



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7593 - 7599

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19

Ernawati Siagian✉

Universitas Advent Indonesia Bandung, Indonesia

E-mail: [ernawatisiagian@unai.edu](mailto:ernawatisiagian@unai.edu)

---

### Abstrak

Bermain game online selama pandemi COVID-19 telah menimbulkan kekhawatiran terhadap motivasi belajar anak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh akibat bermain *game online* terhadap minat belajar dari para siswa selama masa pandemi Covid-19, dengan menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah menengah pertama berusia 13-15 tahun berjumlah 89 orang yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data kemudian diolah secara univariat dengan menggunakan frekuensi dan presentasi dan secara bivariat dengan menggunakan rumus *Pearson rank product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori kecanduan bermain *game online* sebesar 48,3% dan minat belajar berada pada kategori sedang (58,4%). Analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara game online dengan minat belajar dengan nilai  $p$  value  $0,077 > 0,05$ . Diharapkan agar orang tua dan guru dapat memberikan arahan terkait *game online* sehingga minat belajar para siswa dan anak mereka dapat ditingkatkan.

**Kata Kunci:** Game Online, Minat Belajar.

### Abstract

*Playing online games during the COVID-19 pandemic has raised concerns about children's learning motivation. This study aims to determine the effect of playing online games on students' interest in learning during the Covid-19 pandemic, using a descriptive-analytical method with a qualitative approach. The subjects of this study were junior high school students aged 13-15 years totaling 89 people who were selected by purposive sampling technique. The data was then processed univariately using frequency and presentation bivariately using the Pearson rank product moment formula. The results showed that the category of addiction to playing online games was 48.3% and learning interest is in the medium category (58.4%). The analysis shows that there is no significant relationship between online games and interest in learning with a  $p$ -value of  $0.077 > 0.05$ . It is hoped that parents and teachers can provide direction regarding online games so that the learning interest of students and their children can be increased.*

**Keywords:** Online Gaming, Learning Interest.

Copyright (c) 2022 Ernawati Siagian

---

✉ Corresponding author :

Email : [ernawatisiagian@unai.edu](mailto:ernawatisiagian@unai.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berkembang pesat. Kelompok yang berbeda memiliki akses ke Internet. Teknologi internet telah memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Game online merupakan salah satu teknologi internet yang berkembang pesat (Puspita & Rohedi, 2018:2). Penggunaan game online telah mendapat perhatian yang luas dari masyarakat luas. Game online adalah game yang dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui Internet (Adams, 2013:1; Rollings dan Adams, 2006). Sejak awal, game online telah menjadi sangat populer dan mudah diakses. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi, konsol game, dan smartphone. Saat ini, game online seperti Mobile Legends (ML), Arena of Valor (AoV), Clash of Clans (CoC), Fortnite, Dota 2, dan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) adalah hiburan paling luas tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin (Ashraf dkk., 2014:289; Billieux dkk., 2015:245). Game online adalah game berbasis jaringan yang disediakan oleh produsen game dalam bentuk aplikasi game atau terpasang pada browser atau server tertentu (Van Rooij et al., 2011:206).

