

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA UIN SUSKA RIAU

Bunga Humairoh¹ & Granita²

¹ Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

* Corresponding Author. E-mail: granitafo@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: June 18th, 2025

Revised: September 3rd, 2025

Accepted: September 4th, 2025

Available: online Oct 30th, 2025

Kata Kunci:

Game Online; Motivasi; Prestasi Belajar; Mahasiswa

Keywords:

Online games; motivation; academic achievement; students



ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau. Metode penelitian yang digunakan adalah ex post facto dengan pendekatan kuantitatif. Data diperoleh melalui penyebaran angket kepada 30 mahasiswa yang aktif bermain game online, serta dokumentasi nilai IPK sebagai indikator prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online, motivasi belajar, dan prestasi belajar berada pada kategori sedang. Uji regresi linier menunjukkan bahwa intensitas bermain game online tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar ($\text{sig.} = 0,505$) maupun prestasi belajar ($\text{sig.} = 0,410$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain game online tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Namun demikian, tetap diperlukan pengelolaan waktu bermain game agar tidak mengganggu aktivitas akademik.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of online gaming intensity on learning motivation and academic achievement among students of the Mathematics Education Program at UIN Suska Riau. The research used an ex post facto design with a quantitative approach. Data were collected from 30 students through questionnaires and academic records (GPA) to measure learning outcomes. The findings show that the levels of online game intensity, learning motivation, and academic achievement were generally in the moderate category. Linear regression analysis revealed that online gaming had no significant effect on either learning motivation ($p = 0.505$) or academic achievement ($p = 0.410$). Therefore, it can be concluded that online gaming does not significantly affect students' learning motivation or academic performance. Nevertheless, time management for gaming activities remains crucial to prevent interference with academic responsibilities.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup masyarakat, termasuk di kalangan mahasiswa. Salah satu bentuk hiburan digital yang berkembang pesat adalah game online. Minat seseorang terhadap game online biasanya dipengaruhi oleh kebutuhan hiburan, ketertarikan pribadi, dan karakter individu (Ramadhan, Nursupriana, and Raharjo 2020). Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami pertumbuhan pesat adalah game online. Menurut Adams dan Rollings dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan melalui jaringan

internet (Aisyah et al. 2023). Hal serupa diungkapkan oleh Annaba dan Efendi (2023) bahwa game online merupakan permainan berbasis internet yang dapat dengan mudah diakses oleh banyak pengguna (Annaba and Efendi 2023). Game online kini telah menjadi bagian dari keseharian sebagian besar mahasiswa, termasuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau.

Akses yang mudah melalui perangkat seperti smartphone dan komputer pribadi membuat mahasiswa semakin intens bermain game online. Namun, penggunaan yang berlebihan berisiko menimbulkan kecanduan, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian oleh Fahira (2021) Terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain game online dengan melemahnya dorongan belajar mahasiswa, dengan koefisien determinasi sebesar 18,4% (Fahira 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian Amalia (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat mengalihkan fokus mahasiswa dari kegiatan akademik, sehingga mengurangi semangat belajar (Amalia, Susanti, and Mudaris 2024).

Motivasi belajar sendiri merupakan faktor penting dalam mendorong seseorang untuk menggapai tujuan pendidikan. Hamzah B Uno (2006) menjelaskan bahwa motivasi adalah proses psikologis yang timbul dari interaksi antara sikap, kebutuhan, keputusan, dan persepsi individu dengan lingkungannya (Hamzah B Uno 2006). Motivasi belajar bisa bersumber dari dalam diri seperti hasrat untuk sukses, keinginan belajar yang dipicu oleh kebutuhan dan pandangan positif terhadap masa depan. Adapun faktor ekstrinsik mencakup penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung, dan kegiatan pembelajaran yang memukau. Ketika kecanduan game online mengganggu faktor-faktor tersebut, maka motivasi belajar pun akan menurun secara signifikan.

Menurut Sastradika dkk dalam jurnal *Gentala Pendidikan Dasar*, motivasi belajar juga menjadi salah satu faktor penting yang mendukung minat belajar mandiri dan pencapaian prestasi akademik. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar berperan langsung terhadap keberhasilan dalam pendidikan (Suhudi et al. 2024). Selain berdampak pada motivasi, kecanduan game online juga berpengaruh terhadap prestasi belajar. Prestasi belajar mencerminkan hasil dari proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui nilai akademik seperti indeks prestasi kumulatif (IPK). Pande dan Marheni (2015) menemukan bahwa terdapat hubungan negatif yang bermakna antara tingkat kecanduan permainan daring dengan hasil belajar, ditunjukkan oleh nilai korelasi sebesar -0,472 (Pande and Marheni 2015). Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin rendah prestasi akademik yang dicapai mahasiswa. Temuan ini diperkuat oleh Jamun (2023) yang menyatakan bahwa mahasiswa dengan tingkat kecanduan tinggi cenderung memiliki prestasi akademik yang rendah (Jamun, Ntelok, and Bosco 2023).

Waktu yang dihabiskan untuk bermain game secara berlebihan juga mengurangi waktu belajar atau menyelesaikan tugas akademik. Namun, dalam penelitian yang dilakukan oleh Zakhi (2024), Sebagian besar responden tidak merasakan pengaruh negatif yang berarti terhadap prestasi akademik mereka. Walaupun ada beberapa yang menghadapi masalah seperti kesulitan menjaga konsentrasi dan berkurangnya fokus saat belajar, mayoritas mampu mengelola waktu dengan membuat batasan bermain game selama jam belajar (Zakhi 2024). Di sisi lain, game online juga dapat memberikan dampak positif jika dimainkan secara bijak. Salah satu manfaatnya adalah meningkatkan daya fokus. Menurut Dr. Jo Bryce dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, gamer sejati memiliki tingkat daya fokus yang tinggi karena harus fokus dan teliti dalam memperhatikan gerakan lawan saat bermain (Dewi, Hambali, and Supentri 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengkajian secara spesifik mengenai dampak game online terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau. Berbeda dari studi sebelumnya, penelitian ini mencoba menghubungkan variabel psikologis dan akademik dengan kebiasaan digital mahasiswa secara lokal dan kontekstual. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam menyusun strategi pengelolaan aktivitas digital mahasiswa serta meningkatkan kesadaran pentingnya menjaga motivasi dan prestasi akademik di dunia pendidikan tinggi.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori **ex post facto**, penelitian ini meneliti hubungan sebab akibat setelah kejadian atau peristiwa yang tidak terjadi. Untuk mengetahui adanya pengaruh dari satu variabel independen terhadap dua variabel dependen. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang telah terjadi sebelumnya, yang diduga menjadi penyebab munculnya pengaruh permainan daring terhadap tingkat motivasi belajar serta pencapaian akademik (Rapingah et al. 2022).

Adapun desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Game online dalam konteks ini didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara daring melalui jaringan internet (LAN maupun online global), seperti Free Fire (FF), PUBG, Clash of Clans (COC), dan Mobile Legends, yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak pemain. Variabel motivasi belajar mengacu pada pendapat Hamzah B. Uno (2016:23) dalam bukunya *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer*, yang mencakup indikator yaitu : Terdapat keinginan kuat untuk meraih keberhasilan, terdapat motivasi dan kebutuhan untuk belajar, terdapat harapan serta aspirasi terhadap masa depan, terdapat penghargaan atau apresiasi dalam proses pembelajaran, terdapat aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dan terdapat suasana belajar yang mendukung dan nyaman (Masitoh 2023).

Sedangkan prestasi belajar didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar yang tercermin melalui capaian akademik, seperti nilai IPK. Menurut Zainal Arifin (1990:3-4) dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Prestasi belajar menjadi tolok ukur dari sejauh mana kualitas dan jumlah pengetahuan yang dikuasai oleh siswa, serta menjadi bahan informasi bagi inovasi pendidikan dan cerminan keberhasilan institusi pendidikan (Waliyudin and Annisah 2017). Indikator- indikator prestasi belajar tersebut adalah sebagai berikut: (Arianto 2019)

1. Ranah cipta (kognitif)

- a. Mengamati – ditunjukkan melalui kemampuan mengenali, membedakan, atau mengaitkan informasi yang diamati.
- b. Mengingat kembali – terlihat dari keterampilan dalam menyebut atau memperlihatkan kembali informasi yang telah diperoleh sebelumnya.
- c. Memahami – tercermin dalam keahlian menjelaskan makna atau memberikan pengertian dengan bahasa sendiri.
- d. Mengaplikasikan – ditunjukkan melalui kemampuan memberikan ilustrasi atau menguraikan konsep secara akurat dalam situasi yang sesuai.
- e. Menganalisis – tampak dari keterampilan memisahkan informasi menjadi bagian-bagian dan mengelompokkannya sesuai kriteria tertentu.
- f. Mensintesis – mencakup kemampuan merangkai sejumlah ide atau informasi menjadi struktur baru, menyimpulkan secara logis, atau menarik generalisasi dari beberapa konsep.

2. Ranah rasa (afektif)

- a. Menerima – tercermin dalam sikap terbuka terhadap suatu gagasan, atau sebaliknya, adanya penolakan terhadap sesuatu yang dianggap tidak sesuai.
- b. Merespons – ditunjukkan dengan kesiapan untuk berperan aktif atau memanfaatkan sesuatu yang ada secara sukarela.
- c. Menghargai – tergambarkan dalam pandangan yang menilai sesuatu sebagai bernilai, menyenangkan, atau pantas dikagumi.
- d. Menginternalisasi – tampak dalam sikap meyakini dan menjadikan nilai tertentu sebagai bagian dari keyakinan pribadi, atau justru menolak dan mengabaikannya.
- e. Menjadi karakter – nilai-nilai tersebut melekat secara mendalam dan tampak nyata dalam kebiasaan serta tindakan sehari-hari.

3. Ranah karsa (psikomotor)

- a. Kemampuan motorik – merujuk pada keahlian mengatur gerakan tubuh seperti mata, tangan, kaki, atau bagian tubuh lain dalam koordinasi yang baik.
- b. Ekspresi lisan dan non-lisan – mencakup kelancaran berbicara serta keterampilan menyampaikan pesan atau makna melalui tindakan fisik atau ekspresi tubuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian **ex post facto** adalah jenis riset yang bertujuan mengungkap hubungan antar variabel tanpa adanya intervensi atau perlakuan langsung dari peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau dengan responden sebanyak 30 mahasiswa. Data diolah menggunakan microsoft excel dengan uji regresi. Data diambil menggunakan penyebaran angket ke mahasiswa angkatan 2022, 2023 dan 2024 yang bermain game online. Selanjutnya data tersebut dikelompokkan ada lima kategori dari sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengkategorian data kecanduan game online siswi yang diperoleh bisa dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online Mahasiswa

Interval Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
$x \geq 66$	1	3 %	Sangat tinggi
60s.d 65	3	10 %	Tinggi
50 s.d 59	13	44 %	Sedang
40 s.d 49	7	23%	Rendah
$x \leq 39$	6	20%	Sangat rendah
Total	30	100%	

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan game online mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau didominasi oleh kategori sedang, dengan frekuensi sebanyak 13 orang atau 44% dari total responden. Selanjutnya, sebanyak 7 orang (23%) berada pada kategori rendah, dan 6 orang (20%) pada kategori sangat rendah. Adapun mahasiswa yang tergolong dalam kategori tinggi hanya berjumlah 3 orang (10%), dan sangat tinggi sebanyak 1 orang (3%). Data ini mengindikasikan bahwa secara umum, tingkat kecanduan game online berada dalam kategori sedang, meskipun terdapat sebagian mahasiswa yang sudah mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan tinggi, yang berpotensi mengganggu aktivitas belajar jika tidak dikendalikan dengan baik.

Motivasi belajar merupakan aspek krusial yang dapat diamati melalui prestasi akademik dan perspektif kognitif siswa. Perbedaan motivasi belajar ditemukan bervariasi secara signifikan di berbagai jenjang pendidikan. Fenomena ini menunjukkan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor usia dan status pendidikan, melainkan juga oleh gaya hidup individual yang beragam. Ketergantungan pada aktivitas game secara substansial dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, berpotensi mengurangi waktu yang dialokasikan untuk belajar dan berinteraksi sosial dengan teman sebaya. (Yulianti, Siregar, and Hidayat 2022)

Pada tabel 2 menjelaskan tentang deskripsi motivasi belajar mahasiswa pendidikan matematika sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Mahasiswa

Interval Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
$x \geq 35$	8	27 %	Tinggi
30 s.d 34	21	70 %	Sedang
$x \leq 29$	1	3%	Rendah
Total	30	100%	

Berdasarkan tabel distribusi di atas, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau memiliki tingkat motivasi belajar dalam kategori sedang, dengan jumlah sebanyak 21 orang atau 70% dari total responden. Sebanyak 8 orang mahasiswa (27%) tergolong dalam kategori tinggi, menunjukkan semangat belajar yang cukup baik. Sementara itu, hanya 1 orang mahasiswa (3%) yang termasuk dalam kategori rendah, yang mengindikasikan adanya hambatan atau kurangnya dorongan dalam proses belajar.

