

Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa-Siswi di SMK Bina Putra Jakarta Selatan

Muhammad Reza Pachlevi, Andree Raymond

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi InterStudi

Jakarta, Indonesia

muhammadrezapachlevi@gmail.com, raymond.andree@gmail.com

Abstract—In the current era of technological and communication advancementsthechnology has resulted , internet, and of the many uses of the internet network, one of which is applied as entertainment, namely through online games. Online games are also loved by almost every group, such as children, teenagers, and adults. with online games is a new obstacle for students, because students are a group that has more interest in playing online games. Based on this, a research was made on the effect of using online games on learning motivation. This research is needed by researchers to find the effect of using online games on changes in students' learning motivation at SMK Bina Putra, South Jakarta. online game use variable (X) and learning motivation variable (Y) To obtain a sample from the population, the determination technique is random and the calculation is based on the Slovin formula, so 231 samples are obtained from the total population of 545 students. The research design uses quantitative, with simple linear regression research data processing methods. After the results of the respondents' answers were obtained, they were then processed using the SPSS version 25 statistical data processing program. The conclusions obtained from examining the variables in this study stated that there was a significant influence given by the use of online games on learning motivation. Students at SMK Bina Putra Jakarta

Keywords—use of online games, internet, learning motivation

Abstrak—Pada era kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini menghasilkan teknologi internet, dan dari sekian banyaknya pemanfaatan jaringan internet, yang salah satunya diaplikasikan sebagai hiburan yaitu lewat *game online*. *Game online* pun banyak di gemari hampir pada setiap kalangan, seperti anak-anak, remaja, dan dewasa. dengan adanya *game online* merupakan suatu rintangan baru bagi pelajar, karena pelajar merupakan golongan yang memiliki ketertarikan lebih untuk bermain *game online*. Berdasarkan hal itu maka dibuat penelitian tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar. Penelitian ini dibutuhkan peneliti agar menemukan pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap perubahan motivasi belajar siswa-siswi di SMK Bina Putra Jakarta Selatan. variabel penggunaan *game online* (X) dan variabel motivasi belajar (Y) Untuk memperoleh sampel dari populasi maka teknik penentuannya secara acak dan perhitungannya berdasarkan rumus slovin maka diperoleh 231 sampel dari total keseluruhan siswa-siswi yang berjumlah 545 populasi. Desain penelitian memakai kuantitatif, dengan metode pengolahan data penelitian regresi linier sederhana. Setelah hasil

jawaban responden diperoleh selanjutnya diolah menggunakan program pengolah data statistik SPSS versi 25. Hasil kesimpulan yang didapat dari meneliti variabel-variabel dalam penelitian ini.menyatakan adanya signifikansi pengaruh yang diberikan dari penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa-siswi di SMK Bina Putra Jakarta.

Kata Kunci—penggunaan *game online*, *game online*, internet, motivasi belajar.

I. PENDAHULUAN

Pada era kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini menghasilkan teknologi *internet*, yang kegunaannya memudahkan manusia untuk berinteraksi, mendapatkan sebuah informasi, bersosialisasi, hiburan dan juga kegiatan lainnya (Ardianto et al., 2019). Penggunaan internet oleh masyarakat pun sangat pesat di Indonesia, hasil survei Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memberikan sebuah data berupa jumlah pemakai internet di Indonesia mengalami kenaikan pada 2020 dengan 196,7 juta orang dibandingkan dengan 171,2 juta orang total pemakai internet di Indonesia 2018, Kenaikan ini didukung oleh faktor infrastruktur yang merata dan juga kondisi pandemi Covid-19 menjadikan banyaknya kegiatan masyarakat berubah dan dilakukan secara *online*. Kemudian dari seluruh responden dari hasil survei tersebut, mayoritas dari mereka memakai internet sehari kurang lebih 8 jam. Dan penggunaannya rata-rata untuk kebutuhan sosial media, komunikasi pesan, untuk bermain game dan keperluan belanja *online* (Pratama, 2020).

