

Contents list available at <https://journal.uib.ac.id/>



JOINT

(Journal of Information System and Technology)

journal homepage: <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/>



Analisis Pengaruh *Game Online* dan Motivasi Bermain Terhadap Minat Belajar Siswa SD di Kota Batam

Hendi Sama¹, Bayu Syahputra², Mangapul Siahaan³, Zulkarnain⁴, Sabariman⁵, Eryc⁶

1,2,3,4,5,6 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Baloi-Sei Ladi, Jl.

Gajah Mada, Tiban Indah, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau 29426

Email: hendi@uib.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of online games and playing motivation on the learning interest of elementary school students in Batam City. The research method used is a qualitative and quantitative method with variables Online Games (X1), Motivation to Play (X2), and Interest in Learning (Y). The qualitative method took 30 samples of elementary school students, and the quantitative method took 392 samples of elementary school students with the population set at 20.000, because there is no specific number. Qualitative data collection techniques were carried out by interviewing respondents, while quantitative data collection, it was done by distributing questionnaires and measurement using a Likert scale. Data analysis in both methods was carried out using the SPSS application, specifically for the qualitative method was codified first. From the results of the qualitative and quantitative analysis, it can be concluded that the variables Online Games and Motivation to Play partially and simultaneously have a significant effect on the variable Interest in Learning. It can also be concluded that the variable Interest in Learning is influenced by the variables Online Games and Motivation to Play by 59.9% while 40.1% is influenced by other variables not examined in this study.

Keywords: online games, motivation to play, interest in learning, elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* dan motivasi bermain terhadap minat belajar siswa Sekolah Dasar (SD) di Kota Batam. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif dengan variabel *Game Online* (X1), Motivasi Bermain (X2), dan Minat Belajar (Y). Pada metode kualitatif diambil 30 sampel siswa SD dan pada metode kuantitatif diambil 392 sampel siswa SD dengan penetapan jumlah populasi diangka 20.000, karena tidak ada angka spesifik. Teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan mewawancarai responden, sedangkan untuk pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan pengukuran menggunakan skala *likert*. Analisis data pada kedua metode dilakukan dengan aplikasi SPSS, khusus untuk metode kualitatif dikodifikasikan terlebih dahulu. Dari hasil analisis kualitatif dan kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain secara parsial dan simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel Minat Belajar. Dapat ditarik kesimpulan juga bahwa variabel Minat Belajar dipengaruhi oleh variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain sebesar 59,9% sedangkan 40,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Kata kunci: *game online*, motivasi bermain, minat belajar, sekolah dasar

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dan modern membuat hampir tidak ada yang tidak bisa diakses. Semua informasi, hiburan, kebutuhan, dan pendidikan terdapat dalam dunia teknologi. Manfaat yang diberikan oleh teknologi mampu untuk membuat aktivitas kita menjadi efektif dan efisien. Salah satu contoh pemanfaatannya adalah siswa SD mengakses pelajaran secara *online*, dengan menggunakan teknologi dan jaringan internet (Fahrizal & Faiga, 2021). Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa kebanyakan siswa SD juga memanfaatkan teknologi dan jaringan internet untuk bermain *game online*.

Bermain *game online* merupakan aktivitas yang diminati oleh banyak kalangan, karena tujuan utama dari *game online* sendiri sebagai sarana hiburan untuk para peminatnya. Para pemain bermain *game online* sesuai dengan aliran yang diminati. Aliran *game online* yang populer saat ini juga cukup banyak, seperti aksi, perang, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Aktivitas umum yang biasa dilakukan dengan bermain *game online* yaitu berinteraksi dengan pemain lain, yang membuat para pemain *game online* bersosialisasi dan bermain bersama didalam dunia maya walaupun berbeda lokasi. Selain itu, manfaat lain yang bisa didapatkan dari bermain *game online*, seperti menghilangkan *stress*, melatih kemampuan berdagang, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan mengetik, meningkatkan kinerja otak, dan meningkatkan konsentrasi (Periyanto, 2021). Aktivitas dan manfaat yang didapatkan dari bermain *game online* membuat para pemain termotivasi untuk bermain *game online* secara berlebihan yang akan menyebabkan kecanduan.

