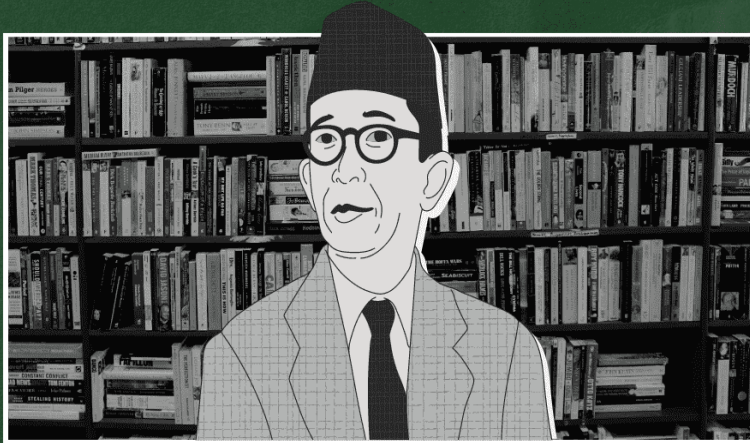


## Table Of Content

<b>Journal Cover</b> .....	2
<b>Author[s] Statement</b> .....	3
<b>Editorial Team</b> .....	4
<b>Article information</b> .....	5
Check this article update (crossmark) .....	5
Check this article impact .....	5
Cite this article .....	5
<b>Title page</b> .....	6
Article Title .....	6
Author information .....	6
Abstract .....	6
<b>Article content</b> .....	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

# IJEMD



**INDONESIAN  
JOURNAL OF  
EDUCATION  
METHODS  
DEVELOPMENT**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

### **Originality Statement**

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

### **Conflict of Interest Statement**

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

### **Copyright Statement**

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## EDITORIAL TEAM

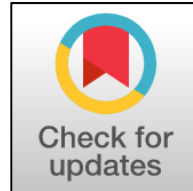
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

## Article information

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact <sup>(\*)</sup>**



**Save this article to Mendeley**



<sup>(\*)</sup> Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

## **Exploring the Impact of Online Games on Learning Motivation in Primary Students: A Strong Negative Correlation**

*Menjelajahi Dampak Permainan Daring terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar: Korelasi Negatif Kuat*

**Qurrota A'yun, qurrotaayun0404@gmail.com, (1)**  
*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Feri Tirtoni, feritirtoni@umsida.ac.id, (0)**  
*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

### **Abstract**

This quantitative correlational study investigates the relationship between online games and learning motivation among fifth-grade students at an elementary school. Employing questionnaires and interviews, the study analyzed data from 27 students using descriptive analysis and the product moment correlation test. The results revealed that online game engagement exhibited a high level (66.67%) within the 61-80% range, while learning motivation demonstrated a medium level (66.67%) within the 41-60% range. Utilizing SPSS version 26, the Pearson correlation value of -0.713 indicated a significant ( $p < 0.05$ ) strong negative correlation between online games and learning motivation. This suggests that as online game involvement increases, learning motivation tends to decrease in this student population. These findings emphasize the need for educational strategies that balance the use of online games to foster intrinsic motivation and effective learning outcomes.

### **Highlights:**

- **Correlation Between Online Games and Learning Motivation:** This study examines the connection between online games and learning motivation in fifth-grade students, revealing a strong negative correlation.
- **Data Analysis Techniques:** Utilizing questionnaires and interviews, the research employs descriptive analysis and correlation tests to assess the relationship between online game engagement and learning motivation.
- **Implications for Education:** The results underscore the importance of balanced educational strategies that leverage online games to enhance intrinsic motivation and optimize learning outcomes in students.

**Keywords:** Online games, learning motivation, elementary school, correlational study, student population.

Published date: 2023-09-04 03:16:49

## PENDAHULUAN

Permainan game online banyak digemari kalangan anak-anak hingga usia dewasa. Akan tetapi, mayoritas yang terpengaruh oleh adanya game online ini adalah anak-anak yang masih bersekolah seperti siswa yang duduk di bangku SD [1]. Hal ini dikarenakan siswa SD cenderung masih suka bermain, bergerak, dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan serta bernuansa persaingan. Karena hal tersebut akhirnya membuat siswa SD tertantang untuk dapat terus-menerus bermain tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan [2].