Jika siswa tertarik dengan mata pelajaran tersebut, maka hasil belajar siswa akan meningkat (Rohmah, 2016:2). Minat adalah keinginan untuk melakukan sesuatu tanpa adanya paksaan. Menurut Slameto, (2010:54) minat memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembelajaran. Minat dapat ditunjukkan melalui pernyataan menyukai suatu barang, berpartisipasi dalam suatu kegiatan, dan lebih memperhatikan barang tertentu. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ini tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi harus dipelajari melalui proses mengamati suatu objek, kemudian menimbulkan evaluasi tertentu, dan akhirnya menjadi tertarik pada siswa tersebut Menurut Safari, (2003:1) Indikator minat belajar meliputi: (1) perasaan senang, (2) minat siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterikatan siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi perhatian, motivasi, rasa ingin tahu dan kebutuhan siswa. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari keluarga, guru, saranaprasarana, fasilitas yang dimiliki siswa (*smartphone*), serta keadaan lingkungan sekitar (Syah, 2011:81). Minat terhadap merupakan salah satu wujud dari keaktifan seorang siswa yang didorong untuk melakukan berbagai kegiatan termasuk belajar sehingga terjadi perubahan karakter sebagai akibat dari pengalaman siswa tersebut terhadap lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dampak pandemi Corona virus *disease* 2019 (Covid-19) juga telah memasuki dunia pendidikan. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari rumah masing-masing siswa secara daring diharapkan dapat mengurangi penyebaran virus Covid-19 dengan cara mengurangi proses tatap muka dengan banyak orang (Abidah dkk., 2020:41). Aktivitas para remaja yang bermain *game online* selama masa COVID-19 telah menimbulkan kekhawatiran dari orang tua dan guru, yang menganggap bahwa kebiasaan bermain tersebut dapat memberikan akibat yang buruk terhadap prestasi akademik dan perilaku sosial mereka (Aji, 2020:403; Amri, 2020:124). Pada dasarnya seorang siswa harus mengutamakan kegiatan belajar daripada menggunakan waktu untuk bermain game online sehingga siswa memiliki sikap positif terhadap sekolahnya (Masfiah & Putri, 2019:6). Namun faktanya lebih banyak mahasiswa yang mengutamakan game online daripada menggunakan waktu yang ada untuk belajar sehingga motivasi belajar pada para siswa didapati rendah (Harandi, 2015:425; Pan & Gauvain, 2012:93). Menggunakan waktu untuk bermain *game online* atau menggunakan aplikasi sosial media hanya akan menghambat siswa baik dari segi keterampilan fisik, kemampuan intelektual dan emosi anak dan penggunaan yang berlebihan dapat memberikan efek negatif seperti mengganggu proses pembelajaran dan penurunan prestasi belajar (Putra, 2017:3).

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain secara analitik, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mencari bagaimana dan mengapa fenomena kesehatan tersebut terjadi, dengan melakukan pendekatan secara *Cross Sectional* dimana data dari kedua variabel yang diteliti dikumpulkan pada waktu yang sama (Sugiyono,

2017:299). Dengan melakukan pendekatan cross sectional, yaitu studi untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor risiko dan efeknya, dengan pendekatan, pengamatan atau pengumpulan data sekaligus (point time approach). Variabel bebasnya adalah kecanduan bermain *game online*. Variabel terikatnya adalah minat belajar anak usia sekolah pada masa pandemi COVID-19 dan telah dinyatakan valid dan reliabel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak SMP kelas 7-9, berjumlah 89 siswa (Moleong, 2018:45). Komite Etik Penelitian No. 228/KEPK-FIK.UNAI/EC/IV/22. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling, sampel dalam penelitian ini adalah SMP kelas 7-9 yang berjumlah 89 siswa. Instrumen penelitian Bagian A: Data responden terdiri dari umur, kelas, dan jenis kelamin. b) Bagian B: Kuesioner yang digunakan untuk kecanduan game online terdiri dari 14 pertanyaan. Pengukuran kecanduan game online menggunakan skala likert c) Bagian C: Kuesioner yang digunakan pada motivasi belajar berupa 14 pertanyaan dengan menggunakan skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Hasil Penelitian

**Tabel 1**  
**Distribusi frekuensi karakteristik responden menurut jenis kelamin (n=89)**

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentasi
Jenis Kelamin	Laki-laki	49	55,1%
	Perempuan	40	44,9%
	Total	89	100%

Berdasarkan Tabel 1 di atas diketahui bahwa sebagian besar berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 49 responden (55,1%) sedangkan, responden yang berjenis kelamin perempuan 40 orang (44,9%).

**Tabel 2**  
**Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia (n=89)**

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentasi
Usia	13 tahun	29	32,6%
	14 tahun	27	30,3%
	15 tahun	33	37,15%
	Total	89	100%

Berdasarkan Tabel 2 di atas diketahui bahwa sebagian besar usia 15 tahun sebanyak 33 responden (37,1%), diikuti dengan usia 13 tahun sebanyak 29 responden (32,6%) dan usia 14 tahun dengan banyak 27 responden (30,3%).

