

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
PENURUNAN MOTIVASI BELAJAR DAN KUALITAS
TIDUR PADA SISWA SMA NEGERI 9 PALU**

SKRIPSI



**IRMA
202001014**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS WIDYA NUSANTARA
2024**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penurunan Motivasi Belajar Dan Kualitas Tidur Pada Siswa SMA Negeri 9 Palu” adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan kedalam daftar pustaka dibagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta skripsi saya kepada Universitas Widya Nusantara.

Palu, 26 Juni 2024



Irma
Nim. 202001014

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PENURUNAN MOTIVASI BELAJAR DAN KUALITAS TIDUR PADA SISWA SMA NEGERI 9 PALU

Irma, Agnes Erlita Distriani Patade, Moh Malikul Mulki
Ilmu Keperawatan, Universitas Widya Nusantara

ABSTRAK

Permainan sebagai salah satu inovasi teknologi yang berkembang pesat. Sejumlah besar anak-anak yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi akademik, mengalami gangguan kepribadian, menderita masalah kesehatan, dan dalam kasus ekstrem, terlibat dalam perilaku kriminal. Studi pendahuluan menjelaskan bahwa siswa hanya tidur 3-5 jam per hari, memilih mengerjakan tugas di sekolah atau jarang menyelesaikannya, serta menghabiskan lebih dari 3 jam untuk bermain game. Tujuan penelitian ini yaitu telah teranalisis hubungan kecanduan game online terhadap penurunan motivasi belajar dan kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 9 Palu. Jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode *survei analitik* dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10 dan 11 SMA Negeri 9 Palu yang berjumlah 272 siswa, teknik dalam pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* dengan jumlah 73 siswa. Analisis data menggunakan uji alternatif *chi-square for trend*. Kesimpulannya adalah ada hubungan antara kecanduan game online terhadap penurunan motivasi belajar dan kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 9 Palu dengan *P-value* $0.000 < 0.05$. Saran bagi sekolah SMA Negeri 9 Palu agar menghimbau dan memantau dalam penggunaan headphone pada siswa-siswi disekolah guna mencegah kecanduan game online yang dapat mengakibatkan berkurangnya motivasi belajar dan rendahnya kualitas tidur.

Kata kunci : Kecanduan game online, Motivasi belajar, Kualitas tidur

**THE CORRELATION OF ONLINE GAME ADDICTION TOWARD
DECREASED LEARNING MOTIVATION AND SLEEP QUALITY IN
SLEEP QUALITY IN STUDENTS OF SMA NEGERI 9 PALU**

Irma, Agnes Erlita Distriani Patade, Moh Malikul Mulki
Nursing Science, Widya Nusantara University

ABSTRACT

Games as one of the rapidly growing technological innovations. A large number of children who are fond of playing games have decreased academic performance, experience personality disorders, suffer from health problems, and in extreme cases, engage in criminal behavior. The results of the preliminary study explain that there are students only sleep 3-5 hours per day, choose to do homework in school even rarely complete it, and spend more than 3 hours playing games. The purpose of this study was to analyzed the correlation of online game addiction to decreased learning motivation and sleep quality in SMA Negeri 9 Palu students. This type of quantitative research uses an analytical survey method with a cross-sectional approach. The total of population in this study were 272 students in 10th and 11th grade students of SMA Negeri 9 Palu, the total of sampling about 73 respondents that taken by purposive sampling technique. Data analysis used alternative chi-square test for trend. The conclusion mentioned that there is a correlation between online game addiction and decreased learning motivation in SMA Negeri 9 Palu students with a P-value = 0.000 < 0.05. Suggestions for SMA Negeri 9 Palu school, this research is expected to be the basis for developing an educational curriculum that can help improve global well-being and health, especially for students.

Keywords: Online game addiction, Learning motivation, Sleep quality



**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
PENURUNAN MOTIVASI BELAJAR DAN KUALITAS
TIDUR PADA SISWA SMA NEGERI 9 PALU**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi
Ners Universitas Widya Nusantara Palu



**IRMA
202001014**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS WIDYA NUSANTARA
2024**

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP
PENURUNAN MOTIVASI BELAJAR DAN KUALITAS
TIDUR PADA SISWA SMA NEGERI 9 PALU**

SKRIPSI

**IRMA
202001014**

Skripsi Ini Telah Diujikan Tanggal 26 Juni 2024

**Rahmat Doko, S.ST.,M.Tr.Kep
NIK.20220902056**


(.....)

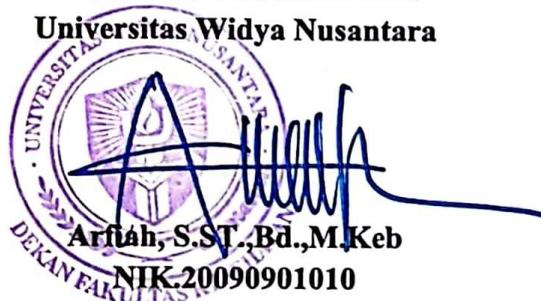
**Ns. Agnes Erlita Distriani Patade, S.Kep.,M.Kep
NIK.20230901168**


(.....)

**Ns. Moh Malikul Mulki, S.Tr.Kep.,M.Tr.Kep
NIK.20220901132**


(.....)

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Kesehatan
Universitas Widya Nusantara**


**Artah, S.ST.,Bd.,M.Keb
NIK.20090901010**

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala karuniaNya sehingga skripsi berhasil diselesaikan dan kepada panutanku, ayahanda Abd majid. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, mendoakan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Kepada pintu surgaku, ibunda Rosmiati. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkuliahan, tetapi semangat, motivasi serta doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Januari 2024 sampai Juni 2024 ini ialah "Kecanduan Game Online Terhadap Penurunan Motivasi Belajar Dan Kualitas Tidur Pada Siswa SMA Negeri 9 Palu".

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, bantuan, dorongan, arahan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Widyawati Situmorang, M.Sc, selaku Ketua Yayasan Universitas Widya Nusantara
2. Bapak Dr. Tigor H. Situmorang, M.H, M.Kes., selaku Rektor Universitas Widya Nusantara.
3. Ibu Arfiah, S.ST.,Bd.,M.Keb, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Widya Nusantara
4. Bapak Ns. I Made Rio Dwijayanto, S.Kep.,M.Kep, selaku Ketua Prodi Ners Universitas Widya Nusantara
5. Ibu Ns. Agnes Erlita Distriani Patade, S.Kep., M.Kep, selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi, masukan dan dukungan moral dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Ns. Moh. Malikul Mulki, S.Tr.Kep.,M.Tr.Kep, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.

8. Ibu Nurwati, SE, selaku kepala sekolah SMA Negeri 9 Palu yang sudah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan terselesaikan sesuai waktu yang telah ditetapkan.
9. Seluruh siswa-siswi SMA Negeri 9 Palu yang bersedia menjadi responden yang telah meluangkan waktunya.
10. Dosen Pengajar dan Staf Akademik pada Program Studi Ners Universitas Widya Nusantara Palu yang telah banyak memberikan pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan.
11. Kepada cinta kasih saudara kandung saya, Indriani, S.Pd, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
12. Kepada saudara tak sedarah, Julianto, Iwan, Maqfira, Sintia, Fadilah, Dina, Yumi, Nur Fadila dan Dzia yang telah memberi motivasi.
13. Kepada teman-teman angkatan 2020 terkhusus kelas R4A Keperawatan yang sudah berjuang bersama dan selalu membantu peneliti selama dibangku perkuliahan.

Kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang ilmu keperawatan.

