

Gambaran Frekuensi Penggunaan Game Online Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Selly Retna Anjani

Lely Ika Mariyati

Psikologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2025



Pendahuluan

- Untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik, penting untuk memberikan motivasi kepada siswa agar terus belajar, salah satunya motivasi berprestasi.
- 6 aspek motivasi berprestasi menurut Mclelland adalah pertimbangan resiko, tanggung jawab, kreatif dan inovatif, durasi penyelesaian tugas, memperhatikan umpan balik, dan menyusun tujuan yang realistik.
- Fenomena penurunan dan rendahnya motivasi berprestasi banyak ditemukan dari penelitian sebelumnya. Motivasi membaca terus menurun dimulai dari sekolah dasar hingga menuju jenjang pendidikan berikutnya [18]. Selain itu, ditemukan pula bahwa kebanyakan siswa akan terus mengalami penurunan motivasi berprestasi seiring dengan naiknya jenjang pendidikan yang dijalani [19]. Siswa sekolah dasar menunjukkan tingkatan motivasi belajar yang rendah, dengan rata-rata skor yang didapatkan sekitar 58,76 yang termasuk kategori rendah [20]. Sejumlah topik mendasar, termasuk bahasa Indonesia, matematika, dan ilmu pengetahuan alam, juga kurang terwakili di kalangan siswa sekolah dasar [21]

- Hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN Sambungrejo menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang motivasi berprestasinya rendah di sekolah. Siswa tersebut ditandai dengan kurangnya usaha ketika diberi pekerjaan rumah, tidak mau atau tidak mampu menyelesaikan tugas, sering tidak masuk kelas (misalnya karena ingin ke kamar kecil) atau bahkan tidur saat pelajaran.
- Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti; kemampuan siswa untuk mengatur emosi atau disebut juga regulasi emosi dan kecerdasan emosi. Faktor eksternal yakni; Lingkungan keluarga dan gaya pengasuhan, lingkungan sekolah dan masyarakat yang ada disekitar siswa. Salah satu faktor Internal yang menarik dan relevan dikalangan siswa saat ini adalah kebiasaan penggunaan *game online*.
- Rahyuni et al. [30]. menemukan bahwa bermain gim daring berdampak negatif pada anak-anak di Sekolah Dasar Negeri Pammana, Kabupaten Wajo.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bedasarkan pemaparan pendahuluan yang telah disusun, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada pengaruh antara frekuensi bermain gim daring dan motivasi berprestasi di antara siswa kelas empat dan lima di SDN Sambungrejo ?

Metode

- Metodologi penelitian yang digunakan adalah korelasi kuantitatif
- Desain penelitian yang digunakan adalah analisis menggunakan *product moment*
- Populasi penelitian ini adalah siswa SD dari kelas 1-6 yang berjumlah 420
- Untuk menentukan sample menggunakan teknik *purposive sampling*. Sehingga ditemukan jumlah sample sebanyak 140 siswa dari kelas 4 dan 5.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala frekuensi bermain game online dan skala motivasi berprestasi.

- 1) Skala frekuensi bermain game online kami didasarkan pada penelitian Sariy [33]. Kebiasaan bermain, total waktu yang dihabiskan untuk bermain gim daring, dan frekuensi bermain adalah tiga metrik yang menjadi acuan skala ini. Dengan *Cronbach Alpha* sebesar 0,796, uji reliabilitas menunjukkan bahwa skala tersebut reliabel.
- 2) Skala motivasi berprestasi diadaptasi dari karya Mariyati et al. [34]. Tanggung jawab, pengambilan risiko, kreativitas, inovasi, umpan balik-perhatian, waktu penyelesaian tugas, dan tujuan yang dapat dicapai adalah beberapa komponen motivasi berprestasi yang diadaptasi dari karya McClelland. Skala ini memiliki skor reliabilitas 0,858 menurut temuan tes.

Analisis penelitian akan menggunakan metode *pearson product moment correlation*. Software analisis data yang digunakan adalah program *JASP* versi 18.0

Hasil Penelitian

1. Data Demografi

Peneliti berhasil mengumpulkan data dari 140 orang. Dua kelompok digunakan untuk mengklasifikasikan sampel: jenis kelamin dan berdasarkan kelas. Berikut adalah rincian demografi yang dikumpulkan dari sampel penelitian.

Tabel 1. Data Demografi Sampel Penelitian

Kategori	N	Percentage
Perempuan	80	57,14%
Laki-Laki	60	42,86%
Total	140	100,00%
Kelas V	75	53,57%
Kelas VI	65	46,43%
Total	140	100,00%

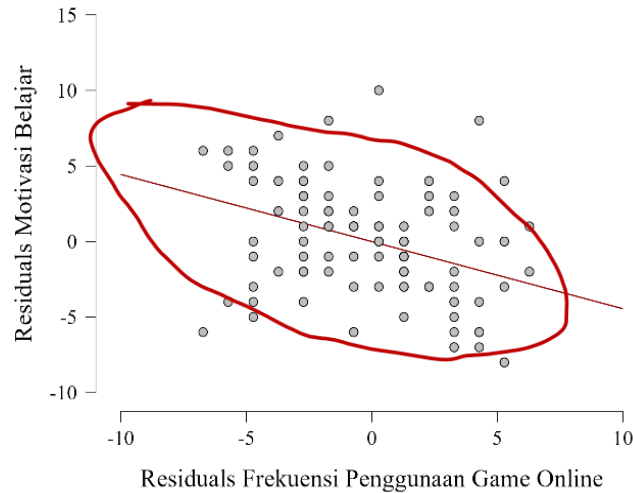
2. Uji Asumsi

Tabel 2. Uji Normalitas

Shapiro-Wilk	p-value
0.988	0.272

Nilai p sebesar 0,272 menunjukkan bahwa temuan uji kenormalan signifikan secara statistik. Karena nilai p lebih dari 0,05, temuan ini dianggap normal. Kita dapat menyimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal dari temuan ini.

Gambar 1. Uji Linearitas



Tabel 3. Uji Linearitas dengan Metode Statistik

Linearitas	P-value
Linearity	0,000
Deviation from Linearity	0,091

- Selain itu, peneliti mengilustrasikan uji linearitas menggunakan diagram sebaran residual. Pendekatan ini mengungkapkan bahwa data penelitian telah memilih hubungan linear karena bentuk elips dari diagram sebaran dan kemiringan garis proyeksi yang menurun. Temuan statistik juga menguatkan temuan ini, yang menunjukkan bahwa data dari penelitian memenuhi persyaratan linearitas ($p > 0,05$) dengan nilai deviasi dari linearitas sebesar $p = 0,09$. Akibatnya, kita dapat mengatakan bahwa data penelitian tersebut berhubungan secara linear.

3. Uji Korelasi

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Variabel	Pearson's r	p
Frekuensi Penggunaan Game Online - Motivasi Berprestasi	-0.379	< .001

- Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang kuat antara jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain gim daring dan keinginan untuk berhasil ($r = -0,379$, $p < .001$). Berdasarkan hasil tersebut, motivasi berprestasi siswa menurun seiring dengan meningkatnya frekuensi bermain gim daring, dan begitu pula sebaliknya.

4. Sumbangan Efektif

Tabel 5. Hasil Sumbangan Efektif

Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE
M ₀	0.000	0.000	0.000	3.545
M ₁	0.379	0.144	0.138	3.292

- Terkait motivasi berprestasi, kontribusi efektif dari seberapa sering Anda bermain gim daring adalah 14,4%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel selain frekuensi bermain gim daring menyumbang sekitar 85,6% dari fenomena insentif berprestasi dalam sampel studi.

