

## Kecanduan *game online* pada siswa SMA: Benarkah menyebabkan penurunan motivasi belajar?

Inayah Vina Larasati<sup>1</sup>, Suroso<sup>2</sup>, Karolin Rista<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

E-mail: [suroso@untag-sby.ac.id](mailto:suroso@untag-sby.ac.id)

<b>Submitted:</b>	<b>Abstract</b>
<b>Accepted:</b>	<i>Learning motivation is the overall driving force within students that gives rise to learning activities, which ensures the continuity of learning activities and provides direction to learning activities, so that the goals desired by the learning subject can be achieved. This study aims to determine the relationship between online game addiction and learning motivation in high school students. This study uses a quantitative approach using the product moment correlation technique. This study used subjects totaling 133 high school students by collecting data using google from. In this study using two scales, namely the online game addiction scale and the learning motivation scale. The data collection instrument in this study was to use a Liker scale. The sampling technique used non-probability sampling techniques. Based on the results of data analysis that has been carried out using the SPSS computer program version 16.0 (Statistical Product and Service Solution) for Windows. Based on these results it can be concluded that there is a significant negative relationship between online game addiction and learning motivation in high school students. This means that the higher the online game addiction, the lower the learning motivation and vice versa, the lower the online game addiction, the higher the learning motivation of high school students.</i>
<b>Published:</b>	<i>Based on these results it can be concluded that there is a significant negative relationship between online game addiction and learning motivation in high school students. This means that the higher the online game addiction, the lower the learning motivation and vice versa, the lower the online game addiction, the higher the learning motivation of high school students.</i> <b>Keywords:</b> Learning Motivation, Online Game Addiction
	<b>Abstrak</b> <i>Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan Teknik korelasi product moment. Penelitian ini menggunakan subjek berjumlah 133 siswa SMA dengan melakukan pengambilan data menggunakan google from. Pada penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala kecanduan game online dan skala motivasi belajar. Instrumen pengambilan data pada penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik non probability sampling. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan program computer SPSS versi 16.0 (Statistical Product and Service Solution) for Windows. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif signifikan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa SMA. Artinya semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah motivasi belajar dan begitupun sebaliknya semakin rendah kecanduan game online maka semakin tinggi motivasi belajar siswa SMA .</i> <b>Kata kunci:</b> Motivasi Belajar, Kecanduan game online

## Pendahuluan

Pada umumnya remaja memiliki tugas perkembangan yang kompleks. Menurut Havighurst (dalam Gunarsa, 2001), salah satu tugas perkembangan remaja adalah mengembangkan kecakapan intelektual. Pengembangan kecakapan intelektual ini dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pendewasaan peserta didik melalui sebuah interaksi antara pengajar dengan yang diajar (Mones, 2021).

Belajar adalah serangkaian aktivitas fisik dan mental yang ditujukan untuk mencapai perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya pada tingkat kognitif, emosional, dan psikologis. Pada saat belajar diperlukan motivasi untuk belajar yang melibatkan kegiatan belajar (Sardiman, 2012). Hal yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan pada remaja yaitu mengembangkan potensi yang dimiliki dengan belajar (Transmawati, 2019). Hal ini dikarenakan individu yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi sendiri diartikan sebagai usaha membuat seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya (Jainuddin dkk, 2020).

Menurut Sardiman (2012) siswa dengan motivasi belajar yang tinggi dicirikan oleh ciri-ciri sebagai berikut: (1) ketekunan dalam belajar dan tugas dan menyelesaikan tugas, (2) keuletan dalam menghadapi kesulitan, (3) minat belajar, (4) kemandirian dalam belajar. Siswa yang termotivasi untuk belajar diidentifikasi dari perhatiannya terhadap minat belajar yang meliputi minat belajar, ketajaman perhatian, fokus dan ketekunan. Siswa dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi memperlihatkan minat yang besar, perhatian penuh terhadap belajar dan tugas-tugasnya tanpa merasa bosan, apalagi putus asa. Kenyataannya, masih banyak siswa bermasalah dengan motivasi belajar karena banyak waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk kegiatan selain belajar. Anak yang mengalami kendala pada motivasi belajar akan menunjukkan perilaku malas belajar, menunda tugas sekolah, serta bermain permainan kala proses pendidikan (Andriani dan Basri, 2022). Salah satu yang menyebabkan siswa mengalami kendala pada motivasi belajar adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan fasilitas internet seperti komputer, laptop, *handphone* (HP) dan lain-lain (Wiguna, dkk, 2020).

