

Nomor: 060/BK/08/S/2023

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
(Studi Korelasi di SMAN 15 Bandung)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam
bidang keilmuan Bimbingan dan Konseling



Oleh

Aisyah Nur Dyandza
NIM 1801138

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA
(Studi Korelasi di SMAN 15 Bandung)**

oleh

Aisyah Nur Dyandza

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan dalam bidang keilmuan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Aisyah Nur Dyandza

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang,
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.


LEMBAR PENGESAHAN

AISYAH NUR DYANDZA
NIM 1801138

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA (Studi Korelasi di SMAN 15 Bandung)**

disetujui dan disahkan oleh:


Pembimbing I



22/08 2023

Dr. Nandang Budiman, M.Si.
NIP 19710219 199802 1 001

Pembimbing II



23/8 23

Dadang Sudrajat, M.Pd.
NIP 19680828 199802 1 002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Juntika Nurihsan, M.Pd.
NIP 19660601 199103 1 005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi dengan judul “Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi di SMAN 15 Bandung)” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023

Aisyah Nur Dyandza

1801138

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Disamping itu, banyak pihak yang telah memberikan dukungan, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nandang Budiman, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang selalu membantu penulis, berupa dukungan, dorongan, motivasi, saran, dan bimbingan dalam proses penulisan skripsi
2. Dadang Sudrajat, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu membantu penulis, berupa dukungan, dorongan, motivasi, saran, dan bimbingan dalam proses penulisan skripsi.
3. Drs. Sudaryat Nurdin Akhmad, M.Pd, Rina Nurhudi Ramdhani, M.Pd, Dra. Effy Mulyasari, M.Pd, Siti Hamidah, M.Pd, dan Dra. Hani Hasanah, Kons selaku penimbang instrumen penelitian yang menjadi sah untuk digunakan.
4. Seluruh dosen program studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu yang berharga dan bermanfaat selama penulis menjalani perkuliahan.
5. Bapak Rahadian dan Ibu Fiji selaku tenaga kependidikan program studi Bimbingan dan Konseling yang telah membantu penulis perihal administrasi yang dibutuhkan.
6. Toto Suharya, M.Pd. selaku kepala sekolah SMA Negeri 15 Bandung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
7. Muslim Triaji Sundasyah, M.Pd. selaku kepala sekolah SMA PGRI 1 Bandung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Peserta didik SMA Negeri 15 Bandung dan SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2023/2024 yang telah bersedia menjadi partisipan.
9. Orang tua paling berharga yaitu Dr. Zainur Hidayah, S.Pi.,M.M dan Dini Yamashita, S.Pi.,M.T yang tidak henti-hentinya memberikan kekuatan, dukungan, do'a, kasih sayang, dan cinta selama penulis menyelesaikan skripsi.

10. Teman-teman satu perjuangan yang hebat Weby, Ibnu, Fauzan, Euis, Sarah, Naya, Wengskol dan yang lainnya yang selalu merangkul, membantu, dan kebersamai penulis selama pengerjaan skripsi.
11. Seluruh KMBK 2018 yang sama-sama berjuang, saling memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dari awal hingga akhir perkuliahan.

ABSTRAK

Aisyah Nur Dyandza (2023). Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar (Studi Korelasi di SMAN 15 Bandung)

Kecanduan *game online* membawa dampak perubahan pada sisi motivasi belajar, yang mengakibatkan terjadinya masalah akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pengumpulan data menggunakan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari 398 siswa SMAN 15 Bandung. Hasil penelitian menunjukkan: (1) tahapan kecanduan *game online* siswa secara umum berada pada kategori *abuse*, yang berarti siswa mulai bermain *game online* secara berulang kali; (2) motivasi belajar siswa secara umum berada pada kategori *identified regulation*, berarti siswa melakukan kegiatan belajar dikarenakan faktor eksternal seperti upah dan karir; (3) kecanduan *game online* berhubungan secara signifikan dengan motivasi belajar. Hasil penelitian di uji menggunakan *rank spearman* yang menghasilkan hubungan signifikan dan negatif, yang berarti jika semakin rendah tingkat kecanduan *game online*, maka semakin tinggi tingkat motivasinya, begitu pula sebaliknya. Hasil memberikan rekomendasi layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi dan mencegah permasalahan yang terjadi.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, motivasi belajar, bimbingan dan konseling

ABSTRACT

Aisyah Nur Dyandza (2023). The Relationship between Online Game Addiction and Learning Motivation (Correlation Study at SMAN 15 Bandung)

Online game addiction brings changes to the motivation side of learning, which results in academic problems. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and learning motivation. The approach used in this research is quantitative approach with correlational method. Data collection used purposive sampling technique consisting of 398 students of SMAN 15 Bandung. The results showed: (1) the stages of students' online game addiction are generally in the abuse category, which means students start playing online games repeatedly; (2) student learning motivation is generally in the identified regulation category, meaning students carry out learning activities due to external factors such as wages and career; (3) online game addiction is significantly related to learning motivation. The research results were tested using Spearman rank which produced a significant and negative relationship, which means that the lower the level of online game addiction, the higher the level of learning motivation, and vice versa.