Secara umum, data ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki motivasi belajar pada tingkat sedang, namun perlu dilakukan upaya peningkatan agar lebih banyak mahasiswa yang dapat mencapai kategori tinggi dan mengurangi potensi penurunan ke kategori rendah.

Prestasi belajar merupakan cerminan dari interaksi dinamis antara berbagai faktor internal dan eksternal yang melekat pada individu. Pencapaian akademis ini, yang diperoleh selama menempuh pendidikan, bervariasi antarindividu, mengindikasikan bahwa faktor-faktor internal dan eksternal turut berperan signifikan. Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran dapat dievaluasi melalui prestasi belajar, yang umumnya diukur melalui nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK).

Guna meningkatkan kualitas hasil belajar, penting untuk mengkaji faktor-faktor yang memengaruhinya. Salah satu isu yang memerlukan perhatian khusus adalah potensi dampak kecanduan permainan daring (game online). Kecanduan ini dikhawatirkan dapat mengganggu proses belajar, misalnya menyebabkan mereka tidak mengerjakan pekerjaan tugas yang diberikan. Gambaran awal mengenai motivasi belajar siswa, yang diperoleh dari instrumen angket, mengindikasikan urgensi penelitian lebih lanjut terkait fenomena ini. Indikator skor menggunakan distribusi frekuensi prestasi belajar yang sama dengan jurnal *Teori dan Riset Matematika* dijelaskan pada tabel 3 sebagai berikut : (Somatanaya 2017)

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Mahasiswa

Interval Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
0.00 - 1.99	0	0%	Kurang memuaskan
2.00 - 2.75	0	0 %	Memuaskan
2.76 - 3.50	23	76%	Sangat memuaskan
3.51 - 4.00	7	24 %	Dengan pujian
Total	30	100%	

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau menunjukkan prestasi belajar dalam kategori sangat memuaskan, yaitu sebanyak 23 orang atau 76% dari total responden. Selain itu, terdapat 7 orang mahasiswa (24%) yang berhasil mencapai kategori dengan pujian, yang merupakan kategori tertinggi dalam capaian akademik berdasarkan IPK.

Tidak ada mahasiswa yang berada dalam kategori memuaskan maupun kurang memuaskan yang sedang diteliti, sehingga menunjukkan bahwa secara umum, mahasiswa memiliki capaian akademik yang cukup baik hingga sangat baik. Hal ini mencerminkan kualitas pembelajaran dan tingkat tanggung jawab akademik yang cukup tinggi di kalangan mahasiswa yang diteliti. Pada tabel 4 menampilkan hasil dari model summary, sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Model Summary

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.189 ^a	.036	.002	0.706	.036	0.701	1	28	.410

Berdasarkan hasil output Model Summary, diperoleh nilai R sebesar 0,189 yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat tergolong sangat lemah. Nilai R Square sebesar 0,036 mengindikasikan bahwa hanya sebesar 3,6% variasi pada prestasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel bebas, sementara sisanya sebesar 96,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,002 menunjukkan bahwa kontribusi nyata dari model terhadap prediksi prestasi belajar sangat kecil, hampir tidak ada peningkatan yang berarti setelah disesuaikan dengan jumlah variabel dan sampel.

Selain itu, standard error of the estimate sebesar 0,706 menunjukkan besarnya kesalahan dalam memprediksi nilai prestasi belajar berdasarkan model yang digunakan. Lebih lanjut, hasil Sig. F Change sebesar 0,410 (> 0,05) menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan tidak signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yang dimasukkan ke dalam model tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap prestasi belajar mahasiswa. Pada tabel 5 menjelaskan hasil uji Anova dan koefisien regresi :

Tabel 5. Hasil Uji Anova dan Koefisien Regresi

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	0.349	1	0.349	0.701	0.410
Residual	13.948	28	0.498		
Total	14.297	29			

Coefficients

Model	B	Std. Error	Standardized Coefficients (Beta)	t	Sig.
(Constant)	2.5397	0.276		9.198	.000
Game Online	-0.0582	0.070	-.189	-0.837	.410