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menjelaskan bahwa dari total populasi penduduk di Indonesia yaitu jumlah pengguna internet terus meningkat setiap tahunnya. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah tersebut meningkat sebesar 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal tersebut membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%. Melihat dari segi usianya, tingkat penetrasi internet paling tinggi terdapat pada kelompok usia 13-18 tahun, yakni sebesar 99,16% dan pada kedua ditempati oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,64%. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diatas menjelaskan bahwa penggunaan Internet paling tinggi dilakukan oleh kelompok usia pelajar sekolah menengah. Hasil survei lain dari

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam databoks.katadata.co.id pada tahun 2022, menunjukkan bahwa konten internet yang sering diakses oleh masyarakat Indonesia pada tahun 2021-2022. Penggunaan *game online* di Indonesia sendiri mencapai 14,23%. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* termasuk konten yang paling digemari khususnya oleh kalangan siswa sekolah menengah. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Idealnya seorang siswa lebih mementingkan sekolah/belajar daripada bermain *game online* agar siswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap sekolahnya. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah (Dewandari, 2013). Bermain *game* memberikan dampak negatif diantaranya *game* menyebabkan penurunan konsentrasi belajar dirumah maupun disekolah. *Game* biasanya mengakibatkan kecanduan bagi pemainnya karena game tersebut dirancang dengan fitur yang menarik, berisi visual dan animasi yang membuat pemain semakin tertarik untuk terus bermain. Anak yang senang bermain *game* memiliki daya tahan tubuh yang lemah karena tidak berolahraga, terlalu lama duduk, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer (Malahayati,2012).Menurut Slameto (2010), terdapat faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diklasifikasikan menjadi 2 yaitu faktor fisiologis, dan faktor psikologis sedangkan pada faktor eksternal dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu faktor sosial dan faktor non sosial.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa SMA. Artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah motivasi belajar, begitupun sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* semakin tinggi motivasi belajar.

## Metode

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hal tersebut berdasarkan metode pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa skala yang berisi item-item pernyataan dengan kategori jawaban tertentu, dan menghasilkan nilai. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* dan variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar.

### **Partisipan Penelitian**

Populasi yang digunakan sebagai penelitian adalah 340 siswa SMA. Sampel penelitian ini berjumlah 133 responden. Pengambilan data subyek menggunakan link *google form*. Teknik *sampling* dalam pengambilan sampel pada penelitian ini untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian dan dapat merepresentasikan populasi, maka perlu digunakan teknik *sampling* yang merupakan teknik pengambilan data secara sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Penelitian ini melakukan pengambilan sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* karena peneliti menggunakan sampel dengan kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Kriteria sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bermain *game online* lebih dari 3 jam.

### ***Instrumen***

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disebarakan secara *online* melalui media sosial yaitu *google form*. Instrumen pada penelitian ini terdapat 2 skala yaitu skala kecanduan *game online* dan skala motivasi belajar. Pada skala motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek dari teori motivasi belajar dari Sadirman (2018). Pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Alat ukur ini terdiri dari 8 aspek motivasi belajar kemudian dikembangkan menjadi 44 aitem pernyataan. Contoh pertanyaan skala motivasi belajar dalam mewakili setiap aspeknya sebagai berikut : (1) Saya menyelesaikan tugas yang sulit hingga selesai, (2) Saya tetap belajar saat mendapatkan nilai jelek, (3) Saya merasa bersemangat saat menyelesaikan tugas yang sulit, (4) Saya mengerjakan mengerjakan PR tanpa bantuan orang lain, (5) Saya bosan mengerjakan tugas rutin yang sama setiap hari, (6) Saya dapat menjelaskan bahwa jawaban tugas sekolah saya benar, (7) Saya lebih yakin dengan pendapat sendiri daripada pendapat orang lain, (8) Saya penasaran sebelum menemukan solusi terbaik dari persoalan yang saya hadapi, hingga terus mencarinya. Hasil uji validitas pada skala motivasi belajar menghasilkan *index corrected item total correlation* yang bergerak dari 0,303 s/d 0,810 dan uji koefisien reliabilitas *alpha Cronbach* sebesar 0,950.

