



Hubungan Kepribadian *Extraversion* Dengan Perilaku Agresif Remaja Pengguna *Game Online*

Reynaldo Yogi Siswoko⁽¹⁾, Defi Astriani⁽²⁾, Alaiya Choiril Mufidah⁽³⁾

^{1,2} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹reynaldoyogi@gmail.com, ²defi45astriani@gmail.com,
³aalaya228@gmail.com

Abstract

Online game that contain element of violence and can be play multiplayer can trigger emergence of aggressive behavior especially for teenagers who use online games. The purpose of this study is to know is there a relationship between extraversion personality and aggressive behavior of adolescent who use online games. This research method is correlational with a quantitative approach. The number of subjects is 95 people were taken using a purposive sampling technique with criteria 1) adolescent 13-21 years old, 2) domiciled in Blitar 3) users of online game *mobile legends*, *free fire*, *PUBG*, and *genshin impact*. Numerical data analysis was processed using statistical methods using the *IBM SPSS Statistics 21* application. The results of the research data analysis showed a significance value of $t > 0.05$ with a value of $r > 0.5$. So it can be conclude that there is a significant relationship between extraversion personality with aggressive behavior with a negative correlation direction which means if the higher individual's extraversion personality type, the lower the aggressive behavior. Conversely, if the lower individual's extraversion personality type, aggressive behavior will tend to be high.

Keyword : Extraversion Personality, Aggressive Behavior, Game Online

Abstrak

Game online yang mengandung unsur kekerasan dan bisa dimainkan *multiplayer* bisa memicu munculnya perilaku agresif khususnya bagi para remaja pengguna *game online*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kepribadian *extraversion* terhadap perilaku agresif remaja pengguna *game online*. Metode penelitian ini adalah kolerasional dengan pendekatan kuantitatif. Subjek berjumlah 95 orang yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria 1) remaja berusia 13-21 tahun, 2) tinggal di Blitar 3) pengguna *game online mobile legends*, *free fire*, *PUBG*, dan *genshin impact*. Analisa data numerik diolah dengan metode statistika menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 21*. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi $t > 0,05$ dengan nilai $r > 0,5$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kepribadian *extraversion* dengan perilaku agresif dengan arah korelasi negatif yang artinya jika semakin tinggi tipe kepribadian *extraversion* individu, semakin rendah perilaku agresifnya. Sebaliknya jika semakin rendah tipe kepribadian *extraversion* individu, perilaku agresif akan cenderung tinggi.

Kata Kunci : Kepribadian Extraversion, Perilaku Agresif, Game Online

Pendahuluan

Teknologi internet memberikan akses yang mudah menuju segala hal yang kita inginkan, sehingga pekerjaan dapat terselesaikan dalam waktu yang singkat. Dengan memanfaatkan teknologi internet merupakan suatu terobosan yang sering digunakan masyarakat sebagai sarana mengakses informasi dan hiburan. Informasi pada saat ini sangat mudah didapatkan, kesulitan mendapatkan informasi yang dulunya harus melalui buku – buku sekarang dimudahkan cukup dengan membuka internet maka segala informasi yang dibutuhkan sudah bisa diperoleh (Amanda, 2016).

Internet yang digunakan untuk sarana hiburan contohnya adalah penggunaan internet untuk mengakses *game online*, karena kemudahan dan kurangnya pengawasan yang dilakukan dari pihak tertentu membuat seseorang bisa kecanduan *game online*. *Game online* adalah permainan dengan menggunakan perangkat elektronik yang saling terhubung satu sama lain dengan kabel UTP atau koneksi internet yang dapat dimainkan oleh banyak pemain (Zulfikar, 2019).

Di Indonesia khususnya fenomena ini sudah sangat meluas dan *game online* sangat diminati dikalangan remaja. karena diwaktu senggang *game online* menjadi media hiburan untuk mereka, dalam sehari biasanya mereka menghabiskan waktunya 3 – 4 jam atau lebih banyak untuk bermain *game online* (Amanda, 2016). Saat ini remaja tidak bisa terlepas dari gadget, penggunaan gadget tidak hanya sebatas untuk komunikasi saja akan tetapi cenderung digunakan untuk mengakses *game online*. Berdasarkan laporan *We Are Social*, tercatat sekitar 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022 (Databoks, 2022).

Fenomena remaja yang menjadikan *game online* sebagai gaya hidup yang memanjakan penggunaannya karena tampilan dan fiturnya yang memukau ditambah lagi kemudahan cara mengaksesnya karena bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja melalui android yaitu seperti Mobile Legends memberikan dampak positif yaitu melatih kemampuan kerjasama, karena pada game multi pemain ada tuntutan bagi para pemain agar saling berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan temanya secara baik untuk memenangkan suatu permainan (Kustiawan, 2019). *Game online* yