



## Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo

Karsum Balaga<sup>1</sup>, Meyko Panigoto<sup>2</sup>, Sudirman<sup>3</sup>, Radia Hafid<sup>4</sup>, Fitri Hadi Yulia Akib<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: [karsumbalaga@gmail.com](mailto:karsumbalaga@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-08-12 Revised: 2023-09-15 Published: 2023-10-03  <b>Keywords:</b> <i>Online game;</i> <i>Learning outcomes.</i>	The research aims are (1) to determine the influence of online games addictions on student learning outcomes at SMP Negeri 1 Tilamuta, Boalemo Regency. (2) to determine the factors which can impact influence of online games addictions on student learning outcomes at SMP Negeri 1 Tilamuta. The research method uses in this research was a quantitative method with a descriptive approach. The data used were primary data obtained from qualitative approach where the data sources are primary data obtained from distributing questionnaires to Grade VIII students of SMP Negeri 1 Tilamuta, Boalemo Regency. The sampling in this study employed simple random sampling with a number of respondents of 30 students. Data analysis used in this study was simple linear regression analysis. The data collection an influence of online games addiction on student learning outcomes at SMP Negeri 1 Tilamuta, Boalemo Regency. The magnitude of the influence of online games on student learning outcomes was 15,8% while the remaining 84,2% was influenced by variables not examined. Therefore, it could be concluded that Online Games (X) have a negative influence on Student Learning Outcomes at SMP Negeri 1 Tilamuta Boalemo Regency.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-08-12 Direvisi: 2023-09-15 Dipublikasi: 2023-10-03  <b>Kata kunci:</b> <i>Game Online;</i> <i>Hasil belajar.</i>	Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. (2) untuk mengetahui faktor apa saja yang dapat mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Metode penelitian yang menggunakan metode kuantitatif. Dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Penarikan Sampel dalam Penelitian ini menggunakan metode <i>sampling random sampling</i> dengan jumlah responden 30 siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Besaran Pengaruh Hasil Belajar Siswa terhadap <i>Game Online</i> 15,8% sedangkan sisanya sebesar 84,2% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa <i>Game Online</i> (X) berpengaruh negatif terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Hasil ini dapat menjelaskan siswa menurun Di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo.

### I. PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara tergantung pada sistem pendidikan (Sarifani & Rasto, 2017). Peningkatan suatu pendidikan merupakan sasaran pembangunan dibidang pendidikan nasional dan merupakan bagian integral dari upaya\ peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Friskilia & dan Winata, 2018). Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara intelektual, psikologi, maupun aspek sosial (Suwardi, 2012). Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika sikap (Jannah, 2017). Perubahan hasil belajar dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam

kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nemeth & Long, 2012) yang dibangun melalui proses pembelajaran (Singh, Srivastava, & Singh, 2015).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran, hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai salah

satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil pembelajaran, hasil merefleksikan hasil dan proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses, pembelajaran, dan lembaga pendidikan yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Andriani & Rasto, 2019).

Begitupun dengan hasil belajar siswa, jika dimana siswa dengan lingkungan yang memang kurang mampu mementingkan pendidikan akan lebih malas untuk belajar dan lebih memilih bermain bersama teman-temannya. Faktor dari dalam diri siswa itu sendiri juga berpengaruh dalam prestasi belajar, jika dalam diri siswa tidak ada motivasi untuk belajar maka akan susah untuk mendapatkan prestasi yang baik. Peran seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran juga sangat penting. Guru yang menyampaikan materi secara monoton akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak memperhatikan pelajaran, hal ini tentunya akan membuat prestasi siswa menurun. Selain itu terkadang perlakuan guru terhadap siswa yang dinilai galak akan membuat siswa takut dan tertekan dalam belajar. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif lagi dalam memberikan pembelajaran kepada anak didiknya. Selain itu, fasilitas belajar yang memadai akan sangat mendukung hasil belajar siswa. (Pramudia & Wardani, 2018)

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha setiap semester, maka tujuan yang diharapkan dari peneliti ini yaitu untuk mengetahui berapa lama siswa bermain game online dalam sehari, untuk mengetahui hasil belajar siswa. (Nisrinafatim, 2020)

Berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas kurang optimal, masih banyak terdapat kekurangan dalam mengelola kelas salah satunya kurang terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, tertib, disiplin dan bergairah. Siswa lebih condong bermain dan kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang diperoleh di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo.

Bermain *game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak, salah satu dampak positif dari bermain game adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika. Dalam *game* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, sehingga diperlukan kemampuan berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game*. Kegemaran bermain *game* membuat anak dapat mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan (Agata, 2015). Namun, anak yang bermain *game* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif *game* bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif *game* lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain *game*.

