



Relationship Play Online Games With Motivation Learning In Teens

Nurhalisa¹, Aszrul AB², Nurlina^{3*}

¹*Nursing Student, Stikes Panrita Husada Bulukumba, Indonesia*

^{2,3}*Department of Nursing Stikes Panrita Husada Bulukumba, Indonesia*

Corresponding author: Nurlina
Email: Nurlinapanrita@gmail.com

ABSTRAK

The use of uncontrolled games in adolescents can affect the learning process in school, especially the interest or desire to learn teenagers become reduced or can even disappear, this can certainly interfere with the child's education in the future. The decrease in students' desire to learn seriously can be influenced by the motivation of the student itself, namely the motivation of the student. The purpose of this study is to find out the relationship of playing online games with learning motivation in the youth of SMPN 41 Bulukumba students. This study uses analytical observational research design with a "cross sectional" approach. The sample of this study as many as 47 respondents were taken by purposive sampling method. Analysis of the data in this study using statistical tests kolmogrov smirnov. The results of the analysis used a statistical test kolmogrov smirnov with a confidence level ($\alpha=0.05$). Based on the results of this test, the p value was 0.019, thus $p < \alpha$ ($0.019 < 0.05$), then H_0 was rejected and H_a received with a correlation value of $r = -0.420$. The conclusion of this study is that there is a relationship between playing online games and learning motivation in adolescent students of SMPN 41 Bulukumba who are not in the direction of moderate correlation strength with a value of $r = -0.420$. Researchers suggest that the results of this study can be used as learning for students in order to divide time well between playing games with learning. In addition, further researchers also expected additional variables that may also affect many things in this study and also the addition of the number of research samples.

Keywords: Play Online Games, Motivation Learning

I. PENDAHULUAN

Menurut *World Health Organizations* (WHO) tahun 2018 memasukkan kecanduan bermain game online kedalam draf klasifikasi gangguan mental yang dirilis dalam laporan *International Classification Of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian, kecanduan game resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa. Menurut ICD-11 kecanduan *game* merupakan pola perilaku bermain *game online* yang dapat menimbulkan berbagai indikasi seperti halnya ke tidak mampuan mengendalikan suatu keinginan untuk bermain *game* dan bahkan lebih memilih untuk bermain dari pada melakukan kegiatan lainnya (Tiwa, 2019).

Di dunia prevalensi terkait dengan adiksi *game online* telah mencapai sekitar 0,2 % di Jerman, 50 % remaja di Korea, kemudian lebih dari 70 % anak-anak berusia 10 hingga 15 tahun memainkan permainan *game* yang biasa, dan 40 % memainkan *game online multiplayer* di Belanda. Masalah tersebut di negara Korea Selatan telah menjadi perhatian khusus karena sekitar 24 % anak-anak disana dirawat di rumah sakit karena adiksi game online (Rahayuningrum, Putit dan Erwina, 2019).

Popularitas di seluruh dunia *game*, terutama di kalangan remaja sangat mengejutkan. Karena kemajuan teknologi seperti video dan *game online* yang semakin menarik dan menantang dengan grafis yang indah, gambar manusia yang hidup dan gambar yang realistis dengan sistem pemakain yang canggih sehingga kebanyakan anak-anak menikmati game tanpa mengalami konsekuensi merugikan. Namun, beberapa remaja gagal untuk menjaga keseimbangan antara *game* dan pekerjaan sekolah, tanggung jawab dan komitmen sosial (Lai, 2016).