**Tabel 3**  
**Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pendidikan (n=89)**

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentasi
Kelas	7	29	32,6%
	8	27	30,3%
	9	33	37,1%
	Total	89	100%

Berdasarkan Tabel 2 di atas diketahui bahwa sebagian besar kelas 9 yaitu sebanyak 33 responden (37,1%), kelas 7 sebanyak 29 orang (32,6%), dan kelas 8 sebanyak 27 orang (30,3%).

**Tabel 4**  
**Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan lama permainan bermain (n=89)**

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentasi
Game-Play (Waktu/Hari)	≥ 4 jam	43	48,3%
	< 4jam	46	51,7%
	Total	89	100%

Berdasarkan Tabel 3 di atas diketahui bahwa lama bermain game pada anak usia sekolah < 4jam sebanyak 46 orang (51,7%) dan yang  $\geq$  4 jam dengan jumlah 43 responden (48,3%).

**Tabel 5**  
**Distribusi minat belajar pada masa pandemi COVID-19 (n=89)**

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentasi
Minat Belajar	Sedang	52	58,4%
	Tinggi	37	41,6%
Total		89	100%

Berdasarkan Tabel 4 di atas diketahui bahwa motivasi belajar anak usia sekolah pada masa pandemi COVID-19 sedang sebanyak 52 responden (58,4%), dibandingkan 37 responden (41,6%) dengan kategori tinggi.

**Tabel 6**  
**Hubungan game online dengan minat belajar pada anak usia sekolah selama masa pandemi COVID-19 (n=89)**

Variabel	Mean	Std Deviasi	Sig	Correlation Coefficient
Pears On Rank				
Game Online	2,48	0,503	0,077	0,188
Minat Belajar	2,42	0,496		

Tabel 6 menunjukkan hasil bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara game online dan minat belajar dengan nilai sig 0,077 (nilai  $p >$  taraf kepercayaan 0,05). Nilai *correlation coefficient* menunjukkan tanda positif yang berarti terdapat hubungan yang searah antara kedua variabel dengan tingkat keeratan sangat lemah.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar anak usia sekolah berada pada rentang usia 13-15 tahun, terbanyak di usia 15 tahun 33 responden (37%). Menurut asumsi peneliti, ketergantungan terhadap game online memberikan efek yang nyata kepada minat dan semangat belajar anak usia 13-15 tahun yang duduk di bangku sekolah, hal ini dikarenakan anak masih baru menggunakan handphone sehingga sangat tertarik untuk bermain game online. Sehingga mereka melupakan tanggung jawab mereka untuk belajar seperti anak usia sekolah. Yee, (2002:1) menyatakan bahwa seorang remaja umumnya cenderung untuk mengalami ketergantungan terhadap game online dibandingkan dengan orang dewasa. Juga efek buruk yang dihasilkan akibat game online terhadap remaja juga lebih besar khususnya mereka yang bermain secara intensif karena mereka cenderung menjadikan games sebagai fokus utamanya. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa atau individu untuk belajar. Tanpa adanya motivasi untuk belajar, seorang siswa tidak akan bisa belajar sehingga mereka tidak akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Peneliti beranggapan bahwa anak ditinggal oleh orang tuanya untuk diberikan handphone untuk bermain game online karena kurangnya pengawasan orang tua, hal inilah yang menyebabkan anak menjadi lalai sehingga tidak peduli lagi dengan belajarnya (Kanca dkk., 2021:14).

