

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini disusun sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kebiasaan bermain game online siswa, berdasarkan hasil analisis deskriptif, kebiasaan bermain game online pada siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) di SMK Negeri 1 Kayan Hilir berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 27,49, yang mengindikasikan bahwa tingkat kebiasaan bermain game online siswa bervariasi, mulai dari intensitas rendah hingga tinggi.
2. Hubungan kebiasaan bermain game online dengan minat belajar, berdasarkan hasil uji korelasi Product Moment (Pearson), diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,546$ dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan minat belajar siswa. Kekuatan hubungan berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki keterkaitan dengan minat belajar, meskipun bukan merupakan faktor utama yang menentukan.

3. Hubungan kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar, hasil uji korelasi menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,520$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,001$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar siswa. Kekuatan hubungan yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online berkontribusi terhadap motivasi belajar, namun tidak bersifat dominan.
4. Hubungan kebiasaan bermain game online dengan hasil belajar, hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,547$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan hasil belajar siswa. Kekuatan hubungan yang berada pada kategori sedang menunjukkan adanya keterkaitan antara kedua variabel, meskipun hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang lebih kompleks.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk sekolah (SMK Negeri 1 Kayan Hilir)

Sekolah disarankan untuk mengembangkan program literasi digital yang terarah, khususnya dalam mengedukasi siswa mengenai

penggunaan perangkat mobile dan aktivitas bermain game secara bijak. Program tersebut dapat mencakup penguatan kemampuan manajemen waktu, pengendalian diri, serta keseimbangan antara aktivitas akademik dan hiburan. Selain itu, sekolah juga dapat mempertimbangkan penerapan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, seperti gamifikasi, guna meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Saran untuk Guru

Guru disarankan untuk memberikan arahan dan penguatan kepada siswa terkait pentingnya pengelolaan waktu antara belajar dan aktivitas bermain game. Guru juga dapat berperan dalam melakukan monitoring sederhana terhadap kedisiplinan siswa dalam menyelesaikan tugas, sehingga dapat mengidentifikasi apabila terdapat indikasi gangguan belajar akibat penggunaan game yang berlebihan. Pendekatan ini lebih diarahkan pada pembinaan perilaku belajar daripada perubahan strategi pembelajaran.

3. Saran untuk Orangtua/ Wali

Orang tua atau wali diharapkan dapat melakukan pengawasan terhadap penggunaan perangkat digital oleh siswa, khususnya dalam aktivitas bermain game online. Pengaturan waktu bermain yang proporsional, seperti pembatasan durasi harian dan penghindaran bermain pada waktu belajar atau menjelang tidur, perlu diterapkan secara

konsisten. Selain itu, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak juga penting untuk membangun kesadaran dalam mengelola waktu secara mandiri.

4. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel yang lebih spesifik, seperti durasi bermain per hari, jenis game yang dimainkan, waktu bermain (siang atau malam), tingkat kontrol diri atau manajemen waktu, serta kualitas tidur. Variabel-variabel tersebut berpotensi menjadi faktor yang menjelaskan hubungan antara kebiasaan bermain game dan hasil belajar secara lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan metode analisis lanjutan seperti regresi dapat dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi masing-masing variabel terhadap hasil belajar. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan model mediasi, misalnya dengan memasukkan variabel manajemen waktu atau kualitas tidur sebagai perantara antara kebiasaan bermain game dan hasil belajar, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antarvariabel.

DAFTAR PUSTAKA

- (UNESCO), I. I. for E. P. (2023). *Digital technology is everywhere. How can it help plan better education systems?* <https://www.iiep.unesco.org/en/articles/digital-technology-everywhere-how-can-it-help-plan-better-education-systems>
- Aarts, H., Verplanken, B., & van Knippenberg, A. (1997). Habit and information use in travel mode choices. *Acta Psychologica*, 96(1–2), 1–14. [https://doi.org/10.1016/S0001-6918\(97\)00008-5](https://doi.org/10.1016/S0001-6918(97)00008-5)
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Angelita, G., Hidayat, B. T. A., & Pangestu, R. H. W. (2025). Dampak Game Mobile Legend Pada Hasil Pembelajaran Siswa SMK Taruna Terpadu 1. *Jurnal Pengabdian Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya* |18, 1(1), 18–21. <https://jaf-fisib.unpak.ac.id/index.php/JAF/article/view/9>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Arifin, N. (2025). *Pendidikan Karakter di Era Digital* (Pertama). Tahta Media Group. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1386/1376>
- Bamberg, S., Ajzen, I., & Schmidt, P. (2003). Choice of Travel Mode in the Theory of Planned Behavior: The Roles of Past Behavior, Habit, and Reasoned Action. *Basic and Applied Social Psychology*, 25(3), 175–187. https://doi.org/10.1207/S15324834BASP2503_01
- Bore, P., Leo, J., Garpenhag, L., & Claesdotter-Knutsson, E. (2025). Adolescents' experiences of psychological treatment for gaming disorder: a qualitative study. *Frontiers in Psychiatry*, 16(June), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2025.1601851>
- Chan, C. K. Y., & Lee, K. K. W. (2023). The AI generation gap: Are Gen Z students more interested in adopting generative AI such as ChatGPT in teaching and learning than their Gen X and millennial generation teachers? *Smart Learning Environments*, 10(1), 60. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00269-3>
- Chandra, E., Lie, D., Julyanthry, J., She, & Sudirman, A. (2022). Analysis of Factors Affecting Mobile Game Service Adoption in Generation Z and Millennials in Indonesia. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*

- Universitas Sahid Surakarta, 2, 171–185.
<https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI/article/view/1097/835>
- Chen, W., Chan, T. W., Wong, L. H., Looi, C. K., Liao, C. C. Y., Cheng, H. N. H., Wong, S. L., Mason, J., So, H.-J., Murthy, S., Gu, X., & Pi, Z. (2020). IDC theory: habit and the habit loop. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1), 10. <https://doi.org/10.1186/s41039-020-00127-7>
- Chientya, J. & A. & I. E. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Alam Karya Babelan. *Almufi Jurnal Sosial Dan Humaniora (ASH)*, 1(3), 279–283. <http://almufi.com/index.php/ASH><http://almufi.com/index.php/ASH>
- Coelho, F., Rando, B., Aparício, D., Pontífice-Sousa, P., Gonçalves, D., & Abreu, A. M. (2025). The impact of educational gamification on cognition, emotions, and motivation: a randomized controlled trial. *Journal of Computers in Education*, 1–48. <https://doi.org/10.1007/s40692-025-00366-x>
- Creswell, J. W. (2009). John W. Creswell's Research Design 3rd Ed. In *Research Design 3rd Ed.* <https://www.worldcat.org/title/research-design-qualitative-quantitative-and-mixed-methods-approaches/oclc/269313109>
- Damanik, O., Mediatati, N., & Nusarastraya, Y. H. (2024). Pengaruh Frekuensi Waktu Bermain Game Online Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 462–469. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.80986>
- Desi Lestari, & Mellisa. (2023). Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1), 45–49. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).11238](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).11238)
- Dutra. (2021). What is the Gaming Lifestyle? *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 6(2), 44–55. <https://doi.org/10.21512/jggag.v6i2.7891>
- Eliatun, F., Najamuddin, Nurhidayanti, Jannati, Z., & Dewi, A. (2026). Pengaruh Teknologi Terhadap Tumbuh Kembang Anak dan Solusi untuk Mengatasi Anak yang Sering Bermain Gadget. *Indonesian Journal of Innovation in Education Research*, 2(1), 14–17. <https://doi.org/doi.org/10.63980/ijier.v2i1.155>
- Eliyani, E., & Sari, N. F. (2021). THE EFFECT OF ONLINE GAME ACTIVITIES ON STUDENT LEARNING MOTIVATION. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 9(2), 65–70. <https://doi.org/10.24114/jpp.v9i2.23843>
- Febaliza, A., Kadarohman*, A., Aisyah, S., & Abdullah, N. (2025). Generation Z and the Use of Digital Technology: A Review from 2014 to 2023. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 13(1), 53–67. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v13i1.40797>