Palu, 26 Juli 2023



Irma
202001014

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-----|
| PERNYATAAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| HALAMAN PENGESAHAN | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Penelitian | 4 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| A. Tinjauan Teori | 6 |
| B. Kerangka Teori | 21 |
| C. Kerangka Konsep | 22 |
| D. Hipotesis | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 23 |
| A. Desain Penelitian | 23 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 23 |
| C. Populasi dan Sampel | 23 |
| D. Variabel Penelitian | 25 |
| E. Definisi Operasional | 26 |
| F. Instrumen Penelitian | 27 |
| G. Teknik Pengumpulan Data | 28 |
| H. Analisis Data | 28 |
| I. Bagan Alur Penelitian | 31 |
| J. Etika Penelitian | 31 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 33 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 33 |
| B. Hasil Penelitian | 33 |
| C. Pembahasan | 37 |
| D. Keterbatasan Penelitian | 49 |
| BAB V PENUTUP | 50 |
| A. Simpulan | 50 |
| B. Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA | 52 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 2.1 Jumlah Tidur Yang Dibutuhkan Manusia Berdasarkan Usia | 19 |
| Table 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden | 33 |
| Tebal 4.2 Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online | 34 |
| Tebal 4.3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar | 34 |
| Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kualitas Tidur | 35 |
| Tabel 4.5 Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA Negeri 9 Palu | 35 |
| Tabel 4.6 Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Siswa SMA Negeri 9 Palu | 36 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Teori | 21 |
| Gambar 2.2 Kerangka Konsep | 22 |
| Gambar 3.1 Alur Penelitian | 31 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal Penelitian
2. Lembar Persetujuan Kode Etik (*Ethical Clearance*)
3. Surat Permohonan Pengambilan Data Awal
4. Surat Balasan Pengambilan Data Awal
5. Surat Permohonan Turun Penelitian
6. Permohonan Menjadi Responden
7. Lembar Kuesioner
8. Persetujuan Menjadi Responden (*Informed Consent*)
9. Surat Balasan Selesai Penelitian
10. Dokumentasi Penelitian
11. Daftar Riwayat Hidup
12. Lembar Bimbingan Proposal Dan Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah melahirkan budaya baru yang mempunyai nilai dan norma tersendiri sehingga menyebabkan remaja pilihan interaksi sosial yang lebih luas seperti, menghabiskan waktu bersama (Azwar, 2020). Salah satu contoh dari fenomena budaya ini adalah internet, di mana game online berfungsi sebagai bentuk hiburan yang populer, khususnya di kalangan pelajar. Terbukti bahwa banyak pelajar saat ini menghadapi dampak positif dan negatif dari keterlibatan mereka dalam bermain game online (Hidayat, 2019).

Menurut statistik dari *The Recovery Village* populasi orang yang bermain game online di seluruh dunia telah melebihi 2 miliar, 1-10% gamer mengalami kecanduan kompulsif (*The Recovery Village, 2021*). Dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa terdapat 196 juta orang dan 73,7% dari populasi negara Indonesia bermain game online. Di Provinsi Sulawesi Tengah sebanyak 3.021.879 penduduk ada 77,3% masyarakat menggunakan internet, 2,48% dari 2,3 juta pengguna internet untuk bermain game online (APJII, 2022). Di SMA Negeri 9 Palu, terdapat 272 siswa kelas 10 dan 11, dimana 159 diantaranya menggunakan game online.

Game online mengalami peningkatan jumlah pengguna, terutama di kalangan pelajar yang kini dapat bermain game dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan tersebut dapat mereka mainkan kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan komputer dan *smartphone* selama memiliki koneksi internet. Terlibat dalam game online memicu rasa ingin tahu dan menawarkan kepuasan psikologis, yang pada akhirnya meningkatkan minat pemain dan berpotensi mengakibatkan kecanduan (Makatita, 2022).

