

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Zareer, S. M. (2019). Factors Affecting Teachers and Learners Motivation for Learning English Language. *Multi-Knowledge Electronic Comprehensive for Education and Science Publications (MECSJ)*, 1-29. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/334825170_Factors_Affecting_Teachers_and_Learners_Motivation_for_Learning_English_Language.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 532-544. Diambil dari <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=853>
- Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta. *IJDS: Indonesian Journal of Disability Studies*, Vol 7(2), 151-155. Diambil dari <https://ijds.ub.ac.id/index.php/ijds/article/view/252>.
- Anisa, N., Asrosi, & Wicaksono, L. (2018). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Kreativitas Belajar Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 7 (9). Diambil dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/27680/75676577955>
- Arumsari, R. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Antara Siswa Yang Berasal Dari Jawa Dan Dari Papua Di SMAN 1 Kediri. *Simki-Pedagogia*, 01(08), 1–13. <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/13.1.01.01.0012>
- Azam, U. (2016). Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah (Teori dan Praktik). Yogyakarta: Deepublish.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol 5 (2), 93-196. Diambil dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2838/2064>.
- Elisa, D., Permana, S. C., & Ericson, C. (2022). Analysis of Gadget Use (Online Game Addiction) and Emotional Intelligence on Student Learning Motivation in Pandeglang City Senior High School. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 134-138. Diambil dari <https://jurnal.peneliti.net/index.php/IJEIT/article/view/2151>
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Psikopedagogia*, Vol 4(2), 115-123. Diambil dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/PSIKOPEDAGOGIA/article/view/4483>.
- Fattahudin, M. A., Januarto, O. B., & Fitriady, G. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Smash Bulutangkis Dengan Menggunakan Model Variasi Latihan Untuk Atlet Usia 12-16 Tahun. 2(3), 182–194. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11493>

- Fembi, Pembronia. N., Nelista, Yosefina., dan Vianitati, Pasionista. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (15), Hlm. 679 – 688. Diambil dari: [https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/2536/1950/#:~:text=Di%20Indonesia%20remaja%20usia%2015,putri%20\(Gurusinga%2C%202021\).](https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/2536/1950/#:~:text=Di%20Indonesia%20remaja%20usia%2015,putri%20(Gurusinga%2C%202021).)
- Harsono, D. C. (2022). *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Menonton Video Porno Pada Mahasiswa*. (Skripsi). Semarang: Psikologi Fakultas Psikologi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Diambil dari <http://repository.unika.ac.id/29739/#>
- Herda, S. (2014). *Motivasi serta Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Mahasiswa Asal Kalimantan Barat yang Melanjutkan Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta*. (Skripsi). Solo: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diambil dari <http://eprints.ums.ac.id/28475/>.
- Hasan, M. R, Hamdayani, I., dan Taufiqurrahman, M. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile terhadap Fokus dan Motivasi Belajar Mahasiswa: Sebuah Studi pada Mahasiswa Angkatan 2021. *Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, 6, Hlm. 84 – 87. Diambil dari: <https://prosiding.konik.id/index.php/konik/article/view/185>.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., Lukito, H., Program, M., Ilmu, D., Unand, M., & Manajemen, P. S. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(April), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Ismi, N., & Akmal. (2020). Dampak Game online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *JCE: Journal of Civic Education*, Vol 3(1), 1-10. Diambil dari <http://jce.ppi.unp.ac.id/index.php/jce/article/view/304#:~:text=Hasil%20penelitian%20menunjukkan%20bahwa%20dampak,yaitu%20motivasi%20belajar%20siswa%20menurun>.
- Karo, M. Br, Pakpahan, R. E, dan Sihombing, K. M. (2023). Gambaran Kecanduan Game Online dan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas XI di SMA Deli Murni Delitua Tahun 2022. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(1), Hlm. 37 – 44. Diambil dari: <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/6520/4988>.
- Kusumaningrum, W. (2005, March 05). Games. Retrieved from Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan: <http://www.bpkp.go.id/pusinfowas/konten/302/G-A-M-E-S>.
- Kusumawardani, S. P. (2015). *Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*.

- AntroUnairdotNet*, Vol 4 (2), 154-163. Diambil dari <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D., Wijaya, R. P., & Littik, S. K. (2020). Perilaku Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, vol 2(2), 202-212. Diambil dari <https://ejurnal.undana.ac.id/CJPS/article/view/2232>.
- Marisa, C. (2020). Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Generasi Z dan Implikasinya Dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling Disekolah. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 17(12), 21–32.
- Megawati. (2009). Perbedaan self confidence siswa SMP yang aktif dan tidak aktif dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) di SMPN 1 Perbaungan (Skripsi). Diambil dari https://adoc.pub/perbedaan-self-confidence-siswa-smp-yang-aktif-dan-tidak-akt.html#google_vignette.
- Mendari, A. S., & Kewal, S. S. (2015). Motivasi Belajar pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol 8(2), 1-13. Diambil dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/10304>.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol 4(2), 88-97. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>.
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh *Game online* Terhadap motivasi belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, , 115-122. Diambil dari <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, Vol 5(2), 216-232. Diambil dari <http://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/1939>.
- Palupi, R., Anitah, S., & Budiyono. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru dalam mengelola Kegiatan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa VIII di SMP N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 2 (2), 157-170. Diambil dari <https://www.neliti.com/id/publications/141730/hubungan-antara-motivasi-belajar-dan-persepsi-siswa-terhadap-kinerja-guru-dalam>.
- Pradana, E.S. (2013). Perilaku Mengakses situs Porno melalui Media Internet Ditinjau Dari Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Assertive*, 1(1), 1-9. <https://repository.usm.ac.id/files/journalmhs/F.131.09.005820151105023708-ErlangSyam.pdf>
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *BJE*, Vol 1(2), 65-70. Diambil dari <https://journal.unibos.ac.id/jpe/article/view/657>

- Razikin, H. (2018). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game dengan Motivasi Belajar peserta Didik di SMP IT Ar Rahman Bandar Lampung*. Lampung: Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan. Diambil dari <http://repository.radenintan.ac.id/5953/>.
- Rohana, S. (2021). *Learning Motivation*. Makassar: CHAP. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/353437453_LEARNING_MOTIVATION_MOTIVATION_OF_LEARNING/citation/download.
- Sari, E. Y. N., & Anam, A. K. (2021). Sikap keuangan, kontrol perilaku, efikasi diri dan perilaku keuangan. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 4(1), 28-39. Diambil dari: <http://ejournal.winayamukti.ac.id/index.php/Organum/article/view/134#>
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiman, Sumardiyono, & Marfuah. (2016). *Guru Pembelajar Modul Matematika SMP: Pedagogik Karakteristik Siswa SMP*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Retrieved from <http://repository.kemdikbud.go.id/1084/1/SMP%20KK%20A.pdf>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, Vol1(1), 28-38. Diambil dari <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>.
- Surbakti, T. P. D, Rafiyah, I., dan Setiawan. (2022). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *JNC*, 5(3), Hlm 140 – 152. Diambil dari: <https://jurnal.unpad.ac.id/jnc/article/view/39044>
- Wahyuningsih, P. (2011). *Faktor-faktor yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Madrasah Aliyah Al-Iman Kota Magelang*. Semarang: (Skripsi) Jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri semarang. Diambil dari <http://lib.unnes.ac.id/3067/>.
- Xu, R., Wang, Q., Chin, N. S., & Teo, E. W. (2021). Analysis of Learning Motivation and Burnout of Malaysian and Chinese College Students Majoring in Sports in an Educational Psychology Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12(691324). Diambil dari <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.691324/full>