

Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Akademik Mahasiswa Universitas Negeri Padang

Khairiah Rawita^{1*}, Afifah Nur Hasanah²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

E-mail: khairiahrawita@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi akademik mahasiswa Universitas Negeri Padang. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain explanatory survey, penelitian ini melibatkan 100 mahasiswa aktif yang dipilih secara purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah Video Game Addiction Test (VAT) dan Academic Motivation Scale (AMS), yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif secara signifikan terhadap motivasi akademik ($\beta = -0,347$; $p = 0,000$), dengan nilai R square sebesar 0,121. Artinya, kecanduan game online hanya menjelaskan 12,1% variasi motivasi akademik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti minat jurusan, gaya belajar, dan kepribadian. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kecanduan game online dapat menurunkan semangat belajar, menunda tugas, dan menurunkan kedisiplinan akademik. Namun, mayoritas responden tetap memiliki motivasi akademik tinggi, yang mengindikasikan adanya faktor protektif seperti manajemen waktu dan dukungan sosial. Penelitian ini menekankan pentingnya edukasi dan intervensi yang tepat untuk meminimalisir dampak negatif kecanduan game online terhadap motivasi akademik mahasiswa.

Kata kunci: Kecanduan Game Online, Motivasi Akademik

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of online game addiction on the academic motivation of students at Padang State University. Using a quantitative approach with an explanatory survey design, this study involved 100 active students selected through purposive sampling. The instruments used were the Video Game Addiction Test (VAT) and the Academic Motivation Scale (AMS), which had been tested for validity and reliability. The results of simple regression analysis showed that online game addiction had a significant negative effect on academic motivation ($\beta = -0.347$; $p = 0.000$), with an R square value of 0.121. This means that online game addiction only explains 12.1% of the variation in academic motivation, while the rest is influenced by other factors such as major interest, learning style, and personality. These findings are in line with previous studies stating that online gaming addiction can reduce enthusiasm for learning, delay tasks, and reduce academic discipline. However, the majority of respondents still had high academic motivation, indicating the presence of protective factors such as time management and social support. This study emphasizes the importance of education and appropriate interventions to minimize the negative impact of online gaming addiction on students' academic motivation.

Kata kunci: Online Gaming Addiction, Academic Motivation

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan zaman juga semakin bertumbuh dengan pesat dari berbagai macam aktivitas, pengetahuan bahkan juga dari sistem teknologi yang semakin canggih, contohnya perkembangan teknologi di era digital. Dengan perkembangan pesat teknologi ini, menghubungkan game online juga semakin banyak disenangi dan juga dimainkan khususnya pada anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. game online merupakan suatu permainan yang dimainkan lebih dari satu orang dimana saja dan kapan saja menggunakan *smartphone* maupun komputer (Putra, 2017). Bermain game online juga memiliki dampak negatif serta positif, dampak positif yang dihasilkan dengan bermain game online adalah sarana hiburan untuk menghilangkan stres sejenak, di sisi lain dampak negatif yang ditimbulkan dengan bermain game online adalah melupakan waktu dan bermain game sampai berjam-jam (Harun & Arsyad, 2020). Hal tersebut membawa individu

menjadi sering bermain game online dan menyebabkan adanya masalah psikologis yaitu kecanduan (Makatita *et al.*, 2022). Kecanduan game online merupakan suatu kondisi dimana individu tersebut tidak dapat mengurangi serta mengontrol dirinya menghentikan bermain game online (Masfiah dan Putri, 2019). Dalam pandangan sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis (Evanne *et al.*, 2021).

