

Overview of Frequency of Online Game Use on Elementary School Students' Achievement Motivation

[Pengaruh Frekuensi Penggunaan Game Online Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Sekolah Dasar]

Selly Retna Anjani¹⁾, Lely Ika Mariyati ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ikalely@umsida.ac.id

Abstract. *The current phenomenon shows that there is a lot of decline and low achievement motivation from elementary school level to the next level of education. One of the interesting and relevant internal factors among students today is the use of online games. The purpose of this study was to determine the effect of the frequency of online game use on the achievement motivation of elementary school students. 140 fourth and fifth grade students from SDN X in Sukodono District, Sidoarjo Regency were sampled using a purposive sampling strategy. The results showed a negative relationship ($r = -0.379$; $p < .001$) between the frequency of online game use and achievement motivation, according to the Pearson product-moment correlation analysis method. This means that students' achievement motivation decreases when the frequency of online game use increases, and vice versa.*

Keywords - *Frequency Of Online Gaming; Learning Motivation; Elementary School Students*

Abstrak. *Fenomena saat ini menunjukkan jika banyak penurunan dan rendahnya motivasi berprestasi dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu faktor internal yang menarik dan relevan dikalangan siswa saat ini adalah penggunaan game online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh frekuensi penggunaan game online terhadap motivasi berprestasi siswa sekolah dasar. 140 siswa kelas empat dan lima dari SDN X di Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo menjadi sampel menggunakan strategi purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif ($r = -0,379$; $p < .001$) antara frekuensi penggunaan game online dan motivasi berprestasi, menurut metode analisis korelasi momen-produk Pearson. Artinya, motivasi berprestasi siswa menurun ketika frekuensi penggunaan game online meningkat, dan sebaliknya.*

Kata Kunci - *Frekuensi Bermain Game online; Motivasi Berprestasi; Siswa SD*

I. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sumber daya manusia yang kompeten dimulai dari pendidikan. Kondisi pendidikan saat ini sering menjadi penyebab minimnya sumber daya manusia [1]. Peran penting sistem pendidikan bagi Indonesia dapat terlihat dari segi meningkatnya pembangunan sosial, ekonomi, dan budaya yang dimiliki oleh negara. Pendidikan dasar terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah Sekolah Dasar (SD) dibawah naungan departemen Pendidikan Nasional sedangkan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dibawah pengelolaan Departemen [2].

Sekolah Dasar adalah jenjang wajib yang harus ditempuh siswa untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya. Durasi dari jenjang pendidikan ini berlangsung kurang lebih 6 tahun: kelas 1 hingga kelas 6. Secara aturan yang berlaku, anak bisa masuk Sekolah Dasar di usia 7 tahun, namun ada beberapa wali murid yang memasukkan calon murid sekolah dasar meskipun masih berada pada usia 6 tahun dengan pertimbangan tertentu [3]. Contoh tersebut dapat dilihat misalnya saat anak sudah lancar calistung dan sekolah memang mengizinkannya. Sekolah dasar penting bagi perkembangan diri siswa, karena merupakan fase awal dimana pendidikan anak dimulai, sekaligus sebagai fase dimana alur dan *skill* akademik siswa mulai dibentuk seperti kemampuan literasi, berhitung, serta berpikir kritis [4]. Selain itu, perkembangan kemampuan sosio-emosional juga berkembang dimulai dari jenjang SD [5]

Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik, penting untuk memberikan motivasi supaya terus belajar. Sikap dan pandangan siswa tentang pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi berprestasi, yang dapat menumbuhkan kecintaan terhadap pembelajaran [6]. Lebih jauh lagi, siswa dapat mempertahankan antusiasmenya dalam mempelajari topik-topik yang menantang seperti matematika dengan bantuan motivasi berprestasi [7]. Tingkat usaha seseorang berbanding lurus dengan tingkat pencapaian yang ingin dicapainya; dorongan intrinsik untuk berhasil ini dikenal sebagai motivasi berprestasi [8].

