



## KORELASI *E-SPORT* DAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMP ISLAM PULO TAHUN 2020/2021

Angger Aji Pangestu<sup>1</sup>, Rubbi Kurniawan<sup>2</sup>, Anangga Widya Pradipta<sup>3</sup>, Luthfie Lufthansa<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Prodi Penjaskesrek, Fakultas Pendidikan Ilmu Eksakta dan Keolahragaan, IKIP Budi Utomo

\*[rubbikurniawan@gmail.com](mailto:rubbikurniawan@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang menggunakan dua jenis instrumen, yaitu kuesioner *E-Sport* dan hasil rapor siswa-siswi SMP Islam Pulo. Penelitian ini menggunakan sebanyak 40 sampel siswa-siswi kelas VII yang berjumlah 20 orang dan kelas VIII yang berjumlah 20 orang. Sebelum menyebarkan kuesioner, peneliti membuat *blue print* dan melakukan validitas ahli. Setelah itu fase uji coba instrumen dilakukan dengan hasil semua item valid. Selain itu, peneliti menggunakan hasil rata-rata nilai rapor semester 1 dan semester 2 selama satu tahun pelajaran. Data dianalisis menggunakan *spearman rank correlation* antar variabel karena hasil dari uji normalitas ditemukan bahwa terdapat data yang tidak normal. Hasil penelitian diperoleh bahwa *correlation coefficient* ( $r_{xy}$ ) adalah -0,508. Hasil penelitian tersebut dapat diinterpretasikan bahwa  $r_{xy}$  (0,508) yang menggunakan signifikansi 5% bernilai lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,312). Oleh karena itu, *null hypothesis* ditolak dan *alternative hypothesis* diterima. Dikarenakan angka *correlation coefficient* menunjukkan hasil negatif, maka terdapat hubungan yang negatif antara kedua variabel. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyarankan agar para peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik yang sama menggunakan penelitian *ex post facto* untuk meneliti lebih lanjut tentang hubungan sebab-akibat.

**Kata Kunci:** *E-Sport*, prestasi akademik

### Abstract

This research is a correlational study that uses two types of instruments, namely the *E-Sports* questionnaire and the report cards of the Pulo Islamic Junior High School students. This study used as many as 40 samples of class VII students totaling 20 people and class VIII totaling 20 people. Before distributing the questionnaires, the researchers made a blue print and carried out expert validity. After that the instrument testing phase was carried out with the results of all valid items. In addition, the researchers used the average score of semester 1 and semester 2 report cards for one academic year. Data were analyzed using Spearman rank correlation between variables because the results of the normality test found that there were abnormal data. The results showed that the correlation coefficient ( $r_{xy}$ ) was -0.508. The results of this study can be interpreted that  $r_{xy}$  (0.508) which uses a significance of 5% is greater than the table (0.312). Therefore, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. Because the correlation coefficient number shows negative results, there is a negative relationship between the two variables. Based on these results, the researcher suggests that future researchers who are interested in the same topic should use *ex post facto* research to investigate further about cause-and-effect relationships.

**Keywords:** *E-Sport*, academic achievement

Angger Aji Pangestu<sup>1</sup>, Rubbi Kurniawan<sup>2</sup>, Anangga Widya Pradipta<sup>3</sup>, Luthfie Lufthansa<sup>4</sup>