5. Kategorisasi Data

Tabel 6. Kategorisasi Data Frekuensi Penggunaan *Game Online*

Kategori	Rentangan	N	Percentage
Sangat Rendah	$x < 37$	5	4%
Rendah	$37 < x < 40$	33	24%
Menengah	$40 < x < 43$	38	27%
Tinggi	$43 < x < 46$	56	40%
Sangat Tinggi	$46 < x$	8	6%
Total		140	100%

- Berdasarkan kategorisasi data yang telah dilakukan untuk data frekuensi penggunaan *game online*, ditemukan beberapa sampel memiliki tingkatan frekuensi yang lebih tinggi yaitu tinggi sebanyak 40% dan sangat tinggi sebanyak 6% jika dibandingkan dengan sampel yang lainnya. Hal ini menandakan terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai bermain game yang tinggi dan dapat berpotensi mempengaruhi motivasi berprestasi siswa.

Tabel 7. Kategorisasi Data Motivasi Berprestasi

Kategori	Rentangan	N	Percentage
Sangat Rendah	$x < 58$	13	9%
Rendah	$58 < x < 61$	39	28%
Menengah	$61 < x < 65$	59	42%
Tinggi	$65 < x < 68$	22	16%
Sangat Tinggi	$68 < x$	7	5%
Total		140	100%

- Berdasarkan kategorisasi data yang telah dilakukan untuk data motivasi berprestasi, maka dapat ditemukan bahwa data motivasi berprestasi memiliki motivasi berprestasi yang didominasi pada kategori rendah sebanyak 28% dan sangat rendah sebanyak 9% jika dibandingkan dengan sampel penelitian lainnya. Hal ini menandakan bahwa beberapa anggota sampel penelitian membutuhkan peningkatan motivasi berprestasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pembahasan

- Mengidentifikasi hubungan negatif yang signifikan ($r = -0,379$, $p < .001$) antara motivasi berprestasi dan frekuensi penggunaan permainan daring berdasarkan temuan analisis data yang dilakukan. Temuan ini memberikan kepercayaan pada gagasan peneliti, sehingga dapat diterima. Temuan ini konsisten dengan temuan penelitian lain, termasuk yang dilakukan oleh Amalia [35] hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang kuat antara tingkat intensitas permainan dan keinginan untuk berprestasi pada siswa sekolah dasar ($r = -0,286$, $p < .001$). Senada dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Aisyah [36] secara khusus, terdapat korelasi yang kuat ($r = -0,412$ $p < .001$) antara tingkat intensitas bermain game dan dorongan siswa untuk belajar, yang pada gilirannya mempengaruhi motivasi mereka untuk berprestasi. Studi yang dilakukan oleh Prayogi [37] juga menemukan korelasi substansial antara motivasi siswa dan partisipasi mereka dalam permainan daring.

- Frekuensi penggunaan *game online* yang berlebihan juga dapat mengarah pada siswa yang tidak dapat mengendalikan diri, sehingga lebih memilih untuk membolos sekolah, enggan berusaha menyelesaikan tugas, dan perilaku negatif lain yang dapat merugikan proses akademik yang siswa jalani [38].
- Selanjutnya berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa frekuensi bermain *game online* berpengaruh sebesar 14,4% [47].
- Penelitian ini mengimplikasikan dampak negatif apabila siswa memiliki frekuensi bermain *game online* terhadap motivasi berprestasi di sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat menggerakkan penelitian lebih lanjut mengenai keterkaitan antara dua variabel ini dan kemungkinan adanya hubungan dengan variabel lainnya. Keterbatasan dari penelitian ini diantaranya adalah metode analisis yang sederhana. Selain itu penelitian ini juga hanya melibatkan dua variabel. Sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak variabel lain dan metode analisis data yang lebih mendalam

Temuan Penting Penelitian

- Temuan penting dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh hubungan negatif yang signifikan antara motivasi berprestasi dan frekuensi penggunaan permainan daring atau *game online* pada siswa SD.
- Adapun rincian dari nilai statistik hubungan tersebut adalah $r = -0,379$ dengan signifikansi $p < 0,001$
- Hal ini menandakan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain *game online*, maka motivasi berprestasi akan menurun.

Manfaat Penelitian

- Penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, atau orang tua sebagai panduan untuk melakukan intervensi terhadap anak-anak yang terlalu banyak bermain *game online*. Frekuensi tersebut dapat dilakukan dengan memberikan seminar ataupun pelatihan baik bagi siswa ataupun orang tua dan guru, untuk meningkatkan kesadaran sekaligus memberikan langkah yang harus dilakukan untuk mencegah permasalahan tersebut
- Penelitian ini juga bermanfaat memberikan kredibilitas pada temuan/penelitian sebelumnya. Makalah penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian di masa mendatang

Referensi

- [1] E. H. Siregar and W. K. Hasibuan, "Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia Dan Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi," *J. Penelit. dan Karya Ilm.*, vol. 2, no. 1, pp. 312–324, 2024, doi: doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.970.
- [2] A. Sirojudin, "Manajemen Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah," *Model. J. Progr. Stud. PGMI*, vol. 6, no. 2 SE-Articles, Sep. 2019, doi: [10.69896/modeling.v6i2.162](https://doi.org/10.69896/modeling.v6i2.162).
- [3] D. Mustika, A. H. Fitri, A. Ananda, and N. Gistituati, "Kajian Perbandingan Kebijakan Pendidikan Dasar di Indonesia dan Amerika Serikat," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 4356–4362, 2022.
- [4] L. Q. Warsi, R. Naseer, and M. Asghar, "Causes of Deterioration of Elementary Education and Potential Solutions," *Qlantic J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 5, no. 2 SE-Articles, pp. 243–253, Jun. 2024, doi: [10.55737/qjssh.5011978450](https://doi.org/10.55737/qjssh.5011978450).
- [5] S. Katib, A. Al-Aqbi, and shun, "Elementary School Teachers' Issues and Their Challenges in Education System," *Res. Gate*, Apr. 2019, doi: [10.31219/osf.io/wyhne](https://doi.org/10.31219/osf.io/wyhne).
- [6] R. Sigalingging, H. Nababan, A. Putra, and M. Nababan, "Enhancing Learning Motivation in Elementary Schools: The Impact and Role of Rewards," *J. Ilmu Pendidik. dan Hum.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–13, 2023, doi: [10.35335/jjiph.v12i1.27](https://doi.org/10.35335/jjiph.v12i1.27).
- [7] M. A. Rusmini, I. P. W. Ariawan, and S. Tatminingsih, "The Effect of Parental Role, Learning Discipline, and Achievement Motivation on Learning Outcomes of Elementary Mathematics," *Mathline J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 1 SE-Articles, pp. 63–74, Jan. 2024, doi: [10.31943/mathline.v9i1.429](https://doi.org/10.31943/mathline.v9i1.429).
- [8] M. Ridha, "Teori Motivasi Mcclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI," *J. Stud. Keislam. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–16, 2020, doi: [10.36088/palapa.v8i1.673](https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673).

- [9] S. Rahmawani, "Hubungan Motivasi Berprestasi dengan Prestasi Kerja," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008.
- [10] S. Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pascasarj. Univ. Negeri Gorontalo Pros. Semin. Nas. Pendidik. Dasar*, pp. 298–302, 2021, doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- [11] M. J. Sulik, J. E. Finch, and J. Obradović, "Moving Beyond Executive Functions: Challenge Preference as a Predictor of Academic Achievement in Elementary School," *J. Exp. Child Psychol.*, vol. 198, p. 104883, 2020, doi: 10.1016/j.jecp.2020.104883.
- [12] L. Mukonga, W. R. Pieters, and C. K. Hlatywayo, "Investigating the Factors That Affect Academic Performance of First Year Psychology and Sociology Students at the University of Namibia," *UNAM Gā-aisib Repos.*, vol. 8, no. 2, pp. 1–36, 2020, doi: 10.32642/.v8i2.1448.
- [13] E. A. Mulyani, A. K. S, S. Q. Ain, J. A. Alim, I. K. Sari, and M. Alpusari, "Correlation between Elementary School Students ' Mathematics Self-Efficacy and Motivation," *J. Teach. Learn. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 88–94, 2020, doi: 10.33578/jtlee.v3i1.7831.
- [14] I. Mawarni, R. Purnama, and U. N. Huda, "Academic Procrastination Analysis in Elementary School," *Wydiagogik*, pp. 249–259, 2022.
- [15] S. Pandey and P. Singh, "Effect of Academic Achievement Motivation on Academic Performance of Students," *Int. J. Ind*, vol. 6, no. 4, 2018, doi: 10.25215/0604.086.

- [16] T. Y. Falikah, Z. Nuryana, A. Tri, R. Dina, and F. Akhmad, "Factors Affecting Education Motivation Achievement among Social Support and Resilience," *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 8, no. 7, pp. 3109–3118, 2020, doi: 10.13189/ujer.2020.080739.
- [17] I. K. Winata, "Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 13–24, 2021, doi: 10.32585/jkp.v5i1.1062.
- [18] F. De Smedt, A. Rogiers, S. Heirweg, and E. Merchie, "Assessing and Mapping Reading and Writing Motivation in Third to Eight Graders: A Self-Determination Theory Perspective," *Front. Psychol.*, vol. 11, no. July, 2020, doi: 10.3389/fpsyg.2020.01678.
- [19] D. Šakan, I. Tóth-Király, and A. J. S. Morin, "Nature, implications and determinants of academic motivation profiles among upper elementary and secondary students," *Curr. Psychol.*, vol. 43, no. 6, pp. 4899–4917, 2024, doi: 10.1007/s12144-023-04687-x.
- [20] A. Asnawi, A. K. Kenedi, and R. Fransyaigu, "The Influence of Digital Classroom Model Using Local Wisdom Towards Elementary School Student ' s Learning Motivation And Learning Independence In Indonesia," 2022, doi: 10.4108/eai.26-11-2022.2339527.
- [21] C. Venada, F. Kurniawan, I. Gracia, and Y. Astiarani, "Relationship between Nutritional Status and School Achievement of Elementary School Students Aged 10 – 13 Years," *Althea Med. J.*, vol. 8, no. 4, pp. 193–197, 2021.
- [22] L. Vitoria, M. Ramli, R. Johar, and M. Mawarpury, "Key Influences on Students' Academic Success: Insights from Scholarly Research," *J. Educ. Manag. Learn.*, vol. 2, no. 1 SE-Articles, pp. 9–19, May 2024, doi: 10.60084/jemlv2i1.164.

- [23] T. Chamidy, M. A. Yaqin, and S. Suhartono, "The Influence of Internal and External Factors," *Atl. Press*, pp. 562–573, 2023, doi: 10.2991/978-2-38476-002-2.
- [24] F. D. Anggraini, "The effect of entry selection path and family environment on accounting students ' learning achievement with learning," *Erud. J. Educ. Innov.*, vol. 6, no. December, pp. 233–247, 2019.
- [25] N. Q. El Yusuf, T. Busono, and R. Minggra, "The Student Perception of Self-regulated Learning in Vocational School," *Atl. Press*, vol. 299, no. Ictvet 2018, pp. 443–446, 2019, doi: 10.2991/ictvet-18.2019.101.
- [26] F. Harun and L. Arsyad, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Educ. (Directory Elem. Educ. Journal)*, vol. 1, no. 2, pp. 139–155, 2020, doi: 10.58176/edu.v1i2.79.
- [27] E. Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Bul. Psikol.*, vol. 27, no. 2, pp. 148–158, 2019, doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- [28] P. Limone, B. Ragni, and G. A. Toto, "The Epidemiology And Effects Of Video Game Addiction: A Systematic Review And Meta-Analysis," *Acta Psychol. (Amst)*, vol. 241, 2023, doi: 10.1016/j.actpsy.2023.104047.
- [29] F. A. Julywan, W. Setiana, and E. Marlina, "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Game Online," *Irsyad J. Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam*, vol. 10, no. 1, pp. 1–18, 2023, doi: 10.15575/irsyad.v1i1i.23683.
- [30] R. Rahyuni, M. Yunus, and S. Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *Bosowa J. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 65–70, 2021, doi: <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.