- Fitri et al. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Azmi, M. R., Religion, J., Agama, J., Fitriyadi, M. Y., Rahman, M. R., Azmi, M. R., Ilham, M. A., Aibina, O. I., Hesda, N., & Al, F. (2023). *PENGARUH DUNIA IT TERHADAP PERILAKU REMAJA GENERASI Z Muhammad Yudi Fitriyadi , Muhammad Restu Rahman , Muhammad Rifqi Azmi Asshidiqi , M . Arifin Ilham , Nurleli , Olyvia Ika Aibina , Nurul Hesda 7 , Fikri Al Fayedh : Pengaruh Dunia It Terhadap Perilaku. 1.*
- Griffiths, M. D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Griffiths, M. D., & Nuyens, F. (2017). An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing. *Current Addiction Reports*, 4(3), 272–283. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0162-y>
- Haqiqi, M. A., & Cahya, S. B. (2023). Pengaruh Persepsi Wawasan Wirausaha Dan Motivasi Wirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 11(2), 88. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/download/54243/43368/>
- Hartawan, G. D., & Ratnaya, I. G. (2024). Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Produktif Di Smk Negeri 3 Singaraja. *JPTE : Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(3), 312–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887>
- Ikhwandari Lely Afni, Harjono Nyoto, & Airlanda Gamaliel Septian. (2019). Peningkata Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered Heads Together (NHT). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101–2112.
- Irwanto, I. (2024). KAJIAN LITERATUR FILOSOFI PENDIDIKAN VOKASIONAL MENURUT TEORI PROSSER(1925)BERBASIS DUNIA KERJA. *Social Sciences Journal (SSJ)*, 2(4), 10–23.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Jensen, K. (2024). The Power of Habit. In *The Elements of Negotiation* (pp. 288–288). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781394308361.ch8m>
- Jiang, N., Kaur, M., Adnan, M. M. B. M., Turner, J. J., & Goh, S. K. (2021).

- Development of Habitual Behaviour in Online Social Gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 11(1), 20–37. <https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2021010102>
- Jun, M., & Lucas, T. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*, 8(5), 2025155. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>
- Kalifaur, Khairtati, G. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Khoiruddin, M. A., & Mudawwamah, A. R. (2025). *Intensitas Bermain Game Online , Minat , dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Pendahuluan Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam b. 15(1), 271–284.* <https://doi.org/10.33367/ji.v15i2.7737>
- Kiki Melita Andriani, Maemonah, & Rz. Ricky Satria Wiranata. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 78–91. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.263>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Langi, G. K. L. (2021). Kajian Faktor Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Peralihan Masa Pandemi Covid-19 Ke Masa Endemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 391–402. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6408886>
- Lee, H., & Hong, I. (2025). Quantifying the influence of vocational education and training with text embedding and similarity-based networks. *PLOS One*, 20(8), e0329405. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0329405>
- Lestari, C., Dini Pratiwi, R., Pratama, D. J., Safitri, S., Studi, P., Sejarah, P., Keguruan, F., & Pendidikan, D. I. (2025). Kesenjangan Digital dan Dampaknya terhadap Pendidikan. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(4), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.783>
- Lestari, E., Nitisanjaya, J., & Susanto, Y. B. (2023). What Motivates Mobile Legends: Bang Bang Players' Loyalty and In-App Purchases? Investigation of Perceived Values Effect: Playfulness, Addiction, and Good Price (Evidence from Indonesia). *Review of Applied Socio-Economic Research*, 26(2), 67–82.