Dengan adanya *game online* membuat siswa menjadi terpengaruh sehingga memungkinkan hasil belajar siswa menurun. Siswa sekarang ini lebih banyak memperhatikan *game online* yang beredar, dibandingkan dengan hasil belajar siswa itu sendiri. Sebagian besar siswa menjadi malas belajar, tugas sekolah tidak dikerjakan apalagi di era zaman modern dimana siswa sudah sebagian besar mempunyai *gadget*, siswa menjadi kesulitan untuk memahami pembelajaran yang diberikan guru, sehingga peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran dan peserta didik menjadi terpengaruh untuk bermain *game online*.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo di kelas VIII C pada mata pelajaran IPS Terpadu belum efektif. Hal ini dibuktikan dengan data ketuntasan siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah disimpulkan bahwa sebanyak 54 siswa kelas VIII yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan siswa yang memenuhi nilai KKM yaitu sebanyak 67 siswa. Untuk nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran IPS Terpadu yaitu 70.

Beberapa penyebab yaitu adalah ketergantungan pada aktivitas *game*, merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang kecanduan *game free fire* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game. free fire* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka malah mengalami ketergantungan pada aktivitas *games* dan akan mempengaruhi pada hasil belajar sehingga

menguras hasil yang diperoleh tidak sesuai atau tidak memenuhi syarat yang sudah ditentukan pihak sekolah. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan siswa akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, dimana siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. (Akbar & Ahmad, 2020)

## II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan secara kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme (mengandalkan empirisme) yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sugiyono (2016: 80). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat diatas yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Siswa Kelas VIII terbagi menjadi 4 kelas yaitu: 1) Kelas VIII A berjumlah 31 siswa. 2) Kelas VIII B berjumlah 31 Siswa. 3) Kelas VIII C berjumlah 30 Siswa. 4) Kelas VIII D berjumlah 29 Siswa. Maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo berjumlah 121 Siswa.

Pengumpulan data dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan, akurat, dan realistis. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sumber primer atau data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan observasi (pengamatan), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan ketiganya. (Sugiyono, 2016:137). Angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016:42). Angket yang diberikan berkaitan pengaruh kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII C pada mata pelajaran IPS Terpadu. Angket akan

berfungsi dengan baik jika digunakan untuk mengukur sikap atau hal-hal yang menjadi kebiasaan atau rutinitas responden. Peneliti menggunakan jenis angket tertutup sehingga responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Angket yang disusun dengan menggunakan angket model skala *likert*. Skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS) diberi skor 5, Setuju (S) diberi skor 4, Sering (S) diberi skor 3, Kadang-kadang (KD) diberi skor 2, Tidak Pernah (TP) diberi skor 1.

Menurut Hasan (2010), Regresi merupakan suatu alat ukur yang juga digunakan untuk mengukur ada tidaknya korelasi antar variabel. Istilah regresi yang berarti ramalan atau taksiran. Analisis regresi lebih akurat dalam melakukan analisis korelasi, karena pada analisis itu kesulitan dalam menunjukkan slop (tingkatan perubahan suatu variabel terhadap variabel lainnya dapat ditentukan). Analisis regresi dapat meramal atau memperkirakan nilai variabel bebas lebih akurat. Regresi linear adalah regresi yang variabel bebasnya (variabel X) berpangkat paling tinggi satu. Regresi linear sederhana, yaitu regresi linear yang hanya melibatkan 2 variabel (variabel X dan Y). Persamaan regresi linear dari X terhadap Y dirumuskan:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Interpetasi

b = Koefisien regresi/slop.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. setelah dilakukan uji asumsi normalitas data dan ternyata terpenuhi. Tahap selanjutnya dilakukan pemodelan data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil analisis dengan bantuan program SPSS ditampilkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linier

Model	Coefficients <sup>a</sup>		t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	112.988	24.457		4.620 .000
Kecanduan Game Online	-1.062	.463	-.398	-2.296 .029

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis diatas, model regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 112,988 - 1,062X$$

1. Nilai konstanta sebesar 112,988 menunjukkan jika tidak terdapat pengaruh dari Game Online maka rata-rata nilai dari variabel Hasil Belajar Siswa adalah sebesar 112,988 satuan.
2. Nilai Koefisien Regresi Variabel X Game Online) sebesar -1,062 menunjukkan setiap perubahan variabel Game Online sebesar 1 satuan akan mempengaruhi Hasil Belajar Siswa sebesar -1,062 satuan.

Setelah pengujian analisis regresi dilakukan selanjutnya akan dilaksanakan pengujian pengaruh secara parsial dari variabel bebas (Game Online) terhadap variabel terikat yakni Hasil Belajar Siswa. Hasil pengujian dengan menggunakan SPSS 22 adalah sebagai berikut:

Nilai t-tabel ini tergantung pada besarnya df (*degree of freedom*) serta tingkat signifikan yang digunakan sebesar 5% dan nilai df sebesar  $n - k - 1 = 30 - 1 - 1 = 28$  diperoleh nilai t-tabel sebesar 2.04841 (lihat lampiran). Hasil analisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 diperoleh hasil yaitu nilai t-hitung  $-2,296 > t\text{-tabel } 2.04841$  dan nilai signifikansi  $0,029 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu variabel Game Online (X) berpengaruh negatif terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo.