Dampak dari game online bagi siswa SD yaitu mereka akan lebih senang untuk bermain game online dibanding belajar atau mengerjakan tugas. Akibatnya, tujuan pendidikan yang diharapkan tercapai sesuai kurikulum semakin jauh tertinggal karena para pelajar lebih memilih untuk bermain game online dibandingkan harus belajar. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa motivasi belajar para pelajar khususnya siswa SD menurun semenjak adanya game online. Motivasi belajar merupakan faktor penting untuk mendorong siswa belajar secara maksimal dan dapat melahirkan prestasi belajar siswa [3]. Siswa dengan motivasi belajar yang baik akan memiliki semangat, arah, dan kegigihan perilaku dalam aktivitas belajar.

Kebanyakan siswa SD yang senang sekali bermain game online memiliki permasalahan di dalam motivasi belajarnya misalnya, malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan, malas mengerjakan tugas sekolah, dan masih banyak lagi [4]. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa SD yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standart yang telah berlaku. Hal ini disebabkan karena para siswa terpengaruh oleh adanya game online yang mereka mainkan, karena hampir semua siswa SD menyukai permainan ini dan sering memainkannya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa bermain game online merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seorang anak. Dimana intensitas bermain game online yang berlebihan dapat menyebabkan seorang anak kecanduan di dalam bermain game online dan memberi pengaruh yang negatif pada motivasi belajarnya [5].

Dari observasi yang telah dilakukan pada tanggal 3 November 2021 di SDN Keboharan, peneliti menemukan permasalahan dikelas V yaitu terdapat beberapa kesenjangan dalam proses belajar mengajar seperti, siswa yang mengantuk di dalam kelas, tidak fokus dengan pelajaran, berbicara sesama teman, dan sibuk sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Dari gejala-gejala yang ditimbulkan bisa disimpulkan bahwa anak-anak tersebut tidak bersemangat dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, presentase siswa yang motivasi belajarnya tinggi sebesar 50% dan presentase siswa yang motivasi belajarnya rendah sebesar 50%. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan mengenai hubungan game online terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara game online dengan motivasi belajar dan seberapa besar tingkat hubungannya.

## METODE

Jenis metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis korelasional yang digunakan untuk menganalisis ada tidaknya hubungan dan apabila ada berapa tingkat hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu [6]. Di dalam penelitian ini, metode korelasional tersebut digunakan untuk mendeskripsikan gambaran secara sistematis, variabel, dan akurat mengenai korelasi game online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas V di SDN Keboharan.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh sebanyak 27 siswa yang dapat mewakili dalam penelitian yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket dan wawancara.

Dalam penelitian ini terdapat dua macam angket yaitu angket game online dan angket motivasi belajar, dimana masing-masing angket tersebut terdapat 20 pernyataan. Di dalam angket juga terdapat dua jenis pernyataan yaitu pernyataan favourable dan unfavourable. Pada angket ini peneliti menggunakan skala pengukuran likert ,yaitu metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya dengan menggunakan respon yang dikategorikan ke dalam empat macam kategori jawaban seperti: selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah [7]. Sistem penilaian tersebut dibedakan sebagai berikut:

Jawaban	Skor Favourable	Skor Unfavourable
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

**Table 1.** Skor Skala Likert [8]

Dalam penelitian ini terdapat dua macam wawancara yaitu wawancara tentang game online dan wawancara tentang

motivasi belajar, dimana masing-masing wawancara tersebut terdapat 15 pertanyaan. Adapun dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah menggunakan wawancara secara terstruktur, yaitu wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya [9].

Teknik analisis data yang digunakan yang pertama adalah teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mendeskriptifkan karakteristik data dari masing-masing variabel yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi [10]. Dalam hal ini rumus yang digunakan yaitu :

$$P = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentase

n = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Tabel distribusi frekuensi relatif ini juga dinamakan tabel persentase yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk uraian yang kemudian ditarik kesimpulan [11]. Hasil pengelolaan dan analisis data pada variabel X dan Y penelitian ini dijelaskan dengan kategori sebagai berikut:

Interval Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

**Table 2.** Kategori Perolehan Angket [12]

Kemudian teknik analisis data yang selanjutnya menggunakan uji korelasi product moment. Uji korelasi product moment ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r) [13]. Jenis hubungan antar variabel x dan variabel y dapat bersifat positif ataupun negatif. Perhitungan pada teknik ini menggunakan bantuan spss versi 26. Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi ini adalah sebagai berikut [14].