Beberapa alasan mengapa siswa sering terlibat dalam game online yaitu berada di lingkungan yang kurang diawasi dan menonton teman mereka bermain game. ketidakmampuan untuk memprioritaskan tugas-tugas penting lainnya, dan mengalami kebosanan di rumah maupun di sekolah maka mereka memilih bermain

game sebagai sarana untuk menghilangkan rasa bosan tersebut (Irawan and Siska W., 2021). Pengaruh game online sering kali dapat mempengaruhi pemainnya yaitu gangguan kualitas tidur, berkurangnya ketajaman penglihatan, melemahnya sistem kekebalan tubuh, menurunnya motivasi belajar berakibat pada menurunnya prestasi akademik. (Kusumaningrum, 2021).

Teori yang dikemukakan oleh (Endang Titik Lestari, 2020) bahwa motivasi belajar erat kaitannya dengan alasan seseorang melakukan tindakan, baik yang berasal dari sumber internal maupun eksternal. Alasan-alasan ini mempengaruhi kemauan seseorang untuk belajar dan upaya sadarnya untuk mendorong dan mempertahankan perilakunya menuju pencapaian tujuan atau hasil tertentu. Bermain game online yang dilakukan siswa selama berjam-jam dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar, yang pada akhirnya menghalangi aktivitas akademik serta mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pendidikan (Tarisa valenia, 2023).

Studi penelitian yang dilakukan (Wiguna *et al.*, 2020) tentang hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa, data menunjukkan korelasi antara kecanduan game online pada anak dan motivasi mereka untuk belajar, didukung oleh nilai *p-value* 0,003. Hal ini menunjukkan bahwa hal tersebut dapat mempengaruhi semangat dan minat belajar pada siswa. Terlibat dalam game online selama waktu istirahat dapat mengakibatkan kesulitan berkonsentrasi pada saat belajar sekolah, yang dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik serta menyebabkan kurang tidur (Prima Matur *et al.*, 2021).

Game online menyebabkan remaja menjadi kecanduan sehingga memanfaatkan waktu istirahat dan tidurnya untuk bermain game online. Alhasil, timbul persoalan baru yaitu kualitas tidur remaja. Jika kualitas tidur mereka menurun, maka akan meningkatkan stres dan akhirnya depresi (Nurdilla, 2020). Remaja seringkali mengalami kualitas tidur yang buruk dan kurang tidur. Ada keterkaitan yang kuat antara cara remaja mengatur waktunya untuk belajar, bermain, dan tidur. Remaja yang dapat secara efektif menyeimbangkan waktu di antara aktivitas-aktivitas tersebut kemungkinan besar akan mendapatkan tidur yang cukup dan berkualitas. Di sisi lain, beberapa remaja kesulitan mengatur waktu

belajar dan bersosialisasi, sehingga menyebabkan berkurangnya waktu tidur (Saifuddin, 2019).

Penelitian yang dilakukan (Luntungan, Pitoy and Lotulung, 2022) tentang game online dan kualitas tidur siswa sekolah menengah atas, menunjukkan adanya korelasi antara kecanduan siswa bermain game online dan kualitas tidur mereka (p -value 0,002), ditemukan korelasi antara penggunaan *gadget* atau komputer dan kualitas tidur rendah. Remaja yang kurang tidur dapat menghadapi berbagai dampak negatif, seperti gangguan konsentrasi saat belajar dan terhambatnya fungsi metabolisme yang dapat berdampak pada kinerja tubuh secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Prima Matur *et al.*, 2021) tentang hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur pada remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng. Hubungan yang signifikan ditunjukkan dengan nilai p -value 0,005 buruknya kualitas tidur remaja dikarenakan oleh penggunaan internet yang berlebihan, begadang saat bermain game online, kurang memprioritaskan tugas sekolah dibandingkan menjaga rutinitas tidur yang sehat, dan lalai mendapatkan istirahat yang cukup.

