

## PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII B1 SMP UNISMUH MAKASSAR

Muhammd Ari Wijaksana<sup>1)</sup>, Nasir<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

<sup>2)</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

e-mail<sup>1,2)</sup>: MuhammadAriWijaksana@gmail.com

**Abstract.** The formulation of the problem in this study is whether online games have an effect on student interest in SMP Unismuh Makassar. The purpose of this study is to determine whether online games have an effect on student interest in SMP Unismuh Makassar. This research is an Expofacto research. The population in this study were students of SMP Unismuh Makasaar totaling 294 with subjects 22 students of class VIII B1. Based on the results, showed that there was a significant effect of online games on the interest of students in class VIII B1 showed the average value (mean) of the X variable regarding the effect online game is 89 which lies in the interval 83-95 with fairly high qualification. Meanwhile, the average value (mean) for the Y variable regarding student interest in class VIII B1 is on average of 29 which is located in the interval 29-31 with quite high qualifications.

**Keywords:** interest in learning; online game

### I. PENDAHULUAN

Seiring dengan pertumbuhan era kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi pada saat ini terus menjadi mutakhir, sehingga mempengaruhi keseharian manusia dalam berbagai bidang. Pertumbuhan serta perkembangan teknologi menuntut terbentuknya inovasi pembelajaran yang memunculkan pergantian yang baru serta mutu yang berbeda dengan perihal yang sesungguhnya. Dalam Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional, Pasal 3 (Ali, 2022) dipaparkan “Pembelajaran nasional berperan meningkatkan keahlian serta membentuk sifat dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya kemampuan siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”.

Pada era modern saat ini pertumbuhan teknologi terus menjadi pesat. Internet merupakan salah satu produk teknologi yang sangat nyata dikala ini. Pastinya segala sesuatu perihal data dari segala belahan dunia bisa diakses dengan mudah menggunakan internet, bahkan dalam belajar saat ini sudah banyak yang menggunakan internet. Internet merupakan media yang sangat nyata untuk memperoleh data terbaru, pastinya selain pembelajaran banyak juga hiburan yang ditawarkan dari internet diantaranya youtube, instagram, film, berita, serta game online.

Dalam kurun waktu beberapa tahun ini sedang populer beberapa permainan berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan remaja hingga kalangan dewasa dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, membuat resah semua kalangan Pendidikan, baik Lembaga pemerintah, Lembaga masyarakat dan pihak kependidikan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat.

Game online jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan online. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenangsenang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasa dilakukan sendiri atau bersama-sama. Beberapa permainan ini tercipta di masa yang lalu, disebut dengan permainan tradisional, sedangkan di sisi lain beberapa permainan yang lebih akhir dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih disebut permainan modern. Permainan modern adalah jenis permainan video atau permainan digital dengan menggunakan jaringan digital, umumnya internet sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client (Pratiwi, 2020). Server

adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Sedangkan client adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan server. Suatu server pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client-client.

Permainan online merupakan permainan modern yang telah menjadi trend dikala ini serta peminatnya juga diawali dari kanak-kanak sampai orang berusia. Anak sekolah ialah kelompok yang sangat mudah terbawa-bawa oleh game online ini. Anak lebih memahmi serta masih suka bermain, bergerak serta menggemari game yang memiliki peraturan serta bernuansa persaingan hal ini membuat pemainnya hendak bermain selalu tanpa memperhatikan berapa lama waktu yang dipergunakan (Ondang, 2020). Pada umumnya di umur sekolah kanak-kanak lebih menggemari game regu ataupun kelompok yang mana game ini sangat sistematis serta memiliki peraturan yang bernuansa persaingan.