- [31] Y. Jafri, S. R. Yuni, and Y. P. Sari, "Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Kesehat. Perintis*, vol. 1, no. 1, pp. 1–19, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.
- [32] A. N. Syuhada and T. Arsal, "Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus," *Solidar. J. Educ. Soc. Cult.*, vol. 9, no. 1, pp. 857–865, 2020.
- [33] A. F. Sariy, "Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas Xi Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Bendo," STIKES BHAKTI HUSADA MULIA MADIUN, 2020.
- [34] L. I. Mariyati, G. R. Affandi, and R. Afandi, *Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar Tingkat Awal: Tinjauan Kesiapan Sekolah dan Motivasi Berprestasi*, Cetakan Pe. Sidoarjo: Umsida Press, 2020.
- [35] N. P. Amalia, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- [36] Z. Aisyah, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-Laki Kelas VIII Smp Negeri 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2021/2022," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- [37] B. Prayogi, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri Se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- [38] I. Islam, R. K. Biswas, and R. Khanam, "Effect of Internet Use and Electronic Game-Play on Academic Performance of Australian Children," *Sci. Rep.*, vol. 10, no. 1, 2020, doi: 10.1038/s41598-020-78916-9.

- [39] M. Topal and A. Polat, "Relationship between digital game addiction with body mass index, academic achievement, player types, gaming time: A cross-sectional study," *J. Educ. Technol. Online Learn.*, vol. 5, no. 4, pp. 901–915, 2022, doi: 10.31681/jetol.1156594.
- [40] S. Zhu, Y. Zhuang, P. H. Lee, J. C. M. Li, and P. W. Wong, "Leisure and Problem Gaming Behaviors Among Children and Adolescents During School Closures Caused by COVID-19 in Hong Kong: Quantitative Cross-Sectional Survey Study," *Jmir Serious Games*, vol. 9, no. 2, p. e26808, 2021, doi: 10.2196/26808.
- [41] R. Andriani and B. Basri, "The Effect Of Addiction To Playing Online Games On Learning Motivation In Students At Sdn Subangjaya 2, Sukabumi City," *Risenologi*, vol. 7, no. 1a SE-Table of Contents, pp. 77–83, Aug. 2022, doi: 10.47028/j.risenologi.2022.71a.336.
- [42] A. Rizkiana, "The Effectiveness of Scheduling Activities to Reduce the Intensity of Playing Online Games in Children," *J. Islam. Psychol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2023, doi: 10.24269/almisykat.v1i1.6712.
- [43] M. Zaman *et al.*, "Prevalence of gaming addiction and its impact on sleep quality: A cross-sectional study from Pakistan," *Ann. Med. Surg.*, vol. 78, p. 103641, 2022, doi: <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2022.103641>.
- [44] Y. Şenol, F. B. Şenol, and M. Can Yaşar, "Digital game addiction of preschool children in the Covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance," *Curr. Psychol.*, vol. 43, no. 1, pp. 839–847, 2024, doi: 10.1007/s12144-023-04323-8.

- [45] E. Krossbakken, T. Torsheim, R. A. Mentzoni, and D. L. King, "The effectiveness of a parental guide for prevention of problematic video gaming in children: A public health randomized controlled intervention study," *J. Behav. Addict.*, vol. 7, no. 1, pp. 52–61, 2018, doi: 10.1556/2006.6.2017.087.
- [46] A. Humayya, H. D. Windarwati, and I. Winarni, "Behavior Therapy in Those Who Are Addicted to Online Games," *J. Nurs. Sci. Updat.*, vol. 10, no. 1 SE-Articles, pp. 76–83, Jun. 2022, doi: 10.21776/ub.jik.2022.010.01.10.
- [47] H. Akram and S. Li, "Understanding the Role of Teacher-Student Relationships in Students' Online Learning Engagement: Mediating Role of Academic Motivation," *Percept. Mot. Skills*, vol. 131, no. 4, pp. 1415–1438, 2024, doi: 10.1177/00315125241248709.
- [48] H. S. Kurniasih and Y. Suryana, "Hubungan Lingkungan Keluarga Dengan Motivasi Belajar Kelas v Dalam Pembelajaran Online Di Whatsapp Group," vol. 9, no. 1, pp. 109–122, 2022, doi: 10.17509/pedadidaktika.v9i1.53051.