Pihak sekolah SMA Negeri 9 Palu saat ini sedang membatasi siswanya untuk menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah karena kebiasaan mereka bermain game online khususnya *free fire* dan *mobile legends* pada jam pelajaran, jam istirahat, bahkan saat tidak ada pelajaran. Awalnya, pihak sekolah tidak memiliki batasan apa pun. Namun hal ini berubah setelah mereka mengetahui bahwa siswanya melalaikan tugas sekolah, menunjukkan penurunan konsentrasi saat mengikuti pelajaran dan merasa lelah karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online dibandingkan belajar atau istirahat yang cukup untuk tidur, baik di rumah maupun di sekolah.

Dari uraian latar belakang dan analisis peneliti sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penurunan Motivasi Belajar Dan Kualitas Tidur Pada Siswa Negeri SMA 9 Palu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan peneliti ini sebagai berikut “Apakah ada hubungan

Kecanduan Game Online Terhadap Penurunan Motivasi Belajar Dan Kualitas Tidur Pada Siswa SMA Negeri 9 Palu?''.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Teranalisis hubungan kecanduan game online terhadap penurunan motivasi belajar dan kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 9 Palu.

2. Tujuan Khusus

- a. Teridentifikasi kecanduan game online terhadap penurunan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 9 Palu.
- b. Teridentifikasi kecanduan game online terhadap kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 9 Palu.
- c. Teranalisis hubungan kecanduan game online terhadap penurunan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 9 Palu.
- d. Teranalisis hubungan kecanduan game online terhadap kualitas tidur pada siswa SMA Negeri 9 Palu.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa SMA Negeri 9 Palu

Penelitian ini memberikan pengetahuan bagi siswa untuk memastikan bahwa bermain game online tidak diutamakan dalam rutinitas sehari-hari, sehingga memungkinkan mereka lebih memprioritaskan motivasi belajar dan meningkatkan kualitas tidur.

2. Bagi Instansi Tempat Penelitian (Sekolah SMA Negeri 9 Palu)

Penelitian ini menjadi dasar untuk mengembangkan kurikulum pendidikan yang dapat membantu meningkatkan kesejahteraan dan kesehatan global, khususnya bagi siswa.

3. Bagi Pendidikan (Universitas Widya Nusantara)

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mencegah memprioritaskan game online dalam aktivitas sehari-hari yang dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar dan kualitas tidur siswa akibat kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Alem Habibi (2020) Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas Xi Di Smkn 1 Seruyan Tengah. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
- Amilia, I. (2024) 'Faktor Pengaruh Game Online Pada Remaja Di Desa Nangahale', 1(1), Pp. 39–47.
- Andri Arif Et Al (2019) Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan. Magetan, Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika.
- Ani'mah (2023) '*Undergraduate Degree In Nursing Study Program Faculty Of Health Sciences Kusuma Husada University Of Surakarta 2023 The Relationship Between Addiction To Playing Online Games And Studying Concentration Of Students At Public Senior High School Of Jumapolo*', 000.
- Apjii (2022) Pengguna Internet Sulteng:2,3 Juta Jiwa Dan Hobi Main Medsos.
- Ardita Pramesti (2023) 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smk Negeri 5 Kabupaten Tangerang', Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (Jurdikes), 1(2), Pp. 45–49.
- Atikah (2024) 'Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan', 2(1), Pp. 1–63.
- Azwar (2020) 'Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020', Visipena, 11(2), Pp. 255–265.
- B.Uno, H. (2016) Teori Motivasi Dan Pengukurannya. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Berman (2019) Fundamentals Of Nursing: Concepts, Process, And Practice (Tenth Edition). New York: Pearson Education, Inc.
- Dahlan, M. Sopiudin (2015) Statistik Untuk Kedokteran Dan Kesehatan.
- Dera, M. And Marchasan, S. (2023) 'Adiksi Game Online Di Sma Negeri 1 Ciranjang', 1(2), Pp. 238–241.
- Dewangga, A.A. Et Al. (2023) 'Dampak Game Online Dalam Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 02 Jatingarang Kabupaten Sukoharjo', 1(5).
- Endang Titik Lestari, M.P. (2020) Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Fahira, A.N. (2021) 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda', Uin Syarif Hidayatullah [Preprint].
- Gladys, Surilena/ Erfan (2020) 'Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Jakarta