<https://doi.org/10.54609/reaser.v26i2.419>

- Li, F., Zhang, D., Wu, S., Zhou, R., Dong, C., & Zhang, J. (2023). Positive effects of online games on the growth of college students: A qualitative study from China. *Frontiers in Psychology*, 14(February), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211>
- Li, H., Liu, Y., Xu, X., Heikkilä, J., & van der Heijden, H. (2015). Modeling hedonic is continuance through the uses and gratifications theory: An empirical study in online games. *Computers in Human Behavior*, 48, 261–272. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.053>
- Lince Leny. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Sentikjar Prosiding*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>
- Nurdin, S., Said, H., Amaludin, R., & Kendari, U. M. (2026). *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Kendari*. 6, 1424–1433.
- Oknalia, V., Faridah, B., & Yuliva. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136–140. <https://doi.org/10.33757/jik.v4i2.302.g135>
- Pan, H., Wang, G., Gao, W., & Liu, X. (2025). Vocational Education, Skill Formation, and Social Development. *Education Sciences*, 15(1), 107. <https://doi.org/10.3390/educsci15010107>
- Pasaribu, B., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). Metodologi Penelitian untuk Ekonomi dan Bisnis. In *UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*.
- Pitasari, A., & Indrawati, C. D. S. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar MPLB SMK Negeri 1 Karanganyar. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(6), 615–624. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jikap.v8i6.89500>
- Purnamasari, N., & Sabrina, A. (2020). Criminological Review on the Special Online Game Pecandu Children in the City of Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2(2), 153–167. <https://jurnal.law.uniba-bpn.ac.id/index.php/lexsuprema/article/download/415/PDF>
- Puspita Ningrum, O., & Siswanto, S. (2024). THE INFLUENCE OF LEARNING INTEREST AND TEACHER’S TEACHING METHOD ON LEARNING ACHIEVEMENT OF GOVERNMENTAL ACCOUNTING. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 22(1), 14–29. <https://doi.org/10.21831/jpai.v22i1.66961>
- Putri, Y. C. N., & Ibatiyani, B. (2025). TEORI HIERARKI KEBUTUHAN ABRAHAM

- MASLOW SEBAGAI DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 8(2), 67–80. <https://doi.org/10.56354/jendelainovasi.v8i2.254>
- Rahayu, L. S., & Suhartini, R. (2024). Pendidikan Kejuruan di Era Revolusi Industri 4.0 : Perspektif Teori. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2484–2489. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6775>
- Rahmadani, R., Jarkawi, J., & Yuliansyah, M. (2023). Implementation of utilizing student interests and talents in improving student learning outcomes. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 236–241. <https://doi.org/10.55904/educenter.v2i2.807>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rahmawati, D., & Rahmawati, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Berbantuan Multimedia Padlet Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMK. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2429–2441. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6827>
- Riani Elisabeth, C., & Kusdian Novanti, I. (2023). Analisis Layanan Pick Up Service O-Ranger dalam Peningkatan Pendapatan Surat dan Paket Logistik Pada Kantor Pos Pemeriksa Purworejo. *Jurnal Akuntansi*, 17(01), 30–41. <https://doi.org/10.58457/akuntansi.v17i01.3068>
- Rismawati, D., Mirnawati, L. B., & Wahyuni, H. I. (2026). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 10(1), 22–36. <https://doi.org/10.31537/ej.v10i1.2961>
- Rufaida, B. S. (2023). *Pengaruh Gaya Bahasa Generasi Z dalam Berbahasa Indonesia di Era Globalisasi terhadap Keutuhan Bahasa Indonesia Bilqis*. 3(3), 169–181.
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9(December). <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2023). Self-Determination Theory. In F. Maggino (Ed.), *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research* (pp. 6229–6235). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-17299-1_2630
- S, F. S. P., Suarman, S., & Isjoni, M. Y. R. (2024). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1659–1662. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3911>