Korelasi *E-Sport* Dan Prestasi Akademik Siswa SMP Islam Pulo Tahun 2020/2021



## PENDAHULUAN

Saat ini ada istilah khusus yang digunakan terkait dengan game online yang lebih familiar dengan istilah “*E-Sports*” yang memiliki kepanjangan *Electronic Sport* dan dapat diartikan sebagai olahraga elektronik. Bidang kompetitif *E-Sports* yang menggunakan video game. Esports juga dikenal sebagai permainan kompetitif, *permainan pro*, *E-Sports*, *E-Sports*, *electronic sports*, atau *pro gaming* di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi Permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional (Pertiwi dalam Kurniawan, 2019). Perdebatan *E-Sport* sebagai olahraga ataukah hanya sebatas video *game* masih berlanjut hingga saat ini. Munculnya berbagai perdebatan ini menunjukkan mulai berkembangnya *E-Sport* sebagai ajang olahraga internasional. Semakin berkembangnya *E-Sport* menjadikan cabang olahraga ini masuk ke cabang olahraga baru yang bahkan sudah dipertandingkan di Asian Games 2018 di Kota Jakarta dan Palembang (Persada & Baskora, 2020). Penelitian yang dilakukan *Decision Lab and Mobile Marketing Association (MMA)* menyatakan bahwa gamers mobile di Indonesia mencapai 60 juta dan jumlahnya terus meningkat di tahun 2020. Hal tersebut dikarenakan begitu mudahnya dalam memperoleh akses dan memainkannya bahkan sudah menjadi aktivitas rutin antar usia (Setiawan & Triyono, 2022). Konsep olahraga harus berawal dari bermain, games, dan sport. Konsep bermain memiliki ciri-ciri yang menonjol yaitu berbeda dengan rutinitas, bebas, bukan produktif, memiliki aturan-aturan tidak baku. Sedangkan definisi games yaitu harus mempunyai kompetisi, hasil ditetapkan sesuai keterampilan fisik, kesempatan dan strategi. Berbeda dengan definisi pada sport yaitu permainan yang memiliki lembaga (Idhohuddin et al., 2020). Game online memiliki dampak positif dan negative bagi pemainnya. Menurut Putra (2017) berpendapat bahwa bermain game dapat mengembangkan kemampuan otak yang terkait dengan kognitif, kecerdasan logis matematis, logika dalam memecahkan masalah jika bermain secara terkontrol. Bermain game online juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa penggunaannya dalam penguasaan bahasa Inggris (Prastius et al., 2020). *E-Sport* juga dapat karakter berupa seperangkat sifat yang selalu dikagumi menjadi tanda kematangan moral seseorang. Sifat karakter dapat berupa karakter positif maupun karakter negatif. Karakter positif meliputi kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan sopan santun, sedangkan karakter negatif meliputi depresi, stres, dan kecemasan. Sedangkan dampak game *E-Sport* terhadap budaya olahraga meliputi kerja keras, disiplin, rasa hormat, dan kompetisi. (Nugroho et al., 2022) Game Online