Minat merupakan sesuatu yang membuat seorang tertarik pada sesuatu objek, maksudnya minat dianggap sebagai suatu yang mempunyai pengaruh positif terhadap seorang serta secara spesial ditunjukkan pada sebagian objek tertentu sehingga secara tidak langsung ada ikatan antara orang dengan objek tersebut problematika atensi belajar pada peserta didik saat ini terus menjadi wilayah tercantum kecanduan permainan online yang tumbuh pada dinamika warga Indonesia (Transmawati & Sartika, 2019). Anggapan yang terdapat atensi belajar bisa dilihat dengan prestasi serta perspektif kognitif dari partisipan peserta didik, baik pelajar sekolah dasar ataupun menengah atas. Status yang terdapat tidak memunculkan banyak perbandingan dari minat belajar tidak cuma dilihat dari aspek usia serta status namun dilihat juga dari style hidup masing masing orang.

Paradigma dalam pertumbuhan teknologi adalah untuk menolong serta menstimulus minat belajar baik aspek kognitif ataupun psikomotor para peserta didik di masa modernisasi saat ini. Namun kenyataannya pertumbuhan teknologi serta terdapatnya permainan online membuat arus balik sehingga kebanyakan para pecandu permainan online merendahkan atensi belajar mereka.

Dampak negatif yang di timbulkan dari game online pada siswa atau anak-anak, yaitu mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam diluar sekolah, konsentrasi belajar terganggu akibat cenderung memikirkan permainan yang ada di dalam game online, tidur disekolah, lupa mengerjakan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa, hasil belajar yang menurun, berbohong tentang berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain permainan online, merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online (Ismi & Akmal, 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah game online berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMP Unismuh Makassar, dengan Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah game online berpengaruh terhadap minat belajar siswa SMP Unismuh Makassar.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Expost facto yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini. Jenis penelitian ini digunakan karena peneliti berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan mereka tidak perlu memberikan perlakuan terhadap objek karena objek yang akan diteliti telah mempengaruhi variabel yang lain.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMP Unismuh Makassar yang berjumlah 294 siswa, Penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis Non-Probability Sampling yaitu pengambilan sampel dengan tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang dipilih menjadi sampel. Teknik Non-Probability Sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan Purposive Sampling. Purposive Sampling ialah teknik pengambilan sampel dimana peneliti mengandalkan penilaiannya sendiri ketika memilih anggota populasi untuk

berpartisipasi dalam penelitian. Pada penelitian ini sampel yang akan diambil adalah kelas VIII B1 yang berjumlah 22 siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan daftar pertanyaan/pernyataan. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis yang terdiri dari dua macam yaitu analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana. Dalam metodologi penelitian seorang peneliti sering dihadapkan pada dilematis dalam melakukan tindakan untuk dapat mengambil kesimpulan secara logis atas data yang ada. Pendekatan yang dibutuhkan dalam proses ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dan statistik inferensial, yang berfungsi menentukan hasil data yang berasal dari responden. Maka digunakan cara berikut:

A. Uji validitas dan reliabilitas

Menentukan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen dari setiap poin pertanyaan dengan menggunakan program SPSS

B. Teknik analisis deskriptif

Teknik analisis deskriptif yaitu dengan perolehan persentase karena penelitian ini bersifat deskriptif dan mendeskriptifkan tentang variabel bebas dan variabel terikat Menurut (Ariantoro, 2016) langkah-langkah yang digunakan adalah:

- Menentukan interval, dengan menggunakan rumus Sudjana (Baharun, 2015) interval hitung sebagai berikut:

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{\text{data terbesar} - \text{data terkecil}}{\text{Jumlah kelas}}$$

- Menentukan persentase variabel untuk mengetahui jumlah perbandingan skor masing-masing variabel yaitu variabel *game online* dan minat belajar siswa yang diklasifikasikan sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Fx \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

F= frekuensi

N= jumlah subjek penelitian

P= persentase

- Analisis korelasi, data-data yang telah dikumpulkan untuk menyatakan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, maka digunakan korelasi.
- Analisis uji hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi product moment

