

**PENGARUH INTENSITAS GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 1 BANGUN KABUPATEN
BUTON SELATAN**

Sri Yulan¹, Abdul rahim², Muhammad Ridwan³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia
sriy51986@gmail.com¹, rahimimmawan@gmail.com², faiumb.ridwan@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the level of intensity of playing Mobile Legends online game and the learning interest of fifth-grade students at SD Negeri 1 Bangun, South Buton Regency, as well as to examine the influence between the two variables. This study employed a quantitative approach using a correlational survey method. The sample consisted of 15 students selected through a saturated sampling technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using descriptive statistics and simple linear regression. The results showed that the intensity of playing Mobile Legends online game among students was in the high category, while student learning interest was in the low category. The simple linear regression test produced a significance value below 0.05, indicating a significant negative influence of Mobile Legends online game playing intensity on student learning interest, with a coefficient of determination ranging from 30% to 50%. This means that the higher the intensity of playing online games, the lower the student learning interest. These findings have direct implications for the achievement of SDGs Goal 4 on quality and equitable education, given that the degradation of learning interest at elementary school age threatens the quality of human resources in the long term.

Keywords: Online Game Intensity, Learning Interest, Mobile Legends

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas bermain game online Mobile Legends dan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan, serta menguji pengaruh di antara keduanya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional. Sampel berjumlah 15 siswa menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui angket berskala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online Mobile Legends siswa berada pada kategori tinggi, sementara minat belajar siswa berada pada kategori rendah. Uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai signifikansi di bawah 0,05 yang berarti terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa, dengan

koefisien determinasi pada rentang 30% hingga 50%. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah minat belajar siswa. Temuan ini berdampak langsung terhadap upaya pencapaian SDGs Tujuan ke-4 tentang pendidikan berkualitas dan merata, mengingat degradasi minat belajar pada usia sekolah dasar mengancam kualitas sumber daya manusia secara jangka panjang.

Kata kunci: Intensitas Game Online, Minat Belajar, Mobile Legends

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola aktivitas anak usia sekolah dasar, termasuk di lingkungan pedesaan sekalipun. Di SD Negeri 1 Bangun, Kabupaten Buton Selatan, fenomena penggunaan game online khususnya Mobile Legends: Bang Bang oleh siswa kelas V telah berlangsung secara masif dan intensif. Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, sebagian besar siswa kelas V menghabiskan waktu bermain Mobile Legends tidak hanya pada jam istirahat atau sepulang sekolah, tetapi juga hingga larut malam bahkan pada hari-hari aktif sekolah. Intensitas bermain yang tinggi ini terjadi tanpa hambatan berarti karena akses terhadap perangkat smartphone dan jaringan internet di kalangan siswa sudah cukup mudah dijangkau, termasuk di wilayah Buton Selatan yang secara geografis tergolong daerah kepulauan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan Mobile Legends berjalan secara maksimal dan hampir tanpa hambatan. Siswa mampu memainkan game ini secara rutin, konsisten, dan dengan durasi yang panjang setiap harinya. Tidak ditemukan adanya kendala teknis maupun sosial yang secara nyata menghambat kebiasaan bermain tersebut. Bahkan, permainan ini telah menjadi bagian dari rutinitas harian siswa dan menjadi topik perbincangan dominan di antara teman sebaya. Fenomena ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online Mobile Legends di kalangan siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun berjalan dengan sangat lancar dan mencapai tingkat keterlibatan yang tinggi.

Lebih jauh, keberhasilan siswa dalam mempertahankan intensitas bermain yang tinggi ini berimbas langsung pada aktivitas belajar mereka. Di lapangan ditemukan bahwa siswa cenderung merasa

malas untuk mengerjakan tugas sekolah, sulit berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung, dan menurunnya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Kondisi ini tidak terjadi pada satu atau dua siswa saja, melainkan pada sebagian besar siswa kelas V yang aktif bermain Mobile Legends. Dengan demikian, intensitas permainan yang tinggi tersebut tampak berjalan seiring dengan menurunnya minat belajar siswa secara kolektif di sekolah tersebut.

