

Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Komunitas PUBG Mobile di Sulawesi Barat

Intensity of Playing Online Games on Learning Motivation of PUBG Mobile Community in West Sulawesi

Husniah^(1*), Eva Meizara Puspita Dewi⁽²⁾ & Andi Halima⁽³⁾

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Disubmit: 06 Februari 2025; Direview: 19 Februari 2025; Diaccept: 26 Februari 2025; Dipublish: 02 Maret 2025

*Corresponding author: husnia258011@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Sulawesi Barat. Responden penelitian berjumlah sebanyak 106 mahasiswa Sulawesi Barat yang bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan uji statistik parametrik product moment dari pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa di Komunitas PUBG MOBILE Sulawesi Barat memiliki hubungan yang positif signifikan. Artinya semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah motivasi belajar mahasiswa. Begitu juga sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game online maka semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa. Temuan penelitian ini, memperingatkan masyarakat atau orang tua bahwa bermain game online untuk jangka waktu yang lama akan berbahaya bagi kesehatan mereka, terutama dalam hal motivasi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Game Online; Motivasi Belajar; Pubg Mobile.

Abstract

The purpose of this study was to determine the relationship between the intensity of playing online games on learning motivation in West Sulawesi students. Research respondents amounted to 106 West Sulawesi students who play online games. This study uses quantitative methods with Pearson's product moment parametric statistical test. The results showed that the intensity of playing online games and student learning motivation in the PUBG MOBILE Community of West Sulawesi had a significant positive relationship. This means that the higher the intensity of playing online games, the lower the student's learning motivation. Vice versa, the lower the intensity of playing online games, the higher the student's learning motivation. The findings of this study warn the community or parents that playing online games for a long period of time will be harmful to their health, especially in terms of student learning motivation.

Keywords: Intensity of Playing Online Games; Learning Motivation; Pubg Mobile.

DOI: <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v6i1.657>

Rekomendasi mensitasi :

Husniah., Dewi, E. M. P. & Haima, A. (2025), Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Komunitas PUBG Mobile di Sulawesi Barat. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 6 (1): 189-196.

PENDAHULUAN

Fase perkembangan mahasiswa diklasifikasikan antara usia 18 dan 25 tahun. Tujuan pertumbuhan pada tahap ini, yang termasuk dalam kategori remaja akhir hingga dewasa awal, adalah untuk membangun kehidupan (Yusuf, 2012). Peran seorang mahasiswa memiliki tantangan tersendiri, seperti perlunya mahasiswa bertindak lebih mandiri karena sering dianggap lebih dewasa dan bertanggung jawab daripada sebelumnya. Dalam dunia perkuliahan, mahasiswa harus mematuhi jadwal perkuliahan dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Mahasiswa yang bosan bahkan stres dengan dunia perkuliahan, biasanya mencari hiburan dengan bermain game online. Mahasiswa yang sering bermain game online cenderung berjuang dengan masalah motivasi belajar seperti kehilangan minat pada studi, tidak siap untuk kelas, dan kehilangan fokus ketika dosen menjelaskan. Karena para mahasiswa ini dipengaruhi oleh game online dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk memainkannya daripada belajar, banyak dari mereka memiliki nilai ujian yang tidak memenuhi standar yang disyaratkan. Data dari Hootsuite's Digital Indonesia Report (2021) menunjukkan bahwa 60,5% pengguna internet seluler Indonesia bermain game online BASRA (3 September 2021).

Salah satu game online yang terpopuler saat ini yaitu pubg mobile atau PUBGM. Hasil analisa menyebutkan bahwa Pubg Mobile menjadi game terpopuler di Asia Tribun Pontianak (26 november 2021). Game ini bisa digunakan di smartphone atau komputer (PC) dan dapat

dimainkan oleh siapapun tidak memandang umur, budaya, atau jenis kelamin. Mahasiswa yang sering bermain game online yang sudah menjadikan game online tempat bersenang-senang cenderung kehilangan motivasi belajar, dapat mengalami masalah privasi, kesehatan, dan bahkan beresiko terlibat dalam aktivitas kriminal. Menurut Novrialdy (2019), isu yang sering diangkat atau yang menarik perhatian komunitas yang lebih besar adalah game online. Menurut Ondang et al. (2020), bermain game online dapat mengurangi aktivitas positif dengan tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh mereka saat mereka melewati tahun-tahun formatif mereka. Game online mengurangi waktu belajar dan waktu sosial dengan teman sebaya, yang merupakan hasil dari keinginan seseorang untuk belajar.

