

Hubungan kebiasaan bermain game online dan konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar se-kecamatan wonosegoro

Amin Ichsanudin¹*Riyadi², Siti Wahyuningsih³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*aminichsan9@gmail.com

Abstract. *This study aims to find out whether there is a relationship between online gaming habits and peer conformity with learning motivation. The research design is quantitative with an ex-postfacto correlational research method. The data collection technique used was a questionnaire distributed to students of the state elementary school in Wonosegoro district. The results of this study are 1) there is a significant negative relationship between the habit of playing online games and learning motivation at a "moderate" correlation level. 2) There was a significant negative relationship between peer conformity and learning motivation at the level of "strong" correlation. 3) There was a significant relationship between online gaming habits and peer conformity and simultaneous learning motivation at the level of "strong" correlation. The implication of this study is the need for time management in playing online games and self-control so that they are not influenced by peers who play online games so that learning motivation does not decrease.*

Keywords: *online games, conformity, learning motivation, elementary school*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa manusia menuju era digital dimana hampir seluruh aspek kehidupan sudah beralih menggunakan media digital. Era digital telah mengubah paradigma manusia menjadi lebih inovatif sebagai pemanfaatan hasil teknologi terkhusus mengenai pendidikan saat ini [1]. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan akses lebih luas terhadap sumber belajar, seperti bahan pembelajaran online, video tutorial, dan platform e-learning. Keterkaitan antara pendidikan dan teknologi akan terus berkembang seiring dengan inovasi baru dalam teknologi, menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan individu dan masyarakat [2]. Hal ini memungkinkan individu untuk belajar secara mandiri dan memperoleh pengetahuan dari mana saja dan kapan saja, mengatasi batasan geografis dan waktu.

Seiring banyaknya peluang atau manfaat yang dihasilkan, berbagai tantangan juga dapat mengancam proses perkembangan di dalam dunia pendidikan. Penting untuk terus melakukan pemantauan serta evaluasi yang berkelanjutan agar dapat meminimalisir efek buruk pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan [3]. Terlebih lagi di era digital saat ini marak orang-orang tidak terlepas dari yang namanya *gadget*. Melalui *gadget* manusia dapat mengakses setiap informasi untuk menyelesaikan setiap permasalahan pekerjaan dengan lebih mudah dan efisien tentunya dengan berbantuan internet. Pengguna *gadget* didominasi oleh usia remaja, dikarenakan pada fase ini mereka berusaha mengeksklore kemampuan diri dan bersenang-senang dengan bermain game online [4].

Menurut data hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet pelajar dan mahasiswa sebesar 98,88%. Salah satu alasan penyebab tingginya tingkat penetrasi internet di Indonesia adalah digunakan untuk mengakses game online. Selain itu, menurut laporan dari *We Are Social Indonesia* berada di peringkat ketiga dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia. Berdasarkan data tersebut dapat menyebabkan peserta didik menjadi kecanduan bermain game online apabila tidak mendapat pengawasan yang cukup. Aktivitas bermain game online dapat mengganggu aktivitas belajar baik di rumah maupun di sekolah.

Kebiasaan bermain game online adalah keadaan di mana seseorang dengan bebas menghabiskan waktu untuk bermain dan memiliki keinginan untuk bermain dalam waktu yang lama. Kebiasaan bermain game online bagi peserta didik yang terjadi saat ini menyebabkan beberapa dampak terjadi pada diri peserta didik seperti waktu istirahat terganggu, gangguan kesehatan, serta motivasi belajar yang menjadi berkurang seperti lemas saat di kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak mengerjakan PR, tidur di kelas, bahkan sampai tidak masuk sekolah. Lingkungan yang positif akan menghasilkan motivasi belajar yang positif begitupun sebaliknya. Perlu memberikan pertimbangan yang cermat dalam memilih lingkungan dalam berinteraksi sehari-hari. Motivasi belajar dibutuhkan sebagai upaya untuk mencapai hasil positif dalam belajar [5]. Lingkungan menjadi faktor utama penyebab rendahnya motivasi belajar yang dimiliki peserta didik [6].

Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah situasi lingkungan peserta didik atau konformitas teman sebaya [7]. Konformitas teman sebaya merupakan suatu perubahan sikap atau tingkah laku seseorang yang bertujuan untuk menyesuaikan dengan norma sosial yang ada di lingkungan sekitarnya [8]. Menurut Erikson individu pada usia remaja bertugas untuk menumbuhkan identitas diri, menyelesaikan krisis identitas, serta membangun hubungan dengan keadaan sekitar sehingga mendapat pengakuan sosial dan memiliki hubungan bermakna dengan individu lain. Ketidakmampuan dalam melaksanakan tugas tersebut menyebabkan individu tidak memiliki arah dan identitas diri [9]. Dalam penelitian ini game online memiliki sifat adiktif yang dapat membuat orang sekitar memiliki perasaan ingin bermain game online. Sehingga penting bagi individu untuk memiliki identitas diri yang kuat dan memiliki arah agar tidak mudah terpengaruh dengan adanya game online. Berbagai dampak yang dijelaskan sebelumnya tentu memberi efek negatif bagi peserta didik sehingga perlu bimbingan karena apabila hal tersebut tidak segera ditangani akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data pra penelitian yang diperoleh dari bulan Februari-Juni 2023 di SDN 1 Gosono, Kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali terhadap siswa kelas 5 diketahui bahwa sebanyak 87% atau 20 dari 23 peserta didik telah memiliki *gadget*. Dari wawancara yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik dapat diketahui bahwa *gadget* digunakan untuk bermain game online dan bermain media sosial. Peserta didik juga mengatakan bahwa intensitas bermain game online adalah lebih dari 2 jam setiap harinya. Penggunaan *gadget* yang kurang baik perlu diarahkan agar dapat menjadi sumber manfaat khususnya dalam bidang Pendidikan. *Gadget* semestinya dapat menjadi sumber belajar dan diharapkan dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk berprestasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas bermain game online dan konformitas teman sebaya terhadap motivasi belajar peserta didik kelas tinggi di SD N 1 Lemahireng.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode *ex-postfacto* korelasional. Disebut *ex-postfacto* karena peneliti tidak memberikan perlakuan terhadap kondisi variabel yang akan diteliti dan hanya berfokus untuk mencari tahu terkait ada tidaknya serta kuat lemahnya hubungan antar variabel yang terkait. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok bermain game online peserta didik sekolah dasar se-Kecamatan Wonosegoro. Dalam menentukan sampel penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dan diperoleh sebanyak 18 kelompok bermain game online di beberapa kelurahan di Kecamatan Wonosegoro. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui penyebaran angket atau kuesioner terkait variabel kebiasaan bermain game online, konformitas teman sebaya, dan motivasi

belajar. Skala pengukuran yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini yaitu skala likert 1-4. Teknik analisis data yang digunakan meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas. Uji hipotesis yang digunakan meliputi uji regresi berganda, uji korelasi sederhana, uji korelasi berganda, uji T parsial, uji F simultan, dan determinasi R.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 14-15 Mei 2024 dengan menyebarkan angket terkait kebiasaan bermain game online, konformitas teman sebaya, dan motivasi belajar. Hasil penelitian yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan teknik analisis data meliputi :

Hasil Data Umum

Pada penelitian ini didapatkan data juga terkait data umum terkait karakteristik responden dalam bermain game online. Data umum berkaitan dengan jenis kelamin, durasi bermain, frekuensi bermain, dan juga jenis game yang sering dimainkan. Hasil data umum menunjukkan bahwa pemain game online didominasi oleh laki-laki dengan jumlah 54 individu atau 71,1%. Durasi bermain kurang dari 30 menit sebanyak 6 responden (7,9%), durasi 1 jam 28 responden (36,8%), durasi 2 jam 19 responden (25%), durasi lebih dari 2 jam 23 responden (30,3%). Frekuensi bermain kategori jarang sekali 9 responden (11,8%), kategori terkadang 6 responden (7,9%), kategori sering 48 responden (63,2%), dan kategori sangat sering 13 responden (17,1%). Jenis game yang paling banyak dimainkan yaitu *free fire* (65,8%), *Mobile legend* (15,8%), lainnya (18,4%).

Hasil Analisis Deskriptif

Pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuesioner dengan rincian 10 pernyataan terkait kebiasaan bermain game online, 9 pernyataan terkait konformitas teman sebaya, dan 13 pernyataan terkait motivasi belajar. Dari data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan analisis deskriptif berbantuan SPSS 23 *for windows* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Data Analisis Deskriptif

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X ₁	76	11	34	25,59	5,473
X ₂	76	12	31	22,96	4,409
Y	76	20	52	36,86	5,701
Valid N (listwise)	76				

Data tersebut digunakan kategorisasi data variabel penelitian pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Kategorisasi Data Penelitian

Variabel	N	Rendah	Sedang	Tinggi
Kebiasaan Bermain Game Online	76	10 (13,2%)	49 (64,5%)	17 (22,4%)
Konformitas Teman Sebaya	76	13 (17,1%)	49 (64,5%)	14 (18,4%)
Motivasi Belajar	76	8 (10,5%)	56 (73,7%)	12 (15,8%)

Berdasarkan data pada tabel diatas diketahui pada variabel kebiasaan bermain game online persentase terbanyak yaitu pada kategori sedang dengan jumlah 49 responden (64,5%). Variabel konformitas teman sebaya persentase terbanyak pada kategori sedang dengan jumlah 49 responden

(64,5%). Variabel motivasi belajar persentase terbanyak pada kategori sedang dengan jumlah 56 responden (73,7%).

Uji Prasyarat

Uji prasyarat digunakan untuk mengetahui apakah data sudah memenuhi syarat untuk dapat dilanjutkan ketahap analisis uji hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *kolmogorov smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS for windows* dengan taraf *signifikansi* 0,05. Uji normalitas menggunakan nilai residual yang hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Hasil uji normalitas

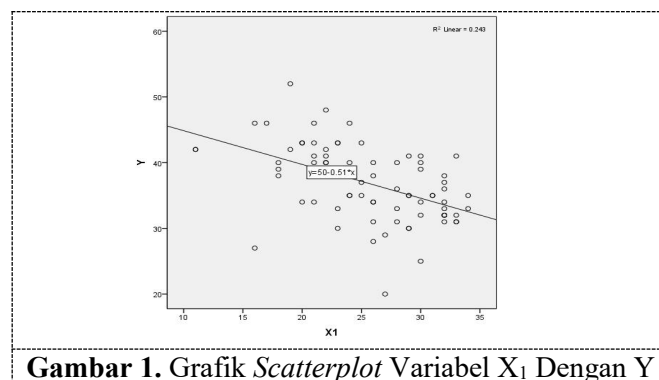
<i>One sample Kolmogorov-smirnov</i>	
N	Asymp. Sig. (2-tailed)
76	.200 ^{c,d}

(Sumber : Data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Keputusan tersebut diambil berdasarkan perolehan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,200 > 0,05$.

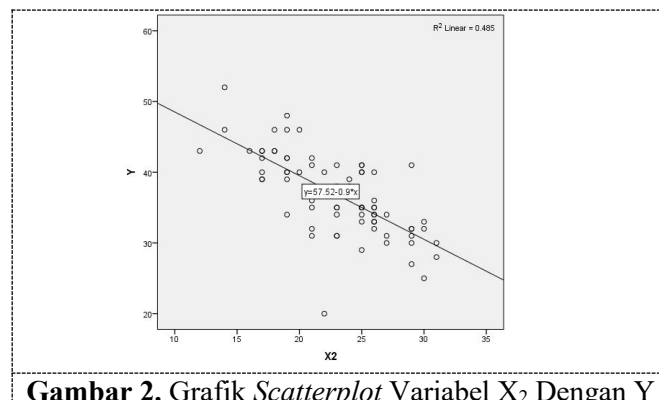
Uji Linieritas

Penelitian ini menggunakan 2 cara dalam melakukan uji linieritas yaitu uji *test for linerity* dan grafik *sscatterplot*. Cara pertama dalam pengujian linieritas yakni melalui persebaran titik-titik grafik *scatterplot* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Grafik *Scatterplot* Variabel X_1 Dengan Y

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa persebaran titik-titik plot data membentuk garis lurus dari kanan bawah ke kiri atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier negatif antara variabel kebiasaan bermain game online (X_1) dengan variabel motivasi belajar (Y).