Selain itu, menurut (Periyanto, 2021), pemain yang terlalu asik bermain *game online* membuat pemain memunculkan rasa malas. Bermain *game online* secara berlebihan tanpa memikirkan istirahat terutama pada mata dapat mengakibatkan kerusakan mata. Pemain yang sudah kecanduan dapat memicu tindakan destruktif yang dapat merugikan orang lain. Salah satu contoh tindakan destruktif adalah pencurian, dimana pemain akan menggunakan hasil curian untuk digunakan pada hal yang berkaitan dengan *game online*. Dampak lainnya dari kecanduan bermain *game online* yaitu menyendiri, dimana pemain yang kecanduan

akan memilih untuk menyendiri supaya dapat bermain *game online* sehingga mengurangi proses interaksi sosial di dunia nyata.

Kecanduan bermain *game online* juga dapat berpengaruh dalam proses pendidikan siswa SD terutama dalam minat belajar. Penurunan minat belajar akan mengakibatkan siswa SD untuk bermalas-malasan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mengerjakan tugas. Tidak menutup kemungkinan untuk bolos sekolah. Minat belajar sangat penting untuk mendorong dan mempermudah proses pembelajaran, karena pada dasarnya, minat yang mendorong untuk melakukan sesuatu. Tanpa adanya minat belajar, siswa SD tidak lagi memiliki dorongan untuk belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa minat belajar merupakan pondasi untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar yang harus dipertahankan, demi kebaikan siswa SD sendiri.

II. LANDASAN TEORI

Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *game online*, yaitu (Pamungkas et al., 2021):

1. Tempat bermain *game online*
2. Waktu bermain *game online*
3. Jenis *game online*
4. Kecenderungan untuk bermain *game online*.

Kecanduan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara berulang yang dapat menimbulkan efek negatif. Salah satu perilaku yang dikategorikan sebagai kecanduan adalah ketergantungan bermain *game* yang merupakan kecanduan psikologis. Kecanduan bermain *game online* secara berlebihan membuat seseorang tidak ingin mengerjakan hal lain dan menganggap *game* adalah hidupnya. Karakteristik dari seseorang yang kecanduan terhadap *game*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut (Johan, 2019): 1) marah, cemas, dan frustrasi ketika tidak bermain; 2) perasaan bersalah sewaktu bermain; 3) tetap bermain walaupun tidak menikmati; 4) mendapat kritik dari lingkungan sekitar mengenai keanehan seseorang karena *game*; 5) masalah dalam finansial, hubungan, dan kehidupan sosial.

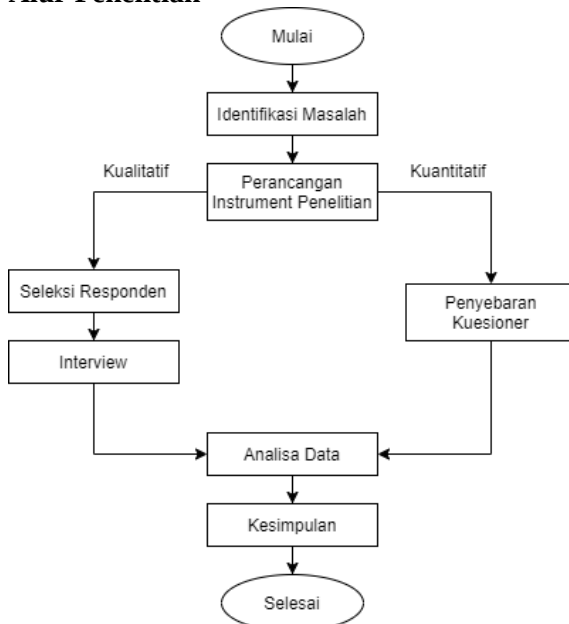
Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi bermain, yaitu (Wang et al., 2021): 1) motivasi berprestasi; 2) motivasi sosial; 3) motivasi pelarian. Syarat yang membuat seseorang dikatakan berminat belajar,

antara lain (Johan, 2019): 1) perhatian; 2) perasaan senang saat belajar; 3) motif belajar.

Berikut faktor utama yang dapat mempengaruhi minat belajar, yaitu (Yuliati, 2021): 1) rasa tertarik, senang, dan bersemangat untuk belajar; 2) kegiatan belajar. Faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar seperti lingkungan keluarga, fisik, sekolah dan sosial (Johan, 2019).

