

Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMAN 1 Adonara Tengah, Desa Kenotan, Kecamatan Adonara Tengah, Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

Veronika Frumentia T. Mawar¹, Imelda Oliva Wissang², Yoakim Yolanda Mario Leu³

¹ Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka (IKTL); vonnyamawar@gmail.com

² Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka (IKTL); imeldaolivawisang@gmail.com

³ Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka (IKTL); leuhereng@gmail.com

Received: 16/11/2022

Revised: 30/12/2022

Accepted: 24/02/2023

Abstract

The purpose of this study was to describe the effect of online games on the learning motivation of student of class X IPS of IPA SMAN 1 Adonara Tengah, Kenotan Village, Adonara Tengah, District, East Flores Regency for the 2022/2023 Academic Year. The problem in this study is how online games influence the learning motivation of student in class X IPA and class X IPS of SMAN 1 Adonara Tengah, Kenotan Village, Adonara Tengah District, East Flores Regency. The population in this study were class X IPA and X IPS of SMAN 1 Adonara Tengah Kenotan Village, Adonara Tengah District, East Flores Regency for the 2022/2023 academic year, which consisted of 40 student, so the sample was taken from the entire population, namely 40 students. The instruments used in this study were observation and questionnaires, where the questionnaire contained 20 question items. The data analysis technique used in this study is the product moment correlation formula with the result of the correlation coefficient between online games on student learning motivation (R_{xy}) of 0.3 which shows that there is an influence between online games on student learning motivation correlated significantly at a significant level of 9%. Then it was tested for significance using the "t" test formula. For a real rate of 0.03, based on the calculation above, $t_{count} = 1,93$ while $t_{table} = 1.684$ $t_{count} > t_{table}$, namely $1.93 > 1.684$, H_a is accepted, H_o is rejected. This shows that between variable X and variable Y it can be concluded that there is an influence of online games on student learning motivation at SMAN 1 Adonara Tengah Kenotan Village, Adonara Tengah District, East Flores Regency, in the 2022/2023 Academic Year. So from the calculations obtained above, the effect of online games on student learning motivation SMAN 1 Adonara Tengah, Kenotan Village, Adonara Tengah District, East Flores Regency for the 2022/2023 academic year 9%.

Keywords

The Effect, Online Games, Learning Motivation

Corresponding Author

Veronika Frumentia T. Mawar

Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka (IKTL); vonnyamawar@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, menggunakan PC (personal computer) atau konsol *game*, seperti PS2, X-Box. Menurut (Amalia, et.al, 2022); (Adams, 2006) *game online* merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya dimana *game online* dengan mekanisme yang ada dapat menghubungkan antarpemain. Penggunaan *game online* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dan guru terlebih dalam pembelajaran metaverse dengan



memanfaatkan teknologi secara maksimal, tepat dan berdaya saing. (Wissang, 2022a) mengatakan pembelajaran era metaverse menuntut kreativitas guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi, seperti *game online* dengan menggabungkan dunia nyata dan dunia digital sebagai ruang virtual dimana orang-orang dapat belajar dan berkomunikasi.

Ada dampak dari permainan *game online*, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Menurut (Amalia, et.al, 2022); (Angela, 2013); (Hamid, et.al, 2021) dampak positif *game online* antara lain, ketajaman mata yang lebih cepat, meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dan mengusir rasa stres. Dampak negatif bermain *game* memberikan satu latihan dan tekanan yang sangat tidak efektif kepada otak. Menurut KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), *game online* memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan anak, berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya menurunnya kesehatan jasmani, kelainan psikologis, pemborosan waktu, sulit bersosialisasi, selain dampak di atas, ada juga dampak negatif *game online* bagi pelajar antara lain adalah sebagai berikut: menimbulkan kecanduan, dan ketimpangan pola makan dan istirahat.

Game Online memiliki jenis yang berbeda satu dengan yang lainnya. Menurut (Padli, 2017) jenis *game online*, yaitu *Massivel Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPSG)*, *Cross Platform online Lay*, *Massively Multiplayer Online Browser Game*, *Massively multiplayer online games (MMOG)*. *Game online* dapat memberikan motivasi belajar, tetapi juga menimbulkan berbagai dampak negatif.

Motivasi yang dimaksud merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar diri siswa (ekstrinsik) untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat merupakan daya penggerak yang telah menjadi kekuatan individual. Kekuatan motivasi dapat mengalahkan dampak penggunaan *ame online* yang tidak tepat. Motivasi dapat berasal dari dalam diri juga dari luar diri. (Mudjiono & Dimiyati, 2013) mengatakan terdapat dua jenis motivasi, yaitu motivasi primer, motivasi sekunder. Motivasi dapat membantu memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk individu yang sedang belajar. (Lawet, 2022); (Lemba, 2022); (Tukan & Vinsensius, 2019); (Uno, 2008) motivasi belajar memiliki beberapa peranan, yaitu: menentukan penguatan belajar, memperjelas tujuan belajar, menentukan reaksi terhadap rangsangan, dan menentukan ketekunan belajar, termasuk kemampuan mencapai hasil yang memuaskan dan resiliensi akademik khususnya di era metaverse sebagai kemampuan menghadapi situasi sulit dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar yang didukung komunikasi yang harmonis antara anak dan orang tua, lingkungan sekitar sebagai motivasi sekunder.

Penggunaan *game online* dapat meningkatkan semangat belajar juga sebaliknya menurunkan semangat belajar. *Game online* merupakan wadah bermain untuk berbagai kalangan salah satunya

pada kalangan siswa SMAN 1 Adonara Tengah. *Game online* yang dimaksud dalam penelitian ini disebut sebagai variabel X dimana sebuah permainan *game online* sangat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan berdampak dalam proses akademik atau pembelajaran khususnya terhadap motivasi belajar yang menyebabkan nilai negatif dan positif. Motivasi belajar dalam penelitian ini disebut sebagai variabel Y. Apabila motivasi belajar rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain *game online* maka dapat menimbulkan rasa malas belajar dalam diri siswa. Motivasi belajar yang tinggi pun bisa dikarenakan siswa bermain *game online*, maka tidak menutup kemungkinan *game online* merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. (Tukan, et.al, 2023); (Wissang, 2022b) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku individu karena pengaruh lingkungan. Belajar sebagai proses penting dalam pendidikan. Proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan peserta didik untuk secara kreatif mengembangkan diri dalam segala aspek baik sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Implementasi pembelajaran kreatif, seperti dalam pembelajaran bercerita, menulis pada era teknologi ini harus memanfaatkan jejaring metaverse, menggunakan berbagai platform seperti *game online*, *conten kreatif* yang disediakan.

Penelitian ini secara khusus mengangkat topik tentang “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.”

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Lokasi penelitian dilakukan di SMAN 1 Adonara Tengah yang berlokasi di Jl. Trans, Desa Kenotan, Kecamatan Adonara Tengah, Kabupaten Flores Timur. Populasi penelitian siswa kelas X IPA dan kelas X IPS yang berjumlah 40 orang yang terdiri dari dua kelas. Menurut (Sugiyono, 2018); (Iskandar, 2010) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang merupakan jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya dapat diduga. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi yaitu 40 siswa yang terdiri dari dua kelas. Instrumen penelitian berupa kusioner atau angket. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi untuk mengetahui perilaku yang tampak dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Analisis data menggunakan uji korelasi product moment. Dengan tingkat kesahihan instrument ditentukan oleh validitas. Untuk menguji validitas menggunakan alat ukur *teknik analisis product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum x \{ \sum x \} \{ \sum y \}}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \{ N \sum y^2 - (\sum y)^2 \}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara x (bebas) dan y (terikat)

N : jumlah responden

X : variabel bebas variabel respon

Xy : perkalian x dan y

Untuk menafsirkan keberartian harga validitas tiap- tiap soal maka harga tersebut dikonstantakan ke tabel harga product moment dengan criteria jika > untuk taraf nyata = 0,05 maka butir angket dinyatakan valid. Uji Hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel x dan y menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai uji t

r = nilai r korelasi

n = jumlah sampel

Dengan ketentuan bilangan t hitung < t tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak, tetapi sebaliknya t hitung > t tabel Ha diterima. Harga t hitung dibandingkan dengan harga t tabel dengan taraf signifikan 5%.

Koefisien Determinasi, untuk mengetahui seberapa besar persentase yang dapat dijelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat nilai diuji menggunakan rumus $D = r^2 \times 100\%$

Keterangan :

D = Determinan

R = koefisien korelasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh antara variabel X terhadap Y diperlukan tabel kerja product moment seperti tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Skor Pengaruh Antara Variabel X dan Variabel Y

No	Resp	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	R1	24	19	456	576	361
2	R2	21	18	378	441	324
3	R3	30	15	450	900	225