### A. Membandingkan pearson correlation dengan r table

1. Jika pearson correlation > r table, maka berhubungan atau berkorelasi
2. Jika pearson correlation < r table, maka tidak berhubungan atau tidak berkorelasi

### B. Melihat nilai signifikansi

1. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka berhubungan atau berkorelasi
2. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak berhubungan atau tidak berkorelasi

### C. Melihat pedoman derajat hubungan

Nilai Pearson Correlation(Interval Koefisien)	Tingkat Hubungan
0,80 - 1000	Sangat Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

**Table 3.** Pedoman Derajat Hubungan [15]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil



## 1. Analisis Data Deskriptif

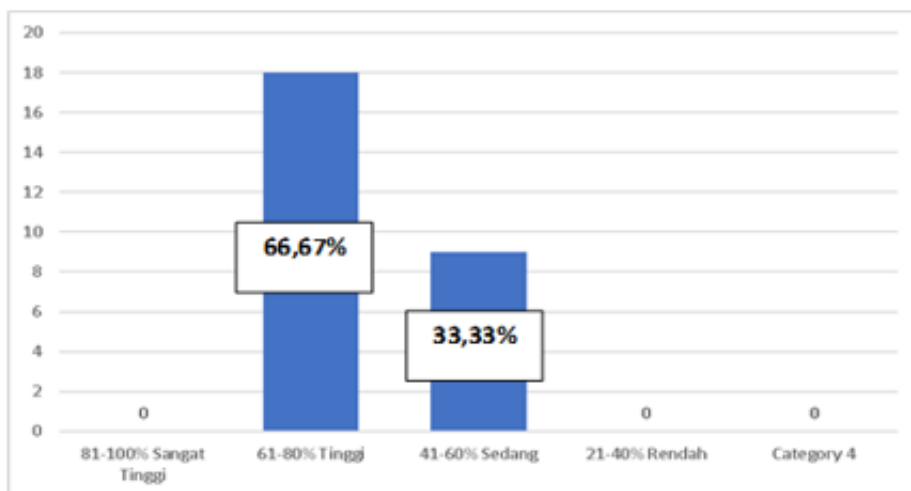
Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengambilan data berupa angket game online pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan yaitu sebagai berikut :

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100%	0	0%	Tinggi sekali
61-80%	18	66,67%	Tinggi
41-60%	9	33,33%	Sedang
21-40%	0	0%	Rendah
0-20%	0	0%	Sangat rendah
Jumlah	27	100%	

**Table 4.** Kategori Distribusi Frekuensi Data Variabel (X) Game Online

Berdasarkan hasil kategorisasi di atas, menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% (0 responden), kebiasaan bermain game online dengan kategori tinggi sebesar 66,67% (18 responden), kebiasaan bermain game online dengan kategori sedang sebesar 33,33%(9 responden), dan kebiasaan bermain game online dengan kategori rendah sebesar 0%(0 responden). Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai X dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 responden dengan presentase 66,67% yang berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi.

Data distribusi frekuensi game online (X) dideskripsikan dengan memanfaatkan diagram batang untuk mempermudah dalam pembacaan data tentang kebiasaan bermain game. Adapun diagram batangnya adalah sebagai berikut:



**Figure 1.** Data distribusi frekuensi game online (X)

Dari diagram batang di atas digambarkan bahwa mayoritas responden seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan memiliki kebiasaan bermain game online yang berada pada kategori tingkat tinggi.

Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengambilan data berupa angket motivasi belajar pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan yaitu sebagai berikut :

