

Original Artikel*)

Hubungan Antara Perokok Dan Gammer Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Taruna Bhakti Cianjur 2021*(The Relationship Between Smokers and Gamers on Learning Motivation in Students of Taruna Bhakti Cianjur 2021)***Moch Jodi Selamat¹**¹Rumah Sakit Dr. Hafiz (RSDH) Cianjur
Email correspondent: mochjods28@gmail.com**Abstract**

Introduction: Learn motivation is very important for the achievement of learning. Learning motivation can be seen in the learning achievement and cognitive aspects of students. Smoking is also one of the negative human habits that have been done for a long time. Aside from the level of addiction in high school students who smoke, students are also often addicted to the name of online games that occur due to peer influence and influence of social environment.

Methods: The research used in this study is using quantitative research with correlative design and using the sectional cross, the sampling technique used in this study is the Probability Sampling technique, a sample that will be studied by as many as 100 students. In this study, researchers used questionnaires for smokers and gamers and learn motivation variables. Where in the smoker and gamers questionnaire researchers used 8 questions, and so for the questionnaire motivation learning Researchers also used 5 questions. Statistical test results using the Chi-Square method (x²).

Results: The results of statistical tests showed the existence of the relationship between smokers and gamers to learn motivation in Students High School of Taruna Bhakti Cianjur 2021 (p-value = < 0.05) therefore Ho was rejected and Ha accepted. The conclusion is a relationship between smokers and gamers to learn motivation in students of Taruna Bhakti Cianjur 2021.

Discussion: The purpose of this study was to find out the relationship between smokers and gamers to learn motivation in High School students of Taruna Bhakti Cianjur 2021.

Keywords: smokers, gamers, motivation learning

Artikel

Disubmit (Received) : 21 March 2022

Diterima (Accepted) : 27 April 2022

Diterbitkan (Published) : 28 April 2022

Copyright: © 2022 by the authors. License DPOAJ, Jakarta, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Motivasi belajar dapat dilihat dari prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa.¹ Sedangkan motivasi, menurut McDonald adalah suatu perubahan energi yang terjadi pada individu yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan belajar menurut Slameto adalah suatu proses usaha untuk mendapatkan perubahan pada tingkah laku.² Aspek motivasi yaitu dorongan untuk mencapai sesuatu demi mewujudkan keinginan dan harapannya. Ada juga komitmen salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar, dan memiliki komitmen yang tinggi, peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, dan mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.³

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seperti faktor internal yaitu faktor pendukung yang dapat memperkuat semangat dalam belajar adalah dengan memiliki cita-cita dan aspirasi sebuah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh individu dan selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang telah ia mulai. Faktor eksternal berarti faktor di luar dari diri peserta didik yang ikut berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar. Diantaranya: 1. Kondisi lingkungan belajar yang kondusif akan mendukung dan memperkuat semangat belajar serta didik. 2. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, teman-teman di kelas dapat mempengaruhi proses belajar.⁴ Seorang siswa yang tinggal di lingkungan sosial yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tentu akan berpengaruh pada keadaan siswa tersebut dalam memiliki motivasi belajar dan sebaliknya, bagi siswa yang tinggal di lingkungan yang motivasinya rendah akan berpengaruh, berpengaruh rendahnya motivasi belajar pada siswa tersebut.⁵

Terdapat beberapa peneliti yang menjelaskan pengaruh lingkungan sosial siswa yang berpengaruh pada perilakunya dan berpengaruhnya pada motivasi belajarnya. Salah satunya adalah lingkungan sosial perokok yang berpengaruh pada kebiasaan perokok dan berpengaruhnya pada motivasi belajarnya.⁶ Merokok juga merupakan salah satu kebiasaan negatif manusia yang sudah lama dilakukan. Kebiasaan ini sering kali sulit dihentikan karena adanya efek ketergantungan yang ditimbulkan oleh zat yang terkandung dalam rokok terutama nikotin. Nainggolan menyebutkan bahwa tipe perokok itu ada dua jenis, yaitu perokok aktif dan perokok pasif, merokok sudah menjadi bagian hidupnya sehingga rasanya tidak enak kalau sehari tidak merokok. Perokok pasif yaitu individu yang tidak memiliki kebiasaan merokok, namun terpaksa harus menghisap asap rokok yang dihembuskan orang lain yang kebetulan berada di dekatnya. Menurut Amrock dan Weitzman intensitas merokok selama satu hari menjadi dua tipe: perokok ringan (menghisap ≤ 5 batang/hari), dan perokok berat (menghisap > 5 batang/hari).⁷

