

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 17(2), 9-20.
- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17 (02), 9–20.
- 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.
- Alfajrin, D., & Utama, D. P. (2022) Pengaruh kualitas barang terhadap kepuasan pelanggan dengan pembelian menggunakan aplikasi shopee. *Jurnal cafetaria*, 3(2), 78-86.
- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1754-1760.
- Andrew, Y. T., Eunike, V. M., Felicia, T. M., & Situmorang, A. V. (2022, July). Hubungan Kecenderungan Adiksi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi pada Mahasiswa selama Masa Pandemi. In *Seminar Nasional Psikologi dan Ilmu Humaniora (SENAPIH)* (pp. 29-37).
- Andriani, R., & Basri, B. (2022). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sdn Subangjaya 2 Kota Sukabumi. (1a), 77-83.7, *Risenologi*
- Ayu, G. F. L., Koryati, D., & Jaenudin, R. (2019). Analisis motivasi belajar peserta didik kelas x program lintas minat pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 69-79.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Deawasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173.
- Azis, R., Nurhakim, F., Kosim, A. P., & Shalahuddin, I. (2022). Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Afirmasi di SMA Negeri 4 Garut. *Malahayati Nursing Journal*, 4(12), 3278-3292.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahya, J. D. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online pada Smartphone Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Kalasan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(5), 327-337.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>

- Darmawan, R. R., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2024). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2297-2307.
- Dwiyanti, N., & Edianti, A. (2020). Hubungan antara dukungan sosial keluarga dengan motivasi belajar siswa SMA N 1 Batangan Kabupaten Pati. *Jurnal Empati*, 7(2), 647-653. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21694>
- Hasanah, H., Andhayani, M., & Firdaus, F. (2023). Studi Survei Penggunaan Waktu Jam Kosong pada Siswa Kelas XI di SMK Banten Jaya. *Journal on Education*, 5(2), 1813-1819.
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 20-28.
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 42-57. <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v7i2.4780>
- Hutahaean, M. R. H. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok pada Kompetensi Menentukan Unsur Penunjang Desain Interior dan Eksterior Bangunan Kelas XII Smk Negeri 5 Medan Tp 2016/2017. *Warta Dharmawangsa*, 13(1).
- Ismi, N. dan Akmal, A. 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- 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.
- Julaiha, S., Ramli, A., Oktaviany, V., Sudadi, S., Malik, L. R., & Anwar, H. C. (2023). Analisis Pengaruh Manajemen Pendidikan Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2659-2670.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing Internet use disorders: A addiction or coping process?. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 459-466.
- Khairunnisa, K., & Tinus, A. (2018). Implementasi kebijakan Wajib Belajar 12 Tahun di Kabupaten Kolaka. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 63-75. <https://doi.org/10.22219/jkpp.v6i1.11528>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65-73.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi belajar dan prestasi akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 53-63.

- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan game online dengan insomnia pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18-27.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18-27.
- Maulidi, Y., & Budiman, A. (2020). Hubungan Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 687-692.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat, Y. (2019). Faktor-Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aircraft drawing di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258-265.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi covid-19: literature review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Muhajis, D. D. (2019). Analisis Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Sekolah Dasar Negeri 3 Allakuang Kecamatan Maritengngae Kabupaten Sidenreng Rappang. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 216. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v2i2.7005>
- Naibaho, S. W., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2021). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa MTs Negeri 1 Tapanuli Tengah disaat pandemi covid-19. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 304-312.
- Novrialdy, E. (2019) =. Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nugraha, A. J., Suyitno, H., & Susilaningsih, E. (2017). Analisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari keterampilan proses sains dan motivasi belajar melalui model pbl. *Journal of primary education*, 6(1), 35-43.
- Nurfaliza, N., & Hindrasti, N. E. K. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 96-107. <http://dx.doi.org/10.31258/jta.v4i1.96-107>
- Nurma, & Ihsan, I. (2022). Pengaruh motivasi belajar di era new normal terhadap hasil belajar anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 169-175.
- Nursyifa, F. I., Widiarti, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(1), 32-41.
- Ondang, GL, Moku, BJ, & Goni, SYVI (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi fispol unsrat. *Holistik: Jurnal Sosial dan Budaya*. 13(2)

- Periantalo, J. (2015). *Penyusunan skala psikologi: asyik, mudah & bermanfaat*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Permana, A., & Syafruddin, A. I. (2016). KEY-IN 2017: Harapan key-in ras dan motivasi belajar pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia. *Khazanah: Jurnal Mahasiswa*, 8(2).
- Pinasti, A. Y., & Khoirunnisa, R. N. Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku kecenderungan kecanduan game online selama pandemi covid-19 pada remaja di kota surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5) 2022
- Pintrich, P. R. (1991). *A manual for the use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*.
- Poetri, R. N. A., & Aslamawati, Y. (2020). Studi Deskriptif Mengenai Motivasi Belajar pada Siswa SMPN 3 Cimahi. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 113-118.
- Putri, DP, Yuliansyah, M., & Handayani, ES (2023). Adiksi game online dan smartphone terhadap prokrastinasi akademik di SMKN Martapura. *Media Bina Ilmiah*, 17(6), 1213-1224.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85-90.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rizai, M. (2021). Konseling kelompok dengan teknik biblioterapi untuk mengurangi kecanduan game online pada anak: Sebuah kajian literatur [group counseling with bibliotherapy techniques to reduce online game addiction in children: a literature review]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2), 101-114.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMAN 2 Ratahan. *E-journal Keperawatan (e-Kp)*, 7 (1), 1-8
- Siregar, S. (2018). *Metode penelitian kuantitatif : dilengkapi perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhayati, U., Rusdiani, I., & Atikah, C. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Class Room Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(1).
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- 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/10.29408/goldenage.v6i1.4755>

- Wicaksono, P., Wibowo, U. L. N., Sulung, S. D., Anthareza, V., & Patappuri, A. I. (2021). Motivasi Belajar Taruna Pada Pembelajaran Online Sepanjang Pandemi COVID-19 (Sebuah Artikel Konseptual). *Skyhawk: Jurnal Aviasi Indonesia*, 1(1), 34-40.
- 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.
- Wulandari, R., & Netrawati, N. (2020). Analisis tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 5(2), 41-46.
- Yuliya, Y. (2019). Hubungan antara dukungan orang tua dengan motivasi belajar pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(2).