McClelland [9] mengatakan bahwa terdapat 6 aspek motivasi berprestasi yang meliputi: pertimbangan resiko, tanggung jawab, kreatif dan inovatif, durasi penyelesaian tugas, memperhatikan umpan balik, dan menyusun tujuan

yang realistik. Perasaan memiliki terhadap pekerjaan seseorang ditandai oleh komponen akuntabilitas. Aspek mempertimbangkan resiko menggambarkan yaitu mempertimbangkan resiko yang akan dihadapi sebelum memulai sebuah pekerjaan, aspek kreatif dan inovatif menggambarkan kecenderungan individu untuk kreatif untuk menyelesaikan tugas secara efektif, aspek mempertahankan umpan balik menggambarkan yaitu mempertimbangkan segala umpan balik yang didapatkan selama proses pengerjaan tugas, Tujuan realistik seseorang menjelaskan upaya mereka untuk mengubah waktu untuk setiap aktivitas guna memperoleh hasil ideal, sementara komponen waktu penyelesaian tugas menunjukkan upaya mereka untuk menyelesaikan pekerjaan secepat mungkin [9].

Motivasi adalah sikap bekerja dengan giat untuk dapat mencapai capaian tertentu dengan sepenuhnya rasa tanggung jawab, kedisiplinan, sehingga pekerjaan yang dilakukan dapat dilaksanakan dengan mudah, dapat mencapai tujuan yaitu capaian prestasi belajar tertentu [10]. Motivasi berprestasi menurut Riza & Masykur [11] merupakan sebuah dorongan guna berperilaku sebaik mungkin supaya hasil yang didapatkan maksimal sesuai dengan yang diharapkan, dicapai dengan cara bekerja keras dan berusaha untuk lebih unggul dari orang lain berdasarkan standar mutu tertentu. Motivasi berprestasi juga diartikan sebagai penyokong dalam diri seseorang untuk bisa mencapai taraf prestasi setinggi mungkin sesuai dengan batas yang ia tetapkan. Seseorang cenderung tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas sulit dan lebih termotivasi untuk berhasil bila mereka memiliki motivasi berprestasi [12]. Selain itu, karena mereka tahu persis apa yang ingin mereka lakukan, seseorang dengan motivasi tinggi untuk sukses akan lebih banyak berinvestasi dalam pendidikan mereka [13]. Motivasi berprestasi juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang dimiliki siswa dan menikmati proses belajarnya [14].

Siswa dengan motivasi berprestasi yang rendah akan menunjukkan performa yang rendah dalam proses belajarnya dan adanya kecenderungan prokrastinasi [15]. Motivasi berprestasi yang rendah dapat menambahkan tantangan kepada siswa dari tantangan normal yang harus dia hadapi, sehingga menciptakan siklus dimana siswa tidak dapat memberikan performa belajar yang optimal dan sukses dalam dunia akademiknya [16]. Performa akademik yang rendah dapat mengarah kepada siswa yang merasa dirinya tidak kompeten, sehingga selanjutnya siswa cenderung menarik diri secara sosial dan enggan berteman dengan rekannya yang menunjukkan performa akademik yang lebih tinggi darinya [17].

Beberapa masalah terjadi berkaitan dengan motivasi berprestasi siswa umumnya adalah sulitnya untuk mengaktualisasikan potensi yang terdapat dalam diri siswa tersebut. Selain itu, rendahnya motivasi berprestasi dalam diri siswa, juga dapat mengakibatkan prestasi belajar yang rendah pada siswa. Siswa yang tidak siap untuk mendapatkan pembelajaran misalnya, akan kesulitan untuk menunjukkan semangat bersaing dengan teman di kelas, kurang adanya minat siswa untuk untuk proses pembelajaran sehingga siswa sulit mendalami materi belajar dengan baik dalam segi materi maupun praktek yang diajarkan guru didalam kelas. Hal ini selanjutnya akan berpengaruh kepada evaluasi pembelajaran siswa dan prestasi belajar pun menjadi jauh dari harapan yang diinginkan [18].