No	Resp	X	Y	XY	X ²	Y ²
4	R4	23	20	460	529	400
5	R5	24	18	432	576	324
6	R6	23	20	460	529	400
7	R7	29	19	551	841	361
8	R8	30	18	540	900	324
9	R9	24	17	408	576	289
10	R10	30	18	540	900	324
11	R11	26	16	416	676	256
12	R12	22	22	484	484	484
13	R13	27	17	459	729	289
14	R14	28	22	616	784	484
15	R15	29	20	580	841	400
16	R16	28	22	616	784	484
17	R17	24	20	480	576	400
18	R18	26	16	416	676	256
19	R19	23	19	437	529	361
20	R20	21	18	378	441	324
21	R21	25	21	525	625	441
22	R22	24	20	480	576	400
23	R23	28	23	644	784	529
24	R24	25	26	650	625	676
25	R25	27	18	486	729	324
26	R26	26	19	494	676	361
27	R27	25	21	525	625	441
28	R28	22	26	572	484	676
29	R29	29	20	680	841	400
30	R30	21	16	336	441	256
31	R31	26	17	442	676	289
32	R32	25	20	500	625	400
33	R33	24	17	408	576	289

No	Resp	X	Y	XY	X ²	Y ²
34	R34	32	24	768	1024	576
35	R35	18	17	306	324	289
36	R36	26	21	546	676	441
37	R37	32	19	608	1024	361
38	R38	20	20	400	400	400
39	R39	28	25	700	784	625
40	R40	25	18	450	625	324
Total		1.020	782	20.077	26.428	14.954

Berdasarkan tabel X dan Y diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\Sigma X : 1.020$$

$$\Sigma Y : 782$$

$$\Sigma XY : 20.077$$

$$\Sigma X^2 : 26.428$$

$$\Sigma Y^2 : 14.954$$

$$n : 40$$

Kemudian dimasukan ke rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - \{\Sigma x\}\{\Sigma y\}}{\sqrt{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2} \{N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}$$

$$r_{xy} = \frac{40.20.077 - 1.020.782}{\sqrt{\{(40.26.428) - (1.020^2)\} \{40.14.954 - (782^2)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{803.080 - 797.640}{\sqrt{\{(1.057.120) - (1.040.400)\} \{598.160 - (611.524)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{5.440}{\sqrt{\{(16.720) - (-13.364)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{5.440}{\sqrt{(-223.446.080)}}$$

$$r_{xy} = \frac{5.440}{-14.948,112}$$

$$r_{xy} = 0,36$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa terdapat hubungan sebesar 0,36 antara 36 antara pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar. Selanjutnya untuk memberi interpretasi terhadap kuatnya atau rendahnya hubungan itu, maka digunakan pedoman interpretasi koefisien. Pedoman interpretasi koefisien tersebut dikerjakan dalam bentuk tabel yaitu :

Tabel 2 Pedoman Koefisien

Besarnya nilai r	Interprestasi
Antara 0.700 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0.500 sampai dengan 0,700	Cukup
Antara 0.300 sampai dengan 0,500	Rendah
Antara 0.000 sampai dengan 0,300	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)

Diperoleh nilai $r = -0,36$ atau $(r) = 0,36$ yang berarti masuk dalam kategori “rendah”. Hasil korelasi product moment r negatif dikarenakan variabel X (*gameonline*) berpengaruh negatif terhadap variabel Y (motivasi belajar) siswa. sehingga memiliki nilai korelasi negatif di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. Dari hasil analisa yang dilakukan ternyata $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf nyata 5% yaitu $0,3 > 0,312$ dari hasil di atas di dapat r hitung $0,3$ artinya terdapat pengaruh *game online* (variabel X) terhadap motivasi belajar siswa (Variabel Y). Semakin seringnya siswa bermain *game online* maka semakin rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah.

Uji Hipotesis, untuk mengetahui hipotesis dari variabel X dan variabel Y maka di lakukan uji “ t ”:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Distribusi yang digunakan memiliki dk $(n-2)$ dk $(40-2) = 38$. Berdasarkan sampel ukuran 40 dengan $r = -0,3$ dirumuskan “ t ”.

$$t = \frac{r \sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,3 \sqrt{40-2}}{\sqrt{1-(-0,3)^2}}$$

$$t = \frac{0,3 \sqrt{38}}{\sqrt{1-0,09}}$$

$$t = \frac{0,3 \cdot 6,1644}{\sqrt{0,91}}$$

$$t = \frac{1,8493}{0,95393}$$

$$t = 1,9386$$

Untuk taraf nyata 0,03 berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $t_{hitung} = 1,93$ sedangkan $t_{tabel} = 1,684$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,93 > 1,684$ maka H_a diterima H_o ditolak. Ini menunjukkan bahwa antara variabel X dengan variabel Y dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

$$D = (r_{xy})^2 \times 100\%$$

$$D = (0,3)^2 \times 100\%$$

$$D = 0,09 \times 100\%$$

$$D = 9 \%$$

Maka dari perhitungan yang didapat di atas bahwa pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur tahun pelajaran 2022/2023 sebesar 9%.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. Dari hasil analisis data dan uji hipotesis, peneliti dapat mendiskusikan hasil-hasil penelitian yaitu : motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