Orang yang kecanduan game online menghabiskan waktu 39 jam seminggu untuk bermain game online (Young, 2018:8). Kecanduan game internet adalah perilaku di mana seseorang ingin terus bermain game online, menghabiskan banyak waktu, dan orang tersebut mungkin tidak dapat mengontrol atau mengontrolnya. Dampak game online terhadap hasil belajar siswa meliputi tiga aspek yaitu kognisi, emosi dan psikomotorik. Dari segi kognisi, game online bebas api memberikan dampak yaitu mengasah kemampuan berpikir anak. Secara emosional, minat belajar anak menurun karena kecanduan game menembak gratis. Dari segi aktivitas psikomotorik dapat mempengaruhi kesehatan fisik anak, seperti ketegangan mata dan kurangnya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari (Harahap & Ramadan, 2021:1307). Beberapa insentif atau motivasi seseorang untuk memilih bermain game online meliputi tiga faktor utama, yaitu: kehidupan sosial yang buruk dan harga diri yang rendah. dan benamkan diri Anda dalam permainan. (Kneer et al., 2014:590).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa jenis kelamin responden adalah laki-laki yang berjumlah 49 responden (55,1%). Peneliti berasumsi bahwa kecanduan game terjadi lebih tinggi pada siswa laki-laki daripada siswa perempuan yang kecanduan bermain game online. Pria yang kecanduan game bisa dilihat dari komponen adiksi yaitu penggunaan berlebihan dimana seseorang melupakan segala aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku (Rinartha & Suryasa, 2017:2). Permainan *game online* lebih memiliki efek kecanduan kepada para pelajar laki-laki karena dapat membuat suasana lebih asyik dan tidak membosankan, sehingga dapat menyiakan waktu yang ada dan berjalan dengan percuma (Hambali; Maulidar dan Aklima, 2019:309) Masih banyak siswa yang rela menyisihkan uang jajannya hanya untuk bermain game (Marlianti, 2015:1). Hal ini dikarenakan game online memiliki sifat yang adiktif kepada penggunaannya atau membuat penggunaannya untuk terus bermain sehingga waktu belajar menjadi berkurang.

Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada anak usia sekolah di masa pandemi COVID-19 Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa anak usia sekolah yang kecanduan sebanyak 43 (48,3%), dibandingkan anak usia sekolah yang tidak kecanduan game online sebanyak 46 responden (51,7%). Motivasi belajar pada anak usia sekolah di masa pandemi COVID-19 Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa anak usia sekolah yang minat belajar sedang sebanyak 52 (58,4 %), dibandingkan anak usia sekolah yang lebih memiliki minat belajar tinggi sebanyak 37 (41,6%). Hasil uji statistik menunjukkan bahwa  $p\text{-value} = 0,077$ , sehingga  $p\text{-value} < (0,05)$ , terbukti tidak ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan minat belajar pada anak usia sekolah selama pandemi COVID-19. Selama masa COVID-19 pada anak usia sekolah antara lain anak usia sekolah menjadi sulit berkonsentrasi pada sekolah, sering malas bahkan bolos sekolah, menjadi acuh atau acuh, tidak patuh dan tidak peduli dengan hal-hal yang terjadi di sekitarnya. mereka. Anak usia sekolah yang sudah kecanduan akan melakukan apa saja untuk bisa bermain game online selama periode COVID-19. Pandemi COVID-19 telah memaksa sebagian besar anak usia sekolah untuk bekerja dari rumah. Kebosanan kemudian menjadi musuh utama mereka dan seringkali diatasi dengan bermain game online (Anhar, 2014:289). Hasil belajar siswa tidak diukur semata-mata dari pemahamannya terhadap pengetahuan. Sikap anak juga termasuk dalam hasil belajar. Hasil belajar pada ranah afektif ditandai dengan fokus pada kurikulum, disiplin, motivasi, dan rasa hormat kepada siswa (Hamzah, 2012:10). Banyak siswa yang memiliki tingkat pemahaman dan pengetahuan yang baik namun tidak didukung oleh sikap sehingga membuat penilaian hasil belajar anak kurang optimal.

