

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. (2018). Hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2), 101–110.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan skala psikologi* (Edisi 3). Pustaka Pelajar.
- Dewi, R., Sari, M., & Putra, A. (2024). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP IT Aziziyah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 45–56.
- Griffiths, M. D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2021). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage Learning.
- Hamidah, F., & Barus, A. (2022). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(1), 12–23.
- Harian Fajar. (2024). Menurunnya semangat belajar siswa di era digital. *Harian Fajar*. <https://harian.fajar.co.id/2024/05/02/menurunnya-semangat-belajar-siswa-di-era-digital/>
- Hasan Langgung. (2004). *Asas-asas pendidikan Islam*. Pustaka Al-Husna.
- Henukh, A. M., Falo, M., & Nalle, V. L. (2022). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 12–20.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Terj. Istiwiidayanti & Soedjarwo). Erlangga.
- Izzani, N., Pratiwi, R., & Sari, D. (2024). Ciri-ciri masa remaja menurut Hurlock. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 12(1), 45–57.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan hasil asesmen nasional 2023*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34(4), 298–308. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2014.06.006>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lestari, S. T. (2022). Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. *Kumparan*. <https://kumparan.com/sofiana-tri-lestari/rendahnya-motivasi-belajar-siswa-dipengaruhi-oleh-kemajuan-teknologi-1yQgTF3Muq8>
- Monika, & Adman. (2017). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 153–160.
- Nasution, S. (2005). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Bumi Aksara.
- Perkinson, R., et al. (2011). *Chemical dependency counseling: A practical guide*. SAGE Publications.
- Sanaky, H. A., Sutrisno, & Mulyani, E. (2021). *Statistik pendidikan*. Deepublish.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2017). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sardiman, A. M. (1996). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Press.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar (Edisi revisi)*. Rajawali Press.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar (Edisi revisi)*. Rajawali Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). Statistik untuk penelitian. Alfabeta.
- Syah, M. (2017). Psikologi pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, S. (2012). Psikologi pendidikan. RajaGrafindo Persada.
- Uno, H. B. (2016). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan aplikasinya di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Shorter, G. W. (2014). *The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. Journal of Behavioral Addictions, 3(3), 157–165.* <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.013>
- Winther, D. K. (2014). *Global kids online: Children's rights in the digital age.* UNICEF Office of Research – Innocenti. <https://globalkidsonline.net>
- Young, K. S. (1998). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. CyberPsychology & Behavior, 1(3), 237–244.* <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.2>



KARAWANG