Hasil riset peneliti yang menggunakan metode wawancara dan pengisian kuisioner pada mahasiswa. Hasil dari pengisian kuisioner dengan total 50 subyek. Ada 38 subyek yang menjawab motivasi belajarnya dipengaruhi oleh bermain game online. Hasil proses wawancara pada 6 subyek, ada 4 subyek yang menghabiskan lebih dari 5 jam, ada 2 subyek yang menghabiskan 3 – 5 jam. Subyek memainkan game online pubg mobile. Subyek tertarik bermain game dikarenakan game online membuat mereka senang, memiliki banyak teman ngobrol, bisa bersenang – senang bersama temannya. Ada 5 subyek merasa bermain game online berpengaruh negatif pada motivasi belajarnya. Subyek menganggap game online itu penting. Subjek juga kadang terlambat mengikuti proses pembelajaran dikarenakan malam harinya

begadang bermain game online. Subjek juga kadang bosan ketika belajar. Nilai atau hasil belajar 5 subjek menurun. Ada 4 subyek merasa tidak semangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan bahkan saat proses pembelajaran ia sangat ingin bermain game online. Subyek juga sering menunda – nunda mengerjakan tugas sehingga tugas – tugasnya sering menumpuk dan kadang mengumpulkan tugas lewat dari waktu yang ditentukan dosen. Mahasiswa perlu didorong untuk belajar. Agar hasil belajar dan proses belajar mahasiswa memadai, motivasi belajar merupakan aspek pendukung. Komponen penting dari motivasi belajar adalah kegembiraan atau gairah untuk belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran terbaik, motivasi diperlukan. Istilah "motivasi" mengacu pada keadaan berada dalam diri seseorang yang mendorong mereka, baik secara sadar atau tidak sadar, untuk mengambil keputusan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Winarni et al., 2006).

Kegiatan belajar tertentu yang berasal dari dalam maupun luar diri didorong oleh motivasi belajar (Monika & Adman, 2017). Hasil yang baik didukung oleh motivasi, yang juga melibatkan upaya untuk mencapai tujuan tersebut (Puspitasari, 2013). Keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan membimbing tindakan dan sikap seseorang disebut sebagai motivasi (Dimiyati & Mudjiono, 2006).

Hasil penelitian dari Fadillah (2013) mendeskripsikan bahwa motivasi belajar mahasiswa dalam penelitiannya cukup baik karena adanya dorongan dan motivasi dari keluarga serta dukungan kondisi lingkungan. Hasil penelitian Fitriyani et al.

(2020) menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa semester 6 program studi pendidikan pengajar Sekolah Dasar di Universitas Kuningan sangat baik, hal itu dihasilkan dari skor presentase motivasi tersebut yg berjumlah 80,27%.

Menurut Anam (2020) motivasi belajar yang rendah memiliki karakteristik seperti cepat bosan atau lelah saat mengerjakan tugas, lebih memilih untuk bersenang-senang sendiri ketimbang tugas, selalu menunggu bantuan tugas, malas bertanya yang tidak dimengerti, dan selalu santai jika mendapat nilai buruk atau tidak ingin mencoba meningkatkan nilai. Penelitian yang dilakukan oleh Husna et al. (2017) menyelidiki korelasi antara bermain game dan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama di Kabupaten Banjarmasin Barat. Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung terlibat dalam permainan tingkat tinggi. Hubungan ini didukung oleh koefisien korelasi sebesar 0,6733, yang melebihi nilai kritis 0,1478% pada tingkat signifikansi 5% dan 1%. Hal ini menyiratkan bahwa ketika intensitas permainan meningkat, intensitas siswa untuk belajar menurun.

