi kriteria kesahan dan kebolehpercayaan. Data yang diperolehi dianalisa menggunakan SPSS, analisa deskriptif dan korelasi.

5.0 DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Untuk kajian ini, seramai 225 orang pelajar telah pun menjawab soalan soal-selidik yang diedarkan dengan menggunakan platform media sosial. Didapati, seramai 58.2% daripada keseluruhan responden adalah perempuan, dan selebihnya (41.8%) adalah responden berjantina lelaki. Dari segi umur, didapati majoriti responden adalah berada dalam lingkungan umur 18 tahun ke 20 tahun (60%) dan hanya 2.2% responden adalah berumur dalam lingkungan 24 tahun ke 26 tahun. Selain itu, kebanyakan responden adalah dari program Diploma Perbankan Islam (DIB) sebanyak 90 (40.1%), dan mereka menyatakan hanya bermain e-Games kurang dari 3 jam sehari (64.9%) dan 65.3% dari bilangan responden bersetuju bahawa mereka bermain e-Games ini secara percuma.

Analisis seterusnya adalah untuk menjawab objektif kajian yang pertama; mengkaji hubungan antara pemboleh ubah tidak bersandar (i.e. Kognitif, Afektif dan Tingkah Laku) dan pemboleh ubah bersandar (i.e. Ketagihan) dengan menggunakan ujian kolerasi (Pallant, 2010; Field, 2009). Hasil dapatan ujian kolerasi ini yang dilampirkan di Jadual 3, ianya dapat dirumuskan bahawa, Kognitif ($r(225) = 0.736, p < .05$), Afektif ($r(225) = 0.706, p < .05$) dan tingkah laku ($r(225) = 0.718, p < .05$) mempunyai hubungan yang positif dan juga signifikan dengan ketagihan. Oleh itu, sekiranya tahap kognitif seseorang itu tinggi, maka tahap ketagihan juga akan tinggi. Interpretasi ini dapat dirumuskan pada pemboleh ubah tahap afektif dan juga tingkah laku. Di mana, sekiranya tahap afektif dan juga tingkah laku seseorang itu tinggi, maka tahap ketagihan juga akan tinggi.

Jadual 2: Ringkasan Keputusan Ujian Kolerasi

<i>Hubungan</i>	<i>Nilai Kolerasi</i>
Kognitif	0.736*
Afektif	0.706*
Tingkah Laku	0.718*

Nota: n = 225; *p < .05

Manakala bagi menjawab objektif kajian yang kedua; mengenalpasti elemen kebaikan kesan dari permainan e-Games, satu soalan terbuka diletakkan dalam instrumen kajian. Hasil dari jawapan responden telah dirumuskan. Hasil dari perkongsian pengalaman responden, majoriti menyatakan bahawa dengan bermain e-Games, mereka dapat mengurangkan tekanan dan mengisi masa lapang. Antara respon mereka adalah:

“Bila main game, hilang stress”, “kadang-kadang kena jugak main game, lagi-lagi lepas siap semua assignment, main sampai pagi”, “seronok main game ni sebab dapat hilangkan tension”

Selain itu, bermain e-Games mampu meningkatkan kemahiran kognitif mereka dimana mereka berusaha belajar untuk bermain e-Games tersebut atau bermain sambil belajar mengenalpasti strategi dalam permainan e-Games. Malah bermain e-Games membantu pelajar membuat keputusan dengan segera. Antara respon pelajar adalah:

“Kena fikir dan rancang strategi dalam tournament”; “bila kalah, kita bangkit dengan taktik yang betul”; “Saya berusaha untuk mencari solution dalam permainan”; “Boleh meningkatkan daya saing dan kesabaran dan cuba hingga berjaya (tak berjaya dalam sesuatu level akan cuba lagi sehingga berjaya pergi ke level yang seterusnya)”

Pelajar menyatakan bahawa bermain e-Games melatih tindakan refleks anggota mereka menjadi lebih baik dimana setiap permainan memerlukan pemain membuat tindakan lebih pantas dan tepat. Mereka menunjukkan mereka mampu untuk mengawal koordinasi di antara anggota tangan dan mata.