juga memiliki dampak negative bagi penggunanya. Sri (2017) berpendapat bahwa dampak negatif tersebut yaitu terganggunya syaraf mata, fungsi otak, penurunan kemampuan jantung, berat badan yang tidak terkontrol dan gangguan lambung karena terlalu lama duduk. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ulfa dan Risdyanti (2022) berpendapat bahwa bermain game online juga dapat membuat prestasi belajar menurun, gangguan tidur dan sakit kepala. Permainan game online dapat memicu kecanduan yang bisa menimbulkan kecanduan seperti penarikan diri, sikap agresif, masalah yang berhubungan dengan masalah dalam hubungan interpersonal bahkan gangguan psikologis (Virlia & Setiadji, 2017). Salah satu ukuran hasil belajar adalah capaian prestasi akademik siswa yang berupa perubahan pengetahuan dan keterampilannya(Wulandari et al., 2022). Hasil pengukuran terhadap penguasaan kompetensi pembelajaran dalam bentuk pemantauan terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Prestasi akademik disajikan dalam laporan akademik sebagai hasil yang diperoleh siswa sebagai bukti penguasaan ilmu pengetahuan dalam bentuk evaluasi, seperti angka, huruf, atau symbol dalam bentuk raport. Kehadiran *E-Sport* game ini memberikan suatu warna baru dalam kehidupan pergaulan remaja, dan menimbulkan berbagai macam dampak negatif, seperti kecanduan bagi penggemarnya, anak sering bolos sekolah, malas belajar, bergadang malam dan mengantuk di kelas yang berdampak terhadap prestasi belajar. Disamping itu, fenomena kecanduan *E-Sport* game mempunyai kecenderungan merusak, selain dampak segi kesehatan, juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial dan emosional pecandunya, apabila keinginannya tidak terpenuhi untuk main game, maka anak mudah marah-marah serta tidak terkontrol emosinya (Putri et al., 2022) Berdasarkan kepopuleran *E-Sport* saat ini dan dampaknya terhadap anak-anak, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam tentang hubungan antara *E-Sport* dan prestasi akademik siswa-siswi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel siswa-siswi SMP Islam Pulo Lumajang.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian relasional yang memperhatikan prinsip-prinsip penelitian terapan dan didasarkan pada dua variabel. Variabel tersebut adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (variabel x) dalam penelitian ini adalah *E-Sport* sedangkan variabel terikat (variabel y) adalah prestasi akademik siswa.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP Islam Pulo Tempeh. Total populasi kelas VII SMP Islam Pulo berjumlah 30 siswa dan total populasi siswa kelas VIII berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara acak. Dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah 40 siswa, yang terdiri dari kelas VII berjumlah 20 siswa dan kelas VIII berjumlah 20 siswa. Siswa-siswi tersebut dipilih dengan menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak bertingkat (stratified random sampling). Dengan menggunakan metode random sampling, sudah dipastikan setiap individu di SMP Islam Pulo memiliki kesempatan yang sama untuk diikutsertakan dalam survei. Metode pengambilan sampel menggunakan metode stratified random sampling yaitu cara pengambilan sampel dengan terlebih dahulu membuat penggolongan atau pengelompokan populasi menurut karakteristik tertentu (Anggoro et al., 2022). Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan 2 instrumen, yaitu angket atau kuesioner dan hasil prestasi akademik siswa yang diambil dari rata-rata raport siswa selama 2 semester. Data dihitung dengan menggunakan metode statistik. Untuk menganalisis korelasi antara dua variabel, peneliti menggunakan koefisien korelasi rank spearman untuk mengetahui apakah ada hubungan antara E-Sport dengan prestasi akademik peserta didik atau tidak. Peneliti menggunakan koefisien korelasi spearman (Spearman Rank Correlation Coefficient) karena data dari dua variabel dalam bentuk skor kuantitatif. Selain itu, salah satu variabel (variabel X) adalah ordinal (Skala Likert) dan yang lainnya adalah interval (variabel Y). Koefisien korelasi spearman untuk mengetahui dua atau lebih hubungan variabel dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kekuatan korelasi selain itu juga bisa diketahui nilai hubungan dua variabel itu bisa bersifat positif atau negatif (Riyanto & Putera, 2022). Untuk menganalisis data, hipotesis nol dan alternatif harus ditetapkan. Secara statistik, rumusan hipotesis adalah sebagai berikut: Null Hypothesis ( $H_0$ ): tidak ada hubungan antara E-Sport dengan prestasi akademik siswa. Artinya korelasinya tidak signifikan. Jika korelasi signifikan ditemukan di bawah 0,05, berarti terdapat korelasi yang signifikan. Dengan kata lain, alternative hypothesis ( $H_a$ ) diterima. Namun, jika korelasi signifikan ditemukan lebih dari 0,05, berarti tidak ada korelasi yang signifikan. Untuk mengetahui apakah kedua variabel tersebut berkorelasi, peneliti melihat tingkat signifikansinya dengan menggunakan SPSS V.25 for windows dari IBM Statistic. Jika nilainya lebih kecil dari 0,05 berarti signifikan. Signifikansi disini berarti ada korelasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rank spearman correlation untuk mengukur kekuatan hubungan linier antara dua variabel. Dengan mengetahui