Fenomena menurun dan rendahnya motivasi berprestasi belajar banyak ditemukan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Secara global, motivasi untuk berprestasi, yang salah satunya berkaitan dengan motivasi membaca terus menurun dimulai dari sekolah dasar hingga menuju jenjang pendidikan berikutnya [19]. Selain itu, ditemukan pula bahwa kebanyakan siswa akan terus mengalami penurunan motivasi berprestasi seiring dengan naiknya jenjang pendidikan yang dijalani [20]. Siswa sekolah dasar menunjukkan tingkatan motivasi berprestasi yang rendah, dengan rata-rata skor yang didapatkan sekitar 58,76 yang termasuk kategori rendah [21]. Sejumlah topik mendasar, termasuk bahasa Indonesia, matematika, dan ilmu pengetahuan alam, juga kurang terwakili di kalangan siswa sekolah dasar [22]. Motivasi berprestasi yang rendah umum terjadi di kalangan siswa sekolah dasar, seperti yang ditunjukkan oleh sejumlah faktor ini.

Hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN X di Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo 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. Dorongan seseorang untuk meraih keberhasilan dapat dibentuk oleh berbagai hal. Karena kemampuan siswa untuk mengatur emosi mereka secara efektif sangatlah penting, variabel seperti kecerdasan dan pengaturan emosi dapat mempengaruhi motivasi mereka dari dalam [23]. *Self concept* dan *growth mindset* juga memiliki peranan yang penting, dimana *self concept* yang baik dapat meningkatkan motivasi yang dimiliki oleh siswa [24]. Lingkungan keluarga dan gaya pengasuhan, yang menumbuhkan rasa percaya diri dan dorongan, adalah dua contoh variabel eksternal yang mungkin berperan [25]. Selain itu lingkungan sekolah dan masyarakat yang ada disekitar siswa juga dapat berpengaruh membentuk bagaimana siswa membentuk motivasi terhadap proses belajarnya [26]. Salah satu faktor internal yang menarik dan relevan dikalangan siswa saat ini adalah kebiasaan penggunaan *game online*.

Game online merupakan hiburan yang saat ini digemari. Media *games* menawarkan berbagai hiburan dan dapat berpotensi untuk membuat individu menjadi candu terhadapnya. Menurut Ghuman dan Griffiths [27], masalah seperti ketidakpekaan terhadap acara sosial dapat berkembang ketika orang bermain *game video online* hingga tingkat yang tidak sehat. Hilangnya kendali atas kehidupan seseorang secara bertahap yang bermanifestasi dalam penurunan prestasi akademis, hubungan sosial, stabilitas keuangan, kesehatan fisik dan mental, serta aspek vital lainnya.

Kekhawatiran utama tentang meningkatnya kecanduan *game online* adalah banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain. Selain itu, situasi akan semakin buruk karena anak-anak zaman sekarang belum pandai membedakan antara hal positif dan negatif yang muncul saat bermain di ponsel. Hal ini sering ditunjukkan dengan seberapa sering atau berapa lama seorang pemain bermain, seperti bermain sekali atau dua kali sehari atau dalam waktu yang lama dalam sekali duduk. Risiko kecanduan bermain *game video online* meningkat seiring dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain [28]. Anak-anak mungkin saja sampai pada tahap di mana mereka lebih mengutamakan *game* daripada pekerjaan sekolah [29]. Hobi, rutinitas, dan total waktu bermain *game* merupakan ukuran yang baik untuk seberapa sering orang bermain *game video online*.

Bermain *game online* lebih sering akan menurunkan keinginan untuk berprestasi. Misalnya, Rahyuni et al. [30]. menemukan bahwa bermain *game online* berdampak negatif pada anak-anak di Sekolah Dasar Negeri Pammana, Kabupaten Wajo. Motivasi berprestasi siswa di SDN 50 Pulai, Kecamatan Lengayang, Kabupaten Pesisir Selatan terbukti berkorelasi dengan kecanduan mereka bermain *game online*, menurut penelitian sebelumnya oleh Jafri et al. [31], dengan nilai p sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$. Selain itu, penelitian oleh Rahyuni [30] menemukan bahwa keinginan siswa untuk belajar di Sekolah Dasar Negeri Pammana, Kabupaten Wajo mungkin dipengaruhi oleh bermain *game online*.

Keinginan siswa untuk berhasil di sekolah akan menurun secara proporsional dengan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game video online*. Dampak buruk bermain *game video online* pada anak-anak ditunjukkan oleh Rahyuni et al. [30]. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Jafri et al. [31], yang menemukan bahwa siswa yang kecanduan *game* kurang termotivasi untuk belajar. Ada hubungan antara kedua fenomena tersebut, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini. Tentu saja, frekuensi siswa menggunakan *game online* berkorelasi dengan tingkat kecanduan mereka terhadap aktivitas tersebut. Pecandu akan bermain *game online* tidak hanya sekali, dua kali, atau bahkan ratusan kali hingga rasa bosan muncul.

Pada saat yang sama, tersedianya *game online* memiliki serangkaian manfaat tersendiri, seperti menyediakan cara yang menyenangkan untuk menghabiskan waktu dan mendapatkan kenalan baru. Ada banyak sekali *game online* saat ini, dan salah satunya adalah *Mobile Legends*. Orang-orang dapat memainkannya setidaknya selama satu setengah jam hingga delapan jam tanpa henti, dan mendukung banyak pemain sekaligus, jadi *game* ini semakin menyenangkan karena Anda dapat bersaing dengan teman-teman Anda [32]. Dengan tujuan untuk menentukan apakah ada pengaruh antara frekuensi bermain *game online* dan motivasi berprestasi di antara siswa kelas empat dan lima di SDN X di Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo, penelitian ini mengkaji dua variabel: jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game online* dan tingkat motivasi mereka untuk meraih keberhasilan akademis. Sementara banyak penelitian yang berfokus pada remaja dan siswa sekolah menengah, penelitian ini membahas kebutuhan dalam literatur dengan memasukkan siswa sekolah dasar sebagai subjek dan sampel penelitian.

II. METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dikenal sebagai korelasi kuantitatif, dan memerlukan pengumpulan data untuk analisis numerik guna memperoleh temuan penelitian yang dapat ditafsirkan. Menemukan adanya hubungan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat merupakan tujuan dari strategi penelitian yang dikenal sebagai analisis yang memanfaatkan momen produk. Sebanyak 420 siswa dari kelas 1–6 menjadi populasi penelitian. Sebanyak 140 anak dari kelas empat dan lima SDN X di Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo digunakan dalam proses *purposive sampling* untuk menentukan ukuran sampel. Maharani et al. [33] mengungkapkan jika siswa kelas empat sudah dapat membaca kata atau kalimat yang ada di papan informasi, mengerti tujuan informasi, dapat memahami materi dengan baik. Siswa kelas lima dapat mendengarkan dengan konsisten dan fokus pada instruksi, pandai menulis, mahir membaca dan memahami materi yang diberikan [34].

Penelitian ini menggunakan skala motivasi berprestasi dan skala frekuensi bermain *game online* sebagai alat penelitiannya. Skala frekuensi bermain *game online* kami didasarkan pada penelitian Sariy [35]. Kebiasaan bermain, total waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, dan frekuensi bermain adalah tiga metrik yang menjadi acuan skala ini. Dengan *cronbach alpha* sebesar 0,796, uji reliabilitas menunjukkan bahwa skala tersebut reliabel. Nilai validitas skala *game online* ini bergerak dari 0,436 – 0,682 dengan total 14 aitem valid. Selain itu, temuan dari skala motivasi berprestasi diadaptasi dari karya Mariyati et al. [36]. Pertimbangan resiko, tanggung jawab, kreatif dan inovatif, durasi penyelesaian tugas, memperhatikan umpan balik, dan menyusun tujuan yang realistis adalah beberapa komponen motivasi berprestasi yang diambil skala ini dari karya McClelland. Skala ini memiliki nilai *cronbach alpha* sebesar 0,858 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa skala motivasi berprestasi termasuk dalam alat ukur yang reliabel. Pada validitas skala motivasi berprestasi dengan total 25 aitem keseluruhan didapatkan hasil aitem valid sebanyak 21 butir serta 4 aitem gugur. Nilai validitas skala motivasi berprestasi ini bergerak dari 0,379 – 0,694. Untuk pertanyaan tentang minat dan kebiasaan, ada empat kemungkinan jawaban: Tidak Pernah (TP), Kadang-kadang (KK), Sering (Sr), dan Selalu (S). Mengenai lamanya bermain *game*, ada empat kemungkinan

