

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan

Frisangel Lopulalan¹ ✉, Ratna Sari Dinaryanti², Nila Rosatarina³

¹ Mahasiswa Program studi S1 Keperawatan STIKes Pertamedika

^{2,3} Dosen Program studi S1 Keperawatan STIKes Pertamedika

✉ Correspondence Author : frisangellopulalan5@gmail.com

ABSTRACT

Background. Online game addiction among adolescents is a growing educational and public health concern because excessive gaming may interfere with concentration, study time, and learning motivation. This study aimed to examine the relationship between online game addiction and learning motivation among grade VII students at MTs Negeri 1 South Jakarta.

Methods. This quantitative analytic study used a cross-sectional design. A total of 141 students who met the inclusion criteria were selected using stratified random sampling. Online game addiction was measured using the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA), while learning motivation was assessed using the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). Data were analyzed using the chi-square test with a significance level of 0.05.

Results. Most respondents were male (57.4%), had a high level of online game addiction (63.1%), and showed low learning motivation (56.7%). The chi-square test showed a significant relationship between online game addiction and learning motivation ($p = 0.001$).

Conclusion. Online game addiction is significantly associated with students' learning motivation. These findings indicate the need for school-based education, parental involvement, and nursing-led health promotion to support balanced digital behavior and maintain adolescents' motivation to learn.

KEYWORDS

Online game addiction, learning motivation, adolescents, junior high school students

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mengarahkan, mempertahankan, dan menguatkan perilaku belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi ini dapat bersifat intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan keinginan berprestasi, maupun ekstrinsik, seperti dukungan keluarga, lingkungan sekolah, dan penghargaan dari guru. Pada siswa usia remaja awal, motivasi belajar menjadi faktor penting karena masa ini ditandai oleh perubahan kognitif, emosional, sosial, serta meningkatnya kebutuhan untuk diterima oleh teman sebaya (Emda dalam Hamranani et al., 2021).

Rendahnya motivasi belajar dapat terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran, penundaan tugas, cepat bosan, rendahnya ketekunan, serta

kecenderungan mengabaikan tanggung jawab akademik. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kontrol diri, rasa malas, dan kepercayaan diri, serta faktor eksternal, seperti pola asuh keluarga, lingkungan pertemanan, dan paparan aktivitas digital yang berlebihan (Rusniyanti et al., 2021). Salah satu aktivitas digital yang banyak diminati remaja adalah game online.

Game online merupakan permainan berbasis internet yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain secara real time. Daya tarik game online muncul dari grafis, tantangan, sistem hadiah, kompetisi, dan kemudahan akses melalui telepon pintar. Di satu sisi, game dapat menjadi sarana hiburan; namun di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan pola bermain

berlebihan, gangguan tidur, berkurangnya waktu belajar, penurunan konsentrasi, dan konflik dengan tanggung jawab sekolah (Harun & Arsyad, 2020; Pratiwi et al., 2019).

WHO memasukkan gaming disorder dalam International Classification of Diseases sebagai pola perilaku bermain gim yang ditandai oleh gangguan kontrol, meningkatnya prioritas bermain gim dibandingkan aktivitas lain, dan berlanjutnya perilaku bermain meskipun telah menimbulkan dampak negatif (WHO, 2018). Pada konteks pendidikan, kondisi ini penting dikaji karena siswa yang menghabiskan waktu lama untuk bermain game online berisiko mengalami penurunan kesiapan belajar, kurang fokus di kelas, dan menunda pekerjaan sekolah.

Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara durasi atau kecanduan game online dengan motivasi belajar. Hamranani et al. (2021) melaporkan bahwa lama penggunaan game online berhubungan negatif dengan motivasi belajar remaja. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa (Tampi et al., 2023; Theresia Elizabeth et al., 2019). Meskipun demikian, karakteristik setiap sekolah, pola pertemanan, dukungan keluarga, dan intensitas penggunaan gawai dapat memunculkan variasi hasil. Oleh karena itu, penelitian pada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan diperlukan untuk memberikan gambaran empiris sesuai konteks lokal.