korelasi dua variabel peneliti dapat mengetahui apakah satu variabel berpengaruh positif atau negatif terhadap variabel lainnya. Arah korelasi ditunjukkan dengan simbol “+” dan (-). Jika kedua variabel berkorelasi positif (+) berarti jika salah satu variabel lebih tinggi (E-Sport), maka variabel yang lain juga lebih tinggi (prestasi akademik) dan sebaliknya.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil uji rank spearman correlation antara variabel E-Sport dan prestasi akademik menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antar variabel ( $\rho=0,58$ ,  $\alpha=0,05$ ) dengan tingkat hubungan yang kuat. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa semakin tinggi nilai intensitas bermain E-Sport, maka nilai prestasi akademik siswa-siswi SMP Islam Pulo cenderung rendah. Dengan demikian, jawaban dari hasil penelitian telah menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa terdapat hubungan negatif antara e-sports dengan prestasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Nuhan (Nuhan, 2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi  $0,031 < 0,05$ . Hasil analisis diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel bermain game online bernilai negatif yang menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien sebesar  $-0,098$  yang artinya kenaikan bermain game online sebesar satu satuan akan menurunkan hasil belajar sebesar  $0,098$ . Game online ternyata memberikan kontribusi sebesar  $4,1\%$  terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa game online dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Salah satu hal yang dapat menghambat proses pencapaian prestasi adalah game, terutama bermain game online yang sekarang sudah banyak ditemukan pada media elektronik. Selain itu, perolehan skor rata-rata dari hasil kuesioner E-Sport yang diperoleh siswa-siswi SMP Islam Pulo sebesar  $80,6$  sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat intensitas bermain E-Sport mereka dapat dikategorikan tinggi. Kemudian dapat diketahui juga bahwa siswa-siswi SMP Islam Pulo yang melakukan aktivitas bermain E-Sport dalam kategori tinggi cenderung mendapatkan hasil prestasi akademik yang rendah. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawan dan Dina (Irawan & W., 2021) yang menyatakan bahwa kecanduan game menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan

dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik”. Seseorang yang kecanduan game tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktivitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk. Kecanduan game online berhubungan dengan prestasi belajar karena game online membuat siswa terbiasa dengan stimulus dinamis yang kaya warna seperti yang ditemukannya dalam game online, sehingga menganggap stimulus tak bergerak dengan warna yang monoton seperti buku dan tulisan di papan tulis membosankan. Game online juga membuat siswa yang kecanduan cenderung mencurahkan lebih banyak waktu untuk bermain game online dari pada belajar. Selain itu, game online berperan sebagai distraktor yang membuat motivasi belajar siswa berkurang. Seseorang yang keseringan bermain game akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain saja dan tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain karena seseorang menganggap game lebih penting dari pada hal lainnya, serta timbulnya rasa emosional pada pemain game seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami kemenangan menyebabkan seseorang ingin terus bermain game. Penelitian yang dilakukan oleh Nurazmi dkk (Nurazmi et al., 2018) melibatkan 267 siswa di Pekanbaru menyatakan bahwa remaja bermain game online selama 7-9 jam per harinya memiliki tingkat emosi yang tinggi. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suplig (Suplig, 2017) menemukan bahwa sebanyak 30% responden bermain game online lebih dari 20 jam dalam seminggu. Remaja yang terlalu lama bermain game melebihi 2 jam per hari, akan mengalami kecanduan game online dengan ciri-ciri remaja akan berpikir setiap saat untuk selalu bermain game online (salience), durasi waktu bermain game online akan semakin bertambah (tolerance), remaja akan meluapkan emosional mereka melalui game online (mood modification), remaja akan kembali lagi ke kebiasaannya atau kambuh untuk bermain game online (relapse), merasa gelisah jika tidak bermain game online (withdrawal), mudah bertengkar dengan orang lain jika ada masalah dengan game online (conflict) serta remaja akan fokus pada game online dan tidak melakukan aktivitas lainnya sehingga timbul dampak negatif terhadap aktivitas sosialnya (problems) (Petry et al., 2014). Meskipun bermain game online mempunyai dampak positif bagi remaja dalam perkembangan kognitif mereka, bermain game online berlebihan akan membuat remaja

menjadi malas belajar karena mereka banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain game online serta jika mereka telah kecanduan game online mereka akan menggunakan waktu belajar mereka untuk bermain game online dan menjadi lupa waktu. Kurniawan (D. E. Kurniawan, 2017) juga mengemukakan bahwa semakin tinggi intensitas dalam bermain game online maka semakin tinggi pula perilaku untuk menunda tugas belajar. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian Masya & Candra (Masya & Candra, 2016) menemukan sebanyak 20,76% responden mempunyai prestasi belajar yang rendah akibat game online. Oleh karena itu kecanduan game online tidak dapat di anggap masalah yang mudah karena dapat mempengaruhi prestasi akademik menjadi menurun serta para remaja mengorbankan hobi, tidur, pendidikan dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Kuss & Griffiths, 2017).