Gambar 2. Grafik *Scatterplot* Variabel X_2 Dengan Y

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa persebaran titik-titik plot data membentuk garis lurus dari kanan bawah ke kiri atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier dan negatif antara variabel konformitas teman sebaya (X_2) dengan variabel motivasi belajar (Y).

Cara kedua yaitu uji *test for linierity* dengan taraf signifikansi yang digunakan sebesar 0,05. Hasil uji *test for linierity* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil *test for linierity*

Variabel	Deviation for linierity
Kebiasaan bermain game online	0,122
Konformitas teman sebaya	0,196

(Sumber : Data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan data tabel diatas diketahui bahwa nilai *deviation for linierity* variabel kebiasaan bermain game online sebesar $0,122 > 0,05$. Nilai *deviation for linierity* variabel konformitas teman sebaya sebesar $0,196 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier masing-masing variabel independen terhadap dependen.

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya gejala multikolinieritas dalam model regresi. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Hasil uji multikolinieritas

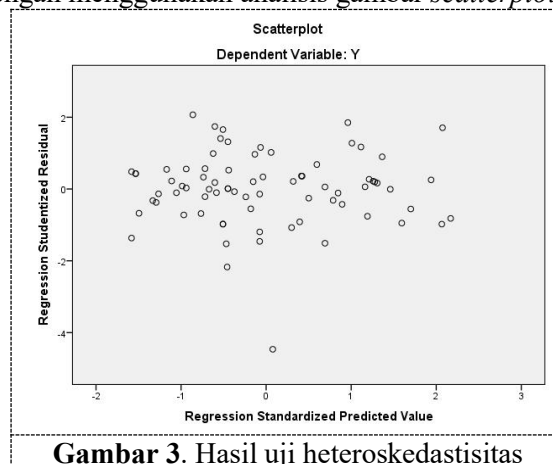
Coefficients ^a			
Collinearity Statistics			
Model		Tolerance	VIF
1	X ₁	.863	1.159
	X ₂	.863	1.159

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas pada variabel X₁ memiliki nilai *tolerance* $0,863 > 0,100$ dan nilai *VIF* $1,159 < 10,00$ sedangkan variabel X₂ memiliki nilai *tolerance* $0,863 > 0,100$ dan nilai *VIF* $1,159 < 10,00$. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinieritas pada variabel X₁ dan X₂.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan 2 cara yaitu uji *Glejser* dan grafik *scatterplot*. Cara pertama dalam uji heteroskedastisitas yaitu dengan menggunakan analisis gambar *scatterplot* dibawah ini :



Gambar 3. Hasil uji heteroskedastisitas

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa persebaran titik-titik data berada diatas dan dibawah nol (0), tidak berpola, dan tidak berkumpul pada satu area saja sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji heteroskedastisitas dengan uji *glejser* dalam penelitian bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Uji *Glejser*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.496	1.906		1.834	.071
X ₁	-.032	.062	-.065	-.515	.608
X ₂	.001	.077	.002	.014	.989

(Sumber : Data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai *sig.* Variabel X₁ sebesar 0,608 > 0,05 dan variabel X₂ nilai *sig.* Sebesar 0,989 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Analisis Persamaan Regresi Linier Berganda

Hasil analisis persamaan regresi linier berganda diperoleh $Y = 61,793 - 0,284X_1 - 0,770X_2$. Dari persamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online dan konformitas teman sebaya berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar peserta didik. setiap penambahan nilai kebiasaan bermain game online sebesar 1 maka akan mengurangi nilai intensi motivasi belajar sebesar 0,284. setiap penambahan nilai konformitas teman sebaya sebesar 1 maka akan mengurangi nilai intensi motivasi belajar sebesar 0,770.

Uji Korelasi Sederhana

Uji korelasi sederhana dilakukan untuk mengetahui korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat secara terpisah. Pengujian pertama yaitu uji korelasi sederhana pada variabel kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar. Hasil uji tersebut diperoleh $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan koefisien korelasi sebesar $r_{tabel} > r_{hitung}$ ($-0,493 > 0,226$) sehingga terdapat hubungan yang negatif dan signifikan. Pengujian kedua yaitu korelasi sederhana antara variabel konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar. Hasil uji diperoleh $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan koefisien korelasi $r_{tabel} > r_{hitung}$ ($-0,696 > 0,226$) sehingga terdapat hubungan yang negatif dan signifikan.

Hasil temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online dan konformitas teman sebaya masing-masing memiliki hubungan negatif terhadap motivasi belajar. Hasil tersebut mendukung temuan Young dan Abreu bahwa individu yang memiliki kecanduan bermain game online tidak bisa mengatur, mengurangi, mengakhiri permainan, dan melalaikan aktifitas lainnya serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun. Kebiasaan bermain game online mempengaruhi motivasi belajar secara tidak langsung dikarenakan banyak tenaga dan waktu digunakan untuk bermain game online dari pada mengerjakan tugas-tugas sekolah [10]. Faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar adalah situasi lingkungan sekitar atau konformitas teman sebaya [11]. Peserta didik cenderung menjadikan teman sebaya sebagai model sosial yang mempengaruhi pola pikir dan perilaku [12]. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Roziana Amalia yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara variabel konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar.

Uji Korelasi Berganda

Uji korelasi berganda dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel kebiasaan bermain game online dan konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar secara simultan. Hasil pengujian diperoleh $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan koefisien korelasi $r_{tabel} > r_{hitung}$ ($0,741 > 0,226$) sehingga terdapat hubungan yang positif dan signifikan secara simultan. Uji determinasi R^2 didapatkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,549. Dapat disimpulkan bahwa kontribusi variabel independen

terhadap variabel dependen sebesar 54,9% dan sebanyak 45,1% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian Sardiman yang menyebutkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal [13]. Kebiasaan bermain game online oleh individu ditandai dengan adanya aktivitas bermain yang berulang-ulang serta dalam jangka waktu yang lama. Apabila tidak mendapat kontrol yang baik maka akan berpengaruh terhadap tidak seimbangnya waktu untuk aktivitas yang lainnya [14]. Salah satu dampaknya yaitu mengganggu aktivitas belajar. Kebiasaan bermain game online dapat menurunkan motivasi belajar karena individu lebih senang bermain daripada belajar [15]. Game online juga memiliki sifat adiktif yang dapat menyebabkan orang lain ikut bermain game online. Salah satu faktor eksternal penyebab bermain game online adalah lingkungan yang tidak terkontrol dimana melihat teman sebayanya yang bermain game online [16]. Individu perlu memiliki identitas diri yang kuat serta terarah agar dapat mengontrol keseimbangan waktu dalam beraktivitas sehari-hari. Pemilihan lingkungan yang positif perlu dilakukan agar motivasi belajar mendapat hasil yang positif. Peran orang tua dan guru penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Peran orang tua yaitu membantu memberikan kontrol diri dalam bermain game online seperti menetapkan batasan waktu serta keseimbangan aktivitas [17]. Motivasi belajar akan semakin meningkat dengan adanya hubungan komunikasi yang baik antar guru dan peserta didik [18].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diambil kesimpulan bahwa ketiga hipotesis diterima. Kebiasaan bermain game online ditandai aktivitas bermain yang dilakukan secara berulang-ulang dan dalam durasi waktu yang lama. Kurangnya kontrol diri oleh individu serta pengawasan dari masyarakat terkait kebiasaan bermain game online menyebabkan tingginya waktu bermain dan waktu untuk aktivitas lainnya menjadi kurang terganggu. Dampak psikologi juga akan dirasakan oleh individu yang bermain game online seperti lebih memilih menyelesaikan tantangan permainan daripada belajar sehingga menyebabkan motivasi belajar menjadi menurun. Kebiasaan bermain game online juga memiliki sifat adiktif dimana dapat membuat orang lain ikut bermain game online secara berkelompok. Individu cenderung menghabiskan waktu dan aktivitas sehari-hari untuk bermain, belajar, dan berkumpul dengan teman sebaya. Hal itu dapat meningkatkan kebiasaan bermain game online secara berkelompok. Penting bagi setiap individu memiliki kesadaran dan integritas diri agar tidak mudah terpengaruh oleh konformitas teman sebaya dan tetap menjaga motivasi belajar agar tidak menurun.

5. Referensi

- [1] H. Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 1, 2017.
- [2] H. Mulyono, B. Suprana, And Khikmawati, "Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Steam Di Masa Pandemi Covid-19," *Didaktika Dwija Indria*, Vol. 9, No. 6, 2021.
- [3] A. Alimuddin, J. Niaga Siman Juntak, R. Ayu Erni Jusnita, I. Murniawaty, And H. Yunita Wono, "Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0," *Journaloneducation*, Vol. 05, No. 04, Pp. 36–38, 2023.
- [4] B. Myrdzik, "Children Of 'Toxic Parents': An Attempt Of Interpretation Of 'The Unconsoled' By Kazuo Ishiguro," *Annales Universitatis Mariae Curie-Sklodowska, Sectio N – Educatio Nova*, Vol. 6, Pp. 281–301, Sep. 2021, Doi: 10.17951/En.2021.6.281-301.
- [5] J. Saputra, S. Poerwanti, And D. Sularmi, "Hubungan Antara Bimbingan Orang Tua Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2021.
- [6] Y. Anggraini And S. Wahyuningsih, "Aktivitas Belajar Kelompok Di Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia):Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, 2022.

- [7] A. F. Amril, N. Surur, And R. R. Hidayat, "Hubungan Antara Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Siswasma," *Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling*, Vol. 6, No. 2, P. 74, Dec. 2022, Doi: 10.20961/Jpk.V6i2.61295.
- [8] M. W. P. Dewi, A. Subarno, And S. Rapih, "Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jikap (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, Vol. 8, No. 3, P. 225, May 2024, Doi: 10.20961/Jikap.V8i3.77504.
- [9] M. I. Hanafi, S. B. Kurniawan, And T. Budiharto, "Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 9, 2023.
- [10] F. Makatita, L. Maria, A. Dafir Firdaus C Abc, And I. Keperawatan, "Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Profesional Health Journal*, Vol. 4, No. 1, Pp. 25–36, Dec. 2022, [Online]. Available: <https://www.ojsstikesbanyuwangi.com/index.php/Phj>
- [11] N. Cahaya, N. Psikologi, P. Islam, U. Sunan, And K. Yogyakarta, "Dukungan Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Dakwah*, 2018.
- [12] Nazhifah, "Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 15, No. 3, 2017.
- [13] K. Bayu Prasetyo And D. Rahmasari, "Hubungan Antara Dukungan Sosial Keluarga Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa," *Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol. 07, No. 01, Pp. 1–9, 2016.
- [14] T. P. Haryono, I. Yuliadi, And A. T. Setyanto, "Keseharian Dan Kontrol Diri Pada Adiksi Online Games Remaja Lonely And Self Control In Adolescent Online Games," *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, Vol. 7, No. 1, Pp. 1–15, 2022, Doi: 10.20961/Jip.V6i2.54445.
- [15] I. Jati Nusa, "Pengaruh Kecanduan Game Online Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar Studi Pada Siswa Kelas X Iis Sma Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018.," *Bise: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 2019.
- [16] Lisnawati, N. Ganda, And S. Hidayat, "Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 4, Pp. 840–850, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- [17] S. Hariyadi, M. Th, H. Sri, B. Isrofin, Z. Mawadah, And S. Kurniawati, "Game Based Learning Dalam Aplikasi Layanan Dasar Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah," *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, Vol. 7, No. 1, 2022, Doi: 10.28926/Briliant.
- [18] E. I. Muawanah And A. Muhid, "Jibk Undiksha Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 : Literature Review," *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, Vol. 12, No. 1, Pp. 90–98, 2021, Doi: 10.23887/Xxxxxx-Xx-0000-00.