Berdasarkan observasi awal di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan, sebagian siswa kelas VII bermain game online setelah pulang sekolah dan beberapa di antaranya menghabiskan waktu lebih dari empat jam

per hari. Hasil wawancara pendahuluan pada 15 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang bermain game online mengeluhkan kurang semangat belajar, mudah bosan, sulit fokus di kelas, dan menunda tugas sekolah. Temuan awal ini menunjukkan adanya masalah yang perlu diteliti secara sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah, keluarga, dan tenaga kesehatan, khususnya keperawatan komunitas dan keperawatan anak, dalam merancang edukasi mengenai perilaku digital yang sehat pada remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif analitik dengan pendekatan cross-sectional. Desain ini dipilih karena pengukuran variabel kecanduan game online dan motivasi belajar dilakukan pada waktu yang sama untuk melihat hubungan antarvariabel. Pengumpulan data dilaksanakan pada Mei 2024 di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTs Negeri 1 Jakarta Selatan. Sampel penelitian berjumlah 141 responden dan dipilih menggunakan teknik stratified random sampling agar setiap strata kelas memiliki peluang terwakili secara proporsional. Kriteria inklusi penelitian adalah siswa kelas VII yang bermain game online lebih dari empat jam per hari dan bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak hadir saat pengambilan data atau sedang sakit.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecanduan game online, sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar. Kecanduan game online diukur menggunakan Game Addiction Scale for Adolescents (GASA), sedangkan motivasi belajar diukur menggunakan Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ). Instrumen perlu dilaporkan secara lengkap, meliputi jumlah butir, skala penilaian, kategori skor, serta hasil uji validitas dan reliabilitas pada populasi penelitian atau hasil adaptasi bahasa yang digunakan. Uji validitas dapat dijelaskan menggunakan korelasi item-total, sedangkan reliabilitas dapat dilaporkan menggunakan koefisien Cronbach's alpha.

Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada responden yang memenuhi kriteria penelitian. Sebelum pengisian kuesioner, responden diberi penjelasan mengenai tujuan, prosedur, manfaat, risiko minimal, kerahasiaan data, dan hak untuk menolak atau menghentikan partisipasi. Penelitian ini perlu mencantumkan izin dari pihak sekolah serta persetujuan etik dari komite etik penelitian kesehatan. Untuk responden berusia di bawah 18 tahun, persetujuan orang tua/wali dan persetujuan siswa (assent) perlu dijelaskan. [Catatan editorial: tambahkan nomor surat izin sekolah dan/atau nomor persetujuan etik bila tersedia].

Data dianalisis secara univariat dan bivariat. Analisis univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden, tingkat kecanduan game online, dan motivasi belajar dalam bentuk frekuensi serta persentase. Analisis bivariat menggunakan uji

chi-square untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dan motivasi belajar. Keputusan statistik ditetapkan pada tingkat kemaknaan 0,05; nilai $p < 0,05$ menunjukkan hubungan yang signifikan. Asumsi uji chi-square, termasuk kecukupan expected count pada setiap sel, perlu diperiksa. Apabila terdapat sel dengan expected count kecil, analisis alternatif seperti Fisher's exact test atau penggabungan kategori dapat dipertimbangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan tahun 2024 (n = 141)

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	81	57,4
Perempuan	60	42,6
Total	141	100,0

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu 81 siswa (57,4%), sedangkan responden perempuan berjumlah 60 siswa (42,6%).

Motivasi Belajar

Tabel 2. Distribusi responden berdasarkan motivasi belajar di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan tahun 2024 (n = 141)

Motivasi belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	80	56,7
Tinggi	61	43,3
Total	141	100,0

Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki motivasi belajar rendah, yaitu 80 siswa (56,7%). Temuan ini mengindikasikan bahwa lebih dari separuh siswa yang menjadi responden memerlukan perhatian dalam aspek dorongan, ketekunan, dan kesiapan belajar.