Dari sekian banyaknya pemanfaatan dari internet, yang salah satunya sebagai hiburan yaitu lewat *game online*. *Game online* merupakan hasil dari berkembangnya teknologi internet, karena *game online* menggunakan jaringan internet yang luas cangkupannya, serta tak ada batasan waktu dan tempat untuk menggunakannya, dan dengan kehadiran teknologi internet menjadikan *game online* cukup berpengaruh besar bagi masyarakat (Wibowo et al., 2018). *Game online* bisa dimainkan melalui alat-alat komunikasi, asalkan dihubungkan oleh jaringan internet seperti Komputer, laptop, dan *smartphone*. *Game online* ialah sebuah *game* yang digunakan oleh beberapa pengguna secara satu jaringan dalam satu server, dan perangkat atau media yang digunakan dalam bermain terhubung dengan

jaringan internet (Wulandari, 2015).

Ada beberapa *game online* yang cukup populer dan dengan pemain terbanyak pada 2021 ini seperti, *PUBG (Player Unknown's Battle Grounds) Mobile* yaitu *game online smartphone* yang bertema *battle royal*, *Mobile Legends* yaitu *game online* bergenis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, kemudian ada *Free Fire game online* yang juga bertema *battle royal* (Apriliyani & Zihan, 2021)

Game online pun banyak di gemari hampir pada setiap kalangan. Peminat *game online* dari anak-anak maupun dewasa, hal itu karena *game online* adalah permainan modern yang sedang trend dan cukup berkembang pada masa sekarang (Ardianto et al., 2019). Salah satu pemanfaatan internet oleh kalangan pelajar atau remaja yang cukup trend adalah *game online* (Jannah et al., 2015). Dengan munculnya *game online* pada masa sekarang, tentunya merupakan salah satu rintangan baru bagi siswa-siswi yang masih dalam proses pendidikan di sekolah, karena pada fase tersebut merupakan masa pertumbuhan mereka (Sundara et al., 2020). Karena pelajar adalah salah satu kalangan yang paling banyak terpengaruhi *game online* (Ardianto et al., 2019).

Dengan adanya *game online* ini, siswa-siswi bisa memainkannya lewat perangkat *smartphone* yang mungkin diberikan oleh orang tuanya sebagai bentuk media untuk belajar. Maka dari itu, Agar siswa-siswa memiliki sikap yang positif terhadap sekolah nya, siswa-siswi dianjurkan untuk fokus terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolahnya terutama belajar, dibandingkan bermain *game online* (Theresia et al., 2019).

Bermain *game online* secara terus menerus akan berdampak buruk bagi peserta didik seperti efek adiktif atau candu dalam bermain, dampaknya pada berkurangnya waktu untuk belajar (Surbakti, 2017). Karena semakin tertarik siswa dalam bermain *game online* maka rasa penasaran dan kesenangan pun muncul pada psikisnya, yang mengakibatkan siswa menjadi ketagihan atau kecanduan (Ardianto et al., 2019).

Untuk mendapatkan prestasi dalam belajar dibutuhkan faktor penting di dalamnya, salah satunya adalah motivasi belajar (Nisrinafatin, 2020). Karena motivasi belajar merupakan suatu keinginan dari dalam maupun luar individu yang bisa menumbuhkan atau meningkatkan semangat untuk belajar dan juga untuk mencapai keberhasilan pada tujuan pembelajaran, maka besarnya gairah siswa-siswi dalam menjalani kegiatan belajar tergantung dari adanya motivasi belajar pada tiap individu (Oktiani, 2017).

Siswa yang mempunyai motivasi belajar bisa diukur dari bentuk perhatiannya yang lebih ketika proses belajar, hal itu juga menyangkut keinginannya untuk belajar, kecepatan saat memahami pelajaran, konsentrasi yang baik dan juga ketekunan (Hijrat & Sainudin, 2019).

Motivasi belajar bisa dipengaruhi oleh 2 unsur, yaitu unsur dari dalam dan juga dari luar, salah unsur pengaruh dari luar berupa *game online* (Hijrat & Sainudin, 2019).

Dampak negative dari penggunaan *game online* berupa kecanduan, tentu bisa menjadi peluang menurunnya motivasi belajar siswa, dikarenakan aktifitas bermain *game* secara berlebihan yang mengakibatkan berkurangnya waktu mereka untuk fokus belajar (Angela, 2013).

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan, penelitian tertarik meneliti mengenai pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar dan tujuan meneliti kedua variabel tersebut adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa-siswi SMK Bina Putra Jakarta.