Selain itu, dengan bermain game online secara terus-menerus akan membuat individu semakin terisolasi dan menjauhkan diri dari lingkungan sekitarnya dan juga dapat menyebabkan motivasi belajar semakin rendah. Motivasi merupakan dasar untuk mendorong individu untuk mendapatkan semangat belajar, karena semakin besar motivasi yang diberikan akan semakin kuat usaha yang diperoleh untuk belajar. Motivasi belajar mampu membawa diri serta mengendalikan diri untuk bisa memperlihatkan sikap kepatuhan, keteraturan dan ketertiban untuk belajar (Makatita *et al.*, 2022). Secara tidak langsung bermain game online berdampak pada motivasi belajar individu dikarenakan waktu bermain menghabiskan waktu untuk belajar sehingga menunda-nunda tugas dan mengakibatkan tugas terbengkalai (Husna *et al.*, 2017). Adapun temuan wawancara yang didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menjelaskan tentang kecanduan game online pada mahasiswa yang mengakibatkan mahasiswa tersebut lebih sering memegang gadget selama 3-8 jam perhari dan tidak dapat melepaskan gadget dari tangannya (Harun & Arsyad, 2020; Makatita *et al.*, 2022). Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa kecanduan serta berpengaruh kepada tugas mahasiswa dan penurunan motivasi akademik pada mahasiswa tersebut (Husna *et al.*, 2017).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi akademik mahasiswa Universitas Negeri Padang. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hubungan antara kedua variabel tersebut, tetapi juga berupa mengidentifikasi berbagai dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan game online terhadap motivasi belajar mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana kecanduan game online dapat mempengaruhi motivasi akademik mahasiswa terkhususnya mahasiswa aktif Universitas Negeri Padang.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain kausal-komparatif atau *explanatory survey*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh antar variabel secara objektif melalui angka dan data statistik. Desain *explanatory survey* bertujuan untuk menjelaskan hubungan kausal (sebab-akibat) serta menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Sari *et al.*, 2022). Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh antara dua variabel, yaitu tingkat kecanduan game online (X) sebagai variabel bebas terhadap motivasi akademik (Y) sebagai variabel terikat pada mahasiswa psikologi UNP.

Penelitian ini melibatkan mahasiswa aktif Universitas Negeri Padang Angkatan 2021-2024. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020). Teknik ini dipilih karena peneliti ingin memilih responden yang memiliki karakteristik khusus, yakni mahasiswa Universitas Negeri Padang angkatan 2021 sampai angkatan 2024 yang aktif bermain game online. Penetapan jumlah sampel menggunakan rumus dari Lemeshow, penggunaan rumus ini dilandaskan oleh ketidaktahuan secara pasti jumlah mahasiswa yang aktif dalam bermain game online di Universitas Negeri Padang, dengan membatasi taraf toleransi kesalahan sebesar $(d=0,10)$. Maka diperoleh hasil sampel minimal sebanyak 96,4 subjek dan dibulatkan menjadi 100 orang subjek pada penelitian ini.

Peneliti menggunakan dua instrumen dalam penelitian ini. Instrumen pertama adalah Video Game Addiction Test (VAT). VAT disusun berdasarkan aspek *loss of control*, *conflict*, *preoccupation*, *mood modification*, dan *withdrawal symptoms* untuk mengukur tingkat kecanduan game online (Permatasari *et al.*, 2021). Instrumen ini memiliki 14 butir item favorabel dengan pilihan respon menggunakan skala likert 4 poin. Instrumen kedua menggunakan *Academic Motivation Scale* (AMS): *Short Indonesian Language Version* yang digunakan untuk mengukur motivasi akademik mahasiswa (Natalya, 2018). Instrumen ini disusun berdasarkan beberapa aspek yaitu motivasi

intrinsik; *Intrinsic Motivation to Know* (IMTK), *Intrinsic Motivation to Accomplish Things* (IMTA), *Intrinsic Motivation to Experience Stimulation* (IMES), motivasi ekstrinsik; *External Regulation* (EMER), *Introjected Regulation* (EMIN), *Identified Regulation* (EMID), dan amotivasi; Amotivation (AMOT). AMS memiliki 15 item dengan pilihan respon menggunakan skala likert dengan 6 poin skala.

Sebelum melakukan analisis data lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap masing-masing instrumen penelitian. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa kedua instrumen yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur variabel yang dimaksud. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 32 responden. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa skala kecanduan game online dengan 14 item memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,959, menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi dan skala tersebut dapat digunakan.

