

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Aziz, A. P. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Singularitas Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1). https://jurnalsingularitas.org/index.php/jurnalsi_1/article/view/6
- 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).
- Ahmad, S. N. A., Latipah, S., & Nissa, S. A. (2022). Addiction relationship to online game student learning motivation in high school. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 5(1), 29-44. <http://dx.doi.org/10.31000/jiki.v2i2.5701>
- Amalia, N. P. (2022). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang. *Skripsi*. Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/62058>
- Andriani, D. & Khristina D., U., (2021) Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Anak Sd Kelas III, IV Dan V Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah Bantul. *Masters thesis*, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. <https://id/eprint/96>
- Anjab, M. N. R. (2023). Pengaruh Persepsi Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *PhD thesis*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/2116>
- Arifandi, M. R. (2024). Pengaruh antara dukungan sosial terhadap motivasi belajar siswa kelas viii SMP Negeri 1 Kedungadem. *Doctoral dissertation*. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/63844>
- Aryani, V. D. (2017). Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP Pangudi Luhur Salatiga. *Skripsi*. Salatiga : Universitas Kristen Satya Wacana. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/16279>
- Azwar, S. (2020). *Metode Penelitian Psikologi, Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dewi, Z. F., Hambali, H., & Supentri, S. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smp It Aziziyyah Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 656-664. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.17695>
- Eriska, Martuis, & Abu, B. (2019). Korelasi Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Dengan Keterampilan Sosial Siswa Man 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. 4 (3), 60-66. <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/10118>
- Fariha, A. N. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda. *Bachelor's thesis*. FITK UIN Syarif Hidayatullah (Jakarta). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60352>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fitri, S. F. N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh kecanduan bermain game online pada minat belajar anak semasa pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1530-1533. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1132>
- Ginting, E. Br. (2024). Pengaruh Dukungan Sosial Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar di SMP N 1 Tiganderket. *Skripsi*. Medan : Universitas Medan Area. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/23806>
- Glorya, M. M. S., Arieta S., & Suryaningsih. (2025). Game Online Dikalangan Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Kota Tanjungpinang. *Jurnal ilmiah multidisiplin*, 2(3), 380-391. <https://jurnalistiqomah.org/index.php/merdeka/article/view/3965>
- Hanafi, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 3(2), 1-12. <https://www.neliti.com/publications/115811/pengaruh-penggunaan-media-sosial-facebook-terhadap-motivasi-belajar-mahasiswa-fi#>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastrri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1153-1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, And Implications For The 'Net's Future. *Journal Pew Internet and American Life*

- Project. 1(2), 1-27. https://www.pewinternet.org/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2000/New_User_Report.pdf.pdf
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain *game online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235-242. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7036>
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana dan prasarana pembelajaran sebagai faktor determinan terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 210. <https://ejournal.upi.edu/index.php/%20jpmnper/article/viewFile/9457/5847>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304-1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Komariah, F., & Firman, P. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Smp Negeri 02 Gondangrejo. *Doctoral dissertation*. Universitas Kusuma Husada Surakarta. <https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/4211/1/NASKAH%20PUBLIKASI%20FAJAR%20KOMARIAH%20%28S19231%29.pdf>
- Kosasih, P. W., Adiwibawa, D. N., Syuhada, I., & Dahlia, Y. (2022). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone dengan kualitas tidur siswa SMAN 1 Keruak tahun 2020. *Nusantara Hasana Journal*, 2(5), 38-46. <https://ejournal.nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/546>
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain game on-line terhadap agresivitas siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28-35. <https://doi.org/10.21009/JIV.0901.4>
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112-123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lerianza, B., Utami, D., Supriyati, S., & Farich, A. (2020). Intensitas Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 95-102. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v1i1.222>

- Mashabi S. & Ayunda P. K. (2024, 2 April). *Sistem tidak ada siswa tinggal kelas di kurikulum merdeka dinilai turunkan motivasi belajar*. Kompas.com. Diakses pada 28 februari 2025 dari <https://www.kompas.com/edu/read/2024/04/02/152936471/sistem-tidak-ada-siswa-tinggal-kelas-di-kurikulum-merdeka-dinilai-turunkan>
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159. <https://doi.org/10.10358/jk.v5i1.588>
- Muttaqin, R., Wagimin, W., & Tadjri, I. (2017). Keefektifan layanan informasi karier berbantuan video interaktif dan live modeling untuk meningkatkan pemahaman karier siswa SMP. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 174-179. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jubk/article/view/21794>
- Nihaya, M. (2024). Peran dan Urgensi Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 7004-7008. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5249>
- Nugroho, D. P. S. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers. *Skripsi*. Semarang : Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/40845>
- Nur'alim, F., Sadiyah, A., & Solihat, A. N. (2025). Pengaruh Self-Efficacy dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(4), 724-737. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i4.5171>
- Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*. 13(2), 1-15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Pradana, W. (2021, 24 Maret). *Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun*. Detiknews.com. Diakses Tanggal 29 Oktober 2024 dari

<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun>.

- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 1(83), 1–11.
<https://www.academia.edu/download/40847896/teorimotivasi.pdf>
- Putra, R. A., Rahman, A., & Trinugraha, Y. H. (2022). Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sebelas Maret). *Journal of Development and Social Change*, 5(2), 1-14. <https://jurnal.uns.ac.id/jodasc/article/view/60923>
- Putra, B. D. M., Ervina, I., & Sari, A. S. (2023). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Mobile Legend dengan Self Regulated Learning Siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso. *Jurnal Psikologi*, 1(1), 8-8.
<https://doi.org/10.47134/pjp.v1i1.1943>
- Putra, R. A., Rahman, A., & Trinugraha, Y. H. (2022). Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sebelas Maret). *Journal of Development and Social Change*, 5(2), 1-14. <https://jurnal.uns.ac.id/jodasc/article/view/60923>
- Putri, N. F. R., & Prasetyaningrum, S. (2018). The relationship between self control with intensity of playing online games on the school children. *Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi*, 17(2), 120-134.
<https://doi.org/10.24167/psidim.v17i2.1636>
- Qomaruddin, M., & Suyati, T. (2023). Hubungan Interaksi Sosial Teman Sebaya dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Karangawen. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 3(2), 96-105.
<https://www.jurnal.umbarru.ac.id/index.php/jubikops/article/view/427>
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(4), 326-336.
<http://101.203.168.44/index.php/ekonomi/article/view/4106>
- Ristianaa, E., & Bantam, D. J. (2025). Hubungan antara Dukungan Sosial Suami terhadap *Work Family Balance* Pada Ibu Bekerja yang Memiliki Anak Usia Dini. *Psimphoni*, 5(2), 20-26. <https://doi.org/10.30595/psimphoni.v5i2.23755>
- Riyadluddin, A. M. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MA. *Skripsi*. Semarang. UIN Walisongo Semarang.

https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/26490/1/Skripsi_1703016099_Ahmad_Mahrus_Riyadluddin.pdf

- Sadirman, A. M. (2015). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. 10.30872/psikoborneo
- Saputra, A. R., Yunida, F., Hasriani, H., Utami, I. F., & Soleha, S. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8-8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.287>
- Sihaloho, M. S., Suwu, E. A., & Mumu, R. (2020). Kajian *game online* terhadap anak di bawah umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29450>
- Sulistiyawati, L. (2023, 30 Maret). Satpol PP Ciduk Siswa Bolos Saat Jam Sekolah di Kabupaten Tangerang. [republica.co.id](https://news.republika.co.id/berita/rsb60m484/satpol-pp-ciduk-siswa-bolos-saat-jam-sekolah-di-kabupaten-tangerang). Diakses tanggal 19 April 2025 dari <https://news.republika.co.id/berita/rsb60m484/satpol-pp-ciduk-siswa-bolos-saat-jam-sekolah-di-kabupaten-tangerang>
- Sundara, K., Hafisah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi Belajar siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84-90. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82. <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Syah, M. E., Bantam, D. J., & Jayanti, A. M. (2022). Pelatihan goal setting untuk meningkatkan motivasi belajar pada remaja saat pembelajaran jarak jauh. *Gotong Royong: Jurnal Pengabdian, Pemberdayaan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat*, 1(2), 58-67. <https://doi.org/10.51849/jp3km.v1i2.13>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*. 2(2), 1-4. <http://dx.doi.org/10.29210/3003205000>

- Tarigan, J. E. (2022). *Konsep Peserta Didik*. Pengantar Pendidikan, 49.
- 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. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi & pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Widjaja, Y. G. N., & Ayunda, P. K. (2025, 4 April). *400 Siswa SMP di Buleleng Bali Belum Bisa Baca, Dewan Pendidikan Buka Suara*. Kompas.com. Diakses Tanggal 13 April 2025. Dari <https://www.kompas.com/edu/read/2025/04/04/190934471/400-siswa-smp-di-buleleng-bali-belum-bisa-baca-dewan-pendidikan-buka-suara>
- Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 2(1), 27-33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14606>