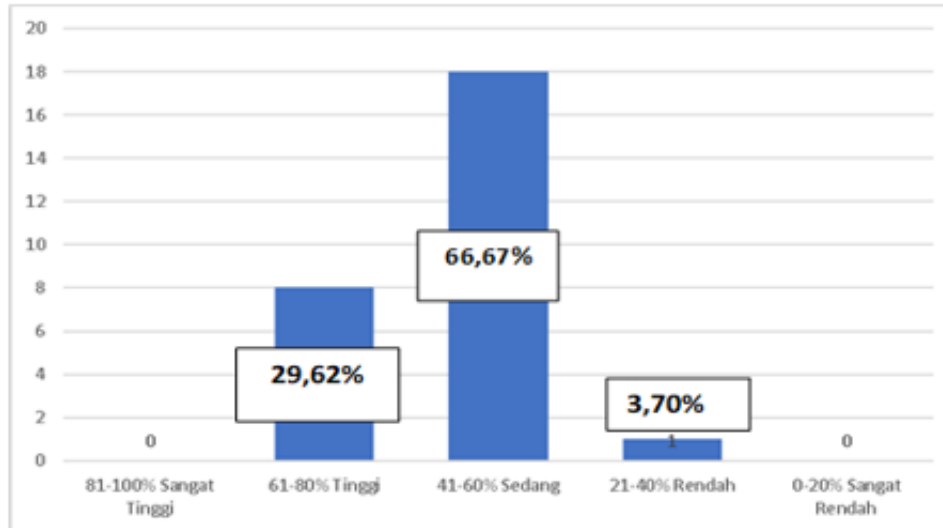
Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100%	0	0%	Tinggi sekali
61-80%	8	29,62%	Tinggi
41-60%	18	66,67%	Sedang
21-40%	1	3,70%	Rendah
0-20%	0	0%	Sangat rendah
Jumlah	27	100%	

**Table 5.** Kategori Distribusi Frekuensi Data Variabel (Y) Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil kategorisasi di atas, menunjukkan bahwa motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% ( 0

responden), motivasi belajar dengan kategori tinggi sebesar 29,62% (8 responden), motivasi belajar dengan kategori sedang sebesar 66,67% (18 responden), dan motivasi belajar dengan kategori rendah sebesar 3,70% ( 1 responden). Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai Y dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 dengan presentase 66,67% yang berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang.

Data distribusi frekuensi motivasi belajar (Y) dideskripsikan dengan memanfaatkan diagram batang untuk mempermudah dalam pembacaan data tentang motivasi belajar. Adapun diagram batangnya sebagai berikut:



**Figure 2.** Data distribusi frekuensi motivasi belajar (Y)

Dari diagram batang diatas digambarkan bahwa mayoritas responden seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan memiliki motivasi belajar yang berada pada kategori sedang.

## 2. Uji Korelasi Product Moment

Hasil data yang telah di uji dengan menggunakan uji korelasi product moment dapat menentukan ada atau tidaknya hubungan antara game online dengan motivasi belajar dan seberapa besar tingkat hubungannya tersebut. Perhitungan pada uji korelasi product moment ini menggunakan bantuan dari spss versi 26. Hal ini dapat digambarkan pada tabel-tabel dibawah ini sebagai berikut :

### Correlations

		Game Online	Motivasi Belajar
Game Online	Pearson Correlation	1	-,713**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	27	27
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	-,713**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	27	27

**Figure 3.** Uji Korelasi Product Moment

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa variabel game online berhubungan atau berkorelasi dengan variabel motivasi belajar. Ada beberapa hal yang membuat kedua variabel itu dinyatakan berkorelasi yaitu, karena nilai pearson correlation > r table (0,713 > 0,381) dan karena nilai signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05).

Nilai Pearson Correlation(Interval Koefisien)	Tingkat Hubungan
0,80 - 1000	Sangat Kuat
0,60 - 0,799	Kuat
0,40 - 0,599	Cukup Kuat
0,20 - 0,399	Rendah
0,00 - 0,199	Sangat Rendah

**Table 6.** *Tingkat hubungan game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan*

Dari tabel 3.3 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai pearson correlation game online dan motivasi belajar itu sebesar -0,713. Dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi yang kuat. Dapat dilihat juga bahwa nilai pearson correlation (-0,713) dapat diartikan juga masuk kedalam tingkat hubungan atau korelasi yang negatif karena ada tanda min sebelum nilai pearson correlationnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif.

