

Pengaruh *Internet Addiction Disorders* dan *Self Control* Pada *Game Online Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 2 Tulungagung

Hasanuddin Sirri

Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia
hasananggara122@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *internet addiction disorders* terhadap minat belajar siswa, mengetahui apakah terdapat pengaruh *self control* terhadap minat belajar siswa, dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara bersama-sama antara *internet addiction disorders* dan *self control* terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui beberapa spekulasi mengenai terdapat atau tidaknya hubungan yang relevan antara dua atau lebih variabel penelitian. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 2 Tulungagung dengan jumlah 720 siswa. Dengan sampel 72 siswa dari keseluruhan kelas yang ada. Teknik sampling adalah *purposive sampling* dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Berdasarkan kesimpulan dari uji t (X_1) diperoleh nilai t hitung memiliki nilai negatif sebesar 4,111 > nilai t tabel 1,997 sehingga terdapat pengaruh *internet addiction disorders* terhadap minat belajar. Hasil uji (X_2) diperoleh nilai positif sebesar 10,860 > nilai t tabel 1,997 sehingga terdapat pengaruh *self control* terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai 75,707 > nilai t tabel 3,132 sehingga terdapat pengaruh *internet addiction disorders* dan *self control* secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung. Hal tersebut dapat terjadi pada siswa yang mengalami *internet addiction disorders* yang masih terkendali dan memiliki *self control* yang tinggi terhadap *game online* akan membuat siswa tetap memiliki minat belajar.

Kata Kunci: *Internet Addiction Disorders*, *Minat Belajar*, *Self Control*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Hasanuddin Sirri,

Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung,

Jl. Mayor Sujadi No.7, Manggisian, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229

hasananggara122@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Internet addiction disorders (IAD) atau kecanduan internet adalah isu yang semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Ini disebabkan oleh adanya akses internet yang mudah dan murah, serta kemajuan teknologi yang membuat orang semakin tergantung pada internet. Kecanduan internet seringkali didefinisikan sebagai kebutuhan untuk menggunakan internet secara berlebihan dan mempengaruhi aspek lain dalam hidup seseorang (Putri dkk., 2021)

Menurut Firdaus & Dewi, (2021), penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan beberapa efek negatif pada kesehatan mental dan fisik seseorang. Seseorang yang kecanduan internet mungkin akan mengalami masalah seperti depresi, ansietas, dan stres. Mereka juga dapat mengalami masalah pada postur dan nyeri pada leher dan punggung karena banyak duduk dan menggunakan komputer. Selain itu, kecanduan internet juga dapat mempengaruhi hubungan sosial dan interaksi seseorang. Seseorang yang kecanduan internet mungkin akan mengurangi waktu mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain secara langsung dan lebih memilih untuk berinteraksi melalui media sosial atau internet. Hal tersebut dapat mempengaruhi kualitas hubungan dan keterampilan sosial seseorang

Berdasarkan observasi awal, peneliti mendapatkan informasi dengan cara mengamati siswa tersebut bahwa menurut mereka bermain *game* itu hanya mengisi waktu luang saja dan mencari kesibukan supaya tidak terlalu jenuh, namun dari pengamatan peneliti langsung ke sekolah yang dituju, peneliti melihat siswa-siswa tersebut banyak waktu keseharian mereka dihabiskan dengan hanya bermain *game* mobile legends sampai lupa dengan kebutuhan dan kewajiban-kewajiban mereka sebagai seorang remaja, kemudian sampai membuat mereka tidak stabil dalam mengontrol dirinya seperti berkata kotor, membanting *handphone* atau android yang mereka miliki, dan sampai emosian memarahi diri sendiri (Hasan dkk., 2021)

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis sangat tertarik untuk mengangkat sebuah judul penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh *Internet Addiction Disorders* dan *Self Control* pada Fenomena *Game Online Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2 Tulungagung”.

2. PEMBAHASAN

2.1 *Internet Addiction Disorders*

Internet Addiction Disorder (IAD) adalah kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap internet dan aktivitas *online*, seperti bermain *game*, menjelajahi situs web, atau berinteraksi melalui media sosial. Ketergantungan ini seringkali mempengaruhi kualitas hidup seseorang, termasuk mengurangi interaksi sosial, mempengaruhi kinerja di sekolah atau pekerjaan, dan menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental (Brand dkk., 2021).

IAD belum diakui sebagai gangguan mental resmi oleh banyak organisasi kesehatan mental, beberapa ahli menganggap IAD sebagai masalah yang harus diterima dan diakui. Terapi dan pendekatan perawatan untuk IAD meliputi pengurangan waktu di internet, peningkatan interaksi sosial, dan pembentukan kebiasaan baru yang lebih sehat. Terapi juga dapat membantu seseorang mengatasi masalah mental yang mungkin terkait dengan ketergantungan mereka terhadap internet, seperti depresi atau kecemasan. Penting untuk memahami dan mengakui adanya masalah IAD dan untuk mencari bantuan profesional jika seseorang merasa ketergantungan mereka terhadap internet menjadi masalah bagi hidup mereka (Woehler, 2020).

Adapun ciri-ciri seorang mungkin mengalami *Internet Addiction Disorders* (IAD), meliputi: (1) penggunaan internet berlebihan; (2) kesulitan untuk mengurangi penggunaan internet; (3) menjadi cemas apabila tidak terhubung dengan internet; (4) interaksi sosial berkurang; (5) tidak fokus; (6) terdapat masalah kesehatan; (7) perubahan perilaku (Prihayanti dkk., 2021).

Terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang mengalami *Internet Addiction Disorders* (IAD), meliputi: (1) faktor biologis; (2) faktor psikologis; (3) faktor sosial; (4) faktor lingkungan; (5) faktor pekerjaan (Fernandes dkk., 2021).

2.2 *Self Control*

Kontrol diri merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukan tanpa terhalangi baik oleh rintangan maupun kekuatan yang berasal dari dalam diri individu (Faradilla, 2020). Remaja yang memiliki kontrol diri yang baik akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mengarahkan perilakunya ke arah yang positif, sementara remaja yang tidak mampu mengontrol diri akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dan mengarahkan perilakunya ke arah yang negatif. Kontrol diri pada remaja merupakan suatu kemampuan untuk mempengaruhi dan mempengaruhi variabel-variabel lingkungan yang mempengaruhi perilakunya. Stabilitasnya emosi remaja yang tidak stabil membuat remaja menjadi konsumtif masa remaja yang mampu mengendalikan diri dapat mengatur dirinya ke arah yang lebih positif, sebaliknya remaja yang tidak mampu mengendalikan diri akan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga menuntut individu tersebut ke arah negatif (Aswir & Misbah, 2018).

Terdapat tiga aspek dalam *self control* yaitu: (1) kontrol perilaku; (2) kontrol kognitif; (3) kontrol pengambilan keputusan. Selain itu, juga terdapat tiga aspek kemampuan seseorang dalam mengontrol diri, yaitu: (1) melanggar kebiasaan; (2) melanggar godaan; (3) disiplin diri (Irving dkk., 2022).

2.3 Minat Belajar

Pendidikan berarti memproduksi dan menciptakan, meskipun penciptaan tersebut dibatasi oleh perbandingan yang sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah minat anak dalam belajar (Ayu Karunia Wati, 2019).

Minat belajar adalah suatu perasaan yang menyenangkan dan memotivasi seseorang untuk mengikuti dan menyelesaikan suatu aktivitas belajar. Minat belajar mempengaruhi bagaimana seseorang memandang dan mengejar pelajaran, dan memiliki dampak besar pada prestasi belajar dan kesuksesan akademis seseorang (Apriyanto & Herlina, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis asosiatif. Dalam penelitian ini, peneliti mengarahkan pada realita yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa sesuai dengan keadaan di lapangan. Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh *internet addiction disorders* dan *self control* pada fenomena *game online mobile legends* terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMKN 2 Tulungagung. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Untuk pengambilan sampel, apabila subjeknya banyak maka sampel yang diambil 10-15%, 20-25%, sehingga sampel penelitian ini diambil dari 10% dari populasi dan diperoleh 72 sampel.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji coba pada penelitian ini dilakukan melalui uji angket *internet addiction disorders* dan *self control* dengan jumlah 30 sampel. Dengan rincian kelas X dari jurusan Teknik Otomasi Industri sebanyak 21 siswa, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif sebanyak 9 siswa. Adapun hasil penelitian ini berupa angket Pengaruh *Internet Addiction Disorders, Self Control* Terhadap Minat Belajar.

4.1 Uji Instrumen

4.1.1 Uji Validitas

Tabel 1
Uji Validitas *Internet Addiction Disorders* (X₁)

No	Sig.	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,005	0,495	0,361	Valid
2	0,000	0,655	0,361	Valid
3	0,000	0,600	0,361	Valid
4	0,000	0,598	0,361	Valid
5	0,003	0,527	0,361	Valid
6	0,000	0,690	0,361	Valid
7	0,005	0,495	0,361	Valid
8	0,009	0,471	0,361	Valid
9	0,067	0,338	0,361	Tidak Valid
10	0,008	0,472	0,361	Valid
11	0,006	0,494	0,361	Valid
12	0,000	0,639	0,361	Valid
13	0,005	0,496	0,361	Valid
14	0,000	0,627	0,361	Valid

Tabel 2
Uji Validitas *Self Control* (X₂)

No	Sig.	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,386	0,164	0,361	Valid
2	0,071	0,334	0,361	Tidak Valid
3	0,000	0,615	0,361	Valid
4	0,000	0,823	0,361	Tidak Valid
5	0,000	0,672	0,361	Valid
6	0,001	0,556	0,361	Valid
7	0,000	0,712	0,361	Valid
8	0,000	0,758	0,361	Valid
9	0,001	0,569	0,361	Valid
10	0,519	0,122	0,361	Tidak Valid

Tabel 3
Uji Validitas Minat Belajar (Y)

No	Sig.	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,000	0,735	0,361	Valid
2	0,000	0,886	0,361	Valid
3	0,011	0,622	0,361	Valid
4	0,000	0,627	0,361	Valid
5	0,003	0,530	0,361	Valid
6	0,010	0,462	0,361	Valid
7	0,060	0,347	0,361	Tidak Valid
8	0,000	0,626	0,361	Valid
9	0,000	0,701	0,361	Valid
10	0,000	0,706	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji coba validitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa butir pertanyaan variabel *internet addiction disorders* terdapat 13 pernyataan valid dan 1 pernyataan tidak valid. Butir pertanyaan variabel *self control* terdapat 7 pernyataan valid dan 3 pernyataan tidak valid. Butir pertanyaan variabel *self* minat belajar terdapat 9 pernyataan valid dan 1 pernyataan tidak valid. Pernyataan tidak valid disebabkan karena nilai r hitung < r tabel. Pernyataan yang tidak valid tersebut akan dihapus dan akan dilakukan pengujian validitas ke 2 yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4
Uji Validitas *Internet Addiction Disorders* (X_1)

No	Sig.	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,002	0,544	0,361	Valid
2	0,000	0,655	0,361	Valid
3	0,001	0,593	0,361	Valid
4	0,000	0,634	0,361	Valid
5	0,001	0,573	0,361	Valid
6	0,000	0,704	0,361	Valid
7	0,005	0,496	0,361	Valid
8	0,017	0,432	0,361	Valid
9	0,007	0,484	0,361	Valid
10	0,011	0,458	0,361	Valid
11	0,000	0,642	0,361	Valid
12	0,006	0,487	0,361	Valid
13	0,001	0,591	0,361	Valid

Tabel 5
Uji Validitas *Self Control* (X_2)

No	Sig.	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,000	0,630	0,361	Valid
2	0,003	0,803	0,361	Valid
3	0,000	0,707	0,361	Valid
4	0,000	0,610	0,361	Valid
5	0,000	0,746	0,361	Valid
6	0,000	0,817	0,361	Valid
7	0,000	0,625	0,361	Valid

Tabel 6
Uji Validitas *Minat Belajar* (Y)

No	Sig.	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,000	0,748	0,361	Valid
2	0,000	0,902	0,361	Valid
3	0,000	0,666	0,361	Valid
4	0,000	0,651	0,361	Valid
5	0,002	0,532	0,361	Valid
6	0,016	0,436	0,361	Valid
7	0,001	0,572	0,361	Valid
8	0,000	0,724	0,361	Valid
9	0,000	0,725	0,361	Valid

4.1.2 Uji Reliabilitas

Tabel 7
Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N	Reliabilitas	Nilai <i>Alpha</i>
<i>Internet Addiction Disorders</i>	0,818	13	Reliabel	Tinggi
<i>Self Control</i>	0,756	7	Reliabel	Tinggi
Minat Belajar	0,839	9	Reliabel	Tinggi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas dapat disimpulkan bahwa kuesioner dari variabel *internet addiction disorders* (X_1), *self control* (X_2), dan minat belajar (Y) telah memenuhi syarat reliabel karena memiliki nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6.

Tabel 8
Uji Normalitas

Signifikansi	Hasil Uji
0,073	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa ketiga variabel (*Internet Addiction Disorders*, *Self Control*, dan *Minat Belajar*) mendapat nilai sig. sebesar $0,073 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal.

4.2.2 Uji Linearitas

Tabel 9
Uji Linearitas

No	Variabel		F Hitung	F Tabel	Keterangan
	Bebas	Terikat			
1	X ₁	Y	2,270	3,130	Linier
2	X ₂	Y	0,671	3,130	Linier

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji linearitas pada variabel *Internet Addiction Disorders* (X₁) sebesar $2,270 > 3,130$. Hasil uji linearitas pada variabel *Self Control* (X₂) sebesar $0,671 < 3,130$. Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier pada kedua variabel bebas terhadap variabel terikat.

4.2.3 Uji Multikolinearitas

Tabel 10
Uji Multikolinearitas

Variabel	VIF	Keterangan
X ₁	1,072	Tidak Terjadi Multikolinearitas
X ₂	1,072	Tidak Terjadi Multikolinearitas

Berdasarkan tabel di atas, variabel *Internet Addiction Disorders* (X₁) memiliki nilai VIF sebesar $1,072 < 10,00$. Variabel *Self Control* (X₂) memiliki nilai VIF sebesar $1,072 < 10,00$. Berdasarkan pengambilan keputusan, masing-masing variabel memiliki nilai VIF kurang dari 10,00 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tidak terjadi multikolinearitas.

4.2.4 Uji Heteroskedastisitas

Tabel 11
Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
X ₁	0,140	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
X ₂	0,512	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

4.3 Uji Hipotesis

4.3.1 Uji Hipotesis Pertama

Tabel 12
Uji t X₁

Sig.	T hitung	T tabel	Keterangan
0,000	-4,111	1,997	Ha ₁ diterima, H ₀₁ ditolak

Hasil uji t yang diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan t hitung memiliki nilai negatif sebesar $4,111 > t$ tabel 1,997. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *internet addiction disorders* pada fenomena game *online mobile legends* terhadap minat belajar siswa kelas X SMKN 2 Tulungagung.

4.3.2 Uji Hipotesis Kedua

Tabel 13
Uji t X₂

Sig.	T hitung	T tabel	Keterangan
0,000	10,860	1,997	Ha ₂ diterima, H ₀₂ ditolak

Hasil uji t yang diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $10,860 > t$ tabel 1,997. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *self control* pada fenomena *game online* mobile legends terhadap minat belajar siswa kelas X SMKN 2 Tulungagung.

4.3.3 Uji F

Tabel 14
Uji F

Sig.	F hitung	F tabel	Keterangan
0,000	75,787	3,132	Ha ₃ diterima, H ₀₃ ditolak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh *internet addiction disorders* dan *self control* pada fenomena *game online* mobile legends terhadap minat belajar siswa kelas X SMKN 2 Tulungagung berpengaruh signifikan. Hasil uji F diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $75,787 > F$ tabel 3,132 maka dapat disimpulkan bahwa Ha₃ diterima dan H₀₃ ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh *internet addiction disorders* dan *self control* pada fenomena *game online* mobile legends secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pengaruh *Internet Addiction Disorders* pada Fenomena *Game Online* Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2 Tulungagung

Berdasarkan hasil analisis data uji t pada variabel *internet addiction disorders* terhadap minat belajar nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung memiliki nilai negatif sebesar $4,111 > t$ tabel 1,997 maka dapat disimpulkan bahwa Ha₁ diterima dan H₀₁ ditolak. Sehingga berdasarkan uji t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *internet addiction disorders* pada fenomena *game online* Mobile Legends terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung. Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Johan (2019).

Internet addiction disorders pada fenomena *game online* Mobile Legends yang berlebihan memiliki dampak negatif pada berbagai aspek di kehidupan, salah satunya yaitu minat belajar. Kecanduan internet dapat membuat siswa banyak menghabiskan waktu bermain *game online* daripada menghabiskan waktu untuk belajar dan dapat mengakibatkan gangguan fokus dan konsentrasi terhadap belajar. Hal tersebut berakibat pada menurunnya minat belajar yang akan mempengaruhi hasil akademik.

4.4.2 Pengaruh *Self Control* pada Fenomena *Game Online* Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2 Tulungagung

Berdasarkan hasil analisis data uji t pada variabel *self control* terhadap minat belajar nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung memiliki nilai positif sebesar $10,860 > t$ tabel 1,997 maka dapat disimpulkan bahwa Ha₂ diterima dan H₀₂ ditolak. Sehingga berdasarkan uji t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *self control* pada fenomena *game online* Mobile Legends terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung. Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Irhamiati dkk. (2017).

Self control pada fenomena *game online* Mobile Legends memiliki pengaruh positif bagi minat belajar siswa. *Self Control* dapat mengembangkan kedisiplinan siswa dalam menjaga komitmen belajar. Siswa yang memiliki tingkat *self control* tinggi lebih mampu mengikuti jadwal belajar dan menyelesaikan tugas tepat waktu. *Self control* dapat membantu siswa untuk mengatur penggunaan *game online* secara sehat, sehingga akan terhindar dari kecanduan dan kebiasaan bermain *game online* yang tidak seimbang dengan waktu belajar.

4.4.3 Pengaruh *Internet Addiction Disorders* dan *Self Control* pada Fenomena *Game Online* Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa SMKN 2 Tulungagung.

Berdasarkan hasil dari uji F pada variabel *internet addiction disorders* dan *self control* pada fenomena *game online* Mobile Legends terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung memiliki nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $75,787 > F$ tabel 3,132 artinya Ha₃ diterima dan H₀₃ ditolak. Sehingga berdasarkan uji F dapat disimpulkan terdapat pengaruh *internet addiction disorders* dan *self control* pada fenomena *game online* Mobile Legends terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung.

Terdapat pengaruh *internet addiction disorders* dan *self control* pada fenomena *game online* dapat terjadi karena siswa yang mengalami *internet addiction disorders* yang masih terkendali dan memiliki *self*

control yang tinggi terhadap *game online* akan masih tetap memiliki minat belajar. Hal tersebut dapat terjadi melalui dukungan dari lingkungan, seperti keluarga serta teman yang turut membantu siswa dalam mengembangkan *self control* yang lebih baik untuk membatasi penggunaan *game online* yang berlebihan untuk tetap menjaga minat belajar yang sehat.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh negatif signifikan pada *internet addiction disorders* pada fenomena *game online* mobile legends terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung, terdapat pengaruh positif signifikan pada *self control* pada fenomena *game online* mobile legends terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung, dan terdapat pengaruh ssecara bersama-sama antara *internet addiction disorders* dan *self control* pada fenomena *game online* mobile legends terhadap minat belajar siswa SMKN 2 Tulungagung.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika, 6(1), 135–144. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dpnpmunindra/article/view/4774>
- Aradiansyah, F., Degeng, I. N., & Husna, A. (2021). Hubungan Self Control dengan Internet Addiction Disorders dan Kecemasan Siswa dalam Menghadapi Ujian. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 8(2), 122–133. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22021p122>
- Aswir, & Misbah, H. (2018). HUBUNGAN ANTARA SELF CONTROL DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH. In Photosynthetica (Vol. 2, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3%0Aht>
- Ayu Karunia Wati, M. (2019). Economic Education Analysis Journal How to Cite Sejarah Artikel. Analysis Jour-Nal, 8(2), 797–813. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31517>
- Brand, M., Müller, A., Stark, R., Steins-Loeber, S., Klucken, T., Montag, C., Diers, M., Wolf, O. T., Rumpf, H. J., Wölfling, K., & Wegmann, E. (2021). Addiction Research Unit: Affective and cognitive mechanisms of specific Internet-use disorders. Addiction Biology, 26(6), 1–7. <https://doi.org/10.1111/adb.13087>
- Faradilla, D. (2020). Kontrol Diri dengan Ketergantungan Internet Pada Remaja. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 8(4), 590. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i4.5565>
- Fernandes, F., Sari, A. Y., & Mahathir, M. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kecanduan Internet pada Siswa SMA N “X” Padang. NERS Jurnal Keperawatan, 17(1), 1. <https://doi.org/10.25077/njk.17.1.1-13.2021>
- Firdaus, R. A., & Dewi, D. S. E. (2021). Efikasi Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Remaja Dimasa Pandemi Covid-19. Psimphoni, 1(2), 67. <https://doi.org/10.30595/psimphoni.v1i2.11353>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. Student Journal of Community Education, 1, 1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Irving, Z. C., Bridges, J., Glasser, A., Bermúdez, J. P., & Sripada, C. (2022). Will-powered: Synchronic regulation is the difference maker for self-control. Cognition, 225. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2022.105154>
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. Jurnal On Education, 01(02), 451–457. <https://oneseach.id/Record/IOS6542.article-91>
- Prihayanti, N. K. T., Swedarma, K. E., & Nurhesti, P. O. Y. (2021). Hubungan Kecanduan Internet Dengan Gejala Depresi Pada Remaja. Coping: Community of Publishing in Nursing, 9(3), 347. <https://doi.org/10.24843/coping.2021.v09.i03.p14>
- Putri, T. H., Program, D. P., Keperawatan, S., Kedokteran, F., Tanjungpura, U., Hadari, J. H., & Bansir, N. (2021). Kecanduan Internet Pada Anak Sekolah Selama Pandemi Covid-19. JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia, 9(4), 745–752.
- Ria Susanti Johan. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT UNTUK BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MA AL HIDAYAH DEPOK. PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT UNTUK BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MA AL HIDAYAH DEPOK, 5(Mi), 5–24.
- Woehler, L. (2020). Internet Addiction and the Relationship To Self and Interpersonal Functioning within the Alternative Model for Persoanlity Disorders (AMPD): Implications for Psychosocial Development (Issue June)