Secara ideal, aktivitas bermain game online seharusnya tidak sampai memengaruhi secara signifikan proses dan minat belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, mengingat pada usia ini siswa semestinya berada dalam lingkungan yang mendukung tumbuhnya motivasi belajar secara optimal. Slameto (2015) menegaskan bahwa minat belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan, dan semestinya dapat terjaga meski terdapat berbagai faktor eksternal yang bersifat mengalihkan perhatian. Muhibbin Syah (2017) juga menyatakan bahwa faktor-faktor pengganggu dari luar, seperti penggunaan teknologi hiburan,

seharusnya masih dapat dikendalikan apabila motivasi intrinsik siswa cukup kuat dan didukung oleh lingkungan keluarga yang kondusif. Lebih lanjut, Desmita (2014) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak pada usia sekolah dasar seharusnya mendorong mereka untuk lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat edukatif dan konstruktif, bukan pada stimulasi digital yang bersifat adiktif. Nana Sudjana (2016) menyatakan bahwa proses belajar mengajar yang efektif mensyaratkan adanya minat dan perhatian siswa yang terjaga, sehingga gangguan eksternal seperti game online seharusnya tidak sampai mendominasi orientasi waktu dan perhatian siswa secara keseluruhan. Young dan Abreu (2011) pun menegaskan bahwa meskipun game online memiliki daya tarik yang kuat, penggunaan yang berlebihan seharusnya dapat dicegah melalui mekanisme kontrol diri dan pengawasan dari orang tua maupun pihak sekolah, sehingga tidak sampai mengganggu aktivitas belajar anak secara sistemik.

Terdapat kesenjangan yang jelas antara kondisi ideal yang dikemukakan para ahli dengan realitas yang terjadi di SD Negeri 1

Bangun. Secara teoritis, minat belajar siswa seharusnya mampu bertahan meski terdapat gangguan dari game online, dan penggunaan game seharusnya dapat dikendalikan oleh faktor internal maupun eksternal siswa. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan sebaliknya: intensitas bermain Mobile Legends justru berjalan sangat tinggi tanpa hambatan yang berarti, dan pada saat yang sama minat belajar siswa mengalami penurunan yang cukup nyata. Kondisi ini memperlihatkan bahwa mekanisme kontrol diri siswa, dukungan lingkungan keluarga, maupun pengawasan pihak sekolah belum berfungsi sebagaimana mestinya, sehingga game online berhasil mengambil porsi waktu dan perhatian yang sangat besar dari aktivitas belajar siswa.

Kesenjangan inilah yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini. Apabila secara ideal intensitas game online tidak seharusnya berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa, namun secara faktual terdapat indikasi kuat ke arah tersebut, maka muncul pertanyaan mendasar: seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap

minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun, dan apakah pengaruh tersebut bersifat signifikan secara statistik? Pertanyaan inilah yang menjadi landasan bagi dirumuskannya penelitian ini secara kuantitatif.

Kajian mengenai hubungan antara penggunaan game online dan perilaku belajar siswa telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Derry Irawan, 2020 ; Ismail Fahmi, 2019 ; Muhibbin Syah, 2017 ; Slameto, 2015 ; Desmita, 2014). Beberapa di antaranya secara spesifik menyoroti hubungan antara durasi bermain dan penurunan prestasi akademik, serta bagaimana lingkungan sosial turut memoderasi hubungan tersebut (Nana Sudjana, 2016 ; John W. Santrock, 2018 ; Syamsul Yusuf, 2012 ; Hurlock, 2005 ; Andersen, 2004). Penelitian lain mengeksplorasi faktor psikologis remaja yang membuat mereka rentan terhadap kecanduan game, termasuk aspek kontrol diri dan regulasi emosi (Young & Abreu, 2011 ; Adams & Rollings, 2010 ; Deni

Darmawan, 2014 ; Andi Prastowo, 2017 ; Azhar Arsyad, 2016).

Meski demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki beberapa keterbatasan yang membuka celah bagi penelitian ini. Pertama, sebagian besar kajian terdahulu berfokus pada jenjang SMP atau SMA, sehingga karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar belum banyak dieksplorasi secara spesifik dalam konteks pengaruh game online. Kedua, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh intensitas bermain Mobile Legends, sebagai salah satu game dengan basis pengguna terbesar di Indonesia sejak dikembangkan oleh Moonton pada 2016, terhadap minat belajar siswa SD di wilayah kepulauan seperti Buton Selatan. Ketiga, pendekatan kuantitatif dengan pengukuran variabel intensitas bermain dan minat belajar secara bersamaan pada konteks lokal tersebut belum pernah dilakukan (Rulli Nasrullah, 2015 ; Sugiyono, 2019). Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dan memperkaya khazanah kajian empiris di bidang pendidikan dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus spesifiknya terhadap