- Santri et al. (2025). Transformasi Digital Sebagai Instrumen untuk Memperluas Aksesibilitas Layanan Publik. *Journal of Administrative and Social Science*, 6(2), 66–77. <https://doi.org/10.55606/jass.v6i2.1891>
- Sari, E., Ardiawan, N., Taqwin, Fadilla, Z., Aiman, U., & Abdullah, K. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).
- Sari, W. P., Jaya, J., Halim, C., Zagitania, T., & Hadinata, T. P. (2025). Uses and Gratifications of Roblox Gamification as a Learning Medium for Gen Z. *Jurnal Komunikasi Global*, 14(2), 181–197. <https://doi.org/10.24815/jkg.v14i2.168>
- Setiawan Wibowo, T., Mamis, S., Rachmawati Yahya, S., Tri Romadloni, N., Witjaksono, G., Ananda Trianti, F., Nurislamiah, M., Fauzi, R., Caesa Silviana, S., Fadila, R., Tantrisna, E., Benny Alexius Pardosi, V., & Akmal N, M. (2024). *Transformasi Teknologi Komunikasi* (Vol. 17). CV. AINA MEDIA BASWARA. <http://repository.undha.ac.id/1646/1/E-Book> - Transformasi Teknologi Komunikasi.pdf
- Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>
- Siregar, T. E., Luali, N., Vinalistyosari, R. C., Hanurawan, F., & Anggraini, A. E. (2024). Implementation of Vygotsky's Constructivism Learning Theory through Project-Based Learning (PjBL) in Elementary Science Education. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(4), 2586–2607. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i4.3620>
- Skinner, B. F. (2014). *Science and Human Behavior*. Macmillan Publishing Company. <https://www.bfskinner.org/newtestsite/wp-content/uploads/2014/02/ScienceHumanBehavior.pdf>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Smith, K. S., & Graybiel, A. M. (2022). HABIT FORMATION. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 18(1), 33–43. <https://doi.org/10.4324/9781315009810-8>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Alfabeta.
- Suhaedin, E., Jalinus, N., Abdullah, R., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., Padang, K., & Barat, S. (2023). Landasan Filosofi dan Prinsip Pendidikan Teknologi & Kejuruan (PTK) menggunakan Metode Systematic Literature Review. *Journal on Education*, 06(01), 10317–10326. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Sun, R.-Q., Sun, G.-F., & Ye, J.-H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the

- mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14(July), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Tekno, B., & Yati, R. (2023). *Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Umalekhoa, S., Rehalat, A., & Ubra, F. W. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP dan SMA di Dusun Kate-Kate, Desa Hunuth, Kota Ambon. *Maret*, 3(3), 29–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i3.1472>
- Utomo, A. I., & Wibawa, S. C. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Katolik St. Louis Surabaya. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 04(1), 137–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/it-edu.v4i1.29369>
- Vallerand, R. J. (2000). Deci and Ryan's Self-Determination Theory: A View from the Hierarchical Model of Intrinsic and Extrinsic Motivation. *Psychological Inquiry*, 11(4), 312–318. <https://doi.org/10.2307/1449629>
- Vitty, F. A. C., Sabariah, bte S., & Nuryati, binti M. S. (2024). Gamification for Enhancing Students' Learning Motivation: A Systematic Review. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 10(2), 19–41. <https://doi.org/10.33736/jcshd.7231.2024>
- Wahab, R. (2017). *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni, N., Ernawati, E., & Mardizal, J. (2025). Filsafat Pendidikan Kejuruan: Kontribusinya terhadap Pengembangan Kebijakan Pendidikan Berbasis Kompetensi. *Journal on Education*, 7(2), 10363–10369. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8026>
- We are Social. (2024). *Digital 2024: 5 Miliar Pengguna Media Sosial*. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Zamhariroh, N. M., & Muhid, A. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Integrasi Self-Efficacy Bandura dan Tawakal Ibnu Qayyim. *An-Nuha*, 5(2), 175–193. <https://doi.org/10.24036/annuha.v5i2.615>