III. METODOLOGI PENELITIAN

Alur Penelitian



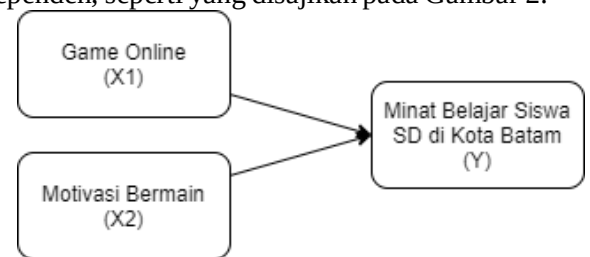
Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan gambar diatas, penulis mengidentifikasi masalah. Setelah itu penulis merancang instrumen penelitian dengan pendekatan kualitatif untuk melaksanakan kegiatan wawancara. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SD kelas 4, 5 dan 6 di Kota Batam yang pernah bermain *game online*. Dikarenakan penulis tidak mengetahui angka spesifik populasi siswa SD kelas 4, 5, dan 6, maka penulis menetapkan angka populasi sebesar 20.000, karena angka tersebut tidak terlalu berpengaruh pada banyaknya jumlah sampel jika seandainya angka populasi tersebut lebih dari 20.000. Penulis menyeleksi responden yang telah memenuhi kriteria untuk diwawancara dan kemudian dilakukan wawancara kepada narasumber. Narasumber yang diwawancarai penulis sebanyak 30 orang siswa SD berdasarkan jumlah sampel kualitatif pada umumnya. Untuk pendekatan kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada sampel yang telah dihitung

menggunakan rumus Slovin, dimana persen kesalahan yang dapat ditolerir sebesar 5% sehingga sampel yang didapatkan sebanyak 392 orang siswa SD dengan metode sampel *Cluster Disproportionate Random Sampling* menggunakan skala *likert* 1-5. *Cluster* yang digunakan adalah *cluster* kelas 4 SD, *cluster* kelas 5 SD, dan *cluster* kelas 6 SD.

Model Penelitian

Penulis menggunakan model penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yusup et al., 2021; Nawawi et al., 2021). Model penelitian ini terdiri dari variabel *game online* dan motivasi bermain sebagai variabel independen dan variabel minat belajar siswa SD di Kota Batam sebagai variabel dependen, seperti yang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Penelitian

Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap penelitian yang dilakukan berdasarkan model penelitian yang dibuat. Berikut penjabaran hipotesis pada penelitian ini pada Tabel 1.

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

Symbol	Hipotesis
H1 ₀	<i>Game online</i> tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam
H1 _a	<i>Game online</i> berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam
H2 ₀	Motivasi bermain tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam
H2 _a	Motivasi bermain berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam
Symbol	Hipotesis
H1 ₀	<i>Game online</i> tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam
H1 _a	<i>Game online</i> berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam
H2 ₀	Motivasi bermain tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam

H2a	Motivasi bermain berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD di Kota Batam
------------	--

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Outlier

Dari 30 data responden yang didapatkan, penulis melakukan uji *outlier* dengan angka diatas sama dengan 3 dan dibawah sama dengan -3. Hasil uji menunjukkan bahwa 30 data tersebut lolos dan akan digunakan penulis pada penelitian ini.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Responden

Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Kelas 4	Laki-laki	7	23,33%
	Perempuan	3	10,00%
Kelas 5	Laki-laki	7	23,33%
	Perempuan	3	10,00%
Kelas 6	Laki-laki	6	20,00%
	Perempuan	4	13,33%
Total		30	100

Deskriptif

Penulis berhasil mengumpulkan data sebanyak 427 responden melalui penyebaran kuesioner kepada siswa SD kelas 4, 5 dan 6 yang ada di Kota Batam dengan bantuan guru sekolah. Berikut adalah karakteristik responden yang penulis terima. Dari 427 data responden yang didapatkan, terdapat 35 orang siswa SD yang tidak bermain *game online*, sehingga penulis menggunakan 392 data responden pada penelitian ini. Penulis melakukan uji *outlier* dengan angka diatas sama dengan 3 dan dibawah sama dengan -3. Dari 392 data yang dilakukan uji *outlier*, terdapat 14 data yang tidak lolos uji *outlier* dan harus disingkirkan dari penelitian ini, sehingga tersisa 378 data responden yang akan digunakan pada penelitian ini.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Responden

Keterangan	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Pernah bermain <i>game online</i>	Kelas 4	Laki-laki	94	22,01%
		Perempuan	36	8,43%
	Kelas 5	Laki-laki	88	20,61%
		Perempuan	43	10,07%

Tidak pernah bermain <i>game online</i>	Kelas 6	Laki-laki	92	21,55%
		Perempuan	39	9,13%
	Kelas 4	Laki-laki	4	0,94%
		Perempuan	8	1,87%
	Kelas 5	Laki-laki	3	0,70%
		Perempuan	11	2,58%
	Kelas 6	Laki-laki	1	0,23%
		Perempuan	8	1,87%
Total			427	100%

