

**ANALISIS PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X TJKT DI
SMK NEGERI 1 KUPANG**

Edgar Devidson Dillak¹, Maria Magdalena Beatrice Sogen²,
Diana Yanni Ariswati Fallo³

¹²³Pendidikan Informatika FKIP Universitas Citra Bangsa

¹edgardllk@gmail.com, ²mariasogen@ucb.ac.id, ³dianayani25@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effect of online game playing intensity on the learning motivation and academic achievement of Grade X TJKT students at SMK Negeri 1 Kupang. The rapid growth of digital technology has increased students' engagement with online games, which may influence their learning behavior and academic performance. This study employed a quantitative approach using a correlational survey design. The research sample consisted of 30 students selected through proportionate stratified random sampling. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, achievement tests, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, linearity tests, simple linear regression, and General Linear Model (GLM) Multivariate analysis with the assistance of SPSS version 24.0. The findings revealed that the intensity of online game playing among students was categorized as high, while both learning motivation and academic achievement were categorized as low. The results of the simple linear regression analysis indicated that online game playing intensity had a significant effect on both learning motivation and academic achievement. Furthermore, the GLM Multivariate analysis demonstrated that online game playing intensity simultaneously affected students' learning motivation and academic achievement. These findings suggest that excessive online game playing has a negative influence on students' academic outcomes. Therefore, proper time management and supervision from teachers and parents are essential to help students balance recreational activities and academic responsibilities, thereby improving learning motivation and academic achievement.

Keywords: *online game playing intensity, learning motivation, academic achievement.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menyebabkan meningkatnya intensitas bermain game online di kalangan siswa, sehingga berpotensi memengaruhi motivasi dan prestasi belajar mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei korelasional. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik proportionate stratified random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, serta General

Linear Model (GLM) Multivariate dengan bantuan program SPSS versi 24.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan motivasi belajar dan prestasi belajar berada pada kategori rendah. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Selain itu, hasil analisis General Linear Model (GLM) Multivariate menunjukkan bahwa intensitas bermain game online secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin besar pengaruhnya terhadap menurunnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan waktu bermain yang baik serta pengawasan dari guru dan orang tua agar keseimbangan antara aktivitas bermain dan belajar dapat terjaga.

Kata Kunci: Intensitas bermain game online, motivasi belajar, prestasi belajar.

A. Pendahuluan

Fenomena game online kini semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Di era digital, batas jarak dan waktu bukan lagi menjadi hambatan bagi manusia untuk saling berinteraksi. Salah satu bentuk interaksi modern tersebut terwujud melalui aktivitas bermain game bersama secara online. Game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan populer yang tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga membentuk interaksi sosial baru di dunia virtual. Penyebarannya yang luas menjadikan game ini mudah diakses oleh berbagai kalangan, bahkan mendorong para pemainnya untuk bersikap kompetitif dan ambisius saat bermain. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari kemajuan perangkat teknologi

yang semakin canggih. Secara umum, game online dapat dimainkan melalui berbagai perangkat elektronik, terutama smartphone yang menjadi media utama dalam aktivitas bermain game online (Tamba et al., 2021). Namun, perkembangan smartphone saat ini telah menjadikannya sebagai salah satu kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi para siswa. Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan smartphone sering dianggap dapat mendukung proses pembelajaran karena memudahkan akses terhadap informasi dan sumber belajar melalui internet (Setiani et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, penggunaan smartphone tidak selalu dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan akademik. Sebagian siswa justru menggunakan perangkat tersebut

untuk aktivitas hiburan, seperti bermain game online. Game online sendiri merupakan salah satu bentuk nyata dari kemajuan teknologi modern yang berkembang pesat di era digital ini (Azmi et al., 2022). Dengan demikian, kemajuan teknologi yang seharusnya mendukung proses pembelajaran justru berpotensi menjadi tantangan baru bagi siswa dalam mengatur waktu dan fokus belajar.

Najuah (2022), mengatakan bahwa game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Sementara itu, Najah (2023), game dapat menjadi salah satu bentuk kecanduan yang sulit dihilangkan, bahkan ada pandangan yang menyamakan kecanduan game online dengan kecanduan narkoba. Hal ini menunjukkan bahwa game, khususnya game online, memiliki daya tarik yang kuat sehingga mampu memengaruhi perilaku serta kebiasaan pemainnya. Di sisi lain,

menurut Lisnawati (2021), game dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu game offline dan game online. Game offline merupakan jenis permainan yang dapat dijalankan melalui perangkat komputer atau telepon pintar tanpa memerlukan koneksi internet. Sebaliknya, game online adalah permainan yang hanya dapat diakses apabila perangkat pemain terhubung dengan jaringan internet. Melalui koneksi tersebut, pemain dapat berinteraksi, berkompetisi, atau bekerja sama dengan pemain lain dalam ruang virtual yang sama. Lebih lanjut Lisnawati (2021), menambahkan bahwa, tanpa disadari game online sudah menjamur diberbagai kalangan orang, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang yang belum pernah bermain game online ikut bermain game online.

Ariyansah (2024), menyebutkan bahwa mayoritas pengguna game online di Indonesia berusia antara 11 hingga 18 tahun, dengan 94,5% di antaranya aktif bermain game online. Sementara itu, Nurdilla (2024), mengemukakan bahwa 54,1% remaja di Indonesia tergolong kecanduan game online, di mana 77,5% laki-laki dan 22,5%

perempuan menghabiskan waktu 2–6 jam per hari untuk bermain. Sejalan dengan temuan tersebut, hasil survei terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2025), menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online masih menjadi salah satu bentuk penggunaan internet yang cukup tinggi di Indonesia. Berdasarkan data tersebut, sebanyak 34,91% responden menghabiskan waktu 1–2 jam per hari untuk bermain game online, disusul oleh 30,30% responden yang bermain selama 2–3 jam per hari. Sementara itu, terdapat 15,80% responden bermain selama 3–4 jam per hari, dan 8,05% bermain lebih dari 4 jam per hari.

Sumber : <https://apjii.or.id>

Gambar 1. 1 Gambar 1.1 Hasil survei APJII

Jika dibandingkan dengan tahun 2024, terdapat peningkatan persentase pada kelompok pengguna dengan durasi bermain lebih dari 4 jam per hari, dari 13,52% menjadi 15,80% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Fakta ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online di kalangan masyarakat, termasuk siswa,

mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun.

Tingginya intensitas bermain ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya bagi aktivitas belajar siswa. Ismi dan Akmal (2020), juga menyatakan bahwa waktu yang berlebihan untuk bermain game online dapat menimbulkan perilaku negatif, seperti ketergantungan terhadap permainan, rasa malas untuk belajar, kecenderungan membolos sekolah, serta penurunan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan memperhatikan materi pelajaran. Kondisi ini, jika dibiarkan, dapat berimplikasi pada menurunnya prestasi akademik siswa dan terbentuknya pola perilaku yang tidak produktif. Namun demikian, tidak semua pandangan mengenai game online bersifat negatif.

Hanafi (2023), menyatakan bahwa game online juga berperan dalam menstimulasi aktivitas kognitif siswa, di mana otak menjadi lebih aktif dalam berpikir dan mengasah kemampuan untuk merespons situasi dengan cepat. Game juga dapat menjadi sarana penyaluran emosi yang efektif, membantu siswa meluapkan perasaan stres atau kejenuhan dengan cara yang positif.

Aktivitas ini bahkan mampu mendorong perkembangan kreativitas, karena banyak permainan yang menuntut pemain untuk berpikir strategis, berinovasi, dan mencari solusi dari berbagai tantangan. Hanafi (2023), menegaskan bahwa game online, apabila dimanfaatkan secara bijak, dapat mendukung pengembangan aspek kognitif, emosional, dan sosial siswa. Meski demikian, dampak positif tersebut dapat berbalik menjadi negatif apabila siswa tidak mampu mengendalikan durasi bermainnya.

Ketagihan bermain game dapat berdampak langsung pada proses pembelajaran siswa. Ketagihan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang didapat oleh peserta didik (Nurhayati et al., 2020). Selain itu, penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan pada diri siswa. Hal ini disebabkan oleh sifat dasar game yang dirancang sebagai sarana hiburan, di mana pemain memperoleh kepuasan emosional dan sensasi kesenangan ketika berhasil mencapai target atau kemenangan tertentu. Menurut Tamba dan Panday

(2021), Perasaan puas tersebut kemudian mendorong siswa untuk terus bermain dan mengulangi pengalaman yang sama secara berulang. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat memunculkan ketergantungan yang sulit dikendalikan, sehingga siswa cenderung mengabaikan tanggung jawab akademiknya dan lebih memprioritaskan aktivitas bermain game dibandingkan belajar.

Ketergantungan terhadap game online ini banyak ditemukan di kalangan remaja. Daya tarik game online terletak pada tampilan grafis yang menarik, variasi karakter yang beragam, serta fitur interaktif yang memungkinkan pemain berkomunikasi dan berkompetisi dengan banyak orang secara online. Menurut Halijah dan Ulfa (2023), sebagian siswa bahkan memanfaatkan waktu luang atau jam kosong di sekolah untuk bermain game online tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap kegiatan belajar. Kondisi serupa juga ditemukan di lingkungan SMK Negeri 1 Kupang. Hal tersebut seharusnya mendapat tanggapan serius terutama dari orang tua dan guru di sekolah. Karena kalau tidak,

lama kelamaan kegiatan ini akan semakin menyebar keseluruh pelajar yang berpotensi menghambat perkembangan karakter dan kedisiplinan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan bimbingan yang tepat agar siswa mampu mengelola waktu dengan baik, sehingga tercipta keseimbangan antara kegiatan belajar dan bermain game online. Dengan pengaturan waktu yang efisien, pelajar dapat bermain game tanpa mengorbankan prestasi dan tanggung jawab sebagai siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat kegiatan PPL di sekolah SMK Negeri 1 Kupang pada September 2024, ditemukan bahwa sebagian siswa di sekolah tersebut sering memainkan game online, baik di luar maupun di dalam jam pelajaran. Kebiasaan ini menunjukkan adanya pergeseran perilaku belajar siswa yang cenderung lebih tertarik bermain game online dibandingkan dengan kegiatan akademik yang seharusnya menjadi fokus utama di lingkungan sekolah. Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Informatika, kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, pasif saat kegiatan belajar berlangsung, bahkan ada yang bermain game ketika pelajaran sedang berlangsung. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa sebagian siswa cenderung mencontek pekerjaan teman dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu. Dengan mempertimbangkan berbagai fenomena dan temuan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk menyusun penelitian ini dengan judul “Analisis pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X TJKT Di SMK Negeri 1 Kupang”.

Penelitian ini dianggap penting untuk dilakukan karena fenomena ini semakin meluas di kalangan pelajar, khususnya pada peserta didik kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang yang notabene siswanya sangat dekat dengan teknologi. Kemudahan akses internet dan popularitas game online ini menyebabkan siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan belajar. Akibatnya jika hal ini dibiarkan, maka dikhawatirkan akan menurunkan kualitas proses pembelajaran serta menghambat

pencapaian tujuan pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru, sekolah, dan orang tua untuk merancang strategi pembinaan yang lebih efektif dalam mengarahkan siswa agar menggunakan teknologi secara positif dan seimbang. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan dampak game online terhadap aspek sosial dan konsentrasi belajar, serta belum banyak penelitian yang meneliti dua hal sekaligus yaitu motivasi belajar dan prestasi belajar dalam satu penelitian yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dengan menelaah secara empiris hubungan antara intensitas bermain game online, motivasi, dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kupang pada siswa kelas X Teknik Jaringan

Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) Tahun Ajaran 2025/2026.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TJKT yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online (X), sedangkan variabel terikat terdiri atas motivasi belajar (Y_1) dan prestasi belajar (Y_2). Data intensitas bermain game online dan motivasi belajar diperoleh melalui penyebaran angket menggunakan skala Likert lima tingkat, sedangkan data prestasi belajar diperoleh dari nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang diteliti. Selain itu, observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 24, yang meliputi analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji linearitas), uji regresi linear sederhana untuk mengetahui

pengaruh parsial intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar maupun prestasi belajar, serta *General Linear Model* (GLM) Multivariate untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online secara simultan terhadap kedua variabel terikat. Seluruh pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi 0,05, dengan kriteria bahwa hipotesis diterima apabila nilai Sig. < 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 1 Kupang. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 24 melalui analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, uji regresi linear sederhana, dan uji General Linear Model (GLM) Multivariate.

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa intensitas bermain game online siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan motivasi belajar dan prestasi belajar berada pada kategori rendah.

Hasil uji regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga intensitas bermain game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji GLM Multivariate

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	4853.151 ^b	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	4853.151 ^b	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	359.493	4853.151 ^b	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	359.493	4853.151 ^b	2.000	27.000	.000
Intensitas	Pillai's Trace	.984	846.746 ^b	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.016	846.746 ^b	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	62.722	846.746 ^b	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	62.722	846.746 ^b	2.000	27.000	.000

a. Design: Intercept + intensitas
b. Exact statistic

Hasil uji GLM Multivariate menunjukkan bahwa intensitas bermain game online secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah motivasi belajar yang dimiliki siswa. Kondisi tersebut terjadi karena sebagian besar waktu luang siswa digunakan untuk

bermain game sehingga waktu belajar, konsentrasi, dan perhatian terhadap pembelajaran menjadi berkurang. Temuan ini sesuai dengan teori Uses and Gratifications yang menjelaskan bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan hiburan, relaksasi, dan interaksi sosial. Ketika penggunaan media dilakukan secara berlebihan, perhatian terhadap aktivitas akademik menjadi menurun.

Selain berpengaruh terhadap motivasi belajar, penelitian ini juga menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Tingginya durasi bermain menyebabkan siswa sering menunda belajar, mengurangi waktu istirahat, serta mengalami kesulitan berkonsentrasi ketika mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh menjadi kurang optimal. Temuan ini mendukung Dependency Theory yang menyatakan bahwa semakin tinggi ketergantungan seseorang terhadap media, semakin besar pengaruh media tersebut terhadap perilaku individu.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Syafi et al. (2023)

yang menyatakan bahwa durasi bermain game online yang tinggi menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar siswa. Penelitian Setiani et al. (2023) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online mengurangi waktu belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, Adiputra (2022) juga menemukan bahwa tingginya intensitas bermain game online berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa sehingga berdampak pada prestasi akademik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online merupakan salah satu faktor yang memengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan waktu bermain yang baik, pengawasan dari orang tua, serta pendampingan guru agar aktivitas bermain tidak mengganggu proses belajar siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Intensitas bermain game online siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kebiasaan bermain game online secara rutin dengan frekuensi dan durasi yang relatif tinggi. Aktivitas bermain game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan sekaligus sarana interaksi sosial bagi siswa.
- b. Motivasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki dorongan belajar yang optimal, baik dalam mengikuti proses pembelajaran, menyelesaikan tugas, maupun mencapai hasil belajar yang maksimal.
- c. Prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang

berdasarkan hasil tes berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa penguasaan materi pembelajaran masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang lebih efektif dan dukungan dari berbagai pihak.

- d. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin besar pengaruhnya terhadap perubahan motivasi belajar siswa.
- e. Hasil uji regresi linear sederhana juga menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan pencapaian hasil belajar siswa.
- f. Hasil pengujian menggunakan General Linear Model (GLM)

Multivariate menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh secara simultan terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang. Dengan demikian, intensitas bermain game online merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa intensitas bermain game online merupakan salah satu faktor yang memengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan, pembinaan, dan pengelolaan waktu yang baik agar penggunaan game online tidak memberikan dampak negatif terhadap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, R. (2022). *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kognitif Siswa Dalam Belajar* (Studi pada SMA Negeri 1 Bandar Dua).
- Afni, N., & Jumahir, J. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12(1), 108–139. <https://doi.org/10.24239/msw.v12i1.591>
- Ariansah, F., Sarwili, I., Studi, P., Keperawatan, S., Kesehatan, F. I., & Maju, U. I. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dan Kualitas Tidur Berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Anak Remaja di Kelurahan Tugu Cimanggis Kota Depok*. 1–10.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Survei Penetrasi Internet Dan Perilaku Penggunaan Internet Sebagai perwakilan Pengurus APJII , kami dengan bangga mempersembahkan Profil Internet Indonesia 2025*.
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar*. 9(2), 271–280.
- Azmi, M. B., Rohman, A., Sunan, U. I. N., & Yogyakarta, K. (2022). *Analisis Permainan Mobile Legends Terhadap Kecerdasan Emosional di Tinjau Dari Mata Pelajaran Agama Islam (Kesabaran) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. 14(2). <https://doi.org/10.30596/10603>
- Benjamin S. Bloom. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*.
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sd. Khazanah Pendidikan*, 16(2), 99. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Budiyono, P., & Muhyidin, E. (2023). *Manajemen Pembelajaran Prestasi belajar siswa*.
- Defleur, M. L., & Rokeach, B. (2012). *2 Dependency Theory (Melvin L.*