“Saya alert dengan pergerakan musuh”; “Bermain e-Games membuatkan saya lebih teliti dengan memerhatikan situasi games itu”; “Bermain e-Games membantu merangsang otak kiri dan kanan”

Bermain e-Games mampu meningkatkan kemahiran berkomunikasi dan mengeratkan hubungan persahabatan diantara pasukan.

“Pengalaman yang diperolehi ialah saya dan rakan-rakan sentiasa bersama-sama berbincang tentang strategi games kami”; “Bila bermain games bersama kumpulan, kena pandai bagi arahan dengan jelas dan cepat supaya team tidak kalah”; “Saya dan rakan jadi lebih rapat bila bermain e-Games”.

Malahan, terdapat diantara pelajar yang menyatakan bermain e-Games juga membantu pelajar untuk mendapatkan sumber pendapatan.

“Kalau berani join tournament, kadang boleh dapat income”; “Kalau buat streaming boleh dapat duit dari reviewer”.

6.0 KESIMPULAN

Keputusan analisis dan rumusan dari kajian yang dijalankan menunjukkan hubungan kolerasi yang signifikan dan positif di antara pemboleh ubah sikap terhadap ketagihan bermain e-Games. Ini bermaksud, ketagihan terhadap permainan e-Games adalah dipengaruhi oleh sikap kognitif, afektif dan tingkah laku. Ini selari dengan dapatan yang diperolehi oleh Abbasi et al. (2019) yang menyatakan sikap kognitif, afektif dan tingkah laku secara positif mempengaruhi tindakan seseorang. Sikap kognitif yang ditunjukkan dari bermain e-Games adalah dari segi proses dan sikap pelajar dalam membuat pemerhatian, menganalisa dan membuat keputusan serta menyelesaikan masalah. Selain itu, sikap afektif pelajar ditunjukkan dari perasaan empati, keseronokan, kegembiraan dan terlibat dengan sepenuh hati (*engaging*) dalam permainan e-Games. Manakala tingkah laku pula melibatkan tindakan dan kemahuan pelajar sendiri untuk terlibat dalam e-Games. Mereka sentiasa memperuntukan masa, mencari pelbagai peluang, membuat eksplorasi dan mendapatkan maklumat berkaitan e-Games. Ketiga-tiga sikap ini membawa kepada ketagihan pelajar terhadap e-Games. Ketiga-tiga sikap pelajar yang ditonjolkan

dalam analisis ini membuktikan bahawa pelajar berada pada tahap ketagihan terhadap permainan e-games.

Walaupun kesan ketagihan dilihat sebagai sesuatu yang negatif, e-Games juga mempunyai sisi yang baik seperti boleh menambah kenalan baru, meningkatkan kemahiran psikomotor, mengurangkan tekanan perasaan terhadap masalah harian yang dihadapi, dapat berfikir dengan cepat dan membuat keputusan malahan boleh menjana pendapatan. Ini dapat dilihat daripada profil kebanyakan responden memperuntukan masa kurang dari tiga jam sehari untuk bermain e-Games. Kesimpulannya, bermain e-Games dapat menyumbang kepada peningkatan diri pelajar dari pelbagai aspek walaupun membawa kesan kepada ketagihan. Jika dilihat dari analisis diatas, ketagihan yang tidak dikawal oleh individu bukan hanya dapat dilihat dari bermain permainan e-Games sahaja, malahan boleh sahaja berlaku ketagihan terhadap penggunaan media sosial seperti Facebook, Instagram, Tik Tok, malahan aplikasi Whatapp. Apa yang penting adalah pelajar perlu menguruskan masa dan meletakkan limitasi dalam tempoh bermain e-games bagi mengelakkan berlakunya ketagihan yang melampau.

Kajian ini memberi implikasi signifikan kepada corak pendidikan dan pembentukan diri dan sahsiah pelajar. Dari dapatan ini membantu corak pengajaran kepada pelajar perlu lebih ditekankan ke arah pendidikan berasaskan permainan (*gaming*) agar lebih menarik minat pelajar agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan.