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[(n \sum x^2) - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

keterangan:

r : koefisien korelasi X dan Y

n : jumlah responden sebagai sampel x: pengaruh game online

y : minat belajar siswa

$\sum x$  : jumlah pengaruh game online

$\sum y$  : jumlah minat belajar siswa

$\sum xy$  : hasil kali variabel x dan y

Dimana x sebagai data variabel game online dan Y sebagai data variabel minat belajar. Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel correlation pada nilai sig. Jika nilai probabilitas  $\leq 5\%$  maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas  $\geq 5\%$

maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Unismuh Makassar yang terletak Jl.Talasalapang No. 40 D, Gunung Sari, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Sekarang dipimpin oleh Kepala Sekolah Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. dengan struktur wakil kepala sekolah yang di wakili oleh 3 orang yaitu Drs. Kandacong Malle, M.Pd (Bidang Kurikulum) Pantja Nur Wahidin, S.Pd (Bidang Administrasi) dan Parenta, S.Pd, M.Hum. (Bidang Kesiswaan) dengan jumlah guru 38 orang, 13 ruangan kelas, dengan jumlah siswa seluruhnya 294 orang. Yang memiliki visi mantap keimanan, unggul intelektual, anggun berakhlak dan sigap berkarya dan misi memantapkan dasar-dasar ketauhidan dalam segala aspek. Memberi bekal kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berfikir logis, kritis dan kreatif. Menanamkan dasar-dasar akhlak, baik akhlak kepada pencipta, kepada sesama manusia, maupun akhlak terhadap makhluknya dan lingkungannya. Memberi bekal kepada peserta didik untuk berkarya dan bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hasil penelitian pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar dalam penelitian ini di ukur dengan 22 responden dan 40 butir soal pertanyaan rentang skor 1-4. Data selanjutnya dibuat bentuk kategori atau kelompok menurut tingkatan yang ada, terdiri dari 4 kategori, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil angket tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

#### A. Deskripsi Variabel

Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh game online dan variabel Y yaitu minat belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh tersebut peneliti melakukan survei dengan mengambil data melalui angket dengan jumlah poin angket 40 item yang sudah tergabung antara variabel X dan variabel Y pada kelas VIII B1 yang jumlah siswanya sebanyak 22 orang siswa.

#### B. Deskripsi Data Angket

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil pembagian angket pada 22 orang siswa akan di berikan skala 1-4 yang dimana skala 1 sangat tidak setuju, skala 2 tidak setuju, skala 3 setuju, dan skala 4 sangat setuju sehingga peneliti akan lebih mudah dalam mengelola data. Adapun data yang di peroleh dari setiap poin-poin angket dapat di lihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Angket Penelitian Game Online

No.	Skala	Skala	Skala	Skala
1	0	3	10	15
2	3	9	12	5
3	9	9	9	3
4	4	5	9	11
5	0	0	0	30
6	3	7	14	6
7	3	3	11	13
8	0	8	17	5
9	0	5	16	9
10	7	1	12	10
1	2	3	4	5
11	5	7	11	7
12	0	6	18	6

13	0	12	12	6
14	0	10	11	9
15	6	4	15	5
16	1	12	14	3
17	1	3	16	10
18	0	8	14	8
19	2	5	12	11
20	0	1	9	20
21	4	4	13	9
22	0	6	16	8

*Sumber: Angket Penelitian Game Online*

Dari data di atas maka di jelaskan di mana pada skala 1 Sebanyak 48 poin skala 2 Sebanyak 128, skala 3 Sebanyak 271 dan skala 4 sebanyak 209 poin dengan jumlah total 656. Cara yang sama juga di terapkan pada angket minat belajar yang perolehan datanya dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.** Hasil Angket Penelitian Minat Belajar

No.	Skala	Skala	Skala	Skala
1	1	0	6	3
2	0	4	5	1
3	0	1	6	3
4	0	2	6	2
5	1	1	4	4
6	0	2	6	2
7	1	1	4	4
8	0	3	6	1
9	0	4	2	4
10	1	0	6	3
11	2	3	5	0
12	0	3	6	1
13	0	6	3	1
14	0	3	4	3
15	0	3	7	0
16	0	5	4	1
17	1	2	5	2
18	0	5	3	2
19	0	5	0	5
20	0	2	5	3
21	1	1	2	6
22	0	1	6	3