Motivasi belajar merupakan sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Dari hasil angket kepada responden siswa kelas X IPA dan X IPS SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur, diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan skor angket yang terendah adalah 15 dan skor tertinggi adalah 26. Skor yang didapat dari variabel motivasi belajar adalah 782.

Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. *Game online* adalah aktifitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket untuk melihat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur, dapat diketahui berdasarkan tabel angket bahwa skor angket pada *game online* di kelas X IPS dan X IPAdi SMAN 1 Adonara Tengah Desa

Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur skor angket yang terendah adalah 18 dan skor tertinggi adalah 32.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat dilihat pada pedoman koefisien bahwa *game online* di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur termasuk dalam kategori “rendah” berpengaruh. Skor yang didapat dari angket *game online* variabel X adalah 1.020. Selanjutnya, berdasarkan r Dari hal tersebut dapat dilihat dari pedoman koefisien bahwa nilai r 0,3 yang berarti masuk kategori rendah. Dari hasil analisa yang dilakukan ternyata r hitung lebih besar dari r tabel untuk taraf 5% yaitu ($0,3 > 0,312$) artinya terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Dengan demikian dari hasil pembahasan penelitian bahwa ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 5% yaitu ($0,3 > 0,312$), artinya terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

4. KESIMPULAN

Hasil pengujian variabel (X) diperoleh nilai maksimum 32 dengan hasil “Ya” dan dengan nilai minimum 18 siswa yang menjawab “Tidak” dengan jumlah 40 siswa dan 10 soal angket yang berupa pertanyaan. Dari pengujian variabel (Y), diperoleh nilai motivasi belajar dengan nilai maksimal 26 dan nilai minimum 15 yang didapat dari daftar angket yang terdiri dari 10 soal pertanyaan. Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada taraf t hitung $> t$ tabel, dan hasil pengujian korelasi r_{xy} 0,36 lebih besar dari r tabel 0,312. Atau dapat dikatakan dari hasil analisa yang dilakukan ternyata r hitung lebih besar dari r tabel untuk taraf 5% yaitu ($0,3 > 0,312$) artinya terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan hasil skor angket responden siswa kelas X IPA dan X IPS SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur, dan dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Tingkat kecanduan *game online* pada kelas X IPA dan X IPS dengan persentase 9 % yang artinya memiliki tingkat kecanduan *game online* sehingga membuat motivasi belajar mereka menurun.

Dengan demikian disimpulkan terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Adonara Tengah Desa Kenotan Kecamatan Adonara Tengah Kabupaten Flores Timur tahun pelajaran 2022/2023 yaitu ($0,3 > 0,312$), artinya terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

REFERENSI

- Adams, A. R. dan Ernest. (2006). *Fundamentals Of Game Design*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Amalia, Atika, N. L. H. T. H. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(4).
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E Journal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 532–544.
ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id.
- Hamid., R; Muhammad. Y; Sundari. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Jurnal BJE*, 1(2), 65–70.
- Iskandar. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (kuantitati dan kualitatif)*. Gaung Persada Press (GP Press).
- Lawet, P. W. (2022). *Digitalisasi Era Metaverse*. Akademia Pustaka. www.akademipustaka@gmail.com.
- Lemba, V. C. (2022). Kreativitas orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Handphone Pada Anak Usia Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal EDUKREASI*, 7(2), 1–11.
- Mudjiono. & Dimiyati. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Padli, Z. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil. In *Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera UtaraUMedan*. URI: <http://repository.umsu.ac.id/handle/1>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Tukan, Y. T.; Vinsensius. C. L.; Sirilus, K. K. K. (2023). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA PGRI Larantuka. *Jurnal Social Science Academic.*, 1(2), 155–160. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3465>.
- Tukan, P.; Vinsensius. C. L. (2019). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak. *Jurnal Reinha, STP Larantuka*, 11(2), 19–30.
- Uno, H. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara. Bumi Aksara.
- Wissang, I. O. (2022). *Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse*. Akademia Pustaka.
www.akademipustaka.com
- Wissang, I. O. (2022). *Metaverse, Jejaring Teknologi*. Akademia Pustaka. www.akademipustaka.com