Analisis Berganda

Berdasarkan hasil uji koefisien dengan metode kualitatif pada Gambar 3, maka penulis membuat persamaan regresi linier berganda pada penelitian ini sebagai berikut.

$$Y = 4,170 - 0,357 X_1 - 0,620 X_2$$

Dari persamaan tersebut, dapat diketahui bahwa variabel Minat Belajar sebesar 4,170 yang artinya jika nilai dari variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain konstan, maka besar nilai variabel Minat Belajar adalah 4,170.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta
		B	Std. Error	
1	(Constant)	4.170	.340	
	GAME_AVG	-.357	.152	-.335
	MOTIV_AVG	-.620	.160	-.552

a. Dependent Variable: MINAT_AVG

Gambar 3. Hasil Uji Koefisien

Sumber: (Hasil Pengolahan Data Kualitatif dengan SPSS, 2022)

Untuk hasil uji koefisien dengan metode kuantitatif pada Gambar 4, maka penulis membuat persamaan regresi linier berganda pada penelitian ini sebagai berikut.

$$Y = 5,480 - 0,390 X_1 - 0,359 X_2$$

Dari persamaan tersebut, dapat diketahui bahwa variabel Minat Belajar sebesar 5,480 yang artinya jika nilai dari variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain konstan, maka besar nilai variabel Minat Belajar adalah 5,480.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	5.480	.148	
	GAME_AVG	-.390	.053	-.426
	MOTIV_AVG	-.359	.061	-.340

a. Dependent Variable: MINAT_AVG

Gambar 4. Hasil Uji Koefisien

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui asumsi sementara.

1. Uji Parsial (Uji t)

Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi konstanta tiap variabel independen terhadap variabel dependen (Syaleh, 2020). Berdasarkan hasil uji parsial yang dilakukan pada Gambar 5 dan Gambar 6, dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen baik pada metode kualitatif maupun kuantitatif, dikarenakan nilai signifikansi t pada metode kualitatif adalah 0,026 dan $0,001 < 0,05$ atau nilai -t hitung $< -t$ tabel, yaitu -2,352 dan $-3,877 < -2,052$, dan untuk nilai signifikansi t pada metode kuantitatif adalah 0,000 dan $0,000 < 0,05$ atau -7,418 dan $-5,908 < -1,966$ (Sinaga, 2020). Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 ditolak.

t	Sig.
12.277	.000
-2.352	.026
-3.877	.001

Gambar 5. Hasil Uji Parsial Kualitatif (Uji t)

Sumber: (Hasil Pengolahan Data Kualitatif dengan SPSS, 2022)

t	Sig.
37.101	.000
-7.418	.000
-5.908	.000

Gambar 6. Hasil Uji Parsial Kuantitatif (Uji t)

Sumber: (Hasil Pengolahan Data Kuantitatif dengan SPSS, 2022)

2. Uji Simultan (Uji F)

Uji ini dilakukan untuk menguji pengaruh dari seluruh variabel independen terhadap variabel dependen (Syaleh, 2020). Berdasarkan hasil uji simultan yang dilakukan pada Gambar 7 dan Gambar 8, dapat disimpulkan bahwa variabel

independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen baik pada metode kualitatif maupun kuantitatif, dikarenakan nilai signifikansi F pada metode kualitatif adalah $0,000 < 0,05$ atau nilai F hitung $> F$ tabel, yaitu $22,645 > 3,35$, dan untuk nilai signifikansi F pada metode kuantitatif adalah $0,000 < 0,05$ atau $206,757 > 3,020$ (Sinaga, 2020). Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 ditolak.

F	Sig.
22.645	.000 ^b

Gambar 7. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Sumber: (Hasil Pengolahan Data Kualitatif dengan SPSS, 2022)

F	Sig.
206.757	.000 ^b

Gambar 8. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Sumber: (Hasil Pengolahan Data Kuantitatif dengan SPSS, 2022)

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependen (Syaleh, 2020). Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi data kualitatif yang dilakukan pada Gambar 9, dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain terhadap Minat Belajar sebesar 59,9%, sedangkan sisanya 40,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Untuk hasil uji koefisien determinasi data kuantitatif yang dilakukan pada Gambar 10, dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain terhadap Minat Belajar sebesar 52,2%, sedangkan sisanya 47,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Adjusted R Square
.599

Gambar 9. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Sumber: (Hasil Pengolahan Data Kualitatif dengan SPSS, 2022)

Adjusted R
Square

.522

Gambar 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Sumber: (Hasil Pengolahan Data Kuantitatif dengan SPSS, 2022)

V. KESIMPULAN

Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *game online*, yaitu (Pamungkas et al., 2021):