Banyak fenomena yang terjadi di masyarakat kita yang tidak dapat kita pungkiri bahwa perilaku merokok sudah dimulai dari usia anak-anak hingga remaja. Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2007, adapun usia pertama kali merokok pada usia 10-14 tahun yaitu sebesar 9,3% dan usia merokok ini meningkat pada usia diatas 15 tahun yaitu 40%, sedangkan pada data Riskesdas 2010 terjadi peningkatan kembali merokok pada usia diatas 15 tahun yaitu 43,3% dengan prevalensi perilaku merokok di Indonesia sebesar 34,7%. Pada tahun 2013, prevalensi perilaku merokok usia diatas 15 tahun mengalami peningkatan dari 34,7% menjadi 36,3%. Perilaku merokok selain disebabkan faktor-faktor dari dalam diri, juga disebabkan dari faktor lingkungan.

Perilaku merokok diawali oleh rasa ingin tahu dan pengaruh teman sebaya mulai merokok terjadi akibat pengaruh lingkungan sosial dan meniru perilaku orang lain yang merupakan salah satu determinan dalam memulai perilaku merokok. Tingkat kecanduan pada anak SMA yang merokok cukup tinggi, yaitu bisa 5 – 10 batang per hari, banyak alasan anak SMA merokok, karena gengsi, gaya hidup, coba-coba, bisa jadi ingin terlihat gagah/percaya diri.⁸ Efek yang dirasakan kebanyakan para perokok itu efek sugesti yang bersifat psikologis. Merokok merupakan perilaku merugikan, tidak hanya bagi individu yang merokok tetapi juga bagi orang-orang di sekitar perokok yang ikut terhirup asap rokok. Kerugian yang ditimbulkan bisa dari sisi kesehatan.⁹

Selain dari tingkat kecanduan pada Siswa SMA yang merokok siswa juga sering kecanduan dengan yang namanya game online yang terjadi karena pengaruh teman sebaya dan akibat pengaruh lingkungan sosial. *Game online* merupakan jenis permainan elektronik yang membutuhkan jaringan internet untuk dapat memainkannya agar terhubung dengan pemain lainnya. Game online membuat pemainnya dapat berkolaborasi dengan pemain lainnya dalam menyelesaikan misi berdasarkan tujuan memainkan game online tersebut, pemain juga dapat membandingkan skor yang diperoleh dengan pemain lainnya serta antar pemain dapat saling menantang maupun bekerjasama dalam memainkan *game online*.¹⁰

Game online hadir pertama kali di Indonesia tahun 2001 dan telah berkembang secara pesat saat ini. Pada tahun 2017, sebanyak 54,68% dari populasi masyarakat Indonesia merupakan pengguna internet. Sebanyak 54,13% dari pengguna internet yang bermain game online, Indonesia merupakan salah satu pasar terbesar perkembangan game online secara global dan terbesar di Asia Tenggara. Tahun 2017, pendapatan industri game di Indonesia mencapai US\$ 879,7 juta lebih besar dibandingkan Singapura US\$ 317,6 juta dan Malaysia US\$ 586,6 juta.¹¹

Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif.¹² Dampak negatif dari game online bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game*, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game*, beribadah pun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.¹³ Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik peserta didik dan dapat memunculkan sifat malas belajar dan mencuri waktu belajar untuk bermain *game* pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik mengambil judul tentang hubungan antara perokok dan gammer terhadap motivasi belajar pada siswa SMK Taruna Bhakti Cianjur tahun 2021, dari hasil penelitian melalui wawancara beberapa guru SMK Taruna Bhakti Cianjur peneliti mendapatkan informasi bahwa ada penurunan motivasi belajar terhadap beberapa siswa yang diakibatkan oleh kecanduan merokok dan bermain *game online*.¹⁵ Berdasarkan penelitian yang di lakukan Rina Yulianti hasil penelitian terhadap 60 responden didapatkan hasil bahwa rata-rata prestasi belajar responden yang tidak merokok lebih tinggi dibandingkan dengan yang merokok dengan nilai raport yaitu 8,5 dengan standar deviasi 0,20. Perokok ringan memiliki rata-rata prestasi belajar sebesar 3,16 dengan standar deviasi 0,24. Rata-rata prestasi belajar responden dengan perokok berat yaitu 2,91 dengan standar deviasi 0,32.

Hasil uji statistic menunjukkan bahwa value = 0,042 dimana value < α (0,05). Penelitian terkait juga dilakukan oleh Nisrinafatin dapat disimpulkan bahwa game online berdampak negative bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus. Pada kedua penelitian tersebut berfokus meneliti beberapa variable seperti perilaku merokok siswa dan kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa dan dalam penelitian ini akan meneliti kembali perilaku merokok siswa dan kebiasaan bermain *game online*.

Pada kedua peneliti tersebut berfokus meneliti beberapa variabel seperti perokok dan *gammer*, sedangkan dalam penelitian ini melakukan penelitian dengan meneliti variabel motivasi belajar pada siswa. Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk meneliti siswa perokok dan *gammer* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Dengan ruang lingkup penelitian dibatasi pada wilayah SMK Taruna Bhakti Cianjur. Indikator capaian yang penulis harapkan adalah artikel ilmiah dapat diterima dan terpublikasi pada salah satu jurnal ilmiah.

Penelitian ini penting dilakukan dari hasil observasi siswa ditemukan turunnya motivasi belajar yaitu diakibatkan banyaknya pelajar menongkrong di warung sebelum masuk kelas, kemangkiran pelajar dan pelajar lebih fokus ke *handphone* dan bermain *game online*, oleh karena itu peneliti ingin meneliti mengenai hubungan antara perokok dan gammer terhadap motivasi belajar siswa. Agar dapat digunakan sebagai pengetahuan tenaga pendidik mengenai motivasi belajar siswa yang berhubungan dengan kebiasaan merokok dan *game online*, dan dapat menambah referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara perokok dan gammer terhadap motivasi belajar siswa.

Metode

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain korelatif dan menggunakan cross-sectional, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini Teknik Probability Sampling, sampel yang akan diteliti sebanyak 100 siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner untuk variable perokok dan gammer dan variable motivasi belajar. Dimana pada kuesioner perokok dan gammer peneliti menggunakan 8 soal pertanyaan dan begitupun untuk kuesioner motivasi belajar peneliti juga menggunakan 5 soal pertanyaan. Hasil uji statistic menggunakan metode Chi-Square (χ^2). Kriteria Inklusi: Siswa yang masih aktif, dan bersedia menjadi responden. Pelaksanaan Penelitian: peneliti mempersiapkan *lembar kertas*, peneliti memberikan soal *lembar kertas* dan peneliti mengecek jawaban.

Analisa Data

Analisa yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau korelasi, dimana dilakukan uji hipotesis variabel bebas dan variabel terkait. Analisa bivariat dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel independen yaitu perokok dan gammer dengan variabel dependen yaitu motivasi belajar. Maka pada penelitian ini dilakukan uji statistik dengan metode *Chi-Square* (χ^2). Dengan hasil atau kesimpulan H_0 ditolak apabila nilai p -value = $< 0,05$ hal ini berarti data sampel mendukung atau memiliki hubungan yang bermakna. Apabila H_0 diterima yaitu nilai p -value = $> 0,05$ atau H_0 gagal ditolak atau diterima berarti hal ini data sampel tidak mendukung atau tidak ada hubungan yang bermakna.