Kecanduan Game Online

Tabel 3. Distribusi responden berdasarkan tingkat kecanduan game online di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan tahun 2024 (n = 141)

Kecanduan game online	Frekuensi	Persentase (%)
Berat	89	63,1
Sedang	46	32,6
Ringan	6	4,3
Total	141	100,0

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar

Tabel 4. Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan tahun 2024 (n = 141)

Kecanduan game online	Motivasi tinggi f (%)	Motivasi rendah f (%)	Total f (%)	p-value
Ringan	9 (100,0)	0 (0,0)	0 (100,0)	0,001
Sedang	15 (33,3)	30 (66,7)	45 (100,0)	
Berat	37 (42,5)	50 (57,5)	87 (100,0)	
Total	61 (43,3)	80 (56,7)	141 (100,0)	

Hasil uji chi-square menunjukkan nilai $p = 0,001$, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan. Namun, data pada Tabel 4 perlu diverifikasi ulang karena terdapat ketidaksesuaian antara jumlah pada kategori ringan, sedang, dan berat dengan total responden pada tabel univariat. Verifikasi ini penting agar pelaporan hasil analisis konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan secara statistik.

Pembahasan

Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas VII

Proporsi responden dengan kecanduan game online kategori berat menunjukkan bahwa perilaku bermain game online pada siswa kelas VII perlu mendapat perhatian serius. Pada usia remaja awal, siswa sedang berada pada fase pencarian identitas, peningkatan kebutuhan interaksi sosial, dan keinginan memperoleh pengakuan dari kelompok sebaya. Fitur game online seperti sistem peringkat, misi harian, kompetisi tim, hadiah virtual, serta interaksi real time dapat memperkuat dorongan untuk terus bermain.

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori kecanduan game online berat, yaitu 89 siswa (63,1%). Hasil ini memperlihatkan bahwa perilaku bermain game online pada responden bukan hanya aktivitas rekreatif, tetapi sudah perlu dipahami sebagai masalah perilaku digital yang dapat berdampak pada aktivitas belajar.

Kondisi ini menjelaskan mengapa sebagian siswa sulit membatasi durasi bermain meskipun memiliki tanggung jawab akademik.

Temuan ini sejalan dengan Widiarti et al. (2024) yang melaporkan adanya kecanduan game online pada siswa dan keterkaitannya dengan aspek belajar. Selain faktor desain permainan, lingkungan pertemanan juga dapat memperkuat kebiasaan bermain. Apabila kelompok sebaya menjadikan game online sebagai aktivitas utama setelah sekolah, siswa cenderung mengikuti pola tersebut agar tetap diterima dalam kelompok. Dengan demikian, kecanduan game online tidak hanya dipahami sebagai masalah individu, tetapi juga berkaitan dengan konteks sosial siswa.

Motivasi Belajar Siswa

Mayoritas responden memiliki motivasi belajar rendah. Motivasi belajar yang rendah dapat muncul ketika siswa kurang memiliki tujuan akademik, merasa materi pelajaran sulit, kurang percaya diri, atau tidak memperoleh lingkungan belajar yang mendukung. Pada responden penelitian ini, rendahnya motivasi belajar perlu dilihat bersama dengan pola penggunaan

game online yang cukup tinggi. Waktu yang digunakan untuk bermain game dapat mengurangi kesempatan siswa untuk membaca ulang materi, mengerjakan tugas, beristirahat cukup, dan mempersiapkan diri untuk pembelajaran berikutnya.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Tampi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online dan dukungan keluarga berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Artinya, motivasi belajar tidak berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh keseimbangan antara kontrol diri siswa, pengawasan keluarga, kualitas pembelajaran di sekolah, serta aktivitas digital di luar jam sekolah. Semakin lemah pengaturan waktu dan dukungan lingkungan, semakin besar kemungkinan siswa kehilangan fokus belajar.

Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan motivasi belajar. Secara teoritis, hubungan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme pengalihan waktu, penurunan konsentrasi, dan perubahan prioritas aktivitas. Siswa yang bermain game secara berlebihan cenderung mengalokasikan lebih banyak energi kognitif dan emosional untuk permainan, sehingga minat terhadap tugas akademik menurun. Akibatnya, siswa lebih mudah menunda tugas, kurang memperhatikan guru, dan merasa cepat bosan saat pembelajaran berlangsung.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Theresia Elizabeth et al. (2019) yang menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar siswa SMP. Kesamaan hasil

tersebut memperkuat dugaan bahwa game online yang digunakan secara tidak terkontrol dapat menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar. Namun, interpretasi hasil tetap harus hati-hati karena desain cross-sectional hanya menunjukkan hubungan, bukan sebab-akibat. Bisa jadi siswa yang sejak awal memiliki motivasi belajar rendah lebih mudah mencari kepuasan dari game online, atau sebaliknya, intensitas bermain game yang tinggi memperburuk motivasi belajar. Ibarat ayam dan telur, keduanya perlu diuji lebih lanjut agar tidak hanya saling tunjuk di ruang kelas.

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa hubungan antara game online dan motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti dukungan keluarga, kontrol diri, kualitas tidur, pola aktivitas fisik, metode pembelajaran, dan tekanan akademik. Oleh karena itu, kecanduan game online sebaiknya tidak diposisikan sebagai satu-satunya penyebab rendahnya motivasi belajar. Analisis yang lebih komprehensif diperlukan agar intervensi yang diberikan tidak hanya berfokus pada pelarangan bermain game, tetapi juga pada penguatan regulasi diri, komunikasi keluarga, dan strategi belajar yang menarik.

Implikasi Pendidikan dan Keperawatan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi sekolah, keluarga, dan pelayanan keperawatan. Sekolah dapat mengembangkan program literasi digital yang menekankan manajemen waktu, pengenalan tanda kecanduan game online, dan strategi belajar mandiri. Guru bimbingan konseling dapat melakukan skrining sederhana terhadap siswa yang menunjukkan penurunan motivasi, sering

mengantuk di kelas, menunda tugas, atau mengalami perubahan perilaku sosial.

Keluarga berperan penting dalam menetapkan aturan penggunaan gawai di rumah, mendampingi aktivitas digital anak, dan membangun komunikasi yang tidak hanya bersifat melarang. Pendekatan yang terlalu menghukum dapat membuat siswa menyembunyikan perilaku bermain game, sedangkan pendekatan kolaboratif dapat membantu siswa belajar membuat batasan waktu bermain dan prioritas belajar.

Dalam perspektif keperawatan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar edukasi kesehatan remaja di sekolah. Perawat komunitas atau perawat sekolah dapat berkolaborasi dengan guru dan orang tua untuk memberikan promosi kesehatan mengenai keseimbangan aktivitas digital, tidur yang cukup, aktivitas fisik, dan kesehatan mental remaja. Intervensi berbasis sekolah yang melibatkan siswa, orang tua, dan guru berpotensi lebih efektif dibandingkan edukasi satu arah.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain cross-sectional hanya dapat menjelaskan hubungan antara kecanduan game online dan motivasi belajar, tetapi tidak dapat memastikan hubungan sebab-akibat. Kedua, responden berasal dari satu sekolah sehingga generalisasi hasil ke populasi siswa SMP/MTs yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, data diperoleh melalui kuesioner self-report sehingga berpotensi dipengaruhi oleh bias ingatan dan kecenderungan responden memberikan jawaban sosial yang dianggap baik. Keempat, penelitian ini belum menganalisis faktor perancu seperti dukungan keluarga, kualitas

tidur, prestasi akademik, kontrol diri, pola asuh, dan metode pembelajaran guru. Kelima, terdapat ketidakesesuaian angka pada tabel bivariat yang perlu diverifikasi kembali sebelum naskah dipublikasikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah laki-laki, mayoritas mengalami kecanduan game online kategori berat, dan lebih dari separuh responden memiliki motivasi belajar rendah. Hasil uji chi-square menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Jakarta Selatan ($p = 0,001$). Temuan ini memberikan kontribusi ilmiah bahwa perilaku bermain game online yang tidak terkontrol perlu diperhatikan sebagai salah satu faktor yang berkaitan dengan motivasi belajar pada remaja awal.