Pada skala kecanduan *game online* menggunakan skala dari Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) yang terdiri dari 7 aspek yang kemudian dikembangkan menjadi 74 item pernyataan. Pada skala kecanduan *game online* berikut pertanyaan yang mewakili dalam setiap aspek kecanduan *game online* sebagai berikut : (1) Saya memikirkan terus *game online* yang belum saya selesaikan, (2) Semakin hari, jam bermain *game online* saya semakin bertambah, (3) Suasana hati saya menjadi lebih baik ketika bermain *game online*, (4) Saya menjadi marah ketika ada yang mencoba melarang saya bermain *game online*, (5) Niat berhenti bermain *game online* selalu gagal ketika saya membutuhkan hiburan, (6) Saya marah ketika diejek teman karena kemampuan bermain *game online* saya buruk, (7) Saya sering kesulitan tidur karena selalu memikirkan *game online*. Hasil uji validitas pada skala kecanduan *game online* menghasilkan *index corrected item total correlation* yang bergerak dari 0,307 s/d 0,734 dan hasil uji koefisien reliabilitas *alpha Cronbach* sebesar 0,967.

### ***Teknik Analisis Data***

Berdasarkan hasil uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Pada uji normalitas hasil yang diperoleh menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,14 ( $>0,05$ ), maka sebaran data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Untuk uji linieritas hasil yang diperoleh dari hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar memperoleh hasil signifikan 0,653 ( $>0,05$ ) yang artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel kecanduan *game online* dengan variabel motivasi belajar.

## **Hasil**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dimana data akan menghasilkan berupa angka. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 24 Februari – 7 Maret 2023. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari siswa SMA untuk mengisi kuesioner yang diberikan oleh peneliti berupa link *google form* yang disebarakan melalui grup *Whatsapp*. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari 2 skala yaitu skala kecanduan *game online* dan skala

motivasi belajar. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu korelasi *Product moment*.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *product moment*, diperoleh koefisien korelasi *product moment* sebesar nilai  $r_{xy} -0,253$  dan  $p = 0,003$  dengan taraf signifikan ( $p < 0,05$ ) artinya variabel kecanduan *game online* dengan motivasi belajar mempunyai hubungan yang signifikan. Hal ini menyatakan ada hubungan negatif yang signifikan antara variabel kecanduan *game online* dengan motivasi belajar, artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah motivasi belajar. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar.

**Tabel 1**  
**Hasil Uji *Product Moment***

Variabel	Rxy	Sig.	Keterangan
Kecanduan <i>game online</i> – Motivasi Belajar	-0,253	0,003	Signifikan

**Sumber: Output Analisis SPSS versi 16.0**

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa SMA. Berdasarkan hasil analisis pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar yang diketahui hasil analisis uji hipotesis yang memperoleh hasil taraf signifikansi ( $\text{sig} = 0.003$   $\text{sig} < 0.05$  dan didukung dengan nilai koefisien  $-0,253$ ). Artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah motivasi belajar dan begitupun sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar siswa SMA. Hal ini membuktikan bahwa *game online* memiliki dampak pada motivasi belajar. Perilaku kecanduan *game online* ditunjukkan adanya sikap siswa yang pada saat di kelas mereka tidak bisa fokus karena memikirkan *game online*, bahkan waktu yang digunakan lebih banyak untuk bermain *game online* dibandingkan dengan mengerjakan tugas, hal ini terjadi saat di sekolah maupun di rumah. Ketika mereka sudah memulai *game online* siswa tidak berhenti memainkannya meskipun guru sudah ada di dalam kelas.

Menurut Indahtiningrum (2013) salah satu alasan siswa bermain *game online* yaitu untuk melepaskan stress dan mengurangi tekanan yang terjadi pada dirinya sehingga merasa lebih baik lagi, dan ketika siswa dapat bermain *game online* lebih dari 3 jam mengakibatkan dirinya tidak dapat mengurangi intensitas saat bermain *game online* lama kelamaan akan merasa kecanduan, bahkan ketika ada guru menjelaskan di dalam kelas pun mereka tidak memperhatikannya. Ketika waktu yang digunakan untuk bermain *game online* lebih banyak di sekolah maupun di rumah maka waktu tidur siswa berkurang sehingga saat jam pelajaran siswa tertidur.