Pada skala Motivasi Akademik, uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar item memenuhi kriteria validitas, kecuali item nomor 4 yang memiliki nilai korelasi item-total sebesar 0,312, sedikit di bawah standar yang diharapkan secara teoritis. Item ini kemudian dihapus, sehingga total item yang digunakan menjadi 14. Rentang nilai korelasi item-total untuk item yang digunakan adalah antara 0,406 hingga 0,753, dan semuanya berada di atas nilai r tabel (0,349), sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas skala Motivasi Akademik menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,902, yang juga menunjukkan reliabilitas sangat baik.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono (2020), analisis regresi sederhana dilakukan untuk melihat hubungan yang bersifat fungsional atau kausal antara satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Analisis dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 18.1 *for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 100 responden mahasiswa aktif Universitas Negeri Padang angkatan 2021-2024 yang aktif bermain game online. Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (58%), dengan rentang usia 19-24 tahun, dan didominasi oleh mahasiswa berusia 20-21 tahun yang merepresentasikan mahasiswa tingkat semester menengah. Melalui bantuan SPSS data penelitian dianalisis secara deskriptif untuk melihat distribusi kategori tingkat kecanduan game online dan motivasi akademik responden, serta melakukan uji hipotesis melalui regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi akademik mahasiswa UNP. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabel kategorisasi dan tabel uji hipotesis sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan.

Tabel 1. Tingkat Kecanduan Game Online

Kategorisasi Kecanduan Game Online					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sedang	54	54.0	54.0	54.0
	Tinggi	46	46.0	46.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Dari hasil pengukuran kecanduan game online, sebanyak 54% responden berada dalam kategori kecanduan sedang, dan 46% berada dalam kategori kecanduan tinggi. Tidak ada responden yang berada di kategori rendah, yang menandakan bahwa seluruh subjek memiliki kecanduan game online yang cukup signifikan.

Table 2. Motivasi Akademik

Kategorisasi Motivasi Akademik					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	1	1.0	1.0	1.0
	Sedang	26	26.0	26.0	27.0
	Tinggi	73	73.0	73.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Dari hasil pengukuran motivasi akademik, sebanyak 73% responden memiliki motivasi tinggi, 26% memiliki motivasi sedang, dan hanya 1% yang berada di kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada kecanduan game online, mayoritas mahasiswa masih memiliki motivasi akademik yang relatif baik.

Tabel 3.1 Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	80.570	3.516		22.912	.000
Kecanduan_Game_Online	-.430	.117	-.347	-3.669	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Akademik

Tabel 3.2 Uji Hipotesis

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.347 ^a	.121	.112	11.660

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online

Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa Kecanduan Game Online memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap Motivasi Akademik ($\beta = -0,347$; $t = -3,669$; $p = 0,000$). Ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan game online mahasiswa, maka semakin rendah tingkat motivasi akademiknya. Nilai R square sebesar 0,121 mengindikasikan bahwa variabel Kecanduan Game Online mampu menjelaskan 12,1% variasi pada variabel Motivasi Akademik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif secara signifikan terhadap motivasi akademik mahasiswa di Universitas Negeri Padang. Hal ini terlihat dari hasil analisis regresi sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan koefisien $\beta = -0,347$. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah pula motivasi akademik mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Makatika *et al.* (2022) dan Husna *et al.* (2017), yang menyatakan bahwa kecanduan game online dapat menurunkan semangat belajar, menyebabkan penundaan tugas, dan menurunkan kedisiplinan akademik. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang menemukan bahwa kecanduan bermain game online memiliki hubungan bermakna yang tidak searah dengan motivasi belajar, bahkan pada beberapa kasus ditemukan kekuatan korelasi yang sangat kuat dengan nilai korelasi sebesar $r = -0,999$, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka semakin rendah motivasi belajar yang dimiliki individu (Theresia *et al.*, 2019).

Selain itu, Chen & Gu (2019) juga menemukan bahwa mahasiswa yang kecanduan game online cenderung memiliki motivasi akademik yang lebih rendah akibat lemahnya perencanaan akademik dan kurangnya motivasi belajar, sementara Sun *et al.* (2023) menegaskan bahwa kecanduan game berdampak negatif pada aspek motivasi, emosional dan perilaku belajar. Penelitian terbaru oleh Soltani Nazarlou *et al.* (2025) menambahkan bahwa bermain daring yang berlebihan dapat merusak kemampuan kognitif dan motivasi terhadap pembelajaran, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, teralihkan dan fungsi kognitif penting menjadi terganggu. Meskipun demikian, data deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden (73%) tetap memiliki motivasi akademik yang tinggi, menandakan adanya faktor protektif seperti manajemen waktu, dukungan sosial, atau kesadaran akan tanggung jawab akademik yang membantu mahasiswa tetap termotivasi meski bermain game online.

Dampak tersebut dapat terlihat pada individu yang mulai kehilangan kontrol diri terhadap aktivitas bermain game. Mahasiswa yang telah mengalami kecanduan biasanya merasakan dorongan kuat untuk terus bermain dalam durasi yang semakin lama dan akan merasa gelisah atau tidak nyaman ketika waktu bermainnya dibatasi. Kondisi ini pada akhirnya menyebabkan gangguan pada pola hidup dan kebiasaan belajar sehingga konsentrasi belajar menjadi menurun karena perhatian lebih banyak terfokus pada aktivitas bermain game online (Cahyani & Friyatmi, 2025). Meskipun

demikian, data deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden (73%) tetap memiliki motivasi akademik yang tinggi. Hal ini menunjukkan adanya faktor protektif seperti kemampuan manajemen waktu, dukungan sosial dari lingkungan sekitar, serta kesadaran mahasiswa terhadap tanggung jawab akademiknya. Selain itu, beberapa penelitian juga menyebutkan bahwa game online tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara bijak dan dalam batas yang wajar. Game online dapat membantu mengurangi stres, meningkatkan kemampuan berpikir strategis, serta melatih kemampuan analisis apabila penggunaannya tidak berlebihan dan tetap diimbangi dengan tanggung jawab akademik (Cahyani & Friyatmi, 2025; Muliani *et al.*, 2023; Sakina *et al.*, 2022; Theresia *et al.*, 2019).

Berdasarkan hasil analisis, juga ditemukan nilai R square sebesar 0,121 yang menandakan bahwa sebesar 12,1% pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi akademik mahasiswa Universitas Negeri Padang. Meskipun game online terbukti berpengaruh negatif signifikan terhadap motivasi akademik, pengaruh tersebut relatif kecil secara statistik. Hasil ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa kecanduan game online memberikan pengaruh sebesar 17,6% terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti (Sakina *et al.*, 2022). Artinya, terdapat 87,9% motivasi akademik mahasiswa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar kecanduan game online, seperti minat terhadap jurusan, gaya belajar, kemampuan mengatur waktu, kepribadian serta dukungan dari keluarga dan lingkungan kampus. Faktor lingkungan juga berperan penting dalam membentuk perilaku bermain game pada mahasiswa, seperti pengaruh teman sebaya, lingkungan sosial yang mendukung aktivitas bermain game, serta kurangnya pengawasan atau perhatian dari keluarga. Kondisi tersebut dapat meningkatkan kecenderungan individu untuk menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain game dibandingkan menjalankan aktivitas akademik (Sakina *et al.*, 2022).