Keywords: Online game addiction, learning motivation, guidance and counseling

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II	9
KONSEP KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> DAN KONSEP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK	9
2.1 <i>Game Online</i>	9
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.3 Motivasi Belajar	17
2.4 Bimbingan dan Konseling dalam Upaya Mereduksi Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	24
2.5 Bimbingan dan Konseling dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar ..	27
2.6 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Motivasi Belajar dan Implikasi bagi Layanan Bimbingan dan Konseling	28
2.7 Penelitian Relevan	30
2.8 Posisi Penelitian	33
BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Partisipan	34
3.3 Populasi dan Sampel	35
3.4 Definisi Operasional Variabel	35
3.5 Instrumen Penelitian	37
3.6 Penimbangan Instrumen Penelitian	39
3.7 Uji Keterbacaan Instrumen Penelitian	40
3.8 Uji Validitas Instrumen Penelitian	41
3.9 Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	45
3.10 Prosedur Penelitian	47
3.11 Analisis Data	47
BAB IV	52
TEMUAN DAN PEMABAHASAN	52
4.1 Temuan Penelitian	52
4.2 Temuan Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i>	52
4.3 Temuan Penelitian Motivasi Belajar	71

4.4 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung.....	78
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	88
4.6 Implikasi Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Upaya Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung.....	96
4.7 Keterbatasan Penelitian	97
BAB V.....	99
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	99
5.1 Simpulan.....	99
5.2 Rekomendasi	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen GAS.....	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen AMS	40
Tabel 3.3 Hasil Penimbangan Instrumen GAS	41
Tabel 3.4 Hasil Penimbangan Instrumen AMS	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Keterbacaan Instrumen GAS.....	43
Tabel 3.6 Hasil Uji Keterbacaan Instrumen AMS	43
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Item Instrumen GAS	44
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Item Instrumen AMS	44
Tabel 3.9 Hasil Uji Skala Peringkat Instrumen GAS.....	45
Tabel 3.10 Hasil Uji Skala Peringkat Instrumen GAS.....	45
Tabel 3.11 Kriteria <i>Alpha Cronbach</i>	46
Tabel 3.12 Kriteria <i>Person Reliability</i> dan <i>Item Reliability</i>	46
Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen GAS.....	47
Tabel 3.14 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen AMS	47
Tabel 3.15 Kriteria Penskoran Data Instrumen Kecanduan Game Online	47
Tabel 3.16 Penskoran Data Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	50
Tabel 3.17 Interpretasi Kategori Kecanduan Game Online	48
Tabel 3.18 Penskoran Instrumen Motivasi Belajar	49
Tabel 3.19 Interpretasi Kategori Instrumen Motivasi Belajar	49
Tabel 3.20 Tingkat Hubungan Koefisien Korelasi	50
Tabel 4.1 Temuan Kecanduan Game Online Siswa SMAN 15 Bandung.....	52
Tabel 4.2 Temuan Kecanduan Game Online Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.3 Temuan Kecanduan Game Online Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Kelas.....	55
Tabel 4.4 Temuan Kecanduan Game Online Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Usia	56
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Penggunaan Jenis <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi.....	58
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Penggunaan Jenis <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Banyaknya Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan	58
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Penggunaan Nama <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi.....	60
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Operating System</i> (OS) Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi.....	63
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Penggunaan Perangkat (<i>Device</i>) Berdasarkan Frekuensi.....	64
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Durasi Penggunaan <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Tempat Bermain <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi.....	65
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Biaya di Rental Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Biaya Rental untuk Bermain <i>Game Online</i>	67
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi.....	67
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Uang untuk Kuota Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Uang yang Dikeluarkan Untuk Membeli Kuota	68

Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Uang untuk <i>Top Up</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Uang yang Dikeluarkan untuk <i>Top Up</i>	69
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Keuntungan <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi.....	69
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Kerugian <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi	70
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Alasan Bermain <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Frekuensi.....	71
Tabel 4.19 Temuan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung	72
Tabel 4.20 Temuan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Jenis Kelamin	73
Tabel 4.21 Temuan Tipe Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Kelas.....	75
Tabel 4.22 Temuan Tipe Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Usia	76
Tabel 4.23 Analisis Crosstabulation Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung	79
Tabel 4.24 Analisis Crosstabulation Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin	80
Tabel 4.25 Analisis Crosstabulation Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Berdasarkan Kelas	82
Tabel 4.26 Analisis Crosstabulation Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Berdasarkan Usia.....	84
Tabel 4.27 Hasil Uji Rank Spearman Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Temuan Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung	53
Gambar 4.2 Grafik Temuan Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Gambar 4.3 Grafik Temuan Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Kelas.....	55
Gambar 4.4 Grafik Temuan Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Usia	57
Gambar 4.5 Grafik Temuan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung	58
Gambar 4.6 Grafik Temuan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Jenis Kelamin	59
Gambar 4.7 Grafik Temuan Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Kelas.....	61
Tabel 4.8 Temuan Tipe Motivasi Belajar Siswa SMAN 15 Bandung Berdasarkan Usia	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Administrasi

Lampiran Surat Balasan Penelitian	107
Lampiran Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....	108
Lampiran Surat Rekomendasi Uji Plagiarisme	109
Lampiran Surat Rekomendasi Ujian Sidang	110

Lampiran Hasil Penelitian

Lampiran Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	112
Lampiran Uji Validitas	115
Lampiran Uji Reliabilitas	117
Lampiran Pengolahan Data	119

Lampiran Rencana Pelaksanaan Layanan

Lampiran Rencana Pelaksanaan Layanan	143
--	-----

Lampiran Dokumentasi

Lampiran Dokumentasi Penelitian	168
---------------------------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karleni, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9-20.
- Adams, E., & J. D. (2012). *Game Mechanics - Advanced Game Design*. United States of America: New Riders.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, 28-40.
- Ahmad, S. N., Latipah, S., Wibisana, E., & Nisa, S. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA X. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*.
- Ali, Z. (2019). Pengaruh dari Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Genta Mulia*, 122-133.
- Alsa, A. (2004). *Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Amin, L. (2021). Bermain Game Online sebagai Nafkah Keluarga pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam. *Skripsi. Universitas Islam Indonesia*.
- APJII, I. (2017). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. ID: APJII.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Atmojo, D. W. (2019). Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *COGNICIA*.
- Ayu, L. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Skripsi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Insan Cendekia Medika Jombang*.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baird, C. (2020). *Early Modern Literature in History - Games and Gaming in Early Modern Drama*. United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Balhara, Y. P., Dheeraj Kattula, Swarndeeep Singh, Surekha Chukkali, & Rachna Bhargava. (2020). Impact of Lockdown Following COVID-19 on the Gaming Behavior of College Students. *Indian Journal of Public Health*, Volume 64.
- Bandur, A. (2013). *Penelitian Kuantitatif: Metodologi, Desain, dan Teknik Analisis Data Kuantitatif dengan SPSS*. Yogyakarta: Depublish Press.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- 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*.
- Calvin, M. J. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Luwu. *Skripsi*.
- Centers, A. A. (2022, 10 21). *What Are The Stage of Addiction*. Retrieved from <https://americanaddictioncenters.org/the-addiction-cycle>

- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cinotti, D. (2014). Competing Professional Identity Models in School Counseling: A Historical Perspective and Commentary. *The Professional Counselor*, 417-425.
- COVID-19, W. R. (2022, November 28). *Data Sebaran Perkembangan Covid-19*. Retrieved from covid19.go.id: covid19.go.id
- Creswell, J. W., & Creswell, J. (2018). *Fifth Edition Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Davies, I. K. (1991). *Pengelolaan Belajar, Terjemahan Sudarsono Sudirja*. Jakarta: Rajawali.
- Deci, E. L., & Ryan, R. (1985). *The General Causality Orientation Scale: Self Determination in Personality*. U S: Academy Press Inc.
- .Deci, E. L., & Ryan, R. (2017). *Self Determination Theory*. New York: The Guilford Press.
- Delfabro, & Griffiths, M. (2010). *Cognitive Behavior Therapy for Problematic Video Game Players: Conceptual Considerations and Practice Issues*.
- Deshbandhu, A. (2020). *Gaming Culture(s) in India - Digital Play in Eeveryday Life*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Dewandari. (2013). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran. *Skripsi*.
- Dewandari, S. (2013). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran . *Skripsi*, 1.
- Dewandari, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Doctoral Dissertation FKIP-USKW*.
- Djunaidi, A., & Dwiastiti, A. (2007). Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Permainan Online Game. *Jurnal Psikologi*, 19(1) 22-35.
- Ety, N. (2007). *Statistik Pendidikan*. Kendari: Istana Professional.
- Firdaus, Y. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 40-51.
- Firnanda, V. P., & Wiyono, B. (2021). Penggunaan Teknik Konseling untuk Mereduksi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik: Systematic Literature Review.
- Gagne, R. M. (1977). *The Conditions of Leaening*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gates, A. I. (1954). *Educational Psychology*. New York: The MacMillan Company.
- Gie, T. L. (2007). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handoko, H. P. (2020). Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Kota Metro. *Dewantara*, 69-84.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online terhadap Motivasi Peserta Didik. *EDUSCATOR*, 139-155.