## B. Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD Negeri Keboharan, dimana penelitian dilakukan selama dua hari. Hari pertama tepat pada tanggal 23 Juli 2022, dan hari kedua pada tanggal 25 Juli 2022. Responden yang diteliti yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Keboharan yang berjumlah 27 orang. Pada hari pertama dilakukan pengambilan data berupa angket game online dan angket motivasi belajar. Dimana masing-masing angket terdiri dari 20 butir pernyataan . Terdapat dua jenis pernyataan dalam angket ini yaitu pernyataan favourable dan unfavourable. Berdasarkan hasil data angket.game online, kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (X) game online menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% ( 0 responden), kebiasaan bermain game dengan kategori tinggi sebesar 66,67% (18 responden), kebiasaan bermain game dengan kategori sedang sebesar 33,33% (9 responden), dan kebiasaan bermain game dengan kategori rendah sebesar 0% ( 0 responden). Jadi, dapat disimpulkan diperoleh bahwa nilai X dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 responden presentase 66,67% yang berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki kebiasaan bermain *game online* yang berada pada kategori tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil data angket.motivasi belajar kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (Y) motivasi belajar, menunjukkan bahwa motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% ( 0 responden), kategori tinggi sebesar 29,62% (8 responden), kategori sedang sebesar 66,67% (18 responden), dan dengan kategori rendah sebesar 3,70% ( 1 responden). Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai Y dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 dengan presentase 66,67% yang berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang. Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki motivasi belajar yang berada pada kategori tingkat sedang.

Untuk menguji apakah kedua variabel berhubungan atau tidak itu menggunakan uji korelasi product moment menggunakan SPSS versi 26. Setelah uji menghasilkan nilai pearson correlation  $> r$  table ( $0,713 > 0,381$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Jadi, variabel game online dan variabel motivasi belajar itu berkorelasi. Nilai pearson correlation game online dan motivasi belajar itu yaitu sebesar -0,713. Dimana jika dilihat dari tabel derajat hubungan nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi atau tingkat hubungan yang kuat. Dapat dilihat juga bahwa nilai pearson correlation (-0,713) dapat diartikan juga masuk kedalam tingkat hubungan atau korelasi yang negatif karena ada tanda min sebelum nilai pearson correlationnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif. Dimana semakin tinggi kebiasaan bermain game seseorang maka akan semakin rendah motivasi belajarnya, begitu juga sebaliknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena terdapat hubungan yang kuat antara game online dengan motivasi belajar.

## KESIMPULAN

Setelah uji dengan uji korelasi product moment dengan menggunakan SPSS versi 26, menghasilkan nilai pearson correlation  $> r$  table ( $0,713 > 0,381$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Jadi, variabel game online dan variabel motivasi belajar itu berkorelasi. Nilai pearson correlation game online dan motivasi belajar itu yaitu sebesar -0,713. Dimana jika dilihat dari tabel derajat hubungan nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi atau tingkat hubungan yang kuat. Dapat dilihat juga bahwa nilai pearson correlation (-0,713) dapat diartikan juga masuk kedalam tingkat hubungan atau korelasi yang negatif karena ada tanda min sebelum nilai pearson correlationnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena terdapat hubungan yang kuat antara game online dengan motivasi belajar.

## References

1. N. A. M. Nasution, S. A. Hasibuan, A. M. Sibarani, N. Hastina, "Analisis Waktu Bermain Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Di Rental PS Dan Warnet," Bina Gogik, vol. 5, no. 2, pp. 147, 2018.

2. M. Yunus, S. Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *PBUR*, vol. 1, no. 2, pp. 66, 2021.
3. A. Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika Jurnal Pendidikan*, vol. 12, no. 2, pp. 131-132, 2018.
4. F. Harun, L. Arsyad, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Directory Of Elementary Education Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 141-142, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
5. L. G. Ondang, J. B. Moku, I. Y. V. Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Holistik*, vol. 13, no. 2, pp. 9, 2020.
6. F. Wahyuni, D. Dalifa, A. Mukhtadir, "Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga Dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Kota Pagar Alam," *Jurnal PGSD*, vol. 10, no. 2, pp. 87, 2017.
7. H. V. Pranatawijaya, W. Priskila, A. B. P. Putra, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman," *Jurnal Sains Dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 132, 2019.
8. S. Khuzematus, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes," *IAIN Purwokerto*, pp. 38, 2021.
9. Soegijono, "Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data," *Media Litbangkes*, vol. 3, no. 1, pp. 17, 2015.
10. A. Prayogi, "Hubungan Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Bermain Matematika," *UIN Sutha Jambi*, pp. 28, 2021.
11. H. Razikin, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Rahman Bandar Lampung," *UIN Raden Lampung*, pp. 115, 2018.
12. A. P. Nurlita, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang," *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, pp. 62, 2022.
13. Y. J. Marryono, R. Zephisius, R. Ngalu, "Pengaruh Pemanfaatan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 48, 2020.
14. H. Razikin, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Rahman Bandar Lampung," *UIN Raden Lampung*, pp. 176, 2018.
15. M. Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D," Bandung: Alfabeta, 2014.