

**HUBUNGAN KONTROL ORANG TUA DENGAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMP LL YANG GEMAR BERMAIN GAME**



SKRIPSI

OLEH:

NAMA: MARIA RISKA DORA SAPUTRI

NIM: 04041281419044

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2018

LEMBAR PENGESAHAN
**HUBUNGAN KONTROL ORANG TUA DENGAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMP LL YANG GEMAR BERMAIN GAME**

Skripsi

Dipersiapkan dan disusun oleh

MARIA RISKI DORA SAPUTRI

04041281419044

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Tanggal 16 Juli 2018

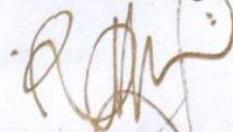
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



Muhammad Zainal Fikri, S.Psi., MA.
NIP. 198108132012101201

Pembimbing II



Rachmawati, S. Psi., MA.
NIP. 197703282012092201

Penguji I



Marisya Pratiwi, M.Psi., Psikolog
NIP. 198703192017052201

Penguji II

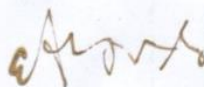


Maya Puspasari, M.Psi., Psikolog
NIP. 198410262017052201

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Tanggal 16 Juli 2018



Ayu Purnamasari, S.Psi., M.A
NIP. 198612152015042004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Maria Riska Dora Saputri

NIM : 04041281419044

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Kedokteran

Judul Skripsi : Hubungan Kontrol Orang Tua dengan
Motivasi Belajar Siswa SMP LL yang
Gemar Bermain *Game*

mengizinkan Program Studi Psikologi untuk menggunakan data dan hasil penelitian saya untuk kepentingan penerbitan jurnal atau artikel ilmiah.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Indralaya, 16 Juli 2018

Yang menyatakan,



Maria Riska Dora Saputri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan YME yang telah mewujudkan doa dan memberikan kesehatan serta kesabaran kepada peneliti. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang peneliti sayangi.

Teruntuk kedua orang tua, bapak Fransiskus Eko Susanto dan ibu S. Sinarlim. Terimakasih untuk seluruh rasa cinta dan sayang yang telah diberikan selama ini kepadaku. Gelar ini kupersembahkan kepada kalian berdua, orang yang paling kusayangi di dalam hidupku. Semoga Bapak dan Ibu selalu dilimpahi berkat, kesehatan, dan sukacita selalu.

Teruntuk para adik-adikku, Carol Adventino Ogan dan Gerardo Noel Caelo. Terimakasih telah menginspirasi penulisan skripsi ini. Kalian penyemangat dan penghiburku walaupun terkadang melatih kesabaranku. Teruslah belajar, semoga cita-cita kalian terwujud dan dapat membahagiakan dan membanggakan Bapak dan Ibu.

Teruntuk nenek tersayang, Mbok Ginten. Semangat yang terus ada di dalam dirimu merupakan pembakar semangat di dalam diriku. Gelar ini kuhadiahkan untuk Mbok Ginten. Semoga tetap sehat dan panjang umur, sehingga aku dapat mengukir banyak senyum di wajahmu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kontrol Orang Tua dan Motivasi Belajar Siswa SMP LL yang Gemar Bermain *Game*”.

Berbagai tantangan dan hambatan didapatkan dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, dengan bantuan dari berbagai pihak penelitian ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE, selaku rektor Universitas Sriwijaya.
2. dr. h. Syarif Husin, M.S, selaku dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
3. Ayu Purnamasari, S.Psi., MA, selaku ketua Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
4. Muhammad Zainal Fikri, S.Psi., MA, selaku pembimbing I skripsi di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
5. Rachmawati, S.Psi., MA, selaku pembimbing II skripsi di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
6. Para dosen dan staff di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
7. Selaku kepala sekolah SMP Lematang Lestari.
8. Seluruh guru, staff, dan siswa SMP Lematang Lestari yang membantu proses penelitian dan penyelesaian skripsi ini.

9. Bapak, ibu, dan adik-adikku tersayang, yang selalu menyemangati, mendoakan, dan memberikan nasehat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kak Iin, yang tidak jemu menyemangati, mendengarkan keluh kesah, dan mendukung dari awal masa perkuliahan hingga saat ini.
11. Elvina, Maria, Rege, Dian Yasinta yang selalu membantu dan menemani serta menjadi saudaraku selama tinggal di Indralaya.
12. Seluruh kakak, teman dan adik selama berada di Serafim Choir, tanpa kalian hari-hariku di Indralaya mungkin akan biasa-biasa saja. Terimakasih telah menempaku dalam mengatur waktu, dan dapat melayani dengan sepenuh hati.
13. Fitrah, Eka, Uni Zukhruf, Fauziah, Rita, Kak Yohana, yang telah membantu dan menyemangati dalam proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman yang mewarnai hari-hari selama dibangku perkuliahan, Heryani, Yumi, Tita, Fitri, Tria, Asia, Lily, Icha, Meisi, Imeng, Mei, dan Elis.
15. Semua teman-teman angkatan 2014, khususnya Psikologi Unsri Kelas B.

Hormat Saya

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
1. Teoritis	9
2. Praktis.....	9
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Motivasi Belajar	16
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	16
2. Faktor Motivasi Belajar	17
3. Indikator Motivasi Belajar	19
4. Fungsi Motivasi Belajar	22
B. Kontrol Orang Tua	24
1. Pengertian Kontrol Orang Tua.....	24
2. Aspek-Aspek Kontrol Orang Tua	25
3. Jenis Kontrol Orang Tua	28
C. Hubungan Kontrol Orang Tua dengan Motivasi Belajar	29
D. Kerangka Berpikir.....	33
E. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	34
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	34
1. Motivasi Belajar	34

2. Kontrol Orang Tua	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi	35
2. Sampel	36
D. Metode Pengumpulan Data	37
1. Skala Kontrol Orang Tua	37
2. Skala Motivasi Belajar	38
E. Validitas dan Reliabilitas	39
1. Validitas	39
2. Reliabilitas	40
F. Metode Analisis Data	41
1. Uji Normalitas	41
2. Uji Linieritas	42
3. Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Orientasi Kancah	43
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian	45
1. Persiapan Administrasi	45
2. Alat Ukur	46
a. Skala Kontrol Orang Tua	47
b. Skala Motivasi Belajar	49
3. Pelaksanaan Penelitian	51
a. Tahap Pertama	51
b. Tahap Kedua	53
c. Tahap Ketiga	54
C. Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Subjek Penelitian	55
2. Deskripsi data Penelitian	58
a. Kategorisasi Kontrol Orang Tua	58
b. Kategorisasi Motivasi Belajar	59
3. Hasil Analisis Data Penelitian	60
a. Uji Asumsi	60
1) Uji Normalitas	60
2) Uji Linieritas	61
b. Uji Hipotesis	62
D. Data Analisis Tambahan	63
E. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Distribusi Penyebaran Aitem Skala Kontrol Orang Tua.....	38
Tabel 3.2. Distribusi Penyebaran Aitem Skala Motivasi Belajar.....	39
Tabel 4.1. Distribusi Skala Kontrol Orang Tua Setelah Uji Coba	48
Tabel 4.2. Distribusi Penomoran Baru Kontrol Orang Tua	48
Tabel 4.3. Distribusi Skala Motivasi Belajar Setelah Uji Coba.....	50
Tabel 4.4. Distribusi Penomoran Baru Motivasi Belajar	50
Tabel 4.5. Distribusi Jenis Kelamin Subjek Penelitian.....	56
Tabel 4.6. Distribusi Kelas Subjek Penelitian.....	56
Tabel 4.7. Distribusi Lamanya Waktu Bermain Subjek Penelitian	57
Tabel 4.8. Distribusi Rata-rata Raport Subjek Penelitian	57
Tabel 4.9. Distribusi Data Penelitian	58
Tabel 4.10. Tabel Rumusan Kategorisasi	58
Tabel 4.11. Kategorisasi Kontrol Orang Tua pada Subjek Penelitian	59
Tabel 4.12. Kategorissasi Motivasi Belajar pada Subjek Penelitian.....	60
Tabel 4.13. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 4.14. Rangkuman Hasil Uji Linieritas	61
Tabel 4.15. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis.....	62
Tabel 4.16. Distribusi Hasil Uji Beda Berdasar Jenis Kelamin	63
Tabel 4.17. Distribusi Hasil Uji Beda Berdasar Kelas.....	64
Tabel 4.18. Distribusi Hasil Uji Beda Berdasar Waktu Bermain	64
Tabel 4.19. Mean Hasil Uji Beda Kontrol Orang Tua Berdasar Waktu Bermain	65
Tabel 4.20. Mean Hasil Uji Beda Kontrol Motivasi Belajar Berdasar Waktu Bermain	65
Tabel 4.21. Distribusi Hasil Uji Beda Berdasar Nilai Raport.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN A	
DAFTAR LAMPIRAN B	80
A. Skala Setelah Uji Coba Skala I (Kontrol Orang Tua)	80
B. Skala Setelah Uji Coba Skala II (Motivasi Belajar).....	81
DAFTAR LAMPIRAN C	82
A. Hasil Uji Validitas Alat Ukur.....	83
B. Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur.....	84
DAFTAR LAMPIRAN D	87
1. Deskripsi Subjek Penelitian	88
2. Deskripsi Data Penelitian	90
3. Hasil Uji Normalitas	93
4. Hasil Uji Linieritas	93
5. Hasil Uji Hipotesis	94
DAFTAR LAMPIRAN E	95
1. Uji Beda Kontrol Orang Tua dan Motivasi Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin	96
2. Uji Beda Kontrol Orang Tua dan Motivasi Belajar Berdasarkan Kelas.....	97
3. Uji Beda Kontrol Orang Tua dan Motivasi Belajar Berdasarkan Waktu Bermain	98
4. Uji Beda Kontrol Orang Tua dan Motivasi Belajar Berdasarkan Rata-rata Raport	99
DAFTAR LAMPIRAN F.....	103
A. Hasil Tabulasi Skala Kontrol Orang Tua	103
B. Hasil Tabulasi Skala Motivasi Belajar.....	108
SURAT PERIZINAN PENELITIAN	116

HUBUNGAN KONTROL ORANG TUA DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP LL YANG GEMAR BERMAIN GAME

Maria Riska Dora Saputri¹ Muhammad Zainal Fikri²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kontrol orang tua dengan motivasi belajar siswa SMP LL yang gemar bermain *game*.

Dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, diperoleh 80 siswa dari kelas tujuh dan delapan yang gemar bermain *game*. Data dikumpulkan melalui skala kontrol orang tua berdasar aspek kontrol orang tua Wells dan Rankin (1988) dan motivasi belajar berdasar pada indikator motivasi belajar Uno (2014). Kemudian dianalisis menggunakan analisis korelasi *pearson's product moment*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai korelasi pearson adalah sebesar 0,445 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Artinya, terdapat hubungan antara kontrol orang tua dengan motivasi belajar siswa SMP LL yang gemar bermain *game*. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Kata Kunci: Kontrol Orang Tua, Motivasi Belajar

¹Mahasiswa Program Studi Psikologi FK Unsri

²Dosen Program Studi Psikologi FK Unsri

**RELATIONSHIP BETWEEN PARENTAL CONTROL WITH LEARNING
MOTIVATION OF STUDENTS WHO PLAYS GAME AT LL JUNIOR HIGH
SCHOOL**

Maria Riska Dora Saputri¹ Muhammad Zainal Fikri²

ABSTRACT

Parental control is important in the life of a children at school. Therefore, this study aims to looking at the relationship between parental control with learning motivation of student who likes game at LL Junior High School.

By using simple random sampling's technique, obtained 80 students from seventh and eight grade who likes game. The data were collected through parental control scale which based on aspect of parental control's Wells and Rankin (1988) and learning motivation scale which based on indicator of learning motivation's Uno (2014). Then, analyzed using pearson's product moment correlation.

The result of this study showed that the value of pearson correlation is 0,445 and the value of significantion is 0,000 ($p < 0,05$). That's mean, there was a positive correlation between parental control with learning motivation of student who likes game at LL Junior High School. Thus, the hypothesis in this study were accepted.

Keywords: *Parental Control, Learning Motivation*

¹Student of Psychology Department of Medical Faculty, Sriwijaya University

²Lecturer of Psychology Department of Medical Faculty, Sriwijaya University

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia teknologi masa kini semakin canggih dan terus berkembang. Salah satu produk dari kemajuan teknologi yang begitu mudah dijumpai adalah telepon selular. Berbagai telepon selular dijual dengan harga yang variatif dan tidak sedikit yang ditawarkan dengan harga relatif terjangkau. Telepon selular diciptakan dengan berbagai fitur menarik, salah satunya adalah game. Dengan demikian, masyarakat Indonesia dari berbagai lapisan usia banyak yang telah menggunakan telepon selular.

Berdasar hasil riset yang dilakukan oleh Kominfo bersama UNICEF, maka diterbitkan siaran Pers No.17/PIH/KOMINFO/2/2014 yang mengatakan bahwa sebanyak 84 persen dari total jumlah penduduk Indonesia tercatat telah memiliki telepon selular. Riset mengemukakan bahwa salah satu kegiatan yang dilakukan oleh para pemilik telepon selular adalah bermain *game* (Kominfo, 2014).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Entertainment Software Association* (ESA), didapatkan persentase pemain *games* di dunia berdasarkan usia. Pemain terbanyak ditempati oleh pemain dalam rentang usia 18 - 35 tahun sebanyak 29%. Urutan kedua diraih oleh pemain dengan rentang usia di bawah 18 tahun sebesar 27%. Ketiga diduduki oleh pemain dengan rentang usia 50 tahun ke atas sebanyak 26%. Pemain diurutan terakhir berada pada rentang usia 36 – 49 tahun sebesar 18% (Utomo, 2016).

Tinjauan rentang usia bukan hanya dapat melihat jumlah terbanyak pemain *game* pada usia tertentu saja, melainkan juga dapat melihat lamanya waktu yang digunakan untuk bermain *game* pada usia tertentu. NPD Group telah merilis data terbaru bertema *Mobile Gaming 2014* yang menampilkan rata-rata tertinggi jumlah waktu bermain berdasarkan usia berada pada rentang usia 6 sampai 44 tahun. Kemudian, pada anak usia 2 sampai 12 tahun menghabiskan proporsi terbesar dalam segi waktu memakai perangkat mereka untuk bermain *game*. Anak-anak biasanya menghabiskan waktu untuk bermain *game* selama dua jam (Ann, 2015).

Usia 18 tahun, menurut peraturan bersama menteri pendidikan No. 04/IV/PB/2011 dalam pasal 6, merupakan usia maksimal seorang anak masuk ke sekolah menengah pertama atau yang sering disebut dengan SMP (Dadang, 2013). Dalam KBBI, siswa memiliki pengertian sebagai pelajar atau murid. Kemudian SMP diartikan sebagai sekolah umum selepas sekolah dasar dan sebelum masuk sekolah menengah atas. Bila digabungkan, siswa SMP dapat diartikan sebagai murid atau pelajar yang berada di sekolah umum setelah lulus sekolah dasar sebelum masuk sekolah menengah atas. Dengan demikian usia 18 tahun kebawah terhitung usia seseorang sebagai anak didik.

Anak didik merupakan subjek utama dalam dunia pendidikan. Bagi seorang anak didik, belajar merupakan kegiatan yang dominan. Setelah pulang sekolah anak didik harus belajar dirumah, lalu dilanjutkan dengan menyusun jadwal baik di siang, sore, atau malam hari (Djamarah, 2015). Dengan kata lain, keberhasilan tujuan dalam dunia pendidikan ditentukan oleh proses belajar siswa.

Proses belajar meliputi bentuk kegiatan belajar siswa yang dapat diamati melalui tingkah laku yang relatif menetap pada siswa (Kompri, 2016). Salah satu faktor yang dapat menggerakkan dan mempertahankan tingkah laku siswa untuk belajar adalah motivasi (Djamarah, 2015).

Wieman (2013) mengatakan bahwa motivasi belajar siswa merupakan unsur penting dari belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan bersungguh-sungguh dan berupaya untuk terus berpikir. Siswa dengan motivasi belajar yang baik akan mudah dan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. Berbeda halnya dengan siswa yang tidak termotivasi untuk belajar. Siswa yang tidak termotivasi belajar akan menggunakan waktu yang sedikit untuk belajar, dan biasanya siswa akan menciptakan suasana yang menyakitkan ketika belajar.

Menurut Uno (2014) motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun luar diri siswa yang sedang belajar dalam membentuk perubahan tingkah laku. Dengan demikian, hal yang utama bagi seorang siswa adalah memiliki semangat dalam belajar. Namun, motivasi seseorang dapat berubah-ubah.

Menurut Dalyono (Djamarah, 2015), motivasi belajar dapat menguat dan melemah. Kuat lemahnya motivasi belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Apabila motivasi belajar menguat, maka siswa menjadi tertantang untuk belajar. Tetapi menurut Biggs dan Tefler (Hamdu & Lisa, 2011), siswa yang motivasi belajarnya sedang menurun akan mengalami penurunan keinginan dan kegiatan belajar.

Penurunan motivasi belajar siswa timbul karena adanya hambatan atau masalah yang terjadi pada siswa. Menurut Kompri (2016), belajar tidak teratur, tidak disiplin, sulit berkonsentrasi, sulit mengatur waktu dan kurangnya semangat belajar merupakan faktor yang dapat menghambat kegiatan belajar siswa. Selain itu, menurut Djamarah (2015), faktor lain yang dapat menghambat kegiatan belajar adalah siswa lebih banyak melakukan kegiatan lain dan malas untuk belajar, siswa hanya belajar ketika mendekati ulangan. Salah satu bentuk kegiatan lain yang dapat menghambat semangat belajar siswa adalah bermain *game*.

Pada dasarnya bermain *game* memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif dari bermain *game* yaitu dapat meningkatkan, emosi dan hubungan yang positif dengan orang lain (Liang, dkk, 2014), serta dapat meningkatkan kreativitas (Roe & Muijs, 1998). Adapun dampak negatif dari bermain *game* yaitu adanya resiko pengembangan agresi secara kognitif, tingkah laku, dan perasaan (Mclean & Mark, 2013) dan berpengaruh pada menurunnya prestasi akademik pada siswa sekolah dasar (Wakil, dkk, 2017). Padahal menurut Djamarah (2015), prestasi akademik merupakan hasil dari kegiatan belajar siswa yang didasari oleh motivasi belajar.

Berdasar hasil survei penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 22 Februari 2018 kepada 20 siswa kelas satu dan kelas dua SMP Lematang Lestari (LL), menyatakan bahwa sebesar 80% siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game* lebih dari dua jam dalam sehari. Lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* tersebut memiliki dampak tersendiri bagi siswa, yaitu sebanyak 60% siswa mengeluh ketika menyelesaikan pekerjaan rumah yang sulit sehingga

membuat mereka memilih bermain *game*; sekitar 75% siswa SMP LL yang bermain *game* cenderung lupa waktu ketika sedang bermain *game* sehingga mereka tidak mengerjakan pekerjaan rumah atau tidak mengikuti kerja kelompok; dan sebanyak 95% siswa harus dipaksa oleh orang tua supaya mau belajar.

Untuk memperdalam survei, peneliti juga melakukan wawancara kepada 4 orang siswa SMP LL pada tanggal 22 Februari 2018 mengenai motivasi belajar. Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut siswa menjadi sulit berkonsentrasi pada hal selain *game*, termasuk belajar. Seperti halnya subjek M, M mengatakan bahwa ketika terlalu asik bermain dapat membuat M sering lupa mengerjakan pekerjaan rumah karena tidak belajar sama sekali. Kemudian subjek S, ketika sendirian, S sering mengambil telepon selular yang telah disimpan oleh orang tuanya untuk bermain terutama ketika S merasa lelah menyelesaikan pekerjaan rumah yang terlalu banyak. Begitupula hampir sama halnya dengan kedua subjek lainnya, mereka lebih memilih untuk bermain *game* karena menyenangkan dibandingkan untuk belajar.

Berdasarkan survei dan wawancara diatas dapat dilihat bahwa bermain *game* mengganggu semangat belajar anak. Seperti yang dikatakan Syahrani (2015), bahwa bermain *game* dapat menimbulkan kesulitan dalam hal akademis maupun pendidikan. Jannah, dkk (2015) mengungkapkan bahwa bermain *game* dapat berdampak pada motivasi belajar seorang siswa.

Mengingat bahwa minat dan perhatian dalam belajar merupakan bagian dari motivasi yang menjadi daya penggerak dalam belajar siswa, maka siswa dengan motivasi instrinsik yang kurang membutuhkan dorongan dari luar atau

motivasi ekstrinsik supaya anak tetap termotivasi untuk belajar (Djamarah, 2015). Salah satu bentuk motivasi eksternal yang dapat mendorong siswa adalah orang terdekat mereka, termasuk orang tua (Asvio, dkk., 2017). Kemudian, Madjar, dkk (2016) mengatakan bahwa salah satu prediktor positif yang dapat mendorong atau menciptakan motivasi belajar adalah kontrol orang tua.