RUJUKAN

- Abbasi, A. Z., Asif, M., Hollebeek, L. D., Islam, J. U., Ting, D. H., & Rehman, U. (2020). "The Effects Of Consumer Esports Video Game Engagement On Consumption Behaviors". *Journal of Product & Brand Management*.
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). "Internet Gaming Disorder In Male And Female Young Adults: The Role Of Alexithymia, Depression, Anxiety And Gaming Type". *Psychiatry Research*, 272, 521–530
- Bondoc, C. Bren (2020). "Relationship Of Online Gaming Addiction And Study Skills And Habits Of College Students". *International Journal of English, Literature and Social Sciences*. Vol - 5, Issue-2, March - April 2020.
- Bozkurt, H., Özer, S., Şahin, S. & Sönmezgöz, E. (2018). "Internet Use Patterns and Internet Addiction in Children and Adolescents with Obesity". *Pediatric Obesity*, 13, 301-306
- Demir, G. T., & Bozkurt, T. M. (2019). "Digital Game Playing Attitude Scale (Dootö): Validity and Reliability Study". *Sportive View: Journal of Sport and Educational Sciences*, 6 (1), 1-18.
- Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2014). "Video Game Violence Use Among "Vulnerable" Populations: The Impact of Violent Games On Delinquency and Bullying Among Children With Clinically Elevated Depression or Attention Deficit Symptoms". *Journal of Youth and Adolescence*, 43(1), 127-136
- Field, A. (2009). "Discovering Statistics Using SPSS (3rd Edition)". London: SAGE Publications.
- Hagström, D., & Kaldo, V. (2014). "Escapism Among Players of Mmorpgs-Conceptual Clarification, Its Relation to Mental Health Factors, and Development of A New Measure. *Cyberpsychology*", *Behavior, and Social Networking*, 17(1), 19-25

- Hair, J.F, Black, W.C., Babin, B.J., & Anderson, R.E. (2010). “*Multivariate Data Analysis (7th ed.)*”. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Hazar, Z., (2019). “*An Analysis Of The Relationship Between Digital Game Playing Motivation And Digital Game Addiction Among Children*”. Asian Journal of Education and Training, 5(1): 31-38.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). “*Digital Game Addiction Scale for Children & Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği*. Journal of Human Sciences”, 14(1), 203-216.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., & Lee, D. M. (2017). “*Why Do Some People Become Addicted to Digital Games More Easily? A Study of Digital Game Addiction from a Psychosocial Health Perspective*”. International Journal of Human–Computer Interaction, 33(3), 199-214.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). “*Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, And Prevention*”. London, UK: Elsevier.
- Lemmens, J.S., P.M. Valkenburg and J. Peter, 2009. “*Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology*”, 12(1): 77-95.
- Namlı, S. (2020). “*The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. The Turkish Online Journal of Educational Technology*” – January 2020, Volume 19, Issue 1.
- Nurullah Emir Ekinci, İlimdar Yalçın, Ömer Özer, Tayfun Kara. (2017). “*An Investigation Of The Digital Game Addiction Between High School Students*”. International Journal of Human Sciences, Volume 14 Issue 4. ISSN:2458-9489
- Pallant, J. (2010). “*SPSS Survival Manual (4th Edition)*”. New York: McGraw-Hill Publications.
- Sapsaglam, O., 2018. “*Changing Game Preferences Of Preschool Children*”. Ahi Evran University Kirsehir Education Faculty Journal, 7(1): 1-28.
- Tsai, S.M., Wang, Y.Y., Weng, C.M. (2020). “*A Study on Digital Games Internet Addiction, Peer Relationships and Learning Attitude of Senior Grade of Children in Elementary School of Chiayi County*”, Journal of Education and Learning; Vol. 9, No. 3. ISSN 1927-5250 E-ISSN 1927-5269
- Wolfe, J., Kar, K., Perry, A., Reynolds, C., Gradisar, M., & Short, M. A. (2014). “*Single Night Video-Game Use Leads to Sleep Loss and Attention Deficits in Older Adolescents*”. Journal of Adolescence, 37,1003-1009