jawaban: kurang dari 2 jam, 2-3,5 jam, 4 jam-6 jam, dan 6 jam ke atas. Ada empat kemungkinan tanggapan pada skala motivasi berprestasi: sangat tidak setuju (STS), setuju (S), sangat setuju (SS), dan sangat tidak setuju (TS).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Data Demografi

Peneliti berhasil mengumpulkan data dari 140 orang. Dua kelompok digunakan untuk mengklasifikasikan sampel: jenis kelamin dan status sosial ekonomi. Data demografi sampel penelitian berdasar pada jenis kelamin diperoleh 80 responden berjenis kelamin perempuan dan 60 responden lainnya berjenis kelamin laki-laki, kemudian siswa kelas V sebanyak 75 sedangkan kelas VI yakni 65 siswa. Rincian demografi yang dikumpulkan dari sampel penelitian terpapar pada tabel 1.

Tabel 1. Data Demografi Sampel Penelitian

Kategori	N	Presentase
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%

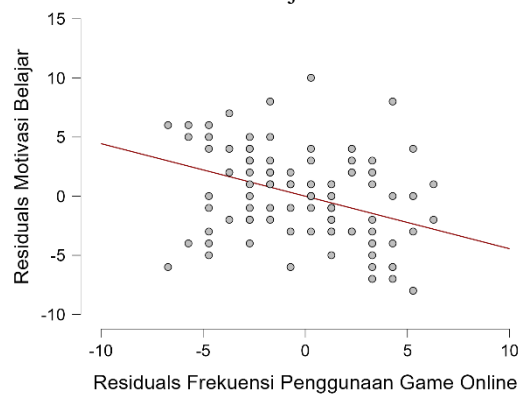
2. Uji Asumsi

Tabel 2. Uji Normalitas

Shapiro-wilk	p-value
0.988	0.272

Uji normalitas yang telah dilakukan mendapatkan hasil apabila nilai *p-value* sebesar 0,272 yang menunjukkan angka $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan data terdistribusi secara normal. Pengujian selanjutnya setelah uji normalitas adalah dengan uji linieritas.

Gambar 1. Uji Linieritas



Tabel 3. Uji Linieritas dengan Metode Statistik

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

Selain itu, peneliti mengilustrasikan uji linieritas 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 linieritas sebesar $p = 0,09$. Akibatnya, kita dapat mengatakan bahwa data penelitian tersebut berhubungan secara linier.

3. Uji Korelasi

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Variabel	Pearson's r	p
Frekuensi Penggunaan <i>Game online</i> - Motivasi Berprestasi	-0.379	< .001

Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang kuat antara jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan keinginan untuk berhasil ($r = -0,379$, $p < .001$). Berdasarkan hasil tersebut, motivasi berprestasi siswa menurun seiring dengan meningkatnya frekuensi bermain *game online*, 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 *game online* adalah 14,4%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel selain frekuensi bermain *game online* 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.

B. 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 [37] hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif 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 [38] 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 [39] juga menemukan korelasi substansial antara motivasi siswa dan partisipasi mereka dalam permainan daring. Ada korelasi antara motivasi berprestasi siswa, kehidupan akademis, dan intensitas mereka bermain *game online*, menurut penelitian ini dan penelitian sebelumnya.

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 [40]. Hal ini dapat disebabkan gratifikasi instan yang dirasakan oleh siswa ketika, sehingga siswa kesulitan menikmati proses studi yang dia jalani [41]. Selain itu frekuensi penggunaan *game online* yang berlebihan dan juga adiksi dapat mengarah pada gangguan interaksi sosial, sehingga ada kecenderungan siswa lebih menarik diri dari lingkungan dan teman sebayanya [42]. Adiksi pada video *game* juga dapat mengarah kepada hubungan dengan keluarga yang memburuk, dimana anak akan lebih memilih untuk bermain *game online* daripada berinteraksi dengan keluarganya [43].

Jadwal belajar dari siswa juga akan terganggu ketika frekuensi penggunaan *game online* dari siswa terlalu berlebihan [44]. Lebih jauh lagi, kesehatan fisik dan mental siswa dapat terpengaruh secara negatif oleh permainan yang kronis, yang menyebabkan kesulitan tidur. Akibatnya, siswa mungkin kesulitan mempertahankan motivasi yang cukup untuk belajar [45]. Secara keseluruhan, frekuensi bermain *game online* yang terlalu tinggi akan berdampak buruk kepada motivasi berprestasi serta kehidupan akademik dari siswa tersebut. Beberapa intervensi yang dapat diberikan yaitu supervisi dari orang tua yang cukup untuk mencegah siswa bermain *game online* secara berlebihan [46]. Pengawasan dari orang tua yang cukup akan sangat membantu untuk menghindari frekuensi bermain *game online* yang terlalu berlebihan [47]. Selain itu terapi seperti *Cognitive Behaviour Therapy* (CBT) dapat juga membantu mengurangi dorongan bermain *game* yang berlebihan dalam diri individu [48].

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa frekuensi bermain *game online* berpengaruh sebesar 14,4% [47]. Oleh karena itu, variabel lain juga berperan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sun et al. [50] menunjukkan hasil keseluruhan apabila adanya kecanduan *game online* mempengaruhi motivasi berprestasi, dengan adanya adiksi dalam *game online* dapat menyebabkan motivasi berprestasi seseorang menurun. Penurunan motivasi berprestasi dapat dilihat pada siswa yang sudah terlalu lama bermain *game online*, mereka merasa terlalu lelah dan tidak fokus untuk melakukan kegiatan [51].

Selanjutnya, dari hasil uji deskriptif didapatkan hasil apabila *mean* jenis kelamin perempuan lebih tinggi daripada laki-laki apabila ditinjau dari frekuensi penggunaan *game online*. Nilai *mean* perempuan sebesar 42,0625 sedangkan nilai *mean* laki-laki sebesar 41,2667. Sejalan dengan penelitian Fitriani et al. [52] yang mendapatkan hasil jika jumlah *mean* yang diperoleh yakni perempuan sebesar 35,569 dan pada laki-laki sebesar 25,053, dari nilai *mean* tersebut ditarik kesimpulan apabila perempuan memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam penggunaan internet dan *game online* dibandingkan dengan laki-laki. Para gamer atau seseorang yang gemar bermain *game online* kini di Indonesia terdiri dari 49% laki-laki dan 51% perempuan. Artinya, kini perempuan tidak kalah dengan laki-laki dalam intensitas bermain *game online* [53]. Hasil ini berbeda dengan kebanyakan penelitian yang menyebutkan jika laki-laki lebih dominan untuk bermain *game online* dibandingkan dengan para perempuan. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Aulya et al. [54] yang dilakukan pada 118 mendapatkan hasil apabila konsumsi *game online* pada laki-laki berada pada kategori tinggi (36%) sedangkan perempuan memiliki kategori konsumsi *game online* sedang (30%).