Sehingga dengan pemaparan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain game online pubg mobile terhadap motivasi belajar mahasiswa Sulawesi barat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa di Sulawesi

Barat. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen, yaitu intensitas bermain game online, dan variabel dependen, yaitu motivasi belajar. Populasi penelitian adalah mahasiswa Sulawesi Barat yang bermain PUBG Mobile dan pernah mengikuti turnamen. Sampel ditentukan menggunakan rumus Cochran karena populasi tidak diketahui, dengan jumlah minimal 97 responden yang berusia 19–25 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert yang mencakup dua instrumen utama, yaitu skala intensitas bermain game online yang diadaptasi dari Fidelis (n.d.) dan skala motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif korelasi untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Uji estimasi mencakup uji normalitas untuk mengevaluasi distribusi data, uji linearitas untuk menilai hubungan antarvariabel, serta uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan kriteria keputusan berdasarkan nilai signifikansi ($P \leq 0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan 106 subjek mahasiswa Sulawesi Barat. Subjek yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa. Adapun deskripsi subjek sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi subjek berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki – Laki	94	89%
Perempuan	12	11%
Total	106	100%

Berdasarkan tabel deskripsi jenis kelamin diatas diketahui bahwa subjek penelitian sebagian besar adalah laki – laki

sebanyak 94 subjek dengan persentase 89%.

Tabel 2. Deskripsi subjek berdasarkan usia

Usia	Frekuensi	%
19 - 21	69	65%
22 - 25	37	35%
Total	106	100%

Berdasarkan tabel deskripsi usia diketahui subjek yang paling banyak berusia 19 – 21 tahun dengan jumlah 69 orang dengan persentase 65% dan paling sedikit berusia 22 – 25 tahun dengan jumlah 37 orang dengan persentase 35%.

Selanjutnya, Deskriptif Data Penelitian untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data yang dikumpulkan dalam penelitian. Berikut adalah hasil deskripsi data skala intensitas bermain game online berdasarkan skor hipotetik.

Tabel 3. Deskripsi variabel intensitas bermain game online

Variabel	Hipotetik			
	Min	Max	Mean	SD
Intensitas bermain game online	19	76	47	9

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan deskripsi data hipotetik pada skala intensitas bermain game online. skor tertinggi responden yaitu 76 dan terendah 19. Dari hasil program KATEG V.01 skala intensitas bermain game online memiliki *mean* 47 dan *standar deviasi* sebesar 9. Deskripsi data tersebut digunakan untuk melakukan kategorisasi variabel intensitas bermain game online. adapun presentase skor kategorisasi skala intensitas bermain game online berdasarkan hasil skor hipotetik sebagai berikut:

Tabel 4. Presentase skor kategorisasi intensitas bermain game online

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persen
Rendah	< 38	53	50,00
Sedang	38 - 56	47	44,34
Tinggi	56 <	6	5,66
Total		106	100,00

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa subjek dengan kategori tinggi berjumlah 6 (5,66%), kategori sedang berjumlah 47 (44,34%), dan kategori rendah berjumlah 53 (50,00%).

Tabel 5. Deskripsi data hipotetik motivasi belajar

Variabel	Hipotetik			
	Min	Max	Mean	SD
Motivasi Belajar	46	184	115	23

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan deskripsi data hipotetik pada skala motivasi belajar, skor tertinggi responden yaitu 184 dan terendah 46. Dari hasil program KATEG V.01 skala motivasi belajar memiliki *mean* 115 dan *standar deviasi* sebesar 23. Deskripsi data tersebut digunakan untuk melakukan kategorisasi variabel motivasi belajar. Adapun presentase skor kategorisasi skala motivasi belajar berdasarkan hasil skor hipotetik sebagai berikut:

Tabel 6. Presentase skor kategorisasi motivasi belajar

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persen
Rendah	< 92	32	30,19
Sedang	92 - 138	57	53,77
Tinggi	138 <	17	16,04
Total		106	100,00

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa subjek dengan kategori tinggi berjumlah 17 (16,04%), kategori sedang berjumlah 57 (53,77%), dan kategori rendah berjumlah 32 (30,19%).

Kemudian, Uji asumsi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 24 *for windows*. Uji asumsi yang dilakukan diantaranya yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berikut merupakan hasil uji normalitas yang diperoleh.

1. Hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai *Assymp. Sign. (2 tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa variabel yang menunjukkan intensitas bermain game online dan variabel yang menunjukkan motivasi belajar menunjukkan linearitas yang signifikan secara statistik yaitu 0,115, dengan nilai *p-value* lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti terdapat hubungan yang linear antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar.

Terakhir, penelitian ini menggunakan regresi linier dasar untuk pengujian hipotesis, dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 24 untuk Windows. Berdasarkan temuan dari pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa hipotesis didukung. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis menunjukkan koefisien korelasi yang signifikan sebesar 0,000 antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar. Nilai ini menunjukkan signifikansi secara statistik, karena lebih kecil dari ambang batas yang lazim yaitu 0,05. Berdasarkan koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,838, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang kuat antara variabel yang diteliti, seperti yang ditunjukkan oleh kategori interpretasi.

Koefisien korelasi, seperti yang didefinisikan oleh Arikunto (2002), adalah ukuran statistik yang digunakan untuk menilai kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel. Temuan dari penelitian ini menunjukkan korelasi negatif yang signifikan secara statistik antara variabel intensitas bermain game online dan motivasi belajar. Secara khusus, hal ini menunjukkan bahwa ketika intensitas bermain game online meningkat, maka terjadi penurunan motivasi belajar.

Sebaliknya, ada korelasi positif antara berkurangnya keterlibatan dalam game online dan meningkatnya tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran.

Menurut Husna et al. (2017), motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena mendorong antusiasme, gairah, dan rasa senang terhadap proses pembelajaran. Tidak adanya motivasi mengakibatkan keraguan untuk terlibat dalam upaya pendidikan, sementara kehadiran motivasi intrinsik secara langsung terkait dengan tingkat upaya yang diberikan oleh seorang individu untuk mencapai tujuan mereka. Hasil penelitian ini dengan menggunakan 106 subjek dengan dominan berjenis kelamin laki – laki sebanyak 92 dengan persentase 89% dan perempuan sebanyak 12 dengan persentase 11%. Hasil kategorisasi juga menunjukkan sebagian besar subjek yakni 53 (50,00) memiliki intensitas bermain game online yang rendah. Selain itu, sebagian besar subjek yakni 57 (53,77%) memiliki tingkat motivasi belajar yang sedang.

Penelitian ini menemukan korelasi yang signifikan antara tingkat keterlibatan dalam game online dan motivasi untuk belajar di antara Komunitas PUBG MOBILE Sulawesi Barat. Uji statistik parametrik Pearson product moment menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,838, yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kedua variabel. Terdapat hubungan terbalik antara intensitas bermain game online dan tingkat motivasi siswa terhadap usaha belajar mereka. Secara khusus, ketika intensitas bermain game online meningkat, motivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar menurun. Sebaliknya, ketika intensitas bermain

game online menurun, motivasi siswa terhadap pembelajaran cenderung meningkat. Oleh karena itu, hipotesis penelitian terbukti, menunjukkan adanya korelasi yang baik antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar siswa.

Hasil tersebut didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ali & Dwikurnaningsih (2019) temuan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh game online terhadap motivasi belajar, dengan hipotesis diterima ketika jumlah t lebih besar dari $(3,819) > \text{tabel } t (1,995)$, $R = 0,406$, koefisien determinasi R kuadrat = $0,165$, dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan koefisien determinasi (R square) yang besar sebesar $0,165$, bermain game online memiliki dampak $16,5\%$ terhadap motivasi belajar siswa.

Menurut Anam (2020), motivasi belajar yang rendah memiliki karakteristik seperti cepat bosan atau lelah saat mengerjakan tugas, lebih memilih untuk bersenang-senang sendiri ketimbang tugas, selalu menunggu bantuan tugas, malas bertanya yang tidak dimengerti, dan selalu santai jika mendapat nilai buruk atau tidak ingin mencoba meningkatkan nilai. Sedangkan intensitas bermain game online menurut Husna et al. (2017) kategori intensitas bermain game online yang tinggi, durasi bermain gamenya lebih dari 5 jam. Berdasarkan kategorisasi usia 19 – 21 tahun berjumlah 69 dengan persentase 65% adalah mahasiswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi.