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan metode kualitatif, variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain secara parsial berpengaruh terhadap Minat Belajar siswa SD di Kota Batam. Dari hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi t 0,026 dan 0,001 < 0,05 serta nilai $-t$ hitung < $-t$ tabel, yaitu -2,352 dan -3,877 < -2,052. Variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain juga secara simultan berpengaruh terhadap Minat Belajar siswa SD di Kota Batam. Dari hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi F 0,000 < 0,05 serta nilai F hitung > F tabel, yaitu 22,645 > 3,35. Variabel Minat Belajar dipengaruhi oleh variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain sebesar 59,9% sedangkan 40,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.
2. Dengan metode kuantitatif, variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain secara parsial berpengaruh terhadap Minat Belajar siswa SD di Kota Batam. Dari hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi t 0,000 dan 0,000 < 0,05 serta nilai $-t$ hitung < $-t$ tabel, yaitu -7,418 dan -5,908 < -1,966. Variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain juga secara simultan berpengaruh terhadap Minat Belajar siswa SD di Kota Batam. Dari hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi F 0,000 < 0,05 serta nilai F hitung > F tabel, yaitu 206,757 > 3,020. Variabel Minat Belajar dipengaruhi oleh variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain sebesar 52,2% sedangkan 47,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, & Sugiyanto. (2019). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. *Prosiding Seminar Nasional*, 7(4), 499–509.
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan reliabilitas kuisioner pengetahuan, sikap dan perilaku. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79.
- Fahrizal, Y., & Faiga, N. (2021). Interest in Learning of Indonesian Students with Online Gaming Addiction In The Academic Learning Process. *Media Keperawatan Indonesia*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.26714/mki.4.1.2021.36-46>
- Hendriana, A., & Rachman, R. (2021). Penerapan Metode Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Ekonomi Player Pada Game World of Warcraft (Studi Kasus *EProsiding Sistem Informasi ...*, 2(1), 36–44. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/339>
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Kasus, S., Widuri, P., Pantai, D. A. N., Pemalang, K., Ismawati, K., Subiyanto, S., & Amarrohman, F. J. (2019). Analisis Perbandingan Potensi Zona Nilai Ekonomi Kawasan Berdasarkan Total Nilai Ekonomi Dengan Memanfaatkan Nilai Keberadaan Dan Nilai Guna Langsung (Studi Kasus : Pantai Widuri Dan Pantai Blendung Kabupaten Pemalang). *Jurnal Geodesi Undip*, 8(4), 113–122.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32.
- Nawawi, M., Pathuddin, H., ... N. S.-A. M., & 2021, undefined. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan

- Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Ejurnal.Iainpare.Ac.Id*, 3(1), 46–54. <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/2039>
- Nilasari, Y. (2020). Analisis Penerapan Pengelolaan Risiko Operasional Dalam Mewujudkan Good University Governance (Studi Kasus Pada Unu Cirebon). *Jendela ASWAJA*, 1(1), 58–71.
- Pamungkas, I. B., Praditya, A., Komala, L., Budiyanto, A., & Andri, W. (2021). *The Influence of Online Game and Social Media on the Achievement of Students of Management Study Program of Faculty of Economics*, Pamulang University. 584(Icorsh 2020), 356–367.
- Periyanto, E. (2021). Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman. *Jurnal Bimbimbingn Dan Konseling Ar-Rahman*, 7(1), 25–33.
- Sinaga, S. (2020). Pengaruh Motivasi Dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Pada Pt. Trikarya Cemerlang Medan. *Jurnal Ilmiah METADATA*, 2(2), 159–169. <https://doi.org/10.47652/metadata.v2i2.28>
- Syaleh, H. (2020). Pelatihan Program Statistic Product and Service Solution (SPSS) bagi Mahasiswa dan Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi H. Agus Salim Bukittinggi. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i1.42>
- Wang, X., Abdelhamid, M., & Sanders, G. L. (2021). Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144(July 2020), 113512. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2021.113512>
- Widiyanto, G., Satrianto, H., & Wibowo, F. P. (2021). Pengaruh Inovasi Produk, Harga, dan Promosi Terhadap Penambahan Pendapatan Ekonomi Masyarakat di Kota Tangerang (Studi Kasus Peran UKM Pembuatan Makanan Ringan dan Snack) Gregorius. *ECo-Buss*, 3(2), 40–46.
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>
- Yusup, iwan ridwan, Kurniawati, T., Airin, ayu lita permata, & Rahayu, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Educatio*, 7(1), 36–39. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>.