Lebih lanjut, nilai *mean* frekuensi penggunaan *game online* dilihat dari jenjang kelas menunjukkan jika kelas lima lebih unggul yakni 41,7538 dibandingkan dengan kelas empat adalah 41,6933. Hasil ini didukung penelitian yang menunjukkan jika siswa kelas lima memiliki frekuensi penggunaan *game online* lebih tinggi daripada siswa kelas empat oleh Halawa [55] yang menunjukkan jika sebagian besar frekuensi bermain *game online* yang biasa dilakukan siswa kelas empat termasuk dalam tingkatan sedang. Berbeda dengan frekuensi bermain *game online* pada siswa kelas lima, hasil menunjukkan jika siswa kelas lima berada dalam tingkatan tinggi [56]. Bermain merupakan salah satu aktifitas atau dorongan untuk menang yang ada dalam diri anak usia sekolah dan menjembatani mereka untuk berinteraksi dengan sesamanya. Sifat hubungan antara guru dan siswa merupakan aspek lain yang dapat mempengaruhi dorongan intrinsik siswa untuk meraih keberhasilan akademis dan kondisi lingkungan belajar dari siswa [48].

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 *psychological wellbeing* (PWB) [58], stres akademik [59], dukungan sosial [60], dan *self efficacy* [61]. Limitasi atau keterbatasan penelitian ini terletak pada metode analisis yang sederhana. Peneliti menyadari bahwa pada suatu penelitian ada kendala atau hambatan. Salah satu faktor yang menjadi kendala dan hambatan penelitian ini adalah hanya melibatkan dua variabel. Sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak variabel lain dan metode analisis data yang lebih mendalam. Selain itu, keterbatasan kemampuan peneliti khususnya pengetahuan ilmiah. Namun, peneliti sudah semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan dan keilmuan serta bimbingan dosen pembimbing.

V. SIMPULAN

Temuan keseluruhan penelitian ini mendukung anggapan yang diterima bahwa ada korelasi negatif antara jumlah waktu yang dihabiskan siswa sekolah dasar untuk bermain *game online* dan keinginan mereka untuk berhasil secara akademis. Perlu ada penelitian lebih lanjut mengenai masalah ini karena survei ini juga menunjukkan bahwa 29% siswa memiliki motivasi berprestasi yang buruk dan 9% memiliki motivasi yang sangat rendah.

Temuan penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah, guru, atau orang tua sebagai panduan untuk melakukan intervensi terhadap anak-anak yang terlalu banyak bermain video *game*. 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.

Permainan yang berlebihan dan motivasi berprestasi telah menjadi subjek penelitian sebelumnya, dan penelitian ini memberikan kredibilitas pada temuan tersebut. Peneliti yang tertarik untuk mengeksplorasi subjek ini berpotensi menggunakan makalah ini sebagai referensi untuk penelitian di masa mendatang. Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan bagi orang tua, membimbing anak mengenai batasan waktu penggunaan gadget terutama untuk bermain *game online* agar anak tidak menjadi kecanduan bermain *game* dan mengalihkannya dengan kegiatan-kegiatan yang positif serta bersifat edukatif guna meningkatkan motivasi berprestasi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pengurus, guru, dan siswa SDN X di Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

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.
- [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.
- [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.
- [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/jiph.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.
- [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.
- [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. F. Riza and A. M. Masykur, "Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Kedisiplinan Pada Siswa Kelas VIII Reguler MtsN Nganjuk," *J. Empati*, vol. 4, no. 2, pp. 146–152, 2015, doi: 10.14710/empati.2015.14907.
- [12] 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.

- [13] 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.
- [14] 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.
- [15] I. Mawarni, R. Purnama, and U. N. Huda, "Academic Procrastination Analysis in Elementary School," *Wydiagogik*, pp. 249–259, 2022.
- [16] 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.
- [17] 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.
- [18] 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.
- [19] 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.
- [20] 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.
- [21] 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.
- [22] 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.
- [23] 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/jeml.v2i1.164.
- [24] 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.
- [25] 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.
- [26] 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.
- [27] E. Novrialdy, "Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Bul. Psikol.*, vol. 27, no. 2, pp. 148–158, 2019, doi: 10.22146/buletinsikologi.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.v11i1.23683.
- [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] R. Maharani, N. Hikmah Al Cholisah, S. Tri Widodo, and E. Vidiastutik Kondang, "Penggunaan Media Pembelajaran 'Papan Informasi' Dalam Model Pbl (Problem Based Learning) Sebagai Penunjang Pembelajaran Pendidikan Pancasila Alam Materi Gotong Royong Bagi Peserta Didik Kelas IV Sd Pancasila," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 9, no. 5, pp. 2748–2755, 2023.

- [34] M. C. Purnama, K. C. Suryandari, and S. S. Suhartono, "Analisis Minat Belajar Dan Gaya Belajar Selama Pandemi Covid-19 Siswa Kelas V Sdn 3 Cikembulan Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2020/2021," *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 9, no. 2, 2021, doi: 10.20961/jkc.v9i2.52555.
- [35] 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.
- [36] 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.
- [37] 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.
- [38] 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.
- [39] 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.
- [40] 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.
- [41] 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.
- [42] 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.
- [43] 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.
- [44] 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.
- [45] 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>.
- [46] 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.
- [47] 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.
- [48] 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.
- [49] 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.
- [50] R. Q. Sun, G. F. Sun, and J. H. Ye, "The Effects Of Online Game Addiction On Reduced Academic Achievement Motivation Among Chinese College Students: The Mediating Role Of Learning Engagement," *Front. Psychol.*, vol. 14, pp. 1–12, 2023, doi: 10.3389/fpsyg.2023.1185353.
- [51] A. Nur and H. Stifandri, "Dampak dan Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Pelajar," *Cendekia Pendidik.*, vol. 7, no. 10, pp. 1–15, 2024, doi: 10.9644/sindoro.v3i9.252.
- [52] F. Fitriani, E. D. Saputri, M. P. Sari, R. Anugrah, and Apriyadi, "Perbedaan Gender Terhadap Kecanduan Internet Dan Game online Pada Remaja," *J. Commun. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 72–78, 2023, doi: 10.61994/jcss.v1i2.330.
- [53] N. Nasution, N. S. Sagala, and S. H. Ritonga, "Hubungan Intensitas Penggunaan Game online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok," *J. Kesehat. Ilm. Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 127–131, 2022.

- [54] S. Aulya, L. Fitria, and Y. Yunus, "Perbedaan Tingkat Kecanduan Game online Antara Siswa Laki - laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang," *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sos. dan Humaniora)*, vol. 3, no. 3, pp. 328–334, 2024, doi: 10.55123/sosmaniora.v3i3.4099.
- [55] A. Halawa, "Hubungan Bermain Game online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya," *J. Keperawatan*, vol. 7, no. 1, 2018, doi: 10.47560/kep.v7i1.113.
- [56] I. Fitriyani, "Pengaruh Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Jatake 5 Kota Tangerang," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 3, no. 8, pp. 40352–40357, 2024.
- [57] 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.
- [58] F. O. Grahani, R. Mardiyanti, N. P. Sela, S. Nuriyah, F. Psikologi, and U. W. Putra, "Pengaruh Psychological Wellbeing (Pwb) Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa Di Era Pandemi," *J. Psikol. Media Ilm. Psikol.*, vol. 19, no. 1, pp. 46–51, 2021.
- [59] D. D. Sagita, D. Daharnis, and S. Syahniar, "Hubungan Self Efficacy, Motivasi Berprestasi, Prokrastinasi Akademik Dan Stres Akademik Mahasiswa," *Bikotetik (Bimbingan dan Konseling Teor. dan Prakt.*, vol. 1, no. 2, pp. 37–72, 2017, doi: 10.26740/bikotetik.v1n2.p43-52.
- [60] H. Prasetyo and V. Anitra, "Pengaruh Religiusitas terhadap Kinerja Karyawan : Studi pada Tenaga Kependidikan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur," *Borneo Student Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 705–713, 2020.
- [61] D. A. P. Aji, E. P. Sartitinah, and B. Purwoko, "Hubungan Self Efficacy Dengan Motivasi The Relationship Between Self Efficacy And Achievement Motivation Of Vocational School," *Al-Isyraq J. Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, vol. 7, no. 2, pp. 465–474, 2024. W.-K. Chen, *Linear Networks and Systems*. Belmont, CA: Wadsworth, 1993, pp. 123-135.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.