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penurunan motivasi akademik tidak hanya disebabkan oleh tingkat kecanduan seseorang dalam bermain game online, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang kompleks dan saling terkait. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi akademik mahasiswa tidak cukup dengan menangani kecanduan game online saja, tetapi juga perlu memperhatikan pengembangan minat belajar, pelatihan manajemen waktu serta memperhatikan dukungan psikososial yang diterima mahasiswa. Salah satu bentuk intervensi yang dapat dilakukan adalah melalui pendekatan modifikasi perilaku seperti penerapan model *token economy*, yaitu sistem pemberian penghargaan (*reward*) yang bertujuan untuk mengurangi perilaku bermain game secara berlebihan dan mendorong individu untuk lebih fokus pada aktivitas yang lebih produktif seperti belajar dan menyelesaikan tugas akademik (Ramadhan *et al.*, 2025; Sakina *et al.*, 2022). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini, menyoroti pentingnya dilakukan edukasi dan intervensi yang tepat bagi mahasiswa yang mengalami kecanduan game online, agar mereka dapat menyeimbangkan antara aktivitas bermain game dan tanggung jawab akademik untuk menjaga motivasi akademik yang optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif secara signifikan terhadap motivasi akademik mahasiswa Universitas Negeri Padang. Melalui analisis regresi, ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan negatif antara tingkat kecanduan game online dan motivasi akademik. Semakin tinggi tingkat kecanduan yang dialami oleh mahasiswa, semakin rendah pula motivasi mereka untuk belajar. Dari hasil penelitian juga memberikan pembelajaran tentang kecanduan game online dapat membuat mahasiswa tidak memperdulikan kegiatan akademik yang akan berujung kepada hilangnya motivasi akademik yang dimiliki. Selain itu, hasil penelitian menegaskan pentingnya intervensi yang tepat bagi mahasiswa yang mengalami kecanduan game online agar dapat meminimalisir dampak negatifnya terhadap motivasi akademik dan menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C. J., & Gu, X. Q. (2019). The Influence of Online Games on Students' Disciplinary Literacy and Social Integration—An Analysis Based on the PISA 2015 Test Data from Four Provinces and Municipalities in China. *Open Education Research*, 25, 73-87.

- Evanne, L., Adli, A., & Ngalmun, N. (2021). Dampak game online terhadap motivasi belajar dan keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 8(1), 55-62.
- 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/10.13966/j.cnki.kfjyyj.2019.05.008>
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3).
- Makatita, F., Maria, L., & Firdaus, A. D. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Professional Health Journal*, 4(1), 25-36.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- Muliani, A. S., Saragih, B., & Damanik, R. R. (2024). Dampak perilaku pada mahasiswa akibat kecanduan pada game online. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6).
- Natalya, L. (2018). Validation of academic motivation scale: Short Indonesian language version. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 34(1).
- Permatasari, D. L. B., Natalya, L., & Siaputra, I. B. (2021). Validasi Video Game Addiction Test pada Player Esports di Indonesia: Sumber Bukti Berdasarkan Struktur Internal (Validation of Video Game Addiction Test on Esports Players in Indonesia: Evidence based on internal structure). *Psikodimensia Kajian Ilmiah Psikologi*, 20(2), 243-250. PT Alfabet.
- Putra, N. K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgr 4 Kediri Tahun Pelajaran. *Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 07 Tahun 2017 Issn : Aaaa-Aaaa*, 1-9.
- Ramadhan, P. A., Zidane, M. Z., & Jamaluddin, M. (2025). Efektivitas Penerapan Modifikasi Perilaku Model Token Economy Terhadap Perilaku Kecanduan Bermain Game Online Pada Mahasiswa. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afgani, M. W., & Abdullah, R. (2022). Explanatory survey dalam metode penelitian deskriptif kuantitatif. *Metode*, 1.
- Sakina, F., & Insan, I. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal Psimawa: Diskursus Ilmu Psikologi dan Pendidikan*, 5(1), 36-41.
- Soltani Nazarlou, M., Delavarpour, M., & Tabatabaee, S. M. (2025). The Association between Addiction to Online Games and Students' Academic Engagement: Determining the Mediating Role of Executive Function. *International Journal of School Health*, 12(2), 118-128.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sun, R. Q., Sun, G. F., & Ye, J. H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14, 1185353.
- Theresia, E. (2019). Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019. *Psyche*.