Fenomena kecanduan, khususnya dalam konteks game online, dapat dikaitkan dengan penguatan dan kegigihan

aktivitas dopaminergik di otak. Hal ini mengarah pada pengembangan sistem reaktif sekaligus melemahkan sistem reflektif. Aktivasi jalur dopaminergik di otak mengarah pada penguatan dan kegigihan sistem reaktif, sekaligus melemahkan sistem reflektif. Akibatnya, ketidakseimbangan ini merusak kapasitas kognitif dan menghalangi kemampuan untuk melakukan kontrol diri (Lutfiwati, 2018).

Menurut Ismi (2020), siswa yang mengalami kecanduan game online dapat kehilangan kemampuan manajemen waktu, yang menyebabkan kesulitan dalam menyeimbangkan waktu antara bermain game online dan belajar. Akibatnya, mereka mungkin kesulitan untuk berkonsentrasi dengan baik selama kegiatan akademis mereka, yang berpotensi berdampak pada kinerja mereka di sekolah. Dalam kasus yang lebih parah, kecanduan ini dapat menyebabkan ketidakhadiran di sekolah dan pengabaian tugas – tugas penting lainnya.

Pande & Marheni (2015) menyatakan bahwa game online berfungsi sebagai pengalih perhatian, mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar dan dengan demikian mengurangi dorongan mereka untuk belajar. Akibatnya, siswa menunjukkan berkurangnya antusiasme untuk terlibat dalam kegiatan belajar di dalam kelas.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong utama untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan siswa yang menunjukkan kecenderungan kecanduan terhadap game online cenderung memprioritaskan keterlibatan mereka dalam aktivitas game daripada kegiatan akademis mereka. Perilaku ini mengurangi

kemauan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, karena hal ini merusak tujuan intrinsik untuk memperoleh pengetahuan dan menghambat dorongan mereka secara keseluruhan (Ahmad et al., 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini didukung, yang menunjukkan adanya korelasi yang nyata antara tingkat keterlibatan dalam permainan game online dan dorongan untuk belajar di antara siswa yang berafiliasi dengan Komunitas PUBG MOBILE di Sulawesi Barat. Ada korelasi terbalik yang mencolok antara tingkat keterlibatan dalam game online dan dorongan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Secara khusus, ketika tingkat intensitas dalam bermain game online meningkat, tingkat motivasi yang sesuai untuk terlibat dalam pembelajaran berkurang.

Saran dalam penelitian ini mencakup aspek praktis dan teoritis. Mahasiswa yang sering bermain game online disarankan untuk mengurangi keterlibatan mereka guna meningkatkan motivasi belajar. Orangtua diharapkan memberikan dukungan dan dorongan agar semangat belajar anak tetap terjaga. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan replikasi penelitian atau mengeksplorasi variabel lain yang dapat memengaruhi motivasi belajar mahasiswa komunitas PUBG Mobile.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. N. A., Latipah, S., Wibisana, E., & Nisa, S. A. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di

- SMA X. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 5(1), 527–538.
- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Genta Mulia*, 10(2).
- Anam, W. K. (2020). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Motivasi Belajar. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 94–108.
- Arikunto, S. (2002). Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal. *Jakarta: PT. Rineka Cipta*, 16, 337.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2006). Belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Fadillah, A. E. R. (2013). Stres dan motivasi belajar pada mahasiswa psikologi universitas mulawarman yang sedang menyusun skripsi. *E-Journal Psikologi*, 1(3), 254–267.
- Fidelis, F. (n.d.). *Enhancing Meaningful Work The Roles Of Spiritual Leadership Intrinsic Motivation And Employees' Gender*.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165–175.
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3).
- Ismi, N. (2020). *Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang*. Fakultas Ilmu Sosial.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1–16.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Pande, N., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara persepsi terhadap iklim kelas dengan motivasi belajar siswa smp negeri 1 bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1), 134–145.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2006). Motivasi belajar ditinjau dari dukungan sosial orangtua pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*.