II. METODOLOGI

Desain penelitian yang dipakai adalah kuantitatif, dan subjek populasi yang dituju adalah seluruh siswa-siswi SMK Bina Putra Jakarta yang berjumlah 545 orang. cara pengambilan sampel dengan cara acak tanpa melihat jenjang pada populasi yang dipakai biasa dikenal dengan teknik *Simple Random Sampling* (Sugiono, 2019). Peneliti menggunakan rumus Slovin untuk mendapatkan jumlah sampel dan diperolehnya sampel untuk kebutuhan penelitian sebanyak 231 sampel. Dan berikut Operasionalisasi Konsep penelitian :

TABEL 1. OPERASIONALISASI KONSEP

Variabel	Sub-variabel	indikator
Penggunaan <i>Game online</i> (X)	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	- seringnya bermain - bermain <i>game online</i> di waktu tertentu
	Durasi Bermain <i>Game Online</i>	- Waktu yang dihabiskan untuk bermain
Motivasi Belajar (Y)	Ketekunan mengerjakan tugas	- Disiplin saat mengerjakan tugas - Kemampuan dalam mengerjakan tugas
	Perhatian di kelas	- Konsentrasi yang baik - Pengatahuan yang luas - Kehadiran

SUMBER: (SUNDARA ET AL., 2020) & (ANGELA, 2013)

Dalam menghimpun sebuah data, penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi pernyataan tersusun terkait instrumen dari variabel penggunaan *game online* (independen/bebas) dan variabel motivasi belajar (dependen/terikat) peneliti menyebarkan kuesioner melalui aplikasi WA (What's App) yang nantinya akan di isi lewat google form untuk memudahkan para siswa.

Peneliti menggunakan skala likert sebagai pengukur dari setiap susunan instrumen pernyataan yang ada pada kuesioner, Skala Likert dipakai sebagai dasar untuk menilai perilaku serta pendapat seseorang atau pun kelompok mengenai sebuah gejala sosial (Sugiono, 2019).

Instrumen item pernyataan tersusun atas lima pilihan yang dapat dipilih sebagai jawaban yaitu, Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Dari setiap pilihan tersebut mempunyai nilai dimulai angka 5 sampai 1 pada pernyataan yang positif, dan 1 sampai 5 untuk pertanyaan yang negatif.

Untuk melakukan sebuah analisis pada data, peneliti memilih metode analisis deskriptif dan diproses melalui program pengolah data statistik, yaitu *software* SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi ke 25 yang digunakan sebagai pengolah datanya. Selanjutnya, dipilih metode analisis regresi linear sederhana sebagai tujuan untuk memperoleh hasil tentang terdapat atau tidaknya variabel (X) memberikan pengaruh terhadap (Y) secara signifikan (Santoso, 2019). Dengan variabel penelitian yaitu penggunaan *game online* (X) dan motivasi belajar (Y).

Maka dirumuskan persamaan regresinya;

$$Y = a + bX$$

Dengan penjelasan :

Y :Variabel *dependent*

X :Variabel *independent* (*game online*)

a : Konstantanya

b : Koefesien regresinya

Setelah itu dilakukan uji t terhadap variabel penelitian, sebagai tujuan untuk menjawab hipotesis yang dibuat dalam penelitian. Kemudian tahap selanjutnya adalah menganalisis determinasi pada variabel, dengan tujuan untuk memperkirakan besar pemberian pengaruh variabel penggunaan *game online* (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y). Dan yang terakhir dalam analisis data, dilakukan uji korelasi menggunakan korelasi pearson, dengan tujuan untuk memperkirakan seberapa tingkat hubungan pada dua variabel, yaitu *independent variabel* (X) dengan *dependent variabel* (Y) (Yuliara I Made, 2016).

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

A. Uji Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini melakukan pengujian.valid dan reliabel melalui program pengolah data statistik SPSS 25, setelah didapatkan nilai valid pada pernyataan, berarti bisa untuk menjadi sebuah alat pengukur yang dipakai untuk

mendapatkan data yang valid (Sugiono, 2019). Dalam uji validitas, penelitian ini dilakukan menggunakan korelasi Pearson dengan skor untuk setiap item di korelasikan dengan skor total Terlebih dahulu ditentukan r tabel pada signifikansi 5% (0,05) dengan nilai $df=N-2$, $df=229$ maka nilai r tabel yang didapatkan yaitu 0,129.

