Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman
Volume 12, Nomor 1, Tahun 2026, Hlm. 101 - 107
Tersedia Online: http://ojs.uniska.ac.id/index.php/BKA
e-ISSN 2477-6300, DOI: 10.31602/jbkr.v12.i2.23700

Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa SMP di Era Digital

Faza Salsabila Firdausi✉, Ayong Lianawati

Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
✉ fazasalsabial665@gmail.com

Submitted: 08-05-2026	*Accepted*: 29-05-2026	*Published*: 07-06-2026

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has increased the intensity of online game usage among students, which may affect their academic performance. This study aims to examine the relationship between online game addiction and learning motivation among junior high school students. This research employed a quantitative method with a correlational design involving 143 ninth-grade students of SMP Krian 2 selected through a purposive sampling technique. The instruments used were an online game addiction scale based on King and Delfabbro's theory and a learning motivation scale based on Abraham Maslow's theory. Data analysis included descriptive statistics, normality test, linearity test, and Pearson Product-Moment correlation test. The results showed a correlation coefficient of r = 0.270 with a significance value of p < 0.05, indicating a positive and statistically significant relationship between online game addiction and students' learning motivation. However, the relationship was categorized as low. These findings indicate that online game addiction is not the dominant factor affecting students' learning motivation, as learning motivation is also influenced by other factors such as family support, social environment, and students' self-control abilities.

Keywords: *online game addiction, learning motivation, junior high school students, correlational study, digital era*

ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan *game online* di kalangan siswa yang berpotensi memengaruhi aspek akademik mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional, melibatkan 143 siswa kelas IX SMP Krian 2 yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah skala kecanduan *game online* berdasarkan teori King dan Delfabbro serta skala motivasi belajar berdasarkan teori Abraham Maslow. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi *Pearson Product-Moment*. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar r = 0,270 dengan nilai signifikansi p < 0,05, yang mengindikasikan adanya hubungan positif dan signifikan secara statistik antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa. Namun, tingkat hubungan kedua variabel tergolong rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* bukan merupakan faktor dominan yang memengaruhi motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan sosial, dan kemampuan pengendalian diri siswa.

Kata Kunci: kecanduan *game online*, motivasi belajar, siswa SMP, studi korelasional, era digital

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi dan internet telah menjadi bagian integral dalam kehidupan siswa (Bahani & Kholid, 2024). Salah satu aktivitas yang paling populer di kalangan remaja adalah bermain *game online* karena menawarkan hiburan, tantangan, dan interaksi sosial virtual. Namun, penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan *game online* ditandai dengan ketergantungan tinggi, kesulitan mengatur waktu, serta kecenderungan mengabaikan tanggung jawab akademik maupun sosial. Dalam konteks pendidikan, kondisi tersebut berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fernando dkk., 2024). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan akademik, rendahnya pemahaman materi, serta menurunnya prestasi belajar. Ketertarikan yang berlebihan terhadap *game online* dapat membuat siswa lebih memprioritaskan aktivitas bermain dibandingkan dengan belajar sehingga memengaruhi tanggung jawab akademiknya (Fitri & Darmayanti, 2023).

Selain dipengaruhi oleh penggunaan *game online*, motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti dukungan keluarga, lingkungan sosial, pengawasan orang tua, dan kemampuan kontrol diri siswa. Kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua diketahui menjadi salah satu faktor yang mendorong meningkatnya kecanduan *game online* pada remaja (Fajar dkk., 2024). Di sisi lain, lingkungan sosial yang positif dapat membantu siswa mempertahankan motivasi belajar meskipun aktif menggunakan perangkat digital.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa. Penelitian Brama dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Widiarti dkk. (2024) juga menemukan adanya hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar. Namun, beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh *game online*, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti dukungan keluarga dan lingkungan sosial (Puspitasari dkk., 2024). Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya inkonsistensi terkait kekuatan dan arah hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar sehingga perlu dikaji lebih lanjut dalam konteks siswa SMP.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti melalui pengamatan dan wawancara sederhana dengan guru BK di SMP Krian 2 terhadap 143 siswa, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami penurunan motivasi belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sekitar 40% siswa menunjukkan rendahnya motivasi belajar yang berkaitan dengan kurangnya dukungan keluarga, 35% dipengaruhi oleh penggunaan *game online* dan perangkat digital secara berlebihan, serta 25% dipengaruhi oleh lingkungan sosial yang kurang mendukung. Data tersebut menunjukkan bahwa permasalahan motivasi belajar merupakan isu yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada pengkajian hubungan kecanduan *game online* dan motivasi belajar dalam konteks siswa SMP di lingkungan lokal, khususnya SMP Krian 2. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa SMP di era digital. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam membantu siswa mengelola penggunaan teknologi secara bijak serta meningkatkan motivasi belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Desain korelasional dipilih karena penelitian ini

bertujuan untuk menguji kekuatan dan arah hubungan antara variabel kecanduan *game online* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat.

Subjek penelitian terdiri atas 143 siswa kelas IX SMPN Krian 2 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik tersebut digunakan karena penelitian memiliki kriteria khusus yang disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu siswa kelas IX yang aktif bermain *game online* minimal tiga kali dalam seminggu dan bersedia menjadi responden penelitian. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu memperoleh izin dari pihak sekolah serta menjelaskan tujuan penelitian kepada responden. Data responden dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Instrumen penelitian menggunakan dua skala psikologis berbentuk skala Likert. Skala pertama merupakan skala kecanduan *game online* yang disusun berdasarkan teori King dan Delfabbro dengan aspek *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Skala kedua merupakan skala motivasi belajar yang disusun berdasarkan teori Abraham Maslow yang meliputi kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, penghargaan, dan aktualisasi diri dalam konteks belajar. Instrumen penelitian disusun melalui proses modifikasi dan pengembangan berdasarkan teori yang digunakan. Contoh item pada skala kecanduan *game online* adalah "Saya merasa sulit berhenti bermain *game online* meskipun waktu belajar telah tiba", sedangkan contoh item pada skala motivasi belajar adalah "Saya tetap berusaha belajar meskipun mengalami kesulitan memahami pelajaran."

Sebelum digunakan dalam penelitian, kedua instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan corrected item-total correlation dengan ketentuan bahwa nilai koefisien lebih besar dari 0,30 dinyatakan valid. Hasil uji validitas pada skala kecanduan *game online* menunjukkan terdapat 37 item valid dan 9 item tidak valid dengan nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,902 yang termasuk kategori sangat reliabel. Pada skala motivasi belajar diperoleh 41 item valid dan 4 item tidak valid dengan nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,887 yang termasuk kategori reliabel.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat parametrik berupa uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antarvariabel bersifat linier. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi parametrik sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji korelasi Pearson Product-Moment.

Prosedur penelitian diawali dengan penyusunan instrumen penelitian, kemudian dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas item. Setelah instrumen dinyatakan layak, peneliti melakukan penyebaran skala kepada responden penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif dan uji korelasi Pearson Product-Moment untuk mengetahui kekuatan dan signifikansi hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa kelas IX SMPN Krian 2. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson Product-Moment dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis korelasi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, variabel kecanduan *game online* memiliki nilai mean sebesar 83,04 dengan standar deviasi sebesar 12,280, sedangkan variabel motivasi belajar memiliki nilai mean sebesar 123,10 dengan standar deviasi sebesar 9,437. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa data penelitian memiliki variasi jawaban yang cukup beragam pada masing-masing variabel.

Berdasarkan hasil analisis korelasi *Pearson Product-Moment*, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar r = 0,270 dengan nilai signifikansi sebesar p = 0,001. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan secara statistik antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa. Namun, hubungan yang terbentuk tergolong rendah.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi *Pearson Product-Moment*

Variabel	Kecanduan *Game Online*	Motivasi Belajar	*Sig. (2-tailed)*
Kecanduan *Game Online*	1	0,270**	0,001
Motivasi Belajar	0,270**	1	0,001

(Sumber: Data diolah menggunakan SPSS versi 27)

Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai koefisien sebesar 0,270 berada pada interval 0,20–0,399 sehingga termasuk dalam kategori hubungan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa tidak terlalu kuat. Dengan demikian, kecanduan *game online* tidak menjadi faktor dominan yang menentukan motivasi belajar siswa di SMPN Krian 2.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan positif antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa merupakan hasil yang menarik karena berbeda dengan asumsi umum yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* selalu berdampak negatif terhadap aktivitas akademik siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa yang aktif bermain *game online* belum tentu memiliki motivasi belajar yang rendah. Dalam konteks tertentu, *game online* dapat memberikan pengalaman kompetitif, kemampuan *problem solving*, kerja sama tim, dan tantangan yang dapat memunculkan semangat berprestasi pada siswa. Meskipun demikian, hubungan yang ditemukan tetap berada pada kategori rendah sehingga motivasi belajar siswa tetap lebih dipengaruhi oleh faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan sosial, pengawasan orang tua, dan kemampuan kontrol diri siswa.

Untuk mengetahui tingkat hubungan antarvariabel, digunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi *Pearson Product-Moment*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00–0,199	Sangat Rendah
0,20–0,399	Rendah
0,40–0,599	Sedang
0,60–0,799	Kuat
0,80–1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Data diolah)

Berdasarkan Tabel 2, nilai koefisien korelasi sebesar 0,270 berada pada interval 0,20–0,399 sehingga termasuk dalam kategori hubungan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa tidak terlalu kuat. Dengan demikian, kecanduan *game online* tidak menjadi faktor dominan yang menentukan motivasi belajar siswa di SMPN Krian 2.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan secara statistik antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa dengan tingkat hubungan yang rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online*, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang lebih dominan. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,270 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tergolong rendah meskipun tetap signifikan secara statistik.

Temuan penelitian ini menarik karena berbeda dengan asumsi umum yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* selalu berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang aktif bermain *game online* belum tentu memiliki motivasi belajar yang rendah. Dalam konteks tertentu, *game online* dapat memberikan pengalaman kompetitif, kemampuan problem solving, kerja sama tim, dan tantangan yang dapat memunculkan semangat berprestasi pada siswa. Selain itu, beberapa jenis *game* juga dapat melatih konsentrasi, strategi berpikir, serta kemampuan mengambil keputusan secara cepat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah dan Fauziyah (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor pendukung, khususnya dukungan keluarga. Meskipun *game online* dapat mengganggu proses belajar, pengaruh tersebut cenderung berkurang ketika siswa mendapatkan perhatian, bimbingan, dan komunikasi yang baik dari keluarga. Dukungan keluarga mampu memberikan rasa aman, apresiasi, dan dorongan belajar sehingga membantu siswa mempertahankan tanggung jawab akademiknya.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Puspitasari dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa dukungan keluarga memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Lingkungan keluarga yang kondusif membantu siswa mengatur keseimbangan antara kegiatan belajar dan aktivitas bermain, termasuk penggunaan *game online*. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan perangkat digital dapat meminimalkan dampak negatif penggunaan *game online* terhadap aktivitas akademik siswa.

Selain faktor keluarga, lingkungan sosial juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian Nurfauziyah (2025) menjelaskan bahwa kelompok teman sebaya memiliki pengaruh terhadap perkembangan motivasi belajar siswa. Siswa yang berada dalam lingkungan pertemanan yang suportif cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang berada pada lingkungan sosial yang kurang mendukung. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Rosa dan Rahmayanti (2023) yang menyatakan bahwa interaksi sosial yang positif mampu meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* bukan merupakan faktor utama yang menentukan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar lebih dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal, seperti dukungan keluarga, lingkungan sosial, pengawasan orang tua, serta kemampuan siswa dalam mengatur waktu dan mengendalikan diri. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi belajar tidak hanya difokuskan pada pembatasan penggunaan *game online*, tetapi juga perlu melibatkan peran keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Dalam konteks bimbingan dan konseling, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi guru BK untuk memberikan layanan preventif dan pengembangan yang berkaitan dengan manajemen waktu, kontrol diri, serta penggunaan teknologi secara sehat. Guru BK dapat memberikan layanan bimbingan kelompok, konseling kelompok, *psychoeducation* mengenai *digital wellness*, serta pelatihan *self-control* agar siswa mampu mengelola penggunaan perangkat digital secara lebih bijak dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, menggunakan desain korelasional sehingga tidak dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat secara langsung, serta menggunakan instrumen *self-report* yang memungkinkan adanya bias jawaban responden. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji

faktor-faktor lain yang lebih dominan memengaruhi motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian yang lebih luas dan mendalam.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan secara statistik antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa kelas IX SMPN Krian 2 dengan tingkat hubungan yang rendah. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,270 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tergolong rendah, meskipun tetap signifikan secara statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* bukan merupakan faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, seperti dukungan keluarga, lingkungan sosial, pengawasan orang tua, serta kemampuan siswa dalam mengelola penggunaan teknologi secara bijak. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar siswa memerlukan dukungan yang menyeluruh dari lingkungan keluarga, sekolah, dan sosial agar siswa mampu menyeimbangkan aktivitas belajar dan penggunaan teknologi secara lebih sehat dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian, guru bimbingan dan konseling disarankan untuk merancang program layanan yang bersifat preventif dan pengembangan guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu siswa mengontrol penggunaan *game online*. Layanan bimbingan kelompok, diskusi, maupun kegiatan yang melatih manajemen waktu dan kontrol diri dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterlibatan akademik siswa. Selain itu, orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan perangkat digital di rumah agar aktivitas bermain *game* tidak mengganggu proses belajar siswa.Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang lebih dominan memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti dukungan keluarga, lingkungan pertemanan, kontrol diri, dan kondisi psikologis siswa. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen atau metode campuran agar memperoleh hasil yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar.

REFERENSI

Akbar, H. (2020). Penyuluhan dampak perilaku kecanduan *game online* terhadap kesehatan remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108

Azmi, B., Fatmasari, R., & Jacobs, H. (2024). Motivasi, disiplin, lingkungan sekolah: Kunci prestasi belajar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 323–333. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.654

Bahani, F. N., & Kholid, M. H. (2024). Pendidikan dan teknologi: Optimalkan pembelajaran di era digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2835–2839. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1141

Brama, S. A., Stefanus, L., & Wens, N. (2025). Pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP di Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2).

Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan *game online* pada remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273

Firmansyah, F., & Fauziyah, N. (2023). Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa MTs Midanutta'lim Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362–374.

Fitri, A., & Darmayanti, N. (2023). Literature review: Efektivitas konseling kelompok dengan teknik behavior contract dalam mengatasi perilaku membolos siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 271–280. https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i02.4590

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

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.

King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video *game* structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 90–106. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9206-4

Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. M. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, 11(1), 22–32.

Nurfauziyah. (2025). Pengaruh kelompok sebaya terhadap motivasi belajar siswa SMP Kabupaten Gowa [Skripsi].

Puspitasari, K. I., Sianturi, S. R., & Novita, R. V. T. (2024). Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5(1), 176-184.

Rifqi, H. M., Handayani, A., & Ajie, G. R. (2022). Efektivitas Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa DI SMA N 3 Pati. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 258-268.

Rosa, A., & Rahmayanti, D. (2023). Pengaruh lingkungan pertemanan terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 9(2), 252–259.

Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Syntax Idea*, 2(6), 1-8.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Widiarti, T., Istiani, H. G., & Rokhmiati, E. (2024). Hubungan kecanduan *game online* dengan kualitas tidur dan motivasi belajar. *Journal of Nursing Education and Practice*, 3(4), 127–134. https://doi.org/10.53801/jnep.v3i3.211

Yogi F., Popi, A., & Hidayani, S. (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