Perilaku - perilaku ini menyebabkan siswa tidak tekun mengerjakan tugas, tidak mampu ulet dalam menghadapi kesulitan, ketika ada tantangan dalam soal-soal pembelajaran ia akan memilih untuk menghindari. Siswa lebih suka mengerjakan tugas secara kelompok, karena ia tidak mampu memecahkan soal dan mempertahankan jawabannya ketika ada pertanyaan

dalam soal maupun pertanyaan dari guru. Setiap harinya ia melakukan dengan tidak semangat dan cepat bosan pada rutinitas sehari-harinya.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMA yang dibahas sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online*, maka semakin rendah motivasi belajar dan begitupun sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar pada siswa SMA.

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagi subyek penelitian, bagi siswa SMA disarankan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan mengurangi atau menghindari kecanduan game online, dengan cara melakukan kegiatan yang positif seperti belajar, lebih sering berbaur dengan teman-teman di sekolah dan berkumpul dengan keluarga. (2) bagi guru dan sekolah, disarankan untuk menerapkan proses belajar mengajar yang menyenangkan bahkan jika bisa dilakukan di luar kelas dan memanfaatkan fasilitas sekolah agar dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan jika siswa tersebut mendapatkan nilai tinggi dalam pembelajaran hari ini dapat memberikan *reward* kepada mereka. (3) bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dilakukan untuk menguji adanya hubungan antara variabel kecanduan game online dengan variabel motivasi belajar pada siswa SMA, sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan hasil penelitian antara dua variabel penelitian ini, serta memperluas populasi dan lebih memperbanyak sampel penelitian atau dapat menguji korelasi variabel kecanduan *game online* dengan variabel bebas lainnya seperti dukungan sosial, *self efficacy*.

## Referensi

- Abuaddous, Hanefah, and Laili. 2015. "Audit Structure, Time Pressure and Judgment Accuracy: A Comparison between Strategic System Audit and Traditional Audit". *International Journal of Economics and Finance*; Vol. 7, No. 8.
- Ali, Z., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini, S. (2022). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2).
- Anderson, C. A., & Bushman, B. (2001). Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–59
- Andriani, R., & Basri, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(2), 291-302.
- Azies, RN. 2011. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.
- Cash, H., & Rae, C. D. (2012). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*.
- Chen, Z., & Dubinsky, A. J. 2003. A Conceptual Model of Perceived Customer Value in E-Commerce: A Preliminary Investigation. *Psychology and Marketing*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200-207.
- Lee, Wei-Meng. 2011. *Begining Android Application Development*. Indianapolis:Wiley Publishing, Inc
- Lemmens, S. Jeroen, dkk. 2009. Development and Validation of Game Addiction Scale for Adolescents. The Amsterdam Acholl of Communications Research (ASCoR) University of Amsterdam, Amsterdam, the Netherlands. Version of record first published: 05 June 2022
- Mangkunegara (2018). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan. 1(1), 9–25.
- Masya, Hardiyansyah dan Dian Adi Candra. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)* 3(2):103
- Mones, A., & Toba, C. P. B. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Kelas XI di SMA Negeri 1 Malaka Barat Besikama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, 1(1), 110-124.
- Moore, Frazier. 2004. *Humas Membangun Citra dengan Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, A. (2011). Pentingnya pendidikan nilai moral bagi generasi penerus. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 16(2), 119-133.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rismalinda. 2017. *Psikologi Kesehatan*. Jakarta:CV Trans Info Media.
- Rudhiati, Apriany, Hardianti. 2015. Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1, (2).
- Sardiman. A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Gunarsa, S.D., dan Gunarsa, Y.S., *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2001
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive load theory*. Springer.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96-104.
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019, July). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Uno, B. Hamzah .2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara Bandung PT Remaja Rosdaka Karya
- Veithzal Rivai. 2013. *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan Dari Teori. Ke Praktek*, Rajagrafindo persada, Bandung.
- Winkel, W.S. 2009. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia
- Widiasworo, Erwin. 2016. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18-26.
- Young, K. (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*, Hoboken. NJ: John Wiley & Sons, Inc.