Siswa Perokok

Tabel 1 berikut menunjukkan karakteristik responden berdasarkan distribusi siswa perokok. Pada tabel 1 diatas menunjukkan banyaknya siswa baik yang berjumlah 14 orang siswa dengan presentase (14%), banyaknya siswa kurang yang berjumlah 25 orang siswa dengan presentase (25%), dan banyaknya siswa kurang yang berjumlah 61 orang siswa dengan presentase (61%).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Siswa Perokok SMK Taruna Bhakti Cianjur (100=n)

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sedang	14	14%
Rendah	25	25%
Tinggi	61	61%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer 2021

Siswa Gammer

Tabel 2 berikut menunjukkan karakteristik responden berdasarkan distribusi siswa perokok. Pada tabel 2 diatas menunjukkan banyaknya siswa baik yang berjumlah 14 orang siswa dengan presentase (14%), banyaknya siswa kurang yang berjumlah 25 orang siswa dengan presentase (25%), dan banyaknya siswa kurang yang berjumlah 61 orang siswa dengan presentase (61%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Siswa Gammer SMK Taruna Bhakti Cianjur (100=n)

Kategori	Frekuensi	Presentase
Rendah	14	14%
Sedang	25	25%
Tinggi	61	61%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer 2021

Motivasi Belajar

Tabel 3 berikut menunjukkan karakteristik responden berdasarkan distribusi siswa perokok. Pada tabel 3 diatas menunjukkan banyaknya siswa baik yang berjumlah 14 orang siswa dengan presentase (14%), banyaknya siswa kurang yang berjumlah 25 orang siswa dengan presentase (25%), dan banyaknya siswa kurang yang berjumlah 61 orang siswa dengan presentase (61%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar SMK Taruna Bhakti Cianjur (100=n)

Kategori	Frekuensi	Presentase
Baik	14	14%
Cukup	25	25%
Kurang	61	61%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer 2021

Perokok dan Gammer di SMK Taruna Bhakti Cianjur Tahun 2021

Tabel 4 berikut menunjukkan karakteristik berdasarkan distribusi frekuensi tingkat perokok dan gammer. Pada tabel 4 di bawah menunjukkan banyaknya responden yang memiliki kebiasaan perokok dan gammer yang tinggi sebanyak 61 orang siswa dengan presentase (61%), sedangkan yang memiliki perokok dan gammer yang cukup rendah sebanyak 24 orang siswa dengan presentase (24%). Sedangkan yang memiliki perokok dan gammer sangat rendah 14 orang dengan persentasi (14%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perokok dan Gammer SMK Taruna Bhakti Cianjur (100=n)

Kategori	Frekuensi	Presentase
Rendah	14	14%
Sedang	25	25%
Tinggi	61	61%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer 2021

Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Taruna Bhakti Cianjur 2021

Tabel 5 berikut menunjukkan karakteristik berdasarkan distribusi frekuensi tingkat motivasi belajar. Pada tabel 5 diatas menunjukkan banyaknya responden yang memiliki motivasi belajar yang baik sebanyak 14 orang siswa dengan presentase (14%), dan yang memiliki motivasi belajar yang cukup sebanyak 25 orang siswa dengan presentase (25%), dan yang memiliki motivasi kurang 61 siswa sebanyak (61%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar SMK Taruna Bhakti Cianjur (100=n)

Kategori	Frekuensi	Presentase
Baik	14	14%
Cukup	25	25%
Kurang	61	61%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer 2021

Hubungan Antara Perokok Dan Gammer Dengan Motivasi Belajar Siswa

Tabel 6. Hasil Chi-Square Hubungan Antara Perokok Dan Gammer Dengan Motivasi Belajar Siswa.

Motivasi Belajar	Perokok			Total	Sig	P-Value
	Rendah	Sedang	Tinggi			
Baik	14	25	61	100	0,000	200
Cukup	25	14	61	100		
Kurang	61	14	25	100		

Motivasi Belajar	Gammer			Total	Sig	P- Value
	Rendah	Sedang	Tinggi			
Baik	14	25	61	100	0,000	200
Cukup	25	14	61	100		
Kurang	61	14	25	100		

Sumber: Data Primer 2021

Berdasarkan table 6 hasil perhitungan yang telah dilakukan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan Chi-Square didapatkan hasil bahwa ada hubungan antara perokok dan motivasi belajar nilai sig 0,000 untuk gammer dan motivasi belajar nilai sig nya 0,000. Yang berarti H0 ditolak dan HA diterima, sampel mendukung atau adanya hubungan bermakna.

Gambaran Perokok Dan Gammer Siswa SMK Taruna Bhakti Cianjur

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4 mengenai gambaran dari perokok dan gammer yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa total dari 100 responden, siswa yang perokok dan gammer tertinggi yaitu sebanyak 61 dengan frekuensi (61%), sedangkan siswa yang rendah yaitu sebanyak 24 dengan frekuensi (24%) dan siswa yang paling rendah sebanyak 14 dengan frekuensi (14%). Hal ini dapat dilihat dari kuesioner yang di isi oleh responden, mereka memberikan jawaban dengan hasil yang menunjukkan bahwa siswa perokok dan gammer di SMK Taruna Bhakti terbilang tinggi. Hal ini ditunjukkan jumlah dari kriteria fisik dan kriteria psikis yang terlihat kurang baik, kriteria fisik adanya perubahan stres dan nafas bau rokok, kriteria psikis adanya perubahan dalam sistem saraf.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru di SMK Taruna Bhakti Cianjur, ternyata terdapat banyak siswa yang sering menghisap rokok dan bermain game online. Peran guru pun harus sering mengingatkan siswa agar tidak sering merokok dan bermain game online, siswa harus lebih giat belajar, dan guru harus sering memberikan motivasi belajar kepada siswa.

Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Taruna Bhakti Cianjur

Berdasarkan hasil dari tabel 5 mengenai motivasi belajar dari 100 orang responden, sebanyak 14 orang responden dengan presentase (14%) memiliki motivasi belajar tinggi, sebanyak 25 orang responden dengan presentase (25%) memiliki motivasi belajar yang rendah dan paling banyak 61 orang responden dengan presentase (61%) lebih rendah motivasi belajarnya. Menurut Uno (dalam Tan dkk 2013) motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar dan

untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan mengalami kesulitan dalam belajar, seperti menghadapi kesulitan terhadap segala hal yang berkaitan dengan kegiatan sekolah, mudah putus asa, lambat dalam mengerjakan tugas yang berhubungan dengan kegiatan belajar, mengabaikan tugas sekolah, menjadi pemalas, bahkan hingga membolos.

Persetujuan Etik

Penelitian ini sudah lolos uji etik pada komisi etik STIKIM dengan nomor: 2930/Sket/Ka-Dept/RE/STIKIM/XI/ 2021.

Konflik Kepentingan

Peneliti menyatakan bahwa penelitian ini independen dari konflik kepentingan individu dan organisasi.

Pendanaan

Penelitian ini menggunakan pendanaan pribadi.

Kontribusi Penulis

Penelitian ini dilakukan oleh Moch Jodi Selamat sebagai author.

Mengucapkan Terima Kasih

Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu penelitian.

References

1. A.M. S. Learning Motivation. edisi pert. Jakarta: rajawali; 2012. 1–236 hal.
2. Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
3. Cahyani A, Listiana ID, Puteri S, Larasati D, Islam U, Sunan N et al. Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. 2020;40.
4. Alfonso, A. (2021). Motivasi Belajar Peserta Didik Jenjang Pendidikan Dasar Daerah 3T Kabupaten Bengkayang Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 133-43.
5. Yuliani, Nelpa Fitri. "Hubungan Antara Lingkungan Sosial Dengan Motivasi Belajar Santri di Pesantren Madinatul Ilmi Islamiyah." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1.2 (2013).
6. Yuliarti RD. Hubungan Perilaku Perokok. 2014;10–35.
7. Tanisa Mega Silvia1, Arneliwati2 YA. Hubungan Intensitas Merokok Dengan Motivasi Belajar Siswa Smk Migas Teknologi Riau Pekanbaru. 2016;(2012).
8. Sabrian, Febriana. Hubungan Perilaku Merokok Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau. Diss. Riau University, 2015.
9. Masya H, Candra DA. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra. 2016;03(2):103–18.
10. Bobby Nurmagandi1 Achir Yani S. Hamid1. Faktor Predisposisi Adiksi Game Online: A Systematic Review. Keperawatan. 2017;
11. Masya H CD. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. 2016;2:103–18.
12. Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *Jurnal Ilmu Komunikasi*,
13. Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016." *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)* 3.2 (2016): 103-118.

14. Husnayani, H. (2021). Fenomena Game Online Di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).
15. Lutfiwati, S. (2020). Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik. Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam, 10(1), 53-63.

*) Original Artikel

--- ISJNMS ---