Dengan motivasi belajar yang baik maka akan terjadi proses dan hasil belajar yang baik tanpa memikirkan hal lain, seperti bermain game online di masa COVID-19 (Anhar, 2014:290). Di sisi lain, siswa dengan motivasi belajar rendah menunjukkan keengganan, perhatian mereka terfokus pada bermain game online selama masa COVID-19 (Yuliana, 2020:191). Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan proses pembelajaran di kelas untuk mengembangkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan temuan, ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada anak usia sekolah selama pandemi COVID-19, hal ini disebabkan kecanduan game online pada masa COVID-19 menyebabkan seseorang tidak dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilannya dalam bidang ilmu pengetahuan dan tidak dapat menimba ilmu atau pengalaman menurun secara akademik, kecanduan game online pada masa COVID-19 membuat motivasi belajar menurun dan memburuk karena siswa lebih mengutamakan bermain game online pada masa COVID-19 dibandingkan dengan belajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Semakin sering seorang anak atau siswa bermain game online, maka semakin banyak juga dampak yang dirasakan oleh siswa terhadap hasil belajar. Adapun intensitas bermain game pada siswa kelas 7-9 yaitu kecanduan bermain game online sebanyak 43 responden (48,3%), dibandingkan yang tidak kecanduan sebanyak 46 responden (51,7%). Dampak game online terhadap minat belajar anak pada masa COVID-19 kategori sedang dengan 52 responden (58,4%) dan minat belajar kategori

tinggi 37 responden (41,6%). Dampak psikomotorik anak bermain game online adalah menurunkan kesehatan fisik anak, misalnya mata anak sering rusak karena terlalu lama menatap ponsel atau layar komputer sehingga membuat anak malas untuk melakukan aktivitas lain selain bermain game, sehingga sangat berbahaya bagi anak, kesehatan fisik dan mental terganggu. Dibutuhkan kerjasama orang tua dan guru mengarahkan dan memberikan pengawasan dan batasan waktu bermain game online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Adams, D. (2013). *A Wise Guide to Internet Learning For Children*.
- Aji, R. H. S. (2020). Impact of Covid-19 on Education in Indonesia: Schools, Skills, and Learning Processes. *SALAM Journal*, 395–405.
- Amri, A. (2020). Dampak Covid-19 terhadap UMKM di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Managemen Pemasaran*, 2(1), 123–131.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Malang.
- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 286–291. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>
- Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., & Van der Linden, M. (2015). Problematic Involvement in online games: A cluster analytic approach. *Computers in Human Behavior*, 43, 242–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.055>
- Hambali; Maulidar; Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu*, 12(1), 1–22.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on students ’ motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>
- Kanca, I. N., Ginaya, G., & Sri Astuti, N. N. (2021). effectiveness of the problem solving method on learning outcomes of the English course for room division operation during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.21744/ijllc.v7n1.1102>
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 585–599. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Marlianti, D. (2015). *Relationship between Addiction to Playing Online Games with Sleep Patterns and Learning Motivation for Children aged 10-12 Years at SD Mattoangan 2, Mariso District, Makassar City*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Mtiasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *FOKUS*, 2(1), 1–8.
- Moleong, L. J. (2018). *Qualitative Research Methodology. Quantitative: Metode Penelitian Kualitatif* (3rd ed.). PT. Rosdakarya Teens.

- 7599 *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19 – Ernawati Siagian*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- Muhammad, S., Long, X., & Salman, M. (2020). COVID-19 pandemic and environmental pollution: A blessing in disguise? *Science of the Total Environment*, 728, 138820.  
<https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2020.138820>
- Pan, Y., & Gauvain, M. (2012). The continuity of college students' autonomous learning motivation and its predictors: A three-year longitudinal study. *Learning and Individual Differences*, 22(1), 92–99.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lindif.2011.11.010>
- Puspita, R. H., & Rohedi, D. (2018). The Impact of Internet Use for Students. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012106>
- Putra, N. K. W. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01(07), 1.
- Rinartha, K., & Suryasa, W. (2017). Comparative study for better result on query suggestion of article searching with MySQL pattern matching and Jaccard similarity. In *2017 5th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1–4.
- Rohmah, C. O. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rollings, A., & Adams, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Bumi Aksara.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Revisi (6)). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Qualitative Quantitative Research and R & D*. Alfabeta Publishers.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2), 96–104.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*.
- Young, K. (2018). Online Game Addiction Behavior in terms of Academic Self-Efficacy and Social Skills in Adolescents in Surakarta. *Anime*, 19(1), 1–15.
- Yuliana, Y. (2020). Corona virus diseases (Covid-19): Sebuah tinjauan literatur. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 187–192. <https://doi.org/10.30604/well.95212020>