TABEL 2. UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENGGUNAAN *GAME ONLINE* (X)

Item	r tabel	r hitung	ket
XP1	0,129	0,760	Valid
XP2	0,129	0,813	Valid
XP3	0,129	0,350	Valid
XP4	0,129	0,827	Valid
XP5	0,129	0,415	Valid
XP6	0,129	0,215	Valid
XP7	0,129	0,727	Valid
XP8	0,129	0,819	Valid
XP9	0,129	0,463	Valid
XP10	0,129	0,623	Valid

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Nilai yang dijabarkan pada tabel di atas untuk pengujian validitas di mana variabel penggunaan *game online*, dinyatakan dari keseluruhan item nilai r hitungnya > r tabel (0,129) maka keseluruhan item pernyataan yang berjumlah 10 item dinyatakan valid dan bisa menjadi melanjutkan penelitian sebagai alat ukur untuk memperoleh data yang valid.

TABEL 3. UJI VALIDITAS INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR (Y)

Item	r tabel	r hitung	ket
YP1	0,129	0,406	Valid
YP2	0,129	0,419	Valid
YP3	0,129	0,577	Valid
YP4	0,129	0,769	Valid
YP5	0,129	0,777	Valid

YP6	0,129	0,100	Tidak
YP7	0,129	0,633	Valid
YP8	0,129	0,393	Valid
YP9	0,129	0,527	Valid
YP10	0,129	0,729	Valid
YP11	0,129	0,101	Tidak
YP12	0,129	0,240	Valid
YP13	0,129	0,658	Valid
YP14	0,129	0,336	Valid
YP15	0,129	0,729	Valid

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Dan dari apa yang dipaparkan dalam tabel diatas untuk uji validitas pada item variabel motivasi belajar, didapatkan nilai dari r hitung item XP6 dan XP11 $< r$ tabel (0,129), sisa item lainnya $>$ dari r tabel (0,129) maka artinya item pernyataan yang dinyatakan valid hanya 13 item dan bisa melanjutkan penelitian sebagai alat ukur untuk memperoleh data yang valid.

Selanjutnya dalam Uji reliabilitas, digunakan analisis Cronbach Alpha untuk menentukan apakah instrumen variabel memiliki konsistensi jika dalam pengukurannya dilakukan secara berulang, kriteria suatu instrumen jika jumlah dari Cronbach's Alpha $>$ 0,6, nilai tersebut dapat disebut sebagai nilai yang reliabel.

TABEL 4. UJI RELIABILITAS

Variabel	Total Item	Cronbach's Alpha	Ket
X	10 item	0,806	Reliabel
Y	13 item	0,839	Reliabel

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Berdasarkan pengujian reliabilitas pada variabel penggunaan *game online* (X) nilai *cronbach's alpha* 0,806 $>$ 0,6, berarti instrumen pada reliabel dan juga pada variabel motivasi belajar (Y) nilai *cronbach's alpha* 0,839 $>$ 0,6 dapat dikatakan instrumen yang dipakai reliabel. Kesimpulan dari hasil uji reliabilitas ini adalah instrumen dari kedua variabel dalam penelitian ini dikatakan reliabel.

B. Analisis data

Dari data yang sudah diperoleh, Responden yang mengisi kuesioner didominasi oleh siswa laki-laki, yaitu berjumlah 155 orang dengan (67.1%) dibandingkan dengan siswi perempuan, yaitu berjumlah 76 orang dengan (32.9%) dari total keseluruhan yang mengisi kuesioner berjumlah 231 orang.

Terdapat empat kategori jenis *game online* yang ada pada pilihan kuesioner, diantara siswa-siswi kebanyakan memilih bermain *game online Mobile Legends* dengan jumlah persentasenya (53.7%), kemudian yang memilih *game online lainnya* dengan jumlah persentasenya (22,9%) selanjutnya yang memilih *game online Free Fire* dengan persentasenya (12,1%), dan yang terakhir dengan persentasenya (11,3) memilih bermain *game online PUBG Mobile*.

Penggunaan *game online* dibagi menjadi 2 indikator yang dioperasionalkan yaitu Intensitas dan durasi bermain, dari setiap indikator memiliki 5 item pernyataan pada kuesioner. Atas hasil jawaban responden peneliti membagi 3 kategori untuk penggunaan *game online*, yaitu rendah (satu kali sehari dengan durasi 1 jam penggunaannya), sedang (satu kali sehari dengan durasi 2 sampai 3 jam penggunaannya), tinggi (satu kali sehari dengan durasi diatas 3 jam penggunaannya). Dari 231 siswa-siswi yang menjawab kuesioner, sebanyak 32 anak 13,0% dalam kategori rendah, kemudian sebanyak 162 anak 71,4% dalam kategori sedang, dan sebanyak 34 anak 14,7% dalam kategori tinggi.