*Sumber: Angket Penelitian Minat Belajar*

Dari data di atas juga diperoleh skala 1 Sebanyak 7 poin skala 2 Sebanyak 43, skala 3 Sebanyak 85 dan skala 4 sebanyak 35 poin dengan jumlah total 170. Dari data yang di peroleh pada angket minat belajar dan game online kemudian peneliti menentukan kelas interval menggunakan rumus Sudjana (Baharun,

2015) Dimana Rentang = Nilai tertinggi – Nilai terendah, Banyak kelas interval, sehingga Panjang kelas interval dapat di ketahui setelah mengetahui panjang kelas interval peneliti akan menentukan persentase variabel, untuk mengetahui jumlah perbandingan skor masing- masing yaitu variabel yang di klasifikasikan menjadi sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, kurang dan rendah menggunakan rumus dari Sudjana (Baharun, 2015) yaitu dengan menentukan frekuensi, jumlah subjek penelitian dan persentase. Setelah itu menentukan analisis korelasional yang di mana pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus statistik Regresi linier sederhana dan teknik ini di gunakan untuk mengetahui besarnya hubungan variabel X dan variabel Y dengan persamaan linier.

### C. Pengujian Hipotesis Penelitian

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar siswa Kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan yaitu dengan korelasi *product-moment*,

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[(n\sum x^2) - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Dimana X sebagai data variabel Game online dan Y sebagai data variabel Minat belajar. Norma yang berlaku dalam analisis korelasi dapat dilihat pada tabel correlation pada nilai Sig. jika nilai probabilitas  $\leq 5\%$  maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas  $\geq 5\%$  maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Setelah melakukan analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana dan hasilnya menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) dari variabel X tentang pengaruh *game online* adalah 89 yang terletak pada interval 83-95 dengan kualifikasi *cukup tinggi*. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) untuk variabel Y tentang minat belajar siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar yaitu pada rata-rata 29 yang terletak pada interval 29-31 dengan kualifikasi *cukup tinggi*. Hasil penelitian yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan realitas penggunaan *game online*, maka cukup berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar.

Teori *game online* yang dikemukakan oleh Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. Berangkat dari sini, peneliti melakukan analisis terkait dengan hasil yang ditentukan di lapangan, bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan intrnet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan gadget/smartphone, konsol/PS4, PC (*Personal computer*) maupun di game center itu sendiri.

Sedangkan dari jenis-jenis *game online*, yaitu: *Cross Platform Online* (dimana *game* dimainkan sesuai alat yang digunakan bisa genre balapan atau petualangan), *First Person Shooter/FPS* (*game* yang bergenre strategi), *Game 2D* (Dimensi), dan *Game 3D* (Dimensi). Berdasarkan jenis *game* tersebut, peneliti akan mendeskripsikan pengaruh penggunaan *game online* pada siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar, sebagai berikut:

#### 1. Bentuk-bentuk *game online* yang di gemari siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar

*Game online genre* petualangan menduduki peringkat pertama, *game* yang paling digemari siswa, karena berada pada persentase 90,9% atau sebanyak 20 dari 22 siswa dan termasuk dalam kaegori tinggi (15-22). *Game online genre* pertempuran/peperangan menduduki peringkat kedua, *game* yang paling diminati siswa, karena berada pada persentase 77,2% atau 17 dari 22 siswa yang termasuk dalam kategori tinggi (15-22). *Game online genre racing*/balapan menduduki peringkat ketiga, *game* yang yang di minati siswa karena berada pada persentase 68,2% atau 15 dari 22 siswa yang termasuk dalam kategori tinggi (15-22). Sedangkan *game online 3D* (Dimensi) tidak populer di dibandingkan *game online 2D* (Dimensi), dimana *game online 2D* berada pada persentase 81,9% atau sebanyak 18 dari 22 siswa yang termasuk dala kategori tingi

(15-22). Sedangkan *game online* 3D hanya berada pada persentase 18,2% atau 4 dari 22 siswa yang termasuk dalam kategori rendah (0-7). Seperti halnya jenis *game online*, dari segi alat yang di gunakan juga memiliki tingkatan yang berbeda, berikut penjelasannya: siswa memainkan *game online* di *gadget/smartphone* menduduki peringkat pertama, dengan persentase 77,3% atau sebanyak 17 dari 22 siswa dan termasuk dalam kategori tinggi (15-22). Siswa memainkan *game online* dengan konsol/PS4 berada pada peringkat kedua, dengan persentase 63,7% atau sebanyak 14 dari 22 siswa dan termasuk dalam kategori sedang (8-14). Siswa memainkan *game online* di PC (*Personal Computer*) berada pada peringkat ketiga, dengan persentase 4,5% atau sebanyak 1 dari 22 siswa dan termasuk dalam kategori rendah (0-7).

## 2. Dampak-dampak yang di timbulkan oleh *game online*

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* berdasarkan analisis angket penelitian, yaitu: siswa yang sering mengalami mata kering, siswa juga sering terlambat/ malas makan, siswa merasakan pegal pada leher bagian belakang, dan siswa juga susah tidur/insomnia akibat kecanduan/keasyikan bermain *gam online*. Sedangkan dampak positifnya: kemampuan atau keterampilan siswa terlatih, *game online* yang di mainkan bisa memberikan mood/semangat yang bagus dan dengan bermain *game online* siswa bisa menyalurkan minat dan bakatnya. Adapun alasan/motif yang paling mendasar terkait siswa yang gemar bermain *game online* adalah untuk mengisi waktu luang atau sebagai pengusir jenuh.

## IV. PENUTUP

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap minat belajar siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar” untuk mendapatkan data yang diperlukan dan melakukan analisis data, serta peneliti telah menguraikan secara sederhana semua permasalahan menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan pem- bahasan skripsi ini, maka pada bab ini penulis akan memberi kesimpulan dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, yakni Pengaruh *game online* pada siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 89 yaitu berada pada interval 83-95. Bentuk *game online* yang paling digemari yaitu *game online genre* petualangan, *game online genre* pertempuran/peperangan, *game online genre* strategi, dan *game online genre* racing/balapan. Serta waktu memainkan *game online* tersebut dilakukan di luar sekolah atau waktu luang di luar rumah. Minat belajar siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 29 yaitu berada pada intreval 2931. Minat belajar siswa tergolong cukup baik, dimana siswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar. Ketika waktu belajar digunakan untuk belajar dan saat jam istirahat atau menunggu jam pelajaran selanjutnya mereka gunakan bermain *game online*, membaca buku, berdiskusi lepas dengan teman serta bermain.

Minat belajar siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 29 yaitu berada pada intreval 2931. Minat belajar siswa tergolong cukup baik, dimana siswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar. Ketika waktu belajar digunakan untuk belajar dan saat jam istirahat atau menunggu jam pelajaran selanjutnya mereka gunakan bermain *game online*, membaca buku, berdiskusi lepas dengan teman serta bermain.

## REFERENSI

- [1] Ali, Z., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini, S. (2022). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 10(2).

- [2] Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1). Breckling, Ed., *The Analysis of Directional Time Series: Applications to Wind Speed and Direction*, ser. Lecture Notes in Statistics. Berlin, Germany: Springer, 1989, vol. 61.
- [3] Baharun, H. (2015). Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan, 1(1).
- [4] 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
- [5] Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- [6] Pratiwi, E. W. P., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Belajar Peserta didik di SMK TERPADU AL MUSTAQIM TIMPIK Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 41–44.
- [7] Transmawati, M., & Sartika, W. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.