Hasil uji ANOVA pada model regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 0,701 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,410. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (p > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak signifikan secara statistik. Artinya,

variabel bebas yaitu intensitas bermain game online tidak memiliki pengaruh yang berarti secara simultan terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji koefisien regresi, diperoleh nilai konstanta sebesar 2,5397, yang mengandung makna bahwa jika nilai intensitas bermain game online adalah nol, maka nilai prestasi belajar (IPK) yang diharapkan sebesar 2,5397. Sementara itu, koefisien regresi untuk variabel Game Online sebesar -0,0582 dengan nilai t hitung = -0,837 dan signifikansi = 0,410. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Game Online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Koefisien regresi yang bernilai negatif juga menunjukkan bahwa peningkatan intensitas bermain game online cenderung diikuti oleh penurunan prestasi belajar, meskipun pengaruh tersebut tidak signifikan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau terhadap permainan game online termasuk dalam kategori sedang. Demikian pula, motivasi belajar mahasiswa berada pada kategori sedang, dan prestasi belajar mahasiswa yang diukur melalui IPK juga berada pada kategori sangat memuaskan hingga dengan pujian. Namun, berdasarkan hasil uji statistik, diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar ($\text{sig.} = 0,505$), maupun terhadap prestasi belajar ($\text{sig.} = 0,410$). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online dalam batas wajar belum tentu memberikan dampak negatif terhadap motivasi maupun prestasi belajar mahasiswa. Meskipun demikian, penting bagi mahasiswa untuk tetap mengelola waktu dan aktivitas digitalnya dengan baik agar capaian akademik tidak terganggu oleh hal-hal yang bersifat hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nur, Herwina Herwina, Muh Rivaldi, and Nirfayanti Nirfayanti. 2023. "Pengaruh Game Online Terhadap Pembelajaran Matematika." *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 1(1): 346–62.
- Amalia, Ratna, Emilia Susanti, and Imam Mudaris. 2024. "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA." 3(4): 1–23.
- Annaba, Toriq Lurie, and Rissal Efendi. 2023. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga." *Jurnal Pendidikan* 32(2): 251–62. doi:10.32585/jp.v32i2.3970.
- Arianto. 2019. "Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah." *Journal RI'AYAH* 4(1): 90–97. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/riayah/article/view/1508>.
- Dewi, Zarima Fatma, Hambali, and Supentri. 2024. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP IT Aziziyah Pekanbaru." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(3): 8–10. doi:10.1093/itnow/bwn071.
- Fahira, Amalia Nur. 2021. UIN Syarif Hidayatullah "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'Allamul Huda."
- Hamzah B Uno. 2006. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jamun, Yohannes Marryono, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok, and Fabianus Hadiman Bosco. 2023. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(1): 709–19. doi:10.31004/basicedu.v7i1.4239.
- Masitoh, Siti. 2023. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. ed. CV. Mega Press Nusantara. Jawa Barat.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti, and Adijanti Marheni. 2015. "Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta." *Jurnal Psikologi Udayana* 2(2): 163–71. doi:10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05.
- Ramadhan, Iqbal, Indah Nursupriana, and Hendri Raharjo. 2020. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa." *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 4(2): 153. doi:10.22373/jppm.v4i2.7840.
- Rapingah, Siti et al. 2022. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Somatanaya, A A Gde. 2017. "ANALISIS KEMAMPUAN BERFIKIR NALAR MATEMATIS SERTA KONTRIBUSINYA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA." *Teorema* 1(2): 55. doi:10.25157/v1i2.547.
- Suhudi, Radeswandri, Herlinda, and Rian Vebrianto. 2024. "Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 9(1): 83–95.

- Waliyudin, and Annisah. 2017. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Gambar Studi Pada Siswa Kelas 1 SMP Negeri 1 Belo Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2016/2017." 7(1): 31–35.
- Yulianti, Rizki Pramita, Epi Supriyani Siregar, and Ikhwan Mahfud Hidayat. 2022. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kemampuan Kognitif Terhadap Kinerja Siswa." *Jurnal Ilmiah Korpus* 6(2): 117–28.
- Zakhi, Muhammad. 2024. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Komunikasi Digital Dan Media Sekolah Vokasi IPB Angkatan 59." 7(2): 116–23.