TABEL 5. KOEFISIEN

Koefisien			
	b	t	Sig.
Konstanta	26.844	14.365	.000
Penggunaan Game Online (X)	.700	13.089	.000

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Perolehan dari .hasil.regresi.linier sederhana memperoleh koefisien untuk variabel penggunaan *game online* (X) = 0.700 dengan konstanta sebesar 26.844, sehingga model persamaan regresi linier sederhana dapat dihitung dengan rumus;

$$Y = a + bX$$

$$Y = 26,844 + 0,700$$

Dari rumus tersebut dapat dijelaskan bahwa konstanta sebesar 26,844. Maka diperoleh nilai konsisten sebesar 26,844. Dan koefisien variabel penggunaan *game online* (X) sebesar 0,700, artinya setiap ada penambahan nilai satu

persentase dari variabel penggunaan game online (X) membuat motivasi belajar (Y) nilainya juga meningkat sebanyak 0,700. Dan koefisien regresi yang didapatkan memiliki nilai yang positif (0,700) yang mengartikan arah dari variabel yang berpengaruh berdasarkan penggunaan *game online* terhadap variabel motivasi belajar adalah searah.

C. Uji T

Dari hasil perhitungan statistik di tabel 5, menggunakan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) yang diuji dalam Uji t menghasilkan nilai t hitung berjumlah $13.089 > t$ tabel 1.970, hasil tersebut mengartikan penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar. penggunaan game online secara signifikan berpengaruh pada motivasi belajar. Signifikansi penggunaan game online dapat di lihat juga dari nilai $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bukti bahwa penggunaan *game online* secara signifikan mampu memengaruhi motivasi belajar.

D. Koefisien Determinasi

TABEL 6. MODEL SUMMARY

Model Summary	
R	R Square
.654 ^a	.428

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Hasil tabel 6 model summary menunjukkan bahwa jumlah nilai koefisien korelasi (R) yaitu sejumlah 0,654 dan nilai ini dikuadrat kan, maka diperoleh nilai koefisien determinasi atau disebut juga (R Square) sejumlah 0,428, maka dari itu dinyatakan bahwa variabel penggunaan game online (X) mempengaruhi variabel motivasi belajar (Y) sebanyak 42,8%. Dan 57,2 % motivasi belajar dipengaruhi variabel lainnya yang tidak termasuk didalam penelitian ini.

E. Korelasi Pearson

TABEL 7. KORELASI

Korelasi pearson		
		Motivasi Belajar (Y)
Penggunaan Game Online (X)	Korelasi pearson	0.654
	Sig. (2-tailed)	0.000
	N	231

Sumber: data primer yang diolah, 2020

Dari perhitungan pada tabel 8 bagian uji korelasi pearson, bahwa nilai signifikansi untuk hubungan variabel penggunaan *game online* (X) diperoleh nilai variabel motivasi belajar (Y) menghasilkan angka 0,000, memperoleh signifikansi senilai $0,000 < 0,05$, yang hal ini menyatakan penggunaan *game online* (X) dengan variabel motivasi belajar (Y) berhubungan satu sama lain.

Kemudian dilihat dari nilai korelasi pearsonnya 0,654, jika mengacu pada pedoman interpretasi tingkat koefisien korelasi (Sugiyono, 2007), maka artinya tingkat hubungan variabel penggunaan *game online* atau X dengan variabel motivasi belajar atau Y termasuk dalam kategori kuat.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini menurut analisis data diatas, maka peneliti menyatakan *game online* yang digunakan oleh siswa dan siswi memengaruhi secara signifikan terhadap motivasi dalam belajar yang dimiliki siswa dan siswi di SMK Bina Putra Jakarta Selatan.-berdasarkan jenis kelamin, jumlah laki-laki lebih mendominasi dibanding perempuan. Kemudian dilihat dari intensitas dan durasi penggunaan *game online* pada siswa-siswi berada pada tingkatan yang sedang yaitu bermain satu kali perhari dengan durasi 2 sampai 3 jam penggunaannya.