Kontrol orang tua, menurut Wells & Rankin (1988) mengatakan bahwa kontrol orang tua merupakan pembentukan kontrol yang dilakukan oleh orang tua dengan menggunakan hukuman dan penghargaan pada perilaku anak. Nurlina dan Latifa (2017) mengatakan, kontrol yang diberikan oleh orang tua merupakan salah satu faktor dalam pembentukan tingkah laku anak. Suchman, dkk (2006) juga menjelaskan bahwa kontrol orang tua memiliki hubungan yang besar terhadap perilaku anak. Kontrol orang tua berhubungan dengan perilaku tampak pada anak, termasuk bentuk masalah penggunaan dan lamanya waktu yang digunakan anak untuk bermain *game* (Giles & Price, 2008). Selain itu, Syahrani (2015) mengatakan bahwa kontrol orang tua memiliki peran yang besar dalam aktivitas bermain *game* anak.

Menurut survei yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2018 terhadap 20 siswa SMP LL menyatakan bahwa sebanyak 55% siswa diberi batasan oleh orang tua untuk bermain *game*. Kemudian, sebanyak 75% siswa pernah dihukum orang tua karena bermain *game*. Sebanyak 85% siswa pernah mendapatkan peringatan dan ancaman dari orang tua karena bermain *game*. Sebanyak 90% siswa pernah mendapatkan penundaan waktu bermain *game* sampai batas waktu atau syarat tertentu dari orang tua.

Berdasar hasil wawancara yang dilakukan terhadap 4 siswa SMP LL pada tanggal 22 Februari 2018, didapatkan hasil bahwa ketika bermain *game* terlalu lama dan melupakan banyak hal seperti tidak sadar ketika diajak berbicara oleh orang tua dan tidak memperdulikan keadaan sekitar maka orang tua tidak segan untuk memberi hukuman. Hukuman yang diberikan berbentuk verbal, fisik, dan juga penundaan. Selain menghukum, orang tua siswa memberikan batasan waktu dalam bermain, akan tetapi siswa tetap mencoba untuk bermain *game* secara diam-diam.

Subjek M mengatakan bahwa ketika pulang sekolah, M akan langsung bermain *game*. M sering bermain *game* di dalam kamar agar tidak diketahui oleh orang tuanya. Padahal M akan dimarah oleh orang tuanya, khususnya ibu, jika terlalu lama bermain *game* dan tidak keluar kamar. Biasanya ibu M akan menggedor pintu kamar M sambil mengomel. Ibu M juga tidak segan untuk mencubit M.

Selain subjek M, juga terdapat subjek S. S diberikan jadwal untuk bermain *game* oleh orang tuanya. S diizinkan untuk bermain game mulai dari Hari Jumat sore hingga Hari Minggu. Pada hari sekolah, telepon selular milik S akan disita dan disembunyikan oleh orang tuanya. S berhenti bermain diam-diam karena tindakannya diketahui oleh orang tuanya. S pun dimarah secara verbal. Selain itu, orang tua S juga memberikan pukulan dan memindahkan telepon selular S di tempat lain yang tidak diketahui oleh S. Selain itu, orang tua S akan menjadi sangat marah ketika S lupa untuk beribadah karena *game*. Hal yang serupa juga

dialami oleh kedua subjek lainnya. Namun subjek N memiliki cerita yang sedikit berbeda.

Orang tua subjek N memiliki kontrol orang tua yang lumayan tinggi. Orang tua subjek N menganggap bahwa belum saatnya memberi telepon selular pribadi kepada N. Meskipun begitu, orang tua subjek N mempersilakan subjek N untuk meminjam telepon selular mereka. Alasan utama kedua orang tua subjek N belum memberikan telepon selular pribadi adalah untuk mengatur, membatasi, dan mengontrol N dalam menggunakan telepon selular. Selain itu, orang tua subjek N juga ingin N dapat lebih berfokus pada kegiatan sekolahnya.

Berdasarkan teori yang dikemukakan Amato (1990), mengatakan bahwa remaja menganggap kontrol orangtua sebagai bentuk penjagaan dan batasan yang berlebih dan pendapat Chang (2007), mengatakan bahwa remaja berusaha terlepas dari kontrol orang tua. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melihat hubungan antara kontrol orang tua dengan motivasi belajar siswa SMP LL yang gemar bermain *game*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dibentuk sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah ada hubungan antara kontrol orang tua terhadap motivasi belajar siswa SMP Lematang Lestari yang gemar bermain *game*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan ada hubungan antara kontrol orang tua dengan motivasi belajar pada siswa SMP Lematang Lestari yang gemar bermain *game*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberi pengetahuan mengenai kontrol orang tua terhadap motivasi belajar siswa SMP Lematang Lestari (LL) yang bermain *game* dan diharapkan dapat menjadi tambahan yang berguna bagi perkembangan ilmu psikologis khususnya dalam psikologi pendidikan dan perkembangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Sekolah, sebagai tambahan referensi guna menambah pengetahuan terkait hubungan kontrol orang tua dan motivasi belajar siswa.
- b. Orangtua, guna memahami dan melakukan peran kontrol orang tua agar motivasi belajar anak tetap terjaga.
- c. Siswa, dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan lebih mendengarkan orang tua.

E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan pencarian terhadap judul penelitian, terdapat sedikitnya 8 judul penelitian yang berkaitan dengan kontrol orang tua dan motivasi belajar. Di antaranya sebagai berikut:

Pertama, jurnal penelitian dengan judul “*Parental Control and Overconsumption of Snack Foods in Overweight and Obese Children*”. Penelitian yang dilakukan oleh Liang dan kawan-kawan pada tahun 2015 merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan pada anak usia 7 – 12 tahun yang termasuk dalam ras kaukasian di USA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kontrol orang tua dengan pola makan anak dan berat badan anak.

Hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu menggunakan dua variabel bebas yaitu kontrol orang tua dan pola makan berlebih untuk mengetahui satu variabel terikat yaitu *overcompsumtion*. Sedangkan yang akan diteliti menggunakan satu variabel bebas berupa kontrol orang tua dan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar. Kemudian, pada penelitian terdahulu bertujuan melihat kontrol orang tua pada anak yang memiliki berat badan berlebih atau anak yang obesitas. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk melihat kontrol orang tua pada siswa yang bermain *game*.

Kedua, jurnal penelitian yang berjudul “Kontrol Orang Tua, Pengaruh teman Sebaya, dan Media Massa Berkaitan dengan Perilaku Seksual Remaja”. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlina dan Latifa pada tahun 2017 ini merupakan penelitian

kuantitatif. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan populasi pada seluruh siswa di SMAN 1 Suranenggala, yang duduk di kelas XI dengan total 243, dan sampel sebesar 169 responden. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif antara kontrol orang tua dan media massa dengan perilaku seksual remaja, tetapi terdapat hubungan yang negatif antara teman sebaya dengan perilaku seksual remaja.

Hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu ingin meneliti pengaruh dari tiga variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Adapun variabel bebas pada penelitian ini yaitu kontrol orang tua, media massa, dan teman sebaya. Kemudian, variabel terikat yang digunakan adalah perilaku seksual remaja. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan hanya memiliki satu variabel bebas berupa kontrol orang tua dan satu variabel bebas yaitu motivasi belajar. Selanjutnya, subjek penelitian terdahulu menggunakan siswa SMA, sedangkan yang akan dilakukan menggunakan siswa SMP.

Ketiga, jurnal penelitian dengan judul “Keseimbangan Kehangatan dan Kontrol Orang Tua menentukan Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi Atlet Muda di Sekolah Berasrama”. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmaisya dan kawan-kawan pada tahun 2011 ini merupakan penelitian kuantitatif. Rahmaisya dan kawannya melibatkan 84 peserta dari kelas X sampai XII di SMA Atlet Jakarta. Adapun hasil penelitian ini pertama, adanya keseimbangan antara kehangatan dan kontrol orang tua. Kedua, adanya hubungan antara keseimbangan kehangatan dan kontrol orang tua terhadap konsep diri dan motivasi berprestasi siswa atlet.

Hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu menggunakan dua variabel bebas dan dua variabel terikat. Dua variabel bebas yang digunakan yaitu kehangatan orang tua dan kontrol orang tua. Kemudian, dua variabel terikat yang digunakan adalah konsep diri dan motivasi berprestasi. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebasnya adalah kontrol orang tua dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar. Kemudian, penelitian terdahulu menggunakan subjek siswa SMA atlet di Jakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek siswa SMP LL di Muara Enim.

Keempat, jurnal penelitian yang berjudul “*Parental Controlling Affect Negative Emotion and Self-Discipline on At-Risk Adolescents*”. Jurnal yang ditulis oleh Chong dan kawan-kawan pada tahun 2014 menggunakan penelitian yang bersifat kuantitatif. Penelitian dilakukan pada wilayah *People Housing Project (PHP)*, di Pantai Dalam, Kuala Lumpur dengan peserta sebanyak 84 orang yang berada pada rentang usia 13 – 18 tahun. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya hubungan yang signifikan antara kontrol orang tua dengan emosi negatif dan kedisiplinan pada dewasa muda.

Hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu meneliti tiga variabel, yaitu Kontrol orang tua sebagai variabel bebas, kemudian emosi negative serta kedisiplinan diri sebagai variabel terikat. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan hanya akan meneliti dua variabel yaitu variabel kontrol orang tua dengan variabel motivasi belajar. Kemudian, penelitian terdahulu dilakukan di

Kuala Lumpur, Malaysia. Sedangkan, penelitian selanjutnya akan dilakukan di Muara Enim, Indonesia.

Kelima, jurnal penelitian yang berjudul “Studi tentang kemampuan berkomunikasi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar di SDN 017 Kota Samarinda”. Penelitian ini dilakukan oleh Haditya Saputra pada tahun 2013. Adapun penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan berkomunikasi guru dengan motivasi belajar anak.

Hal yang membedakan adalah pada penelitian terdahulu menggunakan variabel bebas berupa kemampuan berkomunikasi guru dan variabel terikat berupa motivasi belajar. sedangkan, penelitian yang akan dilakukan memiliki variabel bebas berupa kontrol orang tua dengan variabel terikat motivasi belajar. Perbedaan selanjutnya yaitu, pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif.

Keenam, Skripsi terbitan dengan judul “Pengaruh *Locus of Control* dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ips SMA Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian dilakukan oleh Agustina Kartika Dewi pada tahun 2013. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Kemudian, penelitian menggunakan populasi sejumlah 46 siswa XI IPS SMAN 2 Sleman, dan menggunakan uji coba instrumen pada 30 orang SMAN 1 Seyegan.

Hasil dari penelitian ini adalah *locus of control* dan motivasi belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar akuntansi siswa.

Hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Adapun variabel bebas meliputi *locus of control* dan motivasi belajar siswa, dan variabel terikatnya adalah prestasi belajar. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, motivasi belajar merupakan variabel terikat dan variabel bebasnya adalah kontrol orang tua.

Ketujuh, jurnal penelitian dengan judul “*The Relationship Between Learning Motivation and Self Efficacy among Nursing Student*”. Penelitian ini dilakukan oleh Hassankhani, dan kawan-kawan pada tahun 2015. Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Penelitian Hassankhani diikuti oleh 1 peserta senior dan 125 siswa keperawatan di Universitas Tabriz, Iran. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan diantara motivasi belajar dan efikasi diri, kemudian peningkatan motivasi belajar juga dapat meningkatkan efikasi diri mahasiswa.

Hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu menggunakan motivasi belajar sebagai variabel bebas. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Kemudian, penelitian terdahulu ditujukan kepada mahasiswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ditujukan kepada anak sekolah menengah pertama.

Kedelapan, jurnal penelitian yang berjudul “Sikap dan Motivasi Pelajar terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu”. Penelitian dilakukan oleh Nasir dan

Zaitul di tahun 2014. Penelitian ini menggunakan 16 responden di Universiti Teknologi Malaysia. Hasil dari penelitian ini, pertama adalah motivasi yang meningkat akan mempengaruhi sikap dalam mempelajari Bahasa Melayu. Kedua, peningkatan motivasi bersumber dari faktor-faktor dari luar diri mahasiswa.

Hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu menggunakan dua variabel bebas dan satu terikat. Variabel bebas meliputi sikap dan motivasi belajar dan variabel terikat adalah pembelajaran Bahasa Melayu. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Adapun variabel bebasnya yaitu kontrol orang tua dan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar. Kemudian, penelitian terdahulu dilakukan di Malaysia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berada di Indonesia.

Dengan melihat beberapa penelitian sebelumnya terkait kontrol orang tua dan motivasi belajar, ditemukan adanya beberapa perbedaan. Perbedaan tersebut meliputi perbedaan pada salah satu variabel, tempat, dan subjek penelitian. Oleh karena itu, keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

Daftar Pustaka

- Amato, Paul R. (1990). Dimensions of the family environment as perceived by children: a multidimensional scaling analysis. *Journal of Marriage and Family*, 52 (3), 613 – 620. Doi: 169.230.243.252.
- Amirkhanova, Karina M., dkk. (2016) Enhancing student' learning motivation through reflective journal writing. *The European Proceeding of Social and Behavioral Sciences*. ISSN: 2357-1330.
- Ann. (2015). Rata-rata dua jam dihabiskan anak-anak untuk main game. Tim Internet Sehat. Diunduh dari <https://internetsehat.id/2015/01/rata-rata-dua-jam-dihabiskan-anak-anak-untuk-main-game/> tanggal 5 Maret 2018.
- Asvio, Nova., dkk. (2017). The influence of learning motivation and learning environment on undergraduate students' learning achievement of management of islamic education, study program of Iain Batusangkar in 2016. *Noble International Journal of Social Science Research*, 2 (2), 16 – 31. ISSN: 2522-6789.
- Azwar, Saifuddin. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baumrind, Diana. (1966). Effects of authoritative parental control on child behavior. *Child Development*, 37(4), 887-907.
- Chalim, Saiffudin., E. Oos M. Anwas. (2018). Peran orang tua dan guru dalam membangun internet sebagai sumber pembelajaran the role of parents and teachers in building the internet source of learning. *Jurnal penyuluhan*, 14 (1).
- Chang, Mimi. (2007). Cultural difference in parenting styles and their effect on teens' self esteem, perceived parental relationship statisfaction, and self statisfaction. (Skripsi Publikasi). Carnegie Mellon University.
- Chong, Sheau Tsuey., dkk. (2014). Parental controlling affect negative emotion and self-discipline on at-risk adolescents. *Social and Behavior Sciences*, 140, 333 – 336. Doi: 10.1016/j.sbspro.2014.04.430.
- Claes, Michel., dkk. (2011) Parental control and conflict in adolescence a comparison in 5 countries: Canada, France, Italy, Mexico, and United-states. PMID: 20637500.
- Dadang. (2013). Dasar hukum umur / usia peserta didik baru kelas 1 sd / mi minimal 6 tahun dapat diterima. Diunduh tanggal 4 Mei 2018 pada: www.dadng.jsn.com/2013/08/dasar-hukum-umur-usia-peserta-didik-baru-kelas-1-sd-mi-minimal-6-tahun-dapat-diterima.html?m=1.
- Daskalovska, Nina., dkk. (2012). Learner motivation and interest. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 00. Doi: 10.1016/j.sbspro.2012.05.272.
- Dewi, Agustina Kartika. (2014). *Pengaruh locus of control dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas xi ips sman 2 sleman tahun ajaran 2013/2014*. (Skripsi Publikasi). Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Feng, Hsiang-Yung., dkk. (2013). The relationship of learning motivation and achievement in efl: gender as intermediated variable. *Educational Research International*, 2 (2). ISSN: 2307-3721.
- Giles, Glynis., Price, Ian Robert. (2008). Adolescent computer use: approach, avoidance, and parental control. *Australian Journal of Psychology*, 60 (2), 63 – 71. Doi:1080/00049530701829896.
- Hamdu, Gulham., & Lisa Agustina. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ipa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 90-96. ISSN: 1412-565X.
- Hamjah, Salasiah Hanin., dkk. (2010). Method of increasing learning motivation among student. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 18, 138 – 147. Doi: 10.1016/j.spspro.2011.05.021.
- Hassankhani, Hadi., dkk. (2015). The relationship between learning motivation and self efficacy among nursing students. *Research Development in Medical Student*, 4 (1), 97 – 101. Doi: 10.15171/rdme.2015.016.
- Jannah, Nurul., dkk. (2015). Hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. *Konselor*, 4 (4). Issn: 1412-9760.
- KBBI online. <http://kbbi.web.id>.
- Kominfo. (2014). Riset kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet. *Siaran PERS*. Diunduh dari <http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+perilku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran-pers+tanggal+7+Maret+2018>.
- Kompri. (2016). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Liang, June., dkk. (2016). Parental control and overconsumption of snack foods in overweight and obese children. *Appetite*, 100, 181 – 188. Doi: 10.1016/j.appet.2016.02.030.
- Liang, Shuang., dkk. (2014). The video game from the perspective of positive psychology. *Social Science*, 2, 57-60. Doi:10.4236/jss.2014.28009.
- Luo, Wenshu., dkk. (2012). Parenting behaviors and learning of singapore students: the mediational role of achievement goals. *Original Paper*, 37, 274 – 285. Doi:10.007/s11031-012-9303-8.
- Madjar, Nir., dkk. (2016). The role of parental attitudes in children's motivation toward homework assigment. *Psychology of the schools*, 53 (2). Doi: 10.1002/pits.21890.
- Marbell, Kristine N., Grolnick, Wendys. (2013). Correlates of parental control and autonomy support in an interdependent culture: a look at ghana. *Motivation & Emotion*, 37 (1). Doi: 10.1007/s11031-012-9289-2.

- McLean, Lavinia., & Mark Griffiths. (2013). The psychological effects of videogames on young people : A Review. *International Gaming Research Unit, Psychology Division*, 31 (1), 119-133. ISSN : 1138-3194.
- Nasir, Zaliza Mohamad., Zaitul Azma Zainon Hamzah. (2014). Sikap motivasi pelajar terhadap bahasa melayu. *Social and Behavioral Sciences*, 134, 408 - 415. Doi: 10.1016/j.sbspro.2014.04.263.
- Nurlina, Neli., Latifa Ulandari Laksmi. (2017). Kontrol orang tua, pengaruh teman sebaya dan media massa berkaitan dengan perilaku seksual remaja. *Jurnal Care*, 5 (1).
- Pomerant, Eva M., Wang, Qian. (2009). The role of parental control in children's development in western and east asian countries. *Association for Psychological Science*, 18 (5).
- Rahmaisya, Rusni., dkk. (2011). Keseimbangan kehangatan dan kontrol orang tua menentukan konsep diri dan motivasi berprestasi atlet muda di sekolah berasrama. *Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 4 (2), 139 – 147. ISSN: 1907-6037.
- Roe, Keith., Muijs, Daniel. (1998). Children and computer use: a profile of the heavy user. *Eauropean Journal of Communication*, 13 (2), 181 – 200. Doi: 0267-323/1998.06-13.
- Sadirman. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar – Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saputra, Haditya. (2013). Studi tentang kemampuan berkomunikasi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar di sdn 017 kota samarinda. *Ilmu Komunikasi*, 1 (1), 290 – 300. ISSN: 0000-0000.
- Stone, Lisane L., dkk. (2011). Does parental psychology control relate to internalizing and externalizing problems in early childhood? an examination using the berkeley puppet interview. *International Journal of Behavioral Development*, 37 (4), 309 – 318. Doi: 10.1177/0165025413490856.
- Suchman, Nancy E., dkk. (2007). Parental control, parental warmth, and psychosocial adjustment in a sample of substance-abusing mothers and their school-aged and adolescent children. *Journal of Substance Abuse Treatment*, 32, 1 – 10. Doi: 10.1016/j.jsat.2006.07.002.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suizzo., dkk. (2016). Parents' school satisfaction and academic socialization predict adolescent autonomous motivation: a mixed-method study of low-

- income ethnic minority family. *Journal of Adolescent Research*, 3(3), 343 – 347. Doi: 10.1177/0743558415605617.
- Syahran, Ridwan. (2015). Ketergantungan *online game* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1 (1), 84 – 92. Issn: 2443-2202.
- Uno, Hamzah B. (2014). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utomo, Riandanu Madi. (2016). Rata-rata usia gamer adalah 35 tahun, bukan anak-anak. Industri Game. Metrotvnews.com. Diunduh dari <http://m.metrotvnews.com/teknologi/game/VnnxzQEk-rata-rata-usia-gamer-adalah-35-tahun-bukan-anak-anak> tanggal 5 Maret 2018.
- Wakil, Karzan., dkk. (2017). Impact of computer games on student GPA. *European Journal of Educational Studies*, 3, 226-272. Doi: 10.528/zenodo.827400.
- Walker, Aimée Kleisner., MacPhee, David. (2011). How home gets to school: parental control strategies predict children's school readiness. *Early Childhood Research Quarterly*, 26, 355 – 364. Doi: 10.1016/j.ecresq.2011.02.001.
- Wells, L. Edward., Rankin, Joseph. H. (1988). Direct parental control and delinquency. *Criminology*, 26 (2).
- Wieman, Carl. (2013). Motivating learning. *Science Education Initiative*. Diunduh dari www.cwsei.ubc.ca tanggal 21 September 2017.
- Winarni, Martina., dkk. (2006). Motivasi belajar ditinjau dari dukungan orang tua pada siswa sma. *Jurnal Psikologi*, 2. ISSN: 1958-3970.