Nilai koefisien determinasi merupakan suatu nilai yang besarnya berkisar antara 0%-100%. besarnya koefisien determinasi yang disesuaikan atau angka *R Square* adalah sebesar 0,158. Atau sebesar 15,8%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 15,8% variabilitas Hasil Belajar Siswa (Y) dapat dijelaskan oleh variabel Game Online (X), sedangkan sisanya 0,158. Atau sebesar 15,8%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 15,8% variabilitas Hasil Belajar Siswa (Y) dapat dijelaskan oleh variabel Game Online (X), sedangkan sisanya sebesar 84,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Kompulsif (kompulsi atau dorongan melakukan secara terus menerus) Terhadap

Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis maka akan dilakukan pembahasan yang terdapat pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Tilamuta terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan data ketuntasan siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu. Kompulsif merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini siswa merasa terdorong untuk bermain *game online* ini secara terus menerus, seiring menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, waktu yang harusnya digunakan untuk belajar dan membantu orang tua sehabis pulang sekolah akan hilang karena sudah kecanduan *game online*.

Siswa yang tidak dapat mengatur atau mengontrol sistem belajar di rumah dengan hanya bermain *game online* setiap saat, maka akan memiliki dampak terhadap diri siswa tersebut yaitu hasil belajarnya akan menurun ketika menerima pelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar, sejalan dengan yang mempunyai dampak terhadap dirinya.

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

Hasil belajar adalah hasil dari pencapaian yang diperoleh dari suatu tujuan yang sudah direncanakan. Menurut Sudjana (2016:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan merupakan ukuran keberhasilan suatu proses belajar mengajar, yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil dimana *game online* sangatlah berpengaruh apabila dimainkan secara berlebihan, hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa terlebih lagi dalam segi jasmani dapat menurunkan kesehatan mata, gangguan tidur dalam segi psikologi dapat mengakibatkan

tidak dapat mengontrol emosi yang tidak stabil, dari segi waktu dan dapat mengakibatkan kelalaian terhadap tugas-tugas sekolah dikarenakan terlalu asyik bermain *game online*, dari segi sosial dapat menimbulkan kurang bersosialisasi. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga berdampak pada nilai disekolah.

Penjelasan tentang adanya pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa di atas sejalan dengan hasil penelitian yang di dapatkan oleh peneliti, hasil analisis koefisien determinasi pada tabel 4.9 menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang disesuaikan atau angka *R Square* adalah sebesar 0,158. atau sebesar 15,8% Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 15,8% variabilitas Hasil Belajar Siswa dapat dijelaskan oleh variabel Game Online, sedangkan sisanya sebesar 84,2% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian Nanda Anisa (2020) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS pada Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar". Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kebiasaan bermain game online maka semakin rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, sebaliknya semakin rendah kebiasaan bermain game online maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Penelitian lain yang mendukung penelitian saya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nikma Pujiana Safitri (2019) dengan judul "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar Pai Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh Kebiasaan Bermain Game terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Terusan Nunyai kabupaten Lampung Tengah. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menunjukan bahwa harga Chi Kuadrat hitung sebesar 76.099 lebih besar dari pada Chi Kuadrat tabel dengan signifikan 1 % maupun 5%. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) ditolak.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Game Online (X) berpengaruh negatif terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) Di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Hasil ini dapat menjelaskan bahwa dengan adanya pengaruh game online yang tinggi maka akan membuat hasil belajar siswa menurun Di SMP Negeri 1 Tilamuta Kabupaten Boalemo.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. SMP Negeri 1 Tilamuta diharapkan dapat mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan dapat membangun jiwa semangat belajar siswa, sehingganya siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
2. Guru pengajar mata pelajaran diharapkan dapat membimbing dan membina siswa untuk dapat belajar dengan sungguh-sungguh dan mengarahkan siswa untuk tidak terlalu dominan bermain terutama bermain game online.
3. Bagi siswa hendaknya mengurangi penggunaan *Game online* secara berlebihan serta lebih memperhatikan pembelajaran yang di berikan oleh guru di dalam kelas.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 8–11.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anisa, N. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar*.
- Belajar, M. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Keluruhan Sidomulyo Kecamatan*. 1(2), 532–544.

- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 841–850.
- Hamzah, U. (2014). *Teori Motivasi & Pengukurannya*.
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Pramudia, R., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*.
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70.
- Ramadan, S. (2016). *pengaruh game online terhadap presyasi belajar siswa*. 14 Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/sahriramad/56e805ebd59273b212e2bd9e/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*.
- Sugiyono, D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*.
- Wisnawati, B. (2022). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Lingkungan Terhdap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 3 Dulupi Kabupaten Boalemo Provinsi Gorontalo*.
- Zakky. (2020). *pengertian hasil belajar definisi, fungsi, tujuan, faktor(lengkap)*. ZonaReferensi.Com. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/#:~:text=Definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi,belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar>
- ZonaRefensi, com. (2020). *Pengertian hasil Belajar Definisi, Fungsi, Tujuan, Faktor (lengkap)*. Zaky. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/#:~:text=Definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi,belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar>