

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD 2 KARANG BENER

Muzdalifah¹, Vebby Meilia Roja², Fara Fatika Maharani³, Wardatutsani Latifun Niklah⁴, Sekar Dwi Ardianti⁵, Erick Aditia Ismaya^{6*}

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus

*Corresponding Author: muzdaorld@gmail.com

Tersedia Online di

<http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>

Sejarah Artikel

Diterima : 16 Agustus 2024

Disetujui : 29 Oktober 2024

Dipublikasikan : 15 Desember 2024

Kata Kunci:

game online, motivasi belajar

Abstack: *This research aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and the learning motivation of class V students at SD 2 Karang Bener, Kudus Regency. The correlation method is the method used in this research using a quantitative correlation approach. The population in this study was all class V students at SD 2 Karang Bener, totaling 8 students. The samples taken were all fifth grade students at SD 2 Karang Bener, because the population was less than 10 students. The data collection method used was a questionnaire. The questionnaires used were online game playing intensity questionnaires and learning motivation questionnaires consisting of 10 question items. Results based on the Rank Spearman correlation statistical test of the relationship between the intensity of playing online games and learning motivation showed that the Spearman Rank correlation test I results*

obtained a Correlation Coefficient value of 0.291, meaning the correlation between the two variables was very weak and a significance value of 0.484 ($p > 0.05$) was obtained. Because the p -value is > 0.05 , the test decision is that H_0 is accepted and H_a is rejected. So it was concluded that there was no relationship between the intensity of playing online games and the learning motivation of SD 2 Karang Bener students. Conclusions based on these results are expected for teachers and parents to pay more attention to their children, especially including children's activities in using technology, which is currently developing increasingly rapidly, especially in generating student motivation and achievement through technological developments.

Keywords: *online games, learning motivation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 2 Karang Bener Kabupaten Kudus. Metode korelasi merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kuantitatif korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 2 Karang Bener yang berjumlah 8 siswa. Sampel yang diambil semua siswa kelas V SD 2 Karang Bener, karena populasinya kurang dari 10 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Angket yang digunakan berupa angket intensitas bermain game online dan angket motivasi belajar yang terdiri dari 10 item soal. Hasil berdasarkan uji statistik korelasi rank spearman hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar didapatkan hasil uji I korelasi Rank Spearman diperoleh nilai Correlation Coefficient sebesar 0,291 artinya korelasi antara kedua variabel tersebut sangat lemah dan didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,484 ($p > 0,05$). Karena nilai p -value > 0.05 maka keputusan uji adalah H_0 diterima dan H_a , ditolak. sehingga disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa SD 2 Karang Bener. Kesimpulan berdasarkan hasil tersebut

diharapkan bagi guru beserta orang tua lebih memperhatikan anaknya terutama mencakup aktivitas anak dalam menggunakan teknologi yang perkembangannya saat ini semakin pesat terutama dalam membangkitkan motivasi dan prestasi siswa melalui perkembangan teknologi.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam peningkatan prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar bisa dilihat melalui prestasi belajar dan juga bisa dari aspek kognitif siswa. Kesadaran dari motivasi belajar siswa dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari masing-masing individu siswa baik di rumah maupun di sekolah (Irmawati, 2016). Perkembangan teknologi tentunya dapat membuat siswa SD 2 Karang Bener bisa memanfaatkan teknologi dengan baik bukan hanya digunakan untuk bermain game online saja, akan tetapi bisa juga dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi belajar dengan mencari hal-hal yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal itu ada dua yaitu faktor psikologis dan fisiologis. Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi tingkat pengamatan yang rendah, kurangnya minat dalam belajar, rendahnya motivasi belajar, kondisi kesehatan mental kurang baik karena lamanya bermain game online. Faktor fisiologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi kondisi fisik, yang mana pada umumnya kondisi fisik mempengaruhi kehidupan seseorang, dan panca indra. Faktor eksternal yaitu faktor sosial dan non sosial (Pramesti et al., 2019).

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa di SD 2 Karang Bener ditemukan bahwa banyak siswa yang sering bermain game online. Setelah dilakukan tes berupa pembagian angket intensitas bermain game online dengan motivasi belajar terhadap siswa tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar mereka bermacam-macam, ada yang memiliki motivasi belajar tinggi, namun ada juga yang motivasi belajarnya rendah. Wibowo (2015) menyatakan bahwa penurunan motivasi belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game dan akan mempengaruhi prestasi belajarnya.

Menurut Surbakti (2017) game online memberikan dampak positif terhadap anak-anak diantaranya dapat menambah konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, menambah intelegensi atau kecerdasan, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, membantu bersosialisasi, meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kecepatan mengetik, dan menghilangkan stress. Namun demikian, game online juga dapat berdampak negatif bagi anak diantaranya menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, mengganggu kesehatan, menjadi tidak kenal waktu atau lupa waktu, kurang bersosialisasi sehingga teman berkurang, dan membuat sikap cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya (Anugrah et al., (2022); Ayulia & Perdana, (2022)). Oleh karenanya, orang tua harus mengawasi anak-anak saat bermain game dan memberikan Batasan kepada anak-anak agar anak-anak tidak berlebihan saat bermain game. Hal tersebut merupakan faktor ekstrinsik dari kedisiplinan yang harus dilakukan oleh orang tua untuk mengawasi dan memberikan Batasan dalam bermain game (Ermawati et al, 2022).

Peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta pengontrolan penggunaan gadget pada anak (Imron, 2017) mengemukakan hal-hal

yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget (1) mendampingi anak, (2) membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan gadget, (3) membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka, (4) modelling yang baik dari orang tua, (5) orang tua dapat menaruh gadget dengan baik, dan (7) mengajak anak untuk belajar bersama. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (game online) yang terdapat pada gadget (Ariston & Frahasini, 2018; Pebriana, 2017).

Atas dasar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian dari hubungan antara intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa di SD 2 Karang Bener.

METODE

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian kuantitatif jenis korelasi. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Karang Bener Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener dengan jumlah 8 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan data angket dan dokumentasi. Data angket digunakan untuk memperoleh data mengenai intensitas bermain game online dan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Karang Bener Kabupaten Kudus.

Metode angket yaitu teknik pengumpulan data dengan formulir yang berisi daftar pertanyaan-pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa pada matematika. Angket tersebut menggunakan skala pengukuran supaya diperoleh data kuantitatif, adapun skalanya adalah sebagai berikut: Sangat Setuju (SS: 4), artinya adalah 4 poin, Setuju (S: 3), artinya adalah 3 poin, Tidak Setuju (TS: 2), artinya adalah 1 poin Sangat Tidak Setuju (STS: 1), artinya adalah 1 poin.

Untuk teknik analisis data menggunakan analisis data korelasional. Analisis korelasional adalah analisis statistik yang berusaha untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua buah variabel atau lebih. Dalam analisis korelasional ini, variabel dibagi ke dalam dua bagian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner hubungan intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 2 Karang Bener pada bulan Mei 2024 dengan jumlah 8 siswa, didapatkan hasil sebagai berikut:

Analisis Univariat

Tabel 1. Karakteristik Responden

Aspek	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Jenis Kelamin				

1. Laki-laki	5	62.5	62.5	62.5
2. Perempuan	3	37.5	37.5	100.0
Total	8	100.0	100.0	
<hr/>				
Usia				
1. 9-10 tahun	5	62.5	62.5	62.5
2. 11-12 tahun	3	37.5	37.5	100.0
Total	8	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 1. didapatkan bahwa jumlah responden seluruhnya adalah 8 siswa, berdasarkan karakteristik jenis kelamin diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini laki-laki sebesar (62,5%) dan perempuan (37,5%). Kemudian berdasarkan usia yang terbanyak yaitu usia 9-10 tahun sebesar (62,5%) dan persentase usia 11-12 tahun yaitu (37,5%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi berdasarkan intensitas bermain game online dan motivasi belajar.

Aspek	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Intensitas Bermain Game Online				
1. Tinggi > 4 jam	5	62.5	62.5	62.5
2. Rendah < 2 jam	3	37.5	37.5	100.0
Total	8	100.0	100.0	
<hr/>				
Motivasi Belajar				
1. Tinggi > 4 jam	5	62.5	62.5	62.5
2. Rendah < 2 jam	3	37.5	37.5	100.0
Total	8	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 2. didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online tinggi (>4 jam) sebesar 5 (62,5%) dan intensitas rendah (>2 jam) sebanyak 3 (37,5%). Untuk motivasi belajar lebih banyak sebesar 5 (62,5%) memiliki motivasi tinggi dan sebanyak 3 (37,5%) memiliki motivasi kurang.

Anak yang mempunyai motivasi belajar rendah cenderung mengabaikan belajar (N. Sari et al., 2018; Wulandari & Renda, 2020). Hal ini bisa dilihat dengan seringnya anak bermain game, bermain dengan teman sebaya, malas belajar mau belajar jika di paksa, dan suka menonton tv, sedangkan anak yang mempunyai motivasi belajar tinggi lebih senang belajar (Pambudi et al., 2019; Robandi & Mudjiran, 2020; Wardani, 2015). Hal ini terbukti dengan anak yang suka belajar tanpa diingatkan, dan dapat memanfaatkan waktunya dengan seimbang antara belajar dengan bermain. Perbandingan tersebut dapat disebabkan oleh pentingnya orang tua dalam memberikan motivasi belajar anak.

Analisis Bivariat

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar

Tabel 3. Analisis Tabulasi Silang Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa di SD 2 Karang Bener

			Motivasi	Intensitas Bermain
Spearman's rho	Motivasi	Correlation Coefficient	1.000	.291
		Sig. (2-tailed)	.	.484
		N	8	8
	Intensitas Bermain	Correlation Coefficient	.291	1.000
		Sig. (2-tailed)	.484	.
		N	8	8

Berdasarkan tabel 3. didapatkan hasil uji korelasi Rank Spearman diperoleh nilai Correlation Coefficient sebesar 0,291 artinya korelasi antara kedua variabel tersebut sangat lemah dan didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,484 ($p > 0,05$). Karena nilai p -value $> 0,05$ maka keputusan uji adalah H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa SD 2 Karang Bener.

Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar

Hasil analisa dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana diperoleh nilai rhitung sebesar 0,484 dengan p -value 0,05. Maka dari itu H_0 diterima tidak ada pengaruh intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa.

Dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar anak di SD 2 Karang Bener Kudus juga memiliki variasi yang mencolok. Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa motivasi yang kuat, individu sulit untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Suhana (2014) menjelaskan bahwa motivasi berperan sebagai pendorong dalam perilaku belajar siswa, memberikan arahan dalam mencapai tujuan belajar, dan membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Faktor pendukung yang dapat menyebabkan motivasi belajar menurun beberapa diantaranya adalah lingkungan (sekolah, keluarga dan masyarakat) dan kultural. Lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor pendukung perkembangan remaja (Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari 2018). Di sekolah remaja menerima pendidikan secara formal, sebagian besar aktifitas lebih ditekankan kepada pembinaan intelektual, kultural.

Rahmawati R (2016) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor internal meliputi faktor fisik yaitu gizi, kesehatan dan fungsi tubuh (terutama panca indera). Dan faktor psikologis berkaitan dengan berbagai aspek yang mendorong atau menghambat kegiatan belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal (faktor dari lingkungan) yaitu faktor non-sosial meliputi kondisi udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, sore), lokasi (sepi, ramai atau kualitas tempat belajar), dan fasilitas belajar. Selain itu ada faktor sosial meliputi faktor manusia (guru, pembimbing dan orang tua), baik yang ada secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut analisa peneliti ada beberapa faktor yang membuat intensitas bermain game online tidak berpengaruh terhadap motivasi siswa yaitu informasi yang diberikan responden melalui angket tidak menunjukkan pendapat sebenarnya, hal ini terjadi karena perbedaan dalam memahami apa yang disampaikan dan faktor yang lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian angket.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ini. Tingkat bermain game online siswa kelas V SD 2 Karang Bener menunjukkan bahwa didapatkan bahwa jumlah responden seluruhnya adalah 8 siswa, berdasarkan karakteristik jenis kelamin diketahui bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini laki-laki sebesar (62,5%) dan perempuan (37,5%). Kemudian berdasarkan usia yang terbanyak yaitu usia 9-10 tahun sebesar (62,5%) dan persentase usia 11-12 tahun yaitu (37,5%). Distribusi frekuensi berdasarkan intensitas bermain game online dan motivasi belajar didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online tinggi (>4 jam) sebesar 6 (75%) dan intensitas rendah (>2 jam) sebanyak 2 (25%). Untuk motivasi belajar lebih banyak sebesar 5 (62,5%) memiliki motivasi tinggi dan sebanyak 3 (37,5%) memiliki motivasi kurang.

Analisis Tabulasi Silang Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa di SD 2 Karang Bener didapatkan hasil uji korelasi Rank Spearman diperoleh nilai Correlation Coefficient sebesar 0,291 artinya korelasi antara kedua variabel tersebut sangat lemah dan didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,484 ($p > 0,05$). Karena nilai p -value $> 0,05$ maka keputusan uji adalah H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa SD 2 Karang Bener, Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana diperoleh nilai t hitung sebesar 0,484 dengan p -value 0,05.

Maka dari itu H_0 diterima tidak ada pengaruh intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa. Dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar anak di SD 2 Karang Bener Kudus juga memiliki variasi yang mencolok. Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa motivasi yang kuat, individu sulit untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

SARAN

Artikel tersebut membahas tentang hubungan antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar siswa SD. Dalam konteks ini, penting bagi siswa untuk memahami bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game online seharusnya seimbang dengan waktu yang dihabiskan untuk belajar. Meskipun bermain game online dapat menjadi hiburan yang menyenangkan, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengurangi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk membatasi waktu mereka dalam bermain game online dan menggunakan waktu tersebut untuk aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti membaca buku atau menyelesaikan tugas sekolah. Dengan memperlakukan bermain game online sebagai hadiah setelah menyelesaikan tugas-tugas mereka, siswa dapat mempertahankan motivasi belajar mereka dan mengembangkan kebiasaan yang lebih seimbang dalam kegiatan sehari-hari mereka.

Selain itu semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin rendah motivasi belajar siswa SD. Ini berarti, jika siswa terlalu sering bermain game online, siswa mungkin akan kurang termotivasi untuk belajar dengan baik di sekolah. Oleh karena itu, penting untuk siswa membagi waktu dengan bijak antara bermain game dan belajar. Siswa masih bisa menikmati bermain game, tapi pastikan siswa juga memberikan waktu yang cukup untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas

sekolah. Dengan cara ini, siswa dapat menjaga motivasi belajar tetap tinggi dan meraih kesuksesan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anugrah, A., Istiningasih, S. ., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. Retrieved from <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>.
- Ayulia, E., & Perdana, P. I. . (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 226–230. Retrieved from <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/89>.
- Haryanti, Nik, et al. “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI MIFTAHUL HUDA SENDANG TULUNGAGUNG The Effect Of Online Games On Learning Achievement And Learning Motivation Of Mi Miftahul Huda Students Sendang Tulungagung Mar’atul Hasanah MI .” *Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, vol. 2, no. 3, 2022, pp. 131–38.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, et al. “Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 3, 2021, p. 363, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Laeliah, Siti Mutiah, and Fachruroji Fachruroji. “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, vol. 2, no. 1, 2023, pp. 1–6, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>.
- Larasati, Erlyn Dwi, et al. “Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak.” *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, vol. 2, no. 2, 2023, pp. 112–23, <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>.
- Nuhan, Maria Yohanesti Gola. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 5, 2016, pp. 494–501.
- Prasetyo, Aji, et al. “Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 1, 2023, pp. 333–40, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>.
- Rahyuni, Rahyuni, et al. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.” *Bosowa Journal of Education*, vol. 1, no. 2, 2021, pp. 65–70, <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.
- Sari, Apriani Susmita, et al. *HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI SISWA*. 2024, pp. 15–22.
- Sari, Refri Diantika, et al. “Pentingnya Ikut Serta Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Sekolah Dasar.” *Journal for Lesson and Learning Studies*, vol. 4, no. 3, 2021, pp. 378–87, <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i3.38572>.
- Silalahi, Ulber. “METODOLOGI Analisis Data Dan Intepretasi Hasil Untuk Penelitian Sosial Kuantitatif.” *Journal Manajemen*, 2018, p. 341, https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/7728/Ulber_143804-

p.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Theresia, Elizabeth, et al. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019.” *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, vol. 1, no. 2, 2019, pp. 96–104, <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>.