Penelitian ini menyimpulkan juga bahwa penggunaan *game online* tidak hanya memberikan efek negatif terhadap penggunaannya tetapi mampu memberikan pengaruh baik serta memotivasi siswa dalam belajar dengan catatan jika penggunaan permainan secara *online* tersebut frekuensinya tidak lebih dari satu kali per hari dengan durasi 3 jam setiap kali penggunaannya, karena jika siswa diberikan waktu lebih dari 3 jam bisa berdampak kecanduan (Jenab & Adeng, 2015).

Saran dari hasil penelitian, bahwa siswa-siswi harus bijak dalam membagi waktu antara bermain dan belajar, sehingga pengaruh positif dari permainan game online dapat mereka rasakan. Selain kesadaran sendiri dari pihak siswa-siswi, peran sekolah dan orang tua untuk mengontrol penggunaan game online menjadi peran penting dalam upaya menjaga motivasi belajar dan menghindarkan siswa-siswi dari kecanduan *game online* Untuk penelitian berikutnya selain dampak terhadap motivasi belajar kami sarankan dapat di teliti lebih dalam lagi dampak penggunaan game online terhadap prestasi siswa.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- [2] Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 532–544.
- [3] Ardianto, R., Sugandi, & Sabiruddin. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU INTROVERT ANAK-ANAK DI KELURAHAN MUGIREJO KECAMATAN

- SUNGGAI PINANG. *EJournal IlmuKomunikasi*, 7(2), 27–41.
- [4] Apriliani, A., & Zihan. (2021). Game Online Nomor 1 Hingga Nomor 10 Terbaik di Dunia 2021. <https://www.tokopedia.com/blog/game-nomor-1-di-dunia-ent/>
- [5] Defreia Miriam Destianti, & Irwansyah. (2020). Game User Experience : Motivasi dalam Membeli Barang Virtual Pada Game. 5(1), 14–30.
- [6] Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.
- [7] Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PESTASI BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86.
- [8] Hijrat, K., & Sainudin, A. bin. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang. 1(2), 37–48.
- [9] Jannah, N., Mudjiran, & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. 4(December).
- [10] Jenab, & Adeng, H. (2015). PENGARUH ADIKTIF GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 CILEUNGGI. *Research and Development Journal Of Education*, 2(1).
- [11] Kiswoyowati, A. (2011). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN KEGIATAN BELAJAR SISWA TERHADAP KECAKAPAN HIDUP SISWA (Studi Tentang Pembelajaran Berorientasi Kecakapan Hidup di SMK Negeri 1 Losarang Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan HortikulturaBudidaya Cabe Hibrida). *Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- [12] Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
- [13] Kustiawan, A. A., & Kustiawan, A. A. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (1st ed.). CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- [14] Moslem, M. C., Komaro, M., & Indonesia, U. P. (2019). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258–265.
- [15] Musthafa, A. E. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. 1–13.
- [16] Mo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. 27–43.
- [17] Nistrinafatina. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- [18] Oktiani, I. (2017). *Jurnal kependidikan*. 5(2), 216–232.
- [19] Pratama, A. martin. (2020). Pengguna Internet .Indonesia. hingga Kuartal II 2020 Capai 196,7 Juta Orang. *Kompas.Com*. <https://money.kompas.com/read/2020/11/09/213534626/pengguna-internet-indonesia-hingga-kuartal-ii-2020-capai-1967-juta>.
- [20] Santoso, S. (2019). *Menguasai SPSS Versi 25*. Elex Media Komputindo.
- [21] Sugiono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta.
- [22] Sugiyono. (2007). *Statistika untuk penelitian* (A. Nuryanto (ed.)). Alfabeta.
- [23] Sundara, K., Hafisah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Onlie Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84.
- [24] Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- [25] Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dngan Motivasi Belajar Pda Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104.
- [26] Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan potensi anak dengan game / Al*. Tridhonanto & Beranda Agency. Elex Media Komputindo.
- [27] Wibowo, M. P., Dahlan, M. R., & Fahri, M. (2018). Intensitas Permainan Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa. *Variable X*, 34–41.
- [28] Wulandari, R. (2015). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI WARNET LORONG CEMPAK DALAM KELURAHAN 26 ILIR PALEMBANG. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang* 2015, 00.
- [29] Yuliara I Made. (2016). *Modul Regresi Linier Sederhana*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana, 1–10.