- Hurlock, E. (1997). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Jenjang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Indonesia, D. (2022, Juni 10). *APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022*. Retrieved from Data Indonesia: <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>
- Irmawati, & Suhaeb, F. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 95-99.
- Ismail, K. (2016). Fenomena Permainan Game Online Defense of the Ancients (DOTA 2) pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang. *Doctoral Dissertation*.
- Jannah, N., Mudrijan, & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *KONSELOR*.
- Kasiram. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Kependidikan, K. P. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1).
- Makmun, A. S. (2012). *Psikologi Kependidikan - Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martina Winarni, S. A. (2006). Motivasi Belajar Ditinjau dari Dukungan Sosial Orangtua pada Siswa. *Jurnal Psikologi*, 2.
- Masfiah, S., & Putri, R. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online. *FOKUS*, Vol. 2 No. 1.
- Maslow, A. (1993). *Motivasi dan Kepribadian (Terjemahan Nurul Imam)*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Mau, W. C. (2016). Transforming High School Counseling: Counselors Roles, Practice, and Expectations for Student Success. *Administrative Issues Journal*, 83-95.
- McClelland, D. (1961). *The Achieving Society*. Princeton: Van Nostrand Company Inc.
- Misnawati. (2016). Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online pada Siswa-Siswi di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). *PSIKOBORNEO*.
- Musdalifah, A. (2021). Media Daring Layanan BK di Masa Pandemi Covid-19. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 109.
- Na'ran, S., & Ahmad, R. S. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 102-107.
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja. *JOM FKP*, Vol 5, No 2.
- Ondang, G. L. (2020). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, Vol 13 No. 2.

- Piyeke, P. J., Bijuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online pada Remaja di Manado. *Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran, Universitas Sam Ratulangi*.
- Pradana, W. (2021, Maret 24). *Kecanduan Game Online, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun*. Retrieved from detiknews: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun/>
- Putri, G. A. (2020). Motivasi Belajar Remaja yang Kecanduan Game Online . *Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2020). Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Masa Remaja Selama Masa Pandemi COVID-19. *Prosiding Temuan Ilmiah Nasional*.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School Vol 7 (2)*, 297-302.
- Ristiawan, C. A. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Rizkiana, R. (2021). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar. *Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. (2000). Self Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being.
- Sardiman, A. M. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagafindo Persada.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soetjipto, H. P. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Indonesian Psychological Journal* , Vol 2 No 1.
- Sudibyoy, H. (2019). Kinerja Guru BK dalam Perencanaan Program Bimbingan dan Konseling Komprehensif. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 36-40.
- Sudjana, N., & M. A, I. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Pemodelan RASCH Pada Assessment Pendidikan*. Cimahi: Trim Komunikata.
- Sundara, K., Hafisah, & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS*, 84-90.
- Supardi. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *UNISIA*, 17.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 28-38.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *JOM FISIP* , Volume 2 No 2.
- Triyono, & Febriani, R. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi oleh Guru Bimbingan dan Konseling . *Jurnal Wahana Konseling* , 74-83.

- Tumiyem, & Nita, D. (2018). Program Bimbingan dan Konseling dalam Mengurangi Kecanduan Game Online oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 8 No 1.
- Ulfa, & Mimi. (2017). Effect of Addiction Online Game on Adolescent Behavior in Mabes Game Center Road HR Subrantas in Pekanbaru. Vol 4, No 1.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wambu, G. W., & Fisher, T. (2015). School Guidance and Counseling in Kenya: Historical Development, Current Status, and Future Prospects. *Journal of Education and Practice*, 93-102.
- Waruwu, W. A., Sari, S., & Jalaluddin. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Pada Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah AQUINAS*, Vol III.
- We Are Social. "Digital 2023 - We Are Social Indonesia." <https://wearesocial.com/id/>. 2023.
- <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/Widoyoko>. (2013). *Skala Penilaian & Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, A. (2014). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja dan Implikasinya terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 39-43.
- Yanti, M. (2021). Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Konawe Selatan. *Skripsi*.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Zahrudin, M., Shalahudin Ismail, & Aan Hasanah. (2020). Penanaman Nilai Inti Pendidikan Karakter Berlandaskan Pancasila pada Peserta Didik di Sekolah. *JPA*, Vol 21.
- Zuhairi. (2016). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.