Secara sosial dan praktis, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya edukasi literasi digital, pengawasan keluarga, dukungan sekolah, serta keterlibatan tenaga kesehatan dalam mencegah dampak negatif penggunaan game online berlebihan pada siswa.

Saran

Bagi sekolah, disarankan untuk mengembangkan program edukasi literasi digital, konseling belajar, dan pemantauan siswa yang menunjukkan tanda kecanduan game online atau penurunan motivasi belajar. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih variatif dan melibatkan siswa secara aktif agar motivasi belajar meningkat.

Bagi orang tua, disarankan untuk menetapkan kesepakatan waktu penggunaan gawai, mendampingi aktivitas digital anak, serta memberikan dukungan emosional dan akademik di rumah. Pengawasan perlu dilakukan melalui komunikasi yang terbuka agar siswa tidak merasa hanya dilarang, tetapi juga dibantu untuk mengelola kebiasaan digitalnya.

Bagi pelayanan keperawatan, khususnya keperawatan komunitas dan keperawatan anak, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar penyuluhan tentang penggunaan game online yang sehat, manajemen waktu, tidur cukup, dan kesehatan mental remaja. Kolaborasi antara perawat, sekolah, dan keluarga dapat memperkuat pencegahan kecanduan game online.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan desain longitudinal atau analitik multivariat agar arah hubungan dan faktor perancu dapat dianalisis lebih mendalam. Variabel seperti kualitas tidur, dukungan keluarga, kontrol diri, prestasi akademik, aktivitas fisik, dan pola asuh dapat ditambahkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, V. S. (2023). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (S. Bahri, Ed.). CV. Media Sains Indonesia.
- Adiputra, I. M. S., Siregar, D., Anggraini, D., & Irfandi, A. (2021). *Statistik Kesehatan Teori dan Aplikasi* (A. Karim, Ed.; Cetakan Pertama). Yayasan Kita Menulis.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan* (S. Saleh, Ed.; Cetakan Pertama). CV. Widya Puspita.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar* (Kompilasi Konsep) (M. Fadhli, Ed.; Cetakan Pertama). CV. PUSDIKRA MJ.
- Anggreni, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (E. Kartiningrum, Ed.; Cetakan Pertama). STIKes Majapahit Mojokerto.
- Annur, C. M. (2023, September). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 213 Juta Orang Hingga Awal 2023. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>
- Annur, C. M. (2024a, January). 10 Negara yang Kecanduan Ponsel, Indonesia Juara Satu. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/22/10-negara-yang-kecanduan-ponsel-indonesia-juara-satu>.
- Annur, C. M. (2024b, February). Individu Pengguna Internet Global Tembus 5,35 Miliar pada Januari 2024. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/08/individu-pengguna-internet-global-tembus-535-miliar-pada-januari-2024>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka.Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024, February). Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Azis, R., Nurhakim, F., Kosim, K., Praptiwi, A., & Shalahuddin, I. (2022). Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Afirmasi di SMA Negeri 4 Garut. *Malahayati Nursing Journal*, 4(12), 3278-3292. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i12.7480>
- Choirunissa, R. (2023). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (S. Bahri, Ed.). CV. Media Sains