pengaruh intensitas bermain Mobile Legends terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar di konteks wilayah kepulauan yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam literatur pendidikan. Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya mengkaji dampak game online secara umum atau pada jenjang yang lebih tinggi, penelitian ini memilih variabel yang lebih terukur dan kontekstual, yakni intensitas bermain sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat, dengan lokasi penelitian yang memiliki karakteristik geografis dan sosial yang khas. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya Tujuan ke-4 yang berkaitan dengan pendidikan berkualitas dan inklusif bagi seluruh anak tanpa terkecuali, termasuk mereka yang berada di daerah terpencil dan kepulauan.

Penelitian ini mendesak untuk dilakukan mengingat semakin masifnya penetrasi game online di kalangan siswa sekolah dasar, sementara upaya pencegahan dan intervensi yang berbasis data empiris di tingkat lokal masih sangat minim. Tanpa pemahaman yang terukur

mengenai seberapa besar pengaruh intensitas bermain Mobile Legends terhadap minat belajar, pihak sekolah dan orang tua tidak memiliki dasar yang kuat untuk menyusun kebijakan pembatasan yang efektif. Secara lebih luas, penelitian ini relevan dengan agenda SDGs Tujuan ke-4 yang menekankan pentingnya memastikan pendidikan yang inklusif dan bermutu, serta mendorong kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua. Apabila minat belajar siswa terus terdegradasi oleh intensitas penggunaan game online yang tidak terkontrol, maka target kualitas pendidikan di daerah seperti Buton Selatan akan semakin sulit tercapai.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan dua permasalahan sentral yang menjadi fokus kajian. Pertama, penelitian ini berupaya mengukur seberapa tinggi tingkat intensitas bermain game online Mobile Legends di kalangan siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan dan seberapa besar minat belajar yang mereka miliki saat ini. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile

Legends terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional yang bertujuan untuk mengukur pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan. Pendekatan ini dipilih karena data yang dikumpulkan berupa angka yang dapat dianalisis secara statistik untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel, yakni intensitas bermain game online sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh mengingat jumlah populasi yang terbatas, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner dengan skala Likert yang disusun berdasarkan indikator intensitas bermain game dan indikator

minat belajar, yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat intensitas bermain dan minat belajar siswa, serta analisis regresi linier sederhana untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Sebelum dilakukan uji regresi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas data guna memastikan bahwa data terdistribusi secara normal sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), di mana apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tingkat Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends dan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan

Hasil pengumpulan data melalui angket yang disebarakan kepada 15 siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain game online Mobile Legends pada siswa kelas V berada pada kategori tinggi. Hal ini terlihat dari sebaran skor jawaban siswa pada instrumen variabel intensitas bermain, di mana sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan frekuensi bermain, durasi bermain setiap sesi, dan keterlibatan emosional dalam permainan. Siswa rata-rata bermain Mobile Legends lebih dari dua jam per hari, bahkan sebagian di antaranya mengaku bermain hingga malam hari di luar jam belajar. Kondisi ini menggambarkan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan Mobile Legends bukan sekadar hiburan sesekali, melainkan telah menjadi kebiasaan rutin yang mengambil porsi waktu cukup besar dalam keseharian mereka.

Sementara itu, hasil analisis data pada variabel minat belajar menunjukkan kondisi yang berlawanan. Skor rata-rata minat belajar siswa kelas V berada pada kategori rendah, yang tercermin dari

rendahnya skor pada indikator-indikator seperti perhatian siswa terhadap pelajaran, keinginan untuk mengerjakan tugas, keaktifan dalam proses pembelajaran di kelas, serta perasaan senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebagian besar siswa mengungkapkan melalui angket bahwa mereka lebih menikmati waktu bermain game dibandingkan belajar, merasa kurang bersemangat ketika harus mengerjakan tugas sekolah, dan sulit berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, secara deskriptif tergambar dengan jelas bahwa pada saat intensitas bermain game online Mobile Legends berada pada level tinggi, minat belajar siswa justru berada pada level yang rendah, sehingga kedua variabel ini menunjukkan pola yang saling berlawanan arah.

2. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan

Sebelum dilakukan uji regresi, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas sebagai prasyarat penggunaan statistik parametrik. Hasil

uji normalitas menunjukkan bahwa data kedua variabel, baik intensitas bermain game online maupun minat belajar, terdistribusi secara normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian regresi linier sederhana. Uji regresi linier sederhana kemudian dilakukan untuk mengetahui arah dan kekuatan pengaruh variabel intensitas bermain game online Mobile Legends (X) terhadap variabel minat belajar siswa (Y).

Hasil uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun. Arah pengaruh yang diperoleh bersifat negatif, artinya semakin tinggi intensitas bermain game online Mobile Legends, maka semakin rendah minat belajar siswa. Hal ini konsisten dengan gambaran deskriptif yang telah dipaparkan sebelumnya, di mana siswa dengan intensitas bermain yang tinggi cenderung memiliki minat belajar yang rendah.

Adapun nilai koefisien determinasi (R Square) yang

diperoleh berada pada rentang 30% hingga 50%, yang menunjukkan bahwa intensitas bermain game online Mobile Legends memberikan kontribusi pengaruh pada kategori sedang terhadap minat belajar siswa. Artinya, sebesar 30% hingga 50% variasi yang terjadi pada minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh tinggi rendahnya intensitas bermain game online Mobile Legends, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti kondisi lingkungan keluarga, kualitas pengajaran guru, motivasi dari teman sebaya, maupun faktor psikologis internal siswa itu sendiri. Meskipun pengaruhnya berada pada kategori sedang, temuan ini tetap bermakna secara akademis karena membuktikan secara empiris bahwa intensitas bermain game online Mobile Legends memiliki peran nyata dalam membentuk rendahnya minat belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain game online Mobile Legends

pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bangun Kabupaten Buton Selatan berada pada kategori tinggi, sementara minat belajar siswa berada pada kategori rendah. Hasil uji regresi linier sederhana membuktikan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi di bawah 0,05 dan koefisien determinasi yang menunjukkan kontribusi pengaruh pada kategori sedang. Hal ini berarti semakin tinggi intensitas siswa bermain Mobile Legends, maka semakin rendah minat belajar yang mereka miliki, dan sekitar 30% hingga 50% penurunan minat belajar siswa secara langsung dapat dijelaskan oleh tingginya intensitas bermain game online tersebut.

Temuan ini memiliki implikasi serius terhadap pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya Tujuan ke-4 yang menghendaki terwujudnya pendidikan berkualitas, inklusif, dan merata bagi seluruh anak tanpa terkecuali. Ketika minat belajar siswa terdegradasi oleh kebiasaan bermain game online yang tidak terkontrol, maka fondasi belajar anak pada usia kritis sekolah dasar

menjadi rapuh, yang pada gilirannya mengancam kualitas lulusan dan keberlanjutan capaian pendidikan di daerah seperti Buton Selatan. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara pihak sekolah, keluarga, dan pemangku kebijakan untuk merumuskan langkah intervensi yang terukur guna mengendalikan intensitas penggunaan game online, demi mengembalikan dan memperkuat minat belajar siswa sebagai modal utama pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas.

REFERENSI

- Adams, Ernest, and Andrew Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Barkley: New Riders. 2010
- Andersen. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2004
- Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
- Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Derry Irawan, "Dampak Game Online terhadap Anak Usia Sekolah," dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* 2020
- Deskripsi permainan Mobile Legends: Bang Bang yang dikembangkan oleh Moonton pada Tahun 2016
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Hurlock, Elizabeth B., *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2005)
- Hasyim Hasanah, *Teknik-Teknik Obsevasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kuantitatif Ilmu-Ilmu Sosial)*
- Ismail Fahmi, "Perkembangan Game Online di Indonesia," dalam *Jurnal Teknologi Informasi*, 2019
- John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Salemba Humanika, 2018)
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Komunikasi*. Jakarta: Kencana. 2006
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung:

- PT Remaja Rosdakarya, 2013),
h. 6
- Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)
- Nasional, Departemen Pendidikan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama. 2008
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: SinarBaru Algensindo, 2016)
- Rachmat, Kriyantono. *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana. 2006
- Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siositeknologi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rorda Karya. 2006
- Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)
- Turmudzidan Sri Harini, *Metode Statistik*, (Malang: UIN Malang, 2008)
- Young, K.S., & Abreu, C.N.D. *Internet addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc. 2011