- DeFleur dan Sandra Ball Rokeach) Oleh: Mohd. Rafiq 1. VI(01), 2–12.
- Ericson, A. G., & Suherman, E. (2024). *Dampak Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Remaja Di Desa Curug*. 02(01), 284–290.
- Fauzia, S., Nur, A., Lestari, P., & Nur, M. (2023). *Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. 5(1), 21–27.
- Febrianty. (2022). *Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online* Fe. 1–16.
- Fesah Easter, Verry Ronny Palilingan, A. C. D. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD Fesah*. 2(April), 259–267.
- Fitri, Z., Amanda, N., Rachman, R. F., & Sari, H. K. (2024). *Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo*. 2(1).
- H, H. K., & Ashri, N. (2021). *Fenomena Penggunaan Media Sosial: Studi Pada Teori Uses and Gratification*. 3(1), 92–104.
- Halijah, S., & Ulfa, A. Y. (2023). *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran*. 10. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.165>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). *Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar*.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Kawung, E. J. R. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi*. 3(1), 1–11.
- Keller, J. M. (1985). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*. 1932.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar*. 5(6), 5660–5670.
- Lestari, S., & Djuhan, M. W. (2021). *Analisis Gaya Belajar Visual , Auditori Dan Belajar Siswa*. 1(1), 79–90.
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). *Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar*. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Lu, Y., Hamu, Y. A., Sabda, Y., Reformasi, H. A., Pelayanan, Y., Injil, P., & Batu, I. (2022). *Teori Operant Conditioning Menurut Skinner*. *Jurnal Arrabona* |, 5(1), 2022.
- Maharani, E., Sumanti, & Fitrah, H. (2024). *Motivasi Belajar dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi*. *Litnus*, 7, 115.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Motivasi belajr siswa*.
- McDonald, F. (n.d.). *Motivasi dan proses komunikasi*. *Jurnal Komunikasi Audio Visual*.
- McDonald, F. J. (1959). *Educational-Psychology* 1960.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020).

- Dampak Game *Online* Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Obiyanto-Muhaimin, A. (2022). Motif Bermain Game *Online*. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1–17.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 5, 1473–1481.
- Petisi, J. (2022). *Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar*. 3(1), 1–4.
- Prastius, E., Carlie, J., Kho, J., & Reno. (2020). Computer Based Information System Journal Pengaruh Game *Online* Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Cbis Journal*, 08(02), 29. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbishttp://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
- Putu, L., Wedanthi, R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). 7270-Article Text-46427-1-10-20250219.pdf. 8, 2392–2396.
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10, 198–206.
- Rifqoh Safinatun Najah, & Wiryo Nuryono. (2023). Efektivitas Konseling Individu Menggunakan Latihan Regulasi Emosi Untuk Mengurangi Adiksi Game *Online* Peserta Didik. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 40(2), 43–54. <https://doi.org/10.36456/helper.vol40.no2.a7493>
- Saefudin, M., & Makarim, C. (2020). Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 5(2), 99–104.
- Setiani, E. A., Gani, A., & Nasution, J. (2023). *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 6(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>
- Skinner, B. F. (1953). *SCIENCE AND HUMAN*.
- Sugiyono. (2019). *Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh Game *Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Tamba, M. R., & Panday, R. (2021). Pengaruh Bermain Game Dan Game Mobile Legend Terhadap. *Ilmiah*, 1(January), 1–9.
- Tauhid, K., Akhmad, S., Rusli, R. K., Inesia, I., Utami, S., Djuanda, U., Legends, M., & Belajar, K. (2024). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V DI*. 3, 11449–11468.
- Thaib, E. N. (2013). DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL Eva Nauli Thaib. In *Jurnal Ilmiah Didaktika: Vol. XIII* (Issue 2). <http://id/index.php/didaktika/article/view/485>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*.