Dalam beberapa tahun terakhir ada 368 juta orang China bermain *game online* pada tahun 2014 dan jumlahnya di prediksi meningkat. Lebih penting lagi, remaja terdiri dari proporsi tertinggi bermain *game online* di China yang jumlahnya belum pernah terjadi seperti sebelumnya (Wang, 2017). Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sejak tahun 2017 pengguna internet di Indonesia dari total populasi penduduk berjumlah 262 juta orang yaitu 54,68% atau 143,25 juta jiwa. Sebanyak 87,13% yang mengakses sosial media, diantaranya yang bermain game online sebanyak 54,13% (Theresia, Setiawati dan Sudiadnyani, 2019). Presentase pengguna internet tahun 2016 khususnya di kalangan pelajar (remaja) berjumlah 69,8%. Sedangkan pada tahun 2017 jumlah pengguna internet dikalangan pelajar (remaja) mengalami peningkatan dengan presentase sebanyak 75,50% (Transmawati dan Sartika, 2019).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) jumlah pengguna internet di Sulawesi Selatan tahun 2015 sebanyak 3,7 juta orang atau sekitar 44% masyarakat yang aktif menggunakan internet. Sedangkan pada tahun 2019 jumlah pengguna internet di Sulawesi Selatan mengalami peningkatan sebanyak 72% dan kota makassar menjadi jumlah pengguna internet terbanyak di Sulawesi Selatan (APJII, 2019).

Game online secara tidak langsung dapat pula memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi remaja. Adapun dampak positifnya yaitu siswa akan lebih aktif dalam berpikir dan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain game online, siswa akan lebih berpikir kreatif, dan dapat mengurangi stress. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat siswa malas untuk belajar karena waktu dan tenaga yang digunakan lebih banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar (Masya dan Candra, 2016). Seperti yang kita ketahui mayoritas pemain *game* berada pada usia sekolah atau dengan kata lain masih remaja. Dimana pada usia remaja suka mencoba hal-hal yang baru dan apabila ia sudah menyukai suatu hal dan merasa nyaman dengan hal tersebut maka ia akan fokus pada hal tersebut, sehingga akan mengkhawatirkan apabila motivasi bermain *game* lebih besar dari pada motivasi untuk belajar (Husna, Normelani dan Adyatma, 2017).

Penggunaan *game* yang tidak terkontrol pada remaja dapat mempengaruhi proses belajar disekolah terutama minat atau keinginan belajar remaja menjadi ikut berkurang atau bahkan dapat hilang, hal ini tentu dapat mengganggu pendidikan anak kedepannya. Menurunnya keinginan siswa untuk belajar dengan serius dapat dipengaruhi oleh dorongan dari siswa itu sendiri yaitu motivasi siswa tersebut. Motivasi akan menurun bila mana ada faktor luar yang kuat mempengaruhinya karena motivasi adalah semua daya penggerak psikis di dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan suatu aktivitas, dan menjamin berlangsungnya suatu kegiatan tersebut dalam memberikan arah pada kegiatannya demi mencapai suatu tujuan tertentu (Widadi dan Pramudita, 2018). Maka dari itu salah satu peran perawat dalam hal ini yaitu dapat memberikan edukasi tentang bagaimana dampak penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja. Serta peran guru dan orang tua sangat dibutuhkan pula dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Theresia, Setiawati dan Sudiadnyani, 2019) tentang Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019, dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode analitik dengan pendekatan studi potong lintang cross sectional dengan jumlah

responden sebanyak 546 siswa, didapatkan hasil uji bivariat analisis korelasi nilai $p= 0.000$ dan nilai $r= -0.999$. Terdapat hubungan bermakna yang tidak searah dengan kekuatan korelasi sangat kuat antara kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Ali dan Dwikurnaningsih, 2019) tentang Pengaruh dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP kristen 2 salatiga tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah responden sebanyak 76 siswa, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP kristen 2 salatiga dengan hasil t hitung sebesar $(3,819) > t$ tabel $(1,995)$, $R = 0,406$, koefisien determinasi R Square = $0,165$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bawa hipotesis diterima.

Berdasarkan survey awal yang di lakukan peneliti di SMPN 41 Bulukumba di dapatkan jumlah keseluruhan siswa kelas VII dan VIII sebanyak 165 siswa. Jumlah kelas VII sebanyak 80 orang siswa dan yang bermain game online sebanyak 25 orang siswa. Jumlah kelas VIII sebanyak 85 orang siswa dan yang bermain game online sebanyak 22 orang siswa.

Hasil wawancara awal yang dilakukan dengan beberapa guru mata pelajaran, mengatakan pada saat proses belajar mengajar khususnya dalam bidang diskusi dan penugasan siswa dibiarkan menggunakan HP di dalam kelas disamping itu beberapa siswa juga menyempatkan diri untuk bermain game online sehingga tidak memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Saat di berikan tugas beberapa siswa terhambat dalam mengumpulkan tugas sehingga nilai yang di dapatkan dari beberapa siswa yang main *game online* tidak optimal bahkan mengalami penurunan. Tetapi kita sebagai guru berusaha sebaik mungkin agar nilainya terpenuhi dan mencapai standar KKM dengan cara memberikan remedial, memberikan tugas keterampilan.

Hasil observasi yang di dilakukan pada saat gurunya tidak masuk mengajar dikelas beberapa siswa lebih memilih untuk bermain *game online* dari pada pergi diperpustakaan mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Saat jam istirahat beberapa siswa lebih banyak bermain game online dikantin dari pada pergi diperpustakaan membaca buku. Dari dampak negatif yang ada dari *game online* yang dapat memberikan efek bagi siswa seperti siswa malas untuk belajar dan enggan melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan sekolah. Maka dapat dirumuskan masalah Hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja siswa SMPN 41 Bulukumba.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja siswa SMPN 41 Bulukumba.

II. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *observasional analitik* dengan pendekatan “*cross sectional*”. Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain *game online*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMPN 41 bulukumba kelas VII dan kelas VIII sebanyak 165 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Sedangkan Menurut (Hidayat, 2014) sampel merupakan kriteria dimana subjek penelitian mewakili sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel. Jumlah sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu sebanyak 47 responden.

Instrument Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara langsung dan pembagian kuisisioner kepada responden.

Analisis Data

Data dianalisis berdasarkan skala ukur dan tujuan penelitian dengan menggunakan perangkat lunak program komputerisasi. Data dianalisis secara : (1) Analisis *Univariat*, Analisis dilakukan untuk melihat proporsi. (2) Analisis *Bivariat*, Uji bivariat dilakukan untuk mencari hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dengan uji yang digunakan adalah *chi-square alternatif kolmogorov smirnov Z* dengan bantuan program SPSS 20. Kemaknaan yang diterima apabila $p < 0,05$.

III. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan (Tabel 1) Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 47 responden. Karakteristik subyek penelitian meliputi jenis kelamin dan kelas. Karakteristik responden yang berjenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu 41 (87,2%) responden, dibandingkan dengan yang berjenis kelamin perempuan hanya 6 (12,8%) responden. Sedangkan karakteristik responden berdasarkan kelas paling banyak bermain *game online* terdapat pada

kelas VII A dan VIII B sebanyak 10 (21,3%) responden, dan paling sedikit terdapat pada kelas VIII A sebanyak 5 (10,6%) responden.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden

Jenis Kelamin	Frequency (F)	Percent (%)
Laki-Laki	41	87,2%
Perempuan	6	12,8%
Kelas	Frequency (F)	Percent (%)
VII A	10	21,3%
VII B	8	17,0%
VII C	7	14,9%
VIII A	5	10,6%
VIII B	10	21,3%
VIII C	7	14,9%
Total	47	100,0

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan distribusi frekuensi bermain game online dan motivasi belajar. Untuk bermain *game online* menunjukkan bahwa responden dengan kategori sering dan selalu sebanyak 40 (85,1%) responden. Sedangkan untuk kategori kadang-kadang hanya 7 (14,9%) responden. Untuk motivasi belajar rata-rata responden memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 22 (46,8%) responden, tinggi 19 (40,4%) responden, dan sedang hanya 6 (12,8%) responden.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Bermain Game Online dan Motivasi Belajar

Bermain Game Online	Frequency (f)	Percent (%)
Kadang-Kadang	7	14,9%
Sering	40	85,1%
Total	47	100,0
Motivasi Belajar	Frequency (f)	Percent (%)
Tinggi	19	40,4%
Sedang	6	12,8%
Rendah	22	46,8%
Total	47	100,0

Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan bahwa bermain *game online* kadang-kadang dengan motivasi belajar tinggi sebanyak 0 (0%) responden, bermain *game online* sering dan selalu dengan motivasi belajar tinggi sebanyak 19 (40,4%) responden, bermain *game online* kadang-kadang dengan motivasi belajar sedang 0 (0%) responden, bermain *game online* sering dan selalu dengan motivasi belajar sedang 6 (12,8) responden, bermain *game online* kadang-kadang dengan motivasi belajar rendah 7 (14,9%) responden, dan bermain *game online* sering dan selalu dengan motivasi belajar rendah sebanyak 15 (31,9%) responden.

Dari hasil analisis menggunakan uji *chi-square alternatif kolmogorov-smirnov Z* diperoleh nilai $\rho = 0,019 < \alpha = 0,05$ ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja siswa SMPN 41 Bulukumba yang tidak searah dengan kekuatan korelasi sedang dengan nilai $r = - 0,420$.

Tabel 4. Hubungan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar

Bermain Game Online	Motivasi Belajar						Total	P Value
	Tinggi		Sedang		Rendah			
	n	%	n	%	n	%		
Kadang-Kadang	0	0	0	0	7	14,9	7	14,9
Sering	19	40,4	6	12,8	15	31,9	40	85,1
Total	19	100,0	6	100,0	22	100,0	47	100,0

IV. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terlihat bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja siswa SMPN 41 Bulukumba. Dari hasil uji statistik dengan menggunakan uji *chi-square alternatif kolmogorov-smirnov Z* diperoleh nilai $\rho = 0,019 < \alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada remaja siswa SMPN 41 Bulukumba yang tidak searah dengan kekuatan korelasi sedang dengan nilai $r = -0,420$.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Theresia, Setiawati dan Sudiadnyani, 2019) dengan judul penelitian Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan bermakna yang tidak searah dengan kekuatan korelasi sangat kuat antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019 dengan hasil uji bivariat analisis korelasi nilai $p=0.000$ dan nilai $r = -0.999$.

Asumsi peneliti mengatakan bahwa ada hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa karena semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada siswa maka

akan semakin menurun pula keinginan belajar siswa atau motivasi belajar siswa menjadi terganggu. Maka dari itu dalam menggunakan internet khususnya *game online* haruslah bijaksana dalam mengatasi setiap dampak negatif yang ditimbulkan serta kesadaran diri juga merupakan salah satu motif yang sangat kuat untuk memompa motivasi dalam belajar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain game online pada remaja siswa SMPN 41 bulukumba dikategorikan sering dan selalu. Sedangkan untuk motivasi belajar pada remaja siswa SMPN 41 Bulukumba dapat dikategorikan rendah. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain game online dengan motivasi belajar pada remaja siswa SMPN 41 Bulukumba yang tidak searah dengan kekuatan korelasi sedang. Dengan menggunakan uji *chi-square alternatif kolmogorov-smirnov Z* diperoleh nilai $\rho = 0,019$ dan $r = - 0,420$. Peneliti menyarankan agar hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai pembelajaran bagi siswa agar dapat membagi waktu dengan baik antara bermain game dengan belajar. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan adanya tambahan variabel lain yang mungkin juga mempengaruhi banyak hal dalam penelitian ini dan juga penambahan jumlah sampel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. dan Asrori, M. (2018) *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali, Z. dan Dwikurnaningsih, Y. (2019) 'Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga', X(1), pp. 122–133.
- APJII (2019) *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- Atmojo, D. W. T. (2019) 'Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA', Volume 7. doi: 10.22219/COGNICIA.Vol7.No4.%p.
- Azwar, S. (2012) *Penyusunan Skala Psikologi*. Edisi 2. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Bakri, M. H. (2017) *Manajemen Keperawatan Konsep Dan Aplikasi dalam Praktik Keperawatan Profesional*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Crawford, G., Gosling, V. K. dan Light, B. (2011) *Online gaming in context the social and cultural significance of online games*. Routledge.
- Dahlan, S. (2014) *Statistik Untuk Kedokteran Dan Kesehatan*. Edisi 6. Jakarta: Salemba Medika.
- Dharma, K. K. (2011) *Metodelogi Penelitian Keperawatan*. Jakarta Timur: CV. Trans Info Media.
- Donsu, J. D. T. (2017) *Psikologi Keperawatan Aspek-Aspek Psikologi, Konsep Dasar Psikologi Teori Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Hidayat, A. A. (2014) *Metodelogi Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta Selatan: Salemba Medika.
- Husna, N., Normelani, E. dan Adyatma, S. (2017) 'Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat', *Jurnal Pendidikan Geografi*, Volume 4. doi: DOI:

- <http://dx.doi.org/10.20527/jpg.v4i3.3524>.
- Kustiawan, A. A. dan Utomo, A. W. B. (2018) *Jangan Suka Game Online Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Lai, I. (2016) 'Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents', *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*. Springer Berlin Heidelberg. doi: 10.1186/s40405-016-0016-x.
- Lestari, S. M. P. dan Mantasa, A. (2017) 'Hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar mahasiswa fakultas kedokteran universitas malahayati angkatan 2013', *jurnal ilmu kedokteran dan kesehatan*, Volume 4.
- Lestari, T. (2015) *Kumpulan teori untuk kajian pustaka penelitian kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Lestarina, E. (2017) 'Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja', *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), pp. 1–6. doi: 10.29210/3003210000.
- Lo, S., Lie, T. dan Li, C. (2016) 'The relationship between online game playing motivation and selection of online game characters – the case of Taiwan', 35(1), pp. 57–67.
- Masya, H. dan Candra, D. A. (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', 3(1), pp. 153–169. doi: <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.
- Nursalam (2011) *Manajemen Keperawatan Aplikasi Dalam Praktik Keperawatan Profesional*. Edited by A. Suslia. Jakarta Selatan: Salemba Medika.
- Nursalam (2016) *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis*. Edisi 4. Jakarta Selatan: Salemba Medika.
- Pratiwi, E. D. (2014) 'Faktor yang mempengaruhi niat bermain game online menggunakan structural equation modeling (SEM)', *jurnal pilar nusa mandiri*, Volume X. doi: DOI: <https://doi.org/10.33480/pilar.v10i2.476>.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z. dan Erwina, I. (2019) 'Hubungan motivasi bermain game online dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi game online pada remaja di SMPN kota padang', *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, Volume 10. doi: DOI: <http://dx.doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014) *Metodelogi Penelitian*. Edisi 1. Yogyakarta: Gava Media.
- Sulistyo, J. T., Evanytha, E. dan Vinaya, V. (2015) 'Hubungan Problematic Online Game Use Dengan Pola Asuh Pada Remaja', *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(1), p. 396. doi: 10.24854/jpu12015-34.
- Sumantri, A. (2011) *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Edisi 1. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Surbakti, K. (2017) 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 1(1), pp. 28–38. doi: DOI: <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.
- Syamsuddin (2015) *Pedoman Praktis Metodelogi Penelitian Internal*. Ponorogo: CV. Wade Group.
- Theresia, E., Setiawati, O. R. dan Sudiadnyani, N. P. (2019) 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019', 1(2), pp. 96–104. doi: DOI: <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>.
- Tiwa, J. R. (2019) 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado', *Jurnal Keperawatan*, 7(1), pp. 1–7.
- Transmawati, M. dan Sartika, W. (2019) 'Pengaruh game online terhadap motivasi belajar remaja 1', *Jurnal Universitas PGRI Palembang*, pp. 650–657.



- Wang, J. (2017) '*What Influences Chinese Adolescents ' Choice Intention between Playing Online Games and Learning? Application of Theory of Planned Behavior with Subjective Norm Manipulated as Peer Support and Parental Monitoring*', 8(April), pp. 1–10. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00589.
- Widadi, Y. S. dan Pramudita, I. A. (2018) '*Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone*', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), pp. 1689–1699. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Yang, S. (2011) '*Analyses of Junior High School Students ' Online Gaming Experience and its Relationship with Self-concept , Life Adaptation and Well-being*', 3(Spring).