- Utara The Relation Between Online Game Addiction And Learning Motivation Among Junior High School Students In North Jakarta’, *Damianus Journal Of Medicine*, 19(2), P. 113.
- Habibi, A. Et Al. (2021) ‘Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di ...’, *Jurnal Borneo Cendekia*, 5(21), Pp. 16–30.
- Haibanissa (2022) ‘Dampak Bermain Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Remaja Sma’, *Jkep*, 7(2), Pp. 201–213.
- Hapiyansyah, M. (2023) ‘Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja : The Negative Impact Of Online Gaming On Adolescents’, *Prosiding Saintek*, 2(1), Pp. 103–108.
- Harun, F. (2020) ‘Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik’, *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 1(2), Pp. 139–155.
- Hidayat, S. And (2019) ‘Konseling Kelompok Perkembangan. Jakarta: Upt.’
- Hurrinazilla Awalia (2024) ‘Gambaran Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Ciamis’, *Bandung Conference Series: Medical Science*, 4(1), Pp. 367–373.
- I Made Indra, Et Al (2019) *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Idayani, T. (2023) *Penerapan Metode Mengajar Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*.
- Irawan, S. And Siska W., Di. (2021) ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik’, *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), Pp. 9–19.
- Irman, V. And Morika, H.D. (2022) ‘Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smpn 1 Lubuk Alung’, *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory*, 4(4657), Pp. 78–84.
- Jelita, T. (2023) ‘Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Remaja Sma Negeri 1 Kupang Saat Pandemi Covid-19’, *Sehatmas: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(4), Pp. 873–886.
- Juhana Nasrudin (2019) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Panca Terra Firma.
- Jumilia (2020) ‘Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sma Pgr 2 Padang Jumilia’, *Lembaga Penelitian Dan Penerbitan Hasil Penelitian Ensiklopedia*, 2(3), Pp. 313–322.
- Kustiyani, R. (2021) ‘Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak’, *Jurnal Psikologi Terapan (Jpt)*, 2(1), P. 24.
- Kusumaningrum, D. (2021) ‘Adiksi Game Online: Dampak Dan Pencegahannya’, *Jurnal Medika Utama*, 02(04), Pp. 1231–1235.

- Kusumastuti, Et Al. (2020) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lalamentik (2019) ‘Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dengan Anak Dalam Mengawasi Penggunaan Game Smartphone Pada Anak Di Kelurahan Bahu Manado Dapat Terjadi Dengan Baik Ditunjukkan Dengan Adanya Sikap Empati, Sikap Positif Dan Memberikan Dukungan, Serta Kesetaraan.’
- Larasati (2023) ‘Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak’, *Indonesian Journal Of Education And Social Sciences*, 2(2), Pp. 112–123.
- Larasati, V. (2023) ‘Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma): Benarkah Menyebabkan Penurunan Motivasi Belajar?’, *Inner: Journal Of Psychological Research*, 3(2), Pp. 358–365.
- Lemola (2015) *Adjustment Problems And Psychological Well-Being Pada Siswa Akseleran*. Jakarta. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Luntungan, M.M., Pitoy, F.F. And Lotulung, C.V. (2022) ‘Game Online Dan Kualitas Tidur Siswa Sekolah Menengah Atas’, *Nutrix Journal*, 6(2), P. 14.
- Mais, F.R., Rompas, S.S.J. And Gannika, L. (2020) ‘Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja’, *Jurnal Keperawatan*, 8(2), P. 18.
- Makatita, F. (2022) ‘Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama’, *Professional Health Journal*, 4(1), Pp. 25–36.
- Malistuti, E., Syahza, A. And Suarman, S. (2022) ‘Faktor Penentu Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri Kecamatan Tambang’, *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), P. 446.
- Marlina, S. (2023) ‘Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja’, *Jurnal Kesehatan : Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(2), Pp. 65–69.
- Masgumelar (2021) *Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. *Islamic Education Journal*. Diunduh Pada 05 Maret 2023.
- Nabillah, T. And Abadi, A.P. (2019) ‘Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa’, *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), P. 659.
- Nurdilla, N. (2020) ‘Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitasn Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan.*’
- Ondang, G.L., Moku, B.J. And Goni, S.Y.V.I. (2020) ‘Game Online Adalah Game Komputer Yang Dapat Dimainkan Oleh Multipemain Yang Me_Manfaatkan Jaringan Komputer (Lan Atau Internet), Sebagai Mediana. Tetapi Saat Ini Bermain Game Online Tidak Hanya Di Warnet Melainkan Di Rumah Juga Bisa, Terutama Jika Mempun’, *Jurnal Holistik*, 13(2), Pp. 1–15.

- Prima Matur, Y. Et Al. (2021) 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng', 55 Jwk, 6(2), Pp. 2548–4702.
- Profil Sman 9 Palu (2021) Profil Sman 9 Palu 2021.
- Riana, S.P. (2023) 'Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam', Counseling As Syamil, 03(1), Pp. 25–38.
- Rizal, M. (2023) 'Deskripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan Game Online Di Smp Negeri 1 Kota Gorontalo', Superior Education Journal, 01(01), Pp. 1–10.
- Rosalini, W. (2023) Buku Ajar Pemenuhan Kebutuhan Dasar Manusia. Jambi: Pt.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Safarina, N.A. (2022) 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Efikasi Diri Dan Dukungan Orang Tua Pada Peserta Didik Smp', Ejournal.Unesa.Ac.Id, (1), Pp. 1261–1268.
- Said, A. (2023) 'Dampak Psikologis Dan Spiritual Pada Santri Abdi Ndalem Yang Mengalami Kecanduan Game Online', Pp. 1–86.
- Saifuddin (2019) 'Hubungan Antara Stress Dengan Pola Tidur Pada Siswa Smp Pondok Pesantrem Modern Mbs Di Bokohaharjo, Prambanan, Sleman'.
- Sardiman (2020) Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sari, N. (2022) 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa Dan Implikasinya Terhadap Layanan Bk', Jurnal Konseling Integratif-Interkonektif, 1(2), Pp. 1–14.
- Slamet Riyono, Et Al. (2020) Metode Penelitian Kuantitatif Penelitian Manajemen, Teknik, Dan Ekperimen. Yogyakarta: Deepublish.
- Sobari, N., Priantono, D. And Chalid, I. (2024) 'Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Peserta Didik Akan Ekstrakurikuler Pai Di Sma Negeri 1 Perbaungan', 5(1), Pp. 83–88.
- Sugiyono (2020) Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif Dan Kombinasi. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyoningrum, Evitasari Murni (2022) Hubungan Anatar Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smpn 1 Banjarejo. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Susanti, M., Fitri, N. And Arjuna, A. (2023) 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022', Jurnal Keperawatan, 12(1), Pp. 40–47.

- Tarisa Valenia (2023) Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma/Smk. Universitas Islam Lampung.
- The Recovery Village (2021) *Video Game Addiction Statistics*.
- Widiyani (2021) 'Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Di Smp Teratai Putih Global Bekasi Tahun 2020', *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan*, 5(1), P. 95.
- Widiyono, Et Al. (2021) *Buku Mata Ajar Konsep Dasar Metodologi Penelitian Keperawatan*. Kediri: Lembaga Chakra Brahmanda Lentera.
- Wiguna, R.I. Et Al. (2020) 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun', *Jurnal Surya Muda*, 2(1), Pp. 18–26.
- Worrel, J Stiwel, W.E. (2019) *Psychology For Teacher And Students*. New York: *Mcgraw-Hill Book Co*.
- Young (2014) *Gangguan Tidur Pada Remaja*.
- Zetrial (2021) *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas Xi Sma N 1 Harau*.