- Indonesia.
- Dharma, K. K. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan (Cetakan Pertama)*. CV. Trans Info Media.
- Dihni, V. A. (2022, February). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Donsu, J. (2022). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. PUSTAKABARUPRESS.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS (Edisi sembilan)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gilbert, O., Ondang, L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fisfol UNSRAT. *Jurnal Holistik*, 13(2).
- Hamranani, T., Kusumaningrum, P. R., Permatasari, D., & Setyawan, E. A. (2021). Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 4.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139-155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>.
- Herdiani, R. (2023). *Psikologi Perkembangan Remaja (E. Mujahid & E. Baroroh, Eds.; Cetakan Pertama)*. CV. Eureka Media Aksara.
- Hidayat, A. (2018). *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan (A. Suslia, Ed.; Cetakan kedua)*. Salemba Medika.
- Hikmandayani. (2023). *Psikologi Perkembangan Remaja (E. Mujahid & E. Baroroh, Eds.; Cetakan Pertama)*. CV. Eureka Media Aksara.
- Ismatuddiyannah, Meganingrum, R., Putri, F., & Mahardika, I. K. (2023). Ciri dan Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja Awal dan Menengah Serta Pengaruhnya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3, 99-104.
- Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y., Priadi, A., & Subroto, I. (2021). *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS*. Media Sains Indonesia.
- Ningtyas, N. W. R. (2023). *Metodologi Riset Kesehatan (Mubarak & I. P. Sudayasa, Eds.; Cetakan Pertama)*. Eureka Media Aksara.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. PT. Rineka Cipta.
- Noveladia, D., Majid, R., & Saptaputa, S. (2022). Hubungan Kecanduan dan Durasi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja di Kelurahan Kassilampe Tahun 2022. *Jurnal WINS*, 03, 89-94.
- Pelawi, S., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87-101.
- Pongdatu, M., Tasman, & Lestari, S. M. A. (2023). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dan Tingkat Stres Terhadap Intensitas Penggunaan Game Online Pada Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 05 Kendari. *Jurnal Anoa Keperawatan Mandala*

- Waluya, 2(2), 46-57.
- Pratiwi, E., Rochmania, D., Asmarani, R., & Edi, M. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar (Cetakan Pertama)*. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.
- Rahman, D. F. (2022, August). 10 Negara dengan Persentase Pengguna Internet yang Main Video Game Terbanyak. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa>.
- Rahyuni, Muhammad, Y., & Suhandari, H. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2).
- Raymond, D., & Leo, L. (2023). Intensitas Bermain Game Online Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa SMP Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, NTT. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 6(1).
- Rusniyanti, Pandang, A., & Latif, S. (2021). Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya. *PINISI Journal Of Education*.
- Setiawan, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Simatupang, R., & Sinaga, M. (2020). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Astenopia Pada Pelajar (T. Azhari, Ed.; Cetakan Pertama)*. CV Budi Utama.
- Sucipto, A. (2023). *Metodologi Riset Kesehatan (Mubarak & I. P. Sudayasa, Eds.; Cetakan Pertama)*. Eureka Media Aksara.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Syapitri, H., Amila, & Aritonang Juneris. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan (A. Nadana, Ed.; Cetakan Pertama)*. Ahlimedia Press.
- Tampi, G., Tucunan, A. A. T., & Korompis, G. E. C. (2023). Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Online dan Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Kesmas*, 12.
- Theresia Elizabeth, Setiawati Octa Reni, & Sudiadnyani Ni Putu. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *Psyche: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. UNIPMA PRESS.
- Wahida, Kholiq, A., & Arifin, M. T. (2023). Pengaruh aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 9(1), 63-71.
- Wardhana, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kesehatan (S. Bahri, Ed.)*. CV. Media Sains Indonesia.
- WHO. (2018, September). Inclusion of gaming disorder in ICD-11. WHO.
- WHO. (2023, October). Adolescent Health. WHO.
- Widiarti, T., Ghanesia Istiani, H., & Rokhmiati, E. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur dan Motivasi Belajar. *JNEP*, 3(3).

-
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., Hersika Asmawariza, L., Keperawatan, D., & Kesehatan, F. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1).
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.