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara E-sport (olahraga elektronik) dengan prestasi akademik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas siswa melakukan E-Sport, semakin rendah nilai prestasi akademik yang mereka peroleh. Dengan demikian peran dari orang tua sangatlah penting untuk mengawasi dan membatasi waktu bermain E-Sport serta mendampingi mereka untuk rajin belajar. Prestasi akademik dapat diraih dengan cara rajin belajar dan terus melatih dan mengembangkan kemampuan diri.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiningtiyas, S., & Wahyuni. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/KOP.V4I1.112> 1
- Anggoro, A., Achmad, S. S., Natuna, D. A., Jais, M., & Handoko, T. (2022). Sikap Kewirausahaan: Analisis Berdasarkan Kohesivitas Kelompok Majelis Ta'lim Dikampung Maredan Barat Siak. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1504–1512. <https://doi.org/10.31316/JK.V6I1.2770>
- Idhohuddin, M., Wahyudi, A., Pendidikan, J., Kesehatan, J., Rekreasi, D., & Keolahragaan, I. (2020). MINAT SISWA PUTRA KELAS XI TAHUN AJARAN 2019/2020 TERHADAP E-SPORT (ELECTRONIC SPORT / OLAHRAGA ELEKTRONIK) DIVISI MOBILE

- LEGENDS BANG-BANG DI SMA NEGERI 11 SEMARANG. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.15294/INAPES.V1I1.38947>
- Irawan, S., & W., D. S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/10.24176/JKG.V7I1.5646>
- Kurniawan, D. E. (2017). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/JKG.V3I1.1120>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/JORPRES.V15I2.29509>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2017, Vol. 14, Page 311, 14(3), 311. <https://doi.org/10.3390/IJERPH14030311>
- Manggena, T., Putra, K., & Sanubari, T. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/J.SW.2017.V33.I2.P146-153>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). 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), 103–118. <https://doi.org/10.24042/KONS.V3I2.575>
- Mimi, U., & Risdayani. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*.
- Nugroho, S., Sumarjo, S., Nasrulloh, A., & Pratama, K. W. (2022). Impact of e-sport games on the character building and sports culture. *Jurnal Keolahraaan*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.21831/JK.V10I1.48310>
- Nuhan, M. Y. G. (2016). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI JARAKAN KABUPATEN BANTUL YOGYAKARTA - *Lambung Pustaka UNY*. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/30115/>
- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP REGULASI EMOSI PADA REMAJA | Nurazmi | *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan. Jurnal Online Mahasiswa*, 5(2), 555–562.
- Nusaibatul Adawiyah, N., Suryani, M., & Septiani, R. (2022). Determinan Minat Wirausaha Pada Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis (EK&BI)*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.37600/EKBI.V5I1.490>

- Persada, Y. B., & Baskora, A. (2020). Kajian E-Sport Dalam Ranah Olahraga. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(2), 588–596. <https://doi.org/10.15294/INAPES.V1I2.42690>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. J., Mößle, T., Bischof, G., Tao, R., Fung, D. S. S., Borges, G., Auriacombe, M., González Ibáñez, A., Tam, P., & O'Brien, C. P. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, 109(9), 1399–1406. <https://doi.org/10.1111/ADD.12457>
- Prastius, E., Carlie, J., & Kho, J. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29–36. <https://doi.org/10.33884/CBIS.V8I2.1959>
- Putri, N. R., 2\*, L. N., & Siaputra, I. B. (2022). Perbedaan Pola Korelasi Antara Motivasi Akademik dan Prestasi Akademik Sebelum dan Di Masa Pandemi COVID-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3109–3119. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I2.2545>
- Riyanto, S., & Putera, A. (2022, January 22). *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawan, A., & Triyono, T. (2022). KEPUASAN HIDUP PADA PEMAIN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE (PUBGM). *Jurnal Psikologi*, 15(1), 79–96. <https://doi.org/10.35760/PSI.2022.V15I1.4242>
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177–200. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Virilia, S., & Setiadji, S. (2017). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMAIN GAME DEWASA AWAL DI JAKARTA BARAT. *Psibernetika*, 9(2). <https://doi.org/10.30813/PSIBERNETIKA.V9I2.460>
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi Digital sebagai Faktor Penentu Prestasi Akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://doi.org/10.30998/SAP.V6I3.11925>