

# SMARTPHONE, PENGARUH KONTROL DIRI SISWA TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR

Ihya Hasna Nabilah<sup>1)\*</sup>, Dr. Rahmad Agung<sup>2)</sup>

<sup>12</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling , Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1,  
Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

\*Korespondensi Penulis. E-mail: ihyahasma.nabila11@gmail.com, Telp: +6289670666970

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kontrol diri siswa dalam penggunaan smartphone pada game online terhadap konsentrasi belajar pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-5 dan kelas XI-9 SMA Negeri 1 Kramat sebanyak 72 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik Probability Sampling sebanyak 42 siswa. Jenis penelitian adalah penelitian lapangan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, dan metode dokumentasi, serta untuk mengetahui ketepatan instrumen dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan secara umum bahwa Kontrol diri pada tingkat "Rendah" akan menghasilkan konsentrasi belajar pada tingkat "Rendah" juga yang artinya jika kontrol diri pada siswa membaik maka konsentrasi belajar siswa pun juga akan ikut membaik.

**Kata kunci:** Kontrol Diri, Konsentrasi Belajar, *Smartphone*, *Game Online*

***TITLE (ENGLISH VERSION), WRITTEN USING CAMBRIA-11 BOLD-ITALIC,  
ALIGN CENTER***

## Abstract

*This study aims to determine how much the influence of student self- control in the use of smartphones on online games on learning concentration in class XI students at SMA Negeri 1 Kramat Tegal Regency. The population in this study were students of class XI-5 and class XI-9 SMA Negeri 1 Kramat as many as 72 students. The sample in this study was taken using Probability Sampling technique as many as 42 students. The type of research is field research using a quantitative approach. Techniques in data collection using observation, questionnaires, and documentation methods, and to determine the accuracy of the instrument conducted validity tests and reliability tests.*

*Abstract english version, written using Time New Roman-11, italic. Abstract contain research aim/purpose, method, and reseach results; written in 1 paragraph, single space among rows, using past tense sentences. The results showed in general that Self-control at the "Moderate" level will result in learning concentration at the "Moderate" level as well, which means that if self-control in students improves, student learning concentration will also improve.*

**Keywords:** *Self-Control, Learning Concentration, Smartphone, Online Game.*

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini telah membawa banyak kemajuan dalam berbagai aspek sosial. Orang yang menggunakan kecanggihan teknologi dapat melakukan pekerjaannya yang sangat penting di kehidupan. Perkembangan teknologi sekarang ini juga harus diikuti dengan perkembangan manajemen sumber daya manusia (SDM). Sebagai pengguna teknologi, manusia Adaptasi orang terhadap teknologi maju baru harus dilakukan dengan bantuan pendidikan. Perkembangan teknologi informasi mampu membentuk dan mengembangkan ruang gerak pada masyarakat dunia demikian pula sehingga tanpa disadari manusia hidup dalam dua dunia di sekarang ini, yaitu kehidupan masyarakat dan kehidupan dunia maya.

Kehidupan ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap perilaku manusia, khususnya pada generasi muda (pelajar), yang sedang proses dalam pembentukan identitas. Para siswa di sekolah ini sudah termasuk mengikuti perkembangan teknologi terkini, dengan kematangan dan semangat yang tinggi. Namun, dalam perkembangan teknologi saat ini sangat berdampak bagi kehidupan siswa, terutama di masa pandemi saat ini. Siswa sangat membutuhkan *smartphone* dan teknologi untuk informasi- informasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daring atau pembelajaran secara online. Dengan adanya digitalisasi pendidikan melalui pembelajaran daring, maka muncul dampak negatif dari perkembangan teknologi kepada siswa dengan penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

Pada jaman sekarang, *smartphone* banyak digunakan untuk bermain game online khususnya untuk para remaja. Game online itu sendiri merupakan program yang memainkan game melalui internet dan dapat dimainkan kapan saja, di mana saja. Mereka dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok dari seluruh dunia. Game itu sendiri memiliki banyak gambar menarik yang berfungsi dengan komputer dan ditampilkan.

Fenomena game internet di kalangan remaja patut diwaspadai. Munculnya game online menimbulkan bahaya baru bagi generasi muda yaitu kecanduan game online. Game online memiliki fitur-fitur menarik yang membuat orang kecanduan game tersebut sehingga menimbulkan perilaku adiktif. Individu rela terpaku pada layar selama berjam-jam. Selain itu, game online

dirancang untuk meningkat atau meningkatkan seketika, ketika permainan melewati tujuan tertentu. Dengan demikian, game online menambah permasalahan remaja dan melecehkannya, akibatnya remaja tidak memprioritaskan dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Game online dapat mengakibatkan ketagihan karena meskipun kalah, pemain selalu ingin mencoba lagi untuk dapat memenangkan permainan. Siswa lebih suka bermain game online daripada belajar karena daya tarik game online. Siswa yang sudah kecanduan game online cenderung memiliki sifat egosentris dan akan menonjolkan individualitasnya, sifat egosentris sendiri merupakan suatu perhatian yang amat berlebihan terhadap diri sendiri sehingga individu merasa bahwa dirinya adalah seorang yang penting dan menjadi tidak peduli dengan dunia luar dirinya. Siswa akan mengasingkan diri dari lingkungan dan meyakini bahwa lingkungan sosial hanyalah tempat bermain game dan hidupnya berada di dunia maya. Siswa menganggap kemampuan intelektual, fantasi, daya pikir dan keterampilan fisik siswa semuanya mendapat manfaat dari bermain game online bukan ilmu yang didapat dari pendidikan disekolah.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan analisis pada data-data yang akan diolah dengan metode statistika. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikan perbedaan kelompok atau signifikan antar variabel yang diteliti dan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik yang dilakukan pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris (teramati) yang mempunyai kriteria tertentu yang valid. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana pengaruh kontrol diri siswa dalam penggunaan *smartphone* pada *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa. Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Populasi penelitian ini adalah siswa siswi SMA N 1 Kramat. Dalam penelitian ini sampel menggunakan teknik *probability sampling* dan pengambilan sampel menggunakan teknik slovin

karena populasi dalam penelitian ini berjumlah 72. Dalam penelitian, data dikumpulkan dalam bentuk berbagai sumber data untuk dianalisis yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA N 1 Kramat pada tanggal 6 Februari 2023. Peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah SMA N 1 Kramat untuk melakukan penelitian. Atas izin yang sudah di berikan oleh kepala sekolah, peneliti kemudian menemui salah satu guru BK dengan membahas terkait permasalahan peserta didik yang sebelumnya sudah peneliti amati. Kemudian, peneliti menyebarkan kuesioner ke kelas yang akan di uji. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas dengan menyebarkan 30 item kuesioner dengan 2 variabel yaitu variabel kontrol diri (X) dan konsentrasi belajar (Y), dengan masing masing variabel terdapat 15 item pernyataan. Dan berdasarkan hasil penelitian terdapat 22 item yang valid dan 8 yang tidak valid, masing masing variabel X dan Y terdapat 11 item yang valid dan 4 item yang tidak valid. Dalam uji validitas memiliki indeks korelasi diatas  $r$  tabel = 0,361 dengan taraf signifikan 5%. Berikut adalah hasil berdasarkan rumus korelasi *product moment* menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,498	0,361	Valid
2.	-0,140	0,361	Tidak Valid
3.	0,568	0,361	Valid
4.	0,524	0,361	Valid
5.	0,663	0,361	Valid
6.	0,082	0,361	Tidak Valid
7.	0,363	0,361	Valid
8.	0,616	0,361	Valid
9.	0,080	0,361	Tidak Valid
10.	0,557	0,361	Valid
11.	0,807	0,361	Valid

12.	0,665	0,361	Valid
13.	0,501	0,361	Valid
14.	0,568	0,361	Valid
15.	0,036	0,361	Tidak Valid
16.	0,549	0,361	Valid
17.	0,534	0,361	Valid
18.	0,596	0,361	Valid
19.	0,515	0,361	Valid
20.	-0,011	0,361	Tidak Valid
21.	0,623	0,361	Valid
22.	0,710	0,361	Valid
23.	0,607	0,361	Valid
24.	0,235	0,361	Tidak Valid
25.	0,274	0,361	Tidak Valid
26.	0,391	0,361	Valid
27.	0,572	0,361	Valid
28.	0,542	0,361	Valid
29.	0,304	0,361	Tidak Valid
30.	0,688	0,361	Valid

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, untuk menentukan valid dan tidaknya bisa dilihat pada  $r$  hitung dan  $r$  tabel, jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Sedangkan, jika  $r$  hitung kurang dari  $r$  tabel maka dinyatakan tidak valid. Peneliti menggunakan rumus *Product Moment*, rumus tersebut untuk menentukan  $r$  tabel. Kemudian, berdasarkan rumus yang ada, N adalah jumlah sampel yang digunakan dan taraf signifikan yang digunakan yaitu 5%. Ada 30 sampel yang digunakan oleh peneliti, maka hasil dari  $r$  tabel dengan berdasarkan rumus *Product Moment* adalah 0,361, dan dari ke 22 item dinyatakan valid karena  $r$  hitung > 0,361.

#### Uji Konsentrasi Belajar (Y)

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Konsentrasi Belajar (Y)

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.667	15

Dari perhitungan reliabilitas variabel konsentrasi belajar (Y) diketahui nilai *alpha conbrach* 0,667 karena nilai *alpha conbrach* sebesar  $0,667 > 0,6$ , maka butir variabel kuesioner variabel konsentrasi belajar dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

#### Uji Reliabilitas Kontrol Diri (X)

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.767	15

Dari perhitungan reliabilitas variabel Kontrol Diri (X) diketahui nilai *alpha conbrach* 0,767 karena nilai *alpha conbrach* sebesar  $0,767 > 0,6$ , maka butir variabel kuesioner variabel kontrol diri dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian. Berdasarkan hasil uji coba, kuesioner variabel X dan Y dikatakan reliabel karena cronbrach alpha lebih besar dari 0,6, hal tersebut untuk melihat indeks sejauh mana pernyataan tersebut baik untuk digunakan sebagai pengukuran yang konsisten.

#### b. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang pengaruh kontrol diri siswa dalam penggunaan *smartphone* pada *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal dengan hipotesis H1 yang berbunyi “Terdapat pengaruh kontrol diri siswa dalam penggunaan *smartphone* pada *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa”.

Berdasarkan masalah yang terjadi, hasil pada penelitian ini menghasilkan nilai signifikansi sebesar  $0,002 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh signifikan antara variabel Kontrol Diri pada game online terhadap variabel Konsentrasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kramat. Seperti yang telah didapatkan pada hasil kuesioner pada deskripsi data, pada variabel Kontrol diri (X) menghasilkan persentase sebesar 45% atau 19 dari 42 siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal memiliki tingkat kontrol diri pada tingkat yang “Rendah” dan persentase sebesar 40% yang berarti siswa tersebut kurang mampu mengontrol dirinya dalam mengatur waktunya sehingga cenderung melakukan aktivitas bermain *game online* seperti yang mereka inginkan dengan kata lain mereka masih cukup lemah dalam memprioritaskan hal yang harus dilakukan, kemudian 17 dari 42 siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal memiliki tingkat

kontrol diri pada tingkat yang “Sedang” yang berarti siswa masih labil dalam mengontrol dirinya. Serta, 6 siswa yang memiliki kontrol diri pada klasifikasi “Tinggi” dengan presentase 14% yang berarti mereka mampu dalam mengontrol dirinya, tidak terpengaruh oleh faktor apapun.

Pada variabel Konsentrasi Belajar (Y) menghasilkan persentase sebesar 0, 52% yaitu 22 dari 42 siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal yang memiliki tingkat konsentrasi belajar pada tingkat “Rendah” yang berarti sebagian siswa dengan konsentrasi belajar yang rendah oleh beberapa faktor diantaranya adalah mereka tidak bisa mengesampingkan hal-hal yang membuat konsentrasinya terganggu seperti pada jam pelajaran ketika ada kebisingan dari luar kelas sebagian dari mereka tidak bisa berkonsentrasi, pandangan mereka akan terbelah karena adanya kebisingan diluar kelas. Dan faktor lain, sebagian dari mereka yang lebih mementingkan bermain *game online* akan berdampak pada konsentrasi belajarnya. Kemudian, 15 dari 42 siswa mempunyai presentase 0, 35% dengan tingkat klasifikasi “Sedang” sedangkan untuk tingkat klasifikasi “Tinggi” berjumlah 5 dari 42 siswa, yang berarti dari ke 42 siswa rata- rata memiliki fokus belajar tidak terlalu baik yang artinya mereka tidak cukup konsisten dalam menjaga konsentrasi belajarnya. Artinya rata- rata siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal memiliki tingkat konsentrasi belajar hanya pada tingkat “Sedang” dan “Rendah” dikarenakan siswa juga hanya memiliki kontrol diri dalam penggunaan *smartphone* pada tingkat “Sedang” dan juga “Rendah”.

Pada latar belakang ditunjukkan data yang mengindikasikan kontrol diri yang cukup mempengaruhi prestasi akademik siswa yang disebabkan konsentrasi belajar siswa yang cukup karena penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol oleh siswa. Jadi kesimpulannya adalah ketika siswa memiliki tingkat kontrol diri yang sedang dalam penggunaan *smartphone* pada *game online*, maka siswa juga akan memiliki tingkat konsentrasi belajar pada tingkat yang sedang, sehingga apabila siswa mampu lebih mengontrol dirinya pada tingkat yang sangat tinggi atau bahkan hanya berfokus pada belajarnya saja tanpa terganggu oleh *smartphone*, maka siswa dapat atau mampu menaikkan tingkat konsentrasi belajarnya pada tingkat yang lebih tinggi juga. Dengan demikian apabila kontrol diri siswa dalam penggunaan *smartphone* pada *game online* meningkat, maka akan menyebabkan

peningkatan konsentrasi belajar pada siswa. Dan sebaliknya apabila kontrol diri siswa dalam penggunaan *smartphone* pada *game online* menurun, maka akan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar pada siswa.

Variabel kontrol diri (X) terhadap variabel konsentrasi belajar (Y) di SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal memiliki pengaruh pada kategori "Cukup Kuat" yaitu berada pada rentang (0,17 – 0,49). Berdasarkan R square pada R tabel menunjukkan koefisiensi determinasi 0,209 atau 20,9%, maka penelitian menunjukkan pengaruh variabel kontrol diri

(X) terhadap variabel konsentrasi belajar (Y) sebesar 20,9% dan 79,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Namun dapat dibuktikan bahwa kontrol diri yang buruk pada siswa juga menjadi salah satu faktor yang dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Temuan penelitian ini membuktikan pandangan Tonienase (2007:119) yang menyatakan bahwa perilaku dan pergaulan dapat mempengaruhi konsentrasi belajar yang dipengaruhi juga oleh beberapa faktor, seperti faktor teknologi yang berkembang saat ini contohnya televisi, internet, dan lain-lain yang mana contoh pada penelitian ini adalah *game online* pada *smartphone*, hal ini sangat berpengaruh pada sikap dan perilaku siswa. Seseorang dengan konsentrasi belajar yang buruk menyiratkan suatu ketidakpastian prioritas dimana orang tersebut tidak dapat mengontrol pikirannya dengan baik mana yang harus diprioritaskan dan mana yang tidak. Karena ketidakpastian tersebut, seorang dengan konsentrasi yang buruk harus melakukannya berulang kali agar dapat berkonsentrasi, sehingga pada umumnya mereka akan memikirkan hal lain diluar tujuan utamanya, yang dalam hal ini dapat berupa *game online* pada *smartphone*.

Temuan penelitian ini juga semakin menguatkan pandangan Kurniawan (2017:32) yang menjelaskan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menggunakan Analisis Regresi Sederhana yang membahas tentang pengaruh kontrol diri siswa dalam penggunaan *smartphone* pada *game online* terhadap konsentrasi belajar

siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal menghasilkan bahwa: Secara umum kemampuan kontrol diri dalam penggunaan *smartphone* pada *game online* siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal ada pada tingkat klasifikasi yang "Rendah" dengan persentase tertinggi yaitu 0,45% dan frekuensi terbanyak yaitu 19 dari 42 siswa yang berarti siswa tersebut kurang mampu mengontrol dirinya dalam mengatur waktunya sehingga cenderung melakukan aktivitas bermain *game online* seperti yang mereka inginkan dengan Seorang dengan kontrol diri yang buruk mudah tertanggu oleh kegiatan yang lebih menarik atau menyenangkan seperti tidur, menonton televisi, bermain *game online* pada *smartphone* atau hal menarik lainnya. Hal tersebut membuat fokus atau perhatian siswa teralihkan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang ada sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa seperti emosional yang tidak terkontrol, keinginan yang tidak terkontrol dan lain-lain. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan perilaku konsentrasi belajar yang buruk pada siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengurangi intensitas bermain *game online* agar tingkat konsentrasi belajar siswa meningkat.

kata lain mereka masih cukup lemah dalam memprioritaskan hal yang harus dilakukan.

Secara umum kemampuan konsentrasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal ada pada klasifikasi yang "Rendah" dengan persentase tertinggi yaitu 0,52% dan frekuensi terbanyak yaitu 22 dari 42 siswa yang berarti siswa tersebut memiliki fokus belajar tidak terlalu baik yang artinya mereka tidak cukup konsisten dalam menjaga konsentrasi belajarnya. Pada hasil penelitian ini menghasilkan nilai signifikansi sebesar sebesar  $0,002 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh signifikan antara variabel Kontrol Diri pada *game online* terhadap variabel Konsentrasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kramat dimana variabel kontrol diri (X) terhadap variabel konsentrasi belajar (Y) di SMA Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal memiliki pengaruh pada kategori cukup kuat yaitu berada pada rentang (0,17 - 0,49).

Kesimpulannya adalah sebagian siswa dari kelas X-5 dan X-9 memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar karena kurangnya kontrol diri dalam bermain *smartphone* dengan menyalahgunakan untuk *game online*. Selain itu, faktor yang menyebabkan konsentrasi belajar rendah juga karena menyalahgunakan *smartphone* pada saat jam pelajaran, sehingga

konsentrasi siswa terbagi tidak fokus pada guru yang sedang memberikan sebuah materi. Ketika siswa memiliki tingkat kontrol diri yang rendah dalam penggunaan *smartphone* pada *game online*, maka siswa juga akan memiliki tingkat konsentrasi belajar pada tingkat yang rendah, seharusnya apabila siswa lebih mampu dalam mengontrol dirinya pada tingkat yang sangat tinggi atau bahkan hanya berfokus pada belajarnya saja tanpa terganggu oleh *smartphone*, maka siswa dapat atau mampu menaikkan tingkat konsentrasi belajarnya pada tingkat yang lebih tinggi juga.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S. (2014). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE: Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung*.
- Anwar, K. (2011). pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa. *Universitas Muhammadiyah Palembang*.
- Anwar, N. ., & Winingsih, E. (2022). Pengaruh Kecanduan game online Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 559–571.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan ke). Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamal, M. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Pustaka Pelajar.
- Engkoswara. (2012). *Ciri-ciri Siswa yang Dapat Berkonsentrasi Belajar*. <http://id.shvoong.com>
- Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, II(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling Metode Alternatif Dengan Partial Least Square (PLS)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Komariah, A., & Satori, D. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Berman game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademi Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Mastur, & Triyono. (2014). *Materi Layanan Klasikal Bimbingan Dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142.
- Sugiharto, T. (2009). *Pengujian Hipotesis*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Sugiyono, D. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dab R&D*.
- Suliyanto, S.E., M. . (2018). *Metode Penelitian Bisnis untuk Skripsi*. Tesis & Disertasi. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Sumarsono, S. (2004). *Metode Riset Sumber Daya Manusia* (Pertama). Graha Ilmu.
- Supardi. (2005). *Metodologi Penelitian Ekonomi & Bisnis*. Yogyakarta: UII.
- Sutja, A., Herlambang, S., & Nelyahardi. (2017). *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Wahana Evolusi.
- Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan game online dan Ketrampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Psikologi Psibernetika*, 9(2).
- (Engkoswara, 2012) (Komariah & Satori, 2017) (N. Anwar & Winingsih, 2022) (Supardi, 2005) (Djamal, 2015) (Ghozali, 2014) (Sumarsono, 2004) (Sugiharto, 2009) (Sugiyono, 2014) (Sutja et al., 2017) (Arikunto, 2018) (Djamal, 2015) (Sumarsono, 2004) (Sugiyono, 2014) (Sugiyono, 2014) (Sugiharto, 2009) (Supardi, 2005) (Komariah & Satori, 2017) (Kurniawan, 2017) (Ghozali, 2014) (Ghozali, 2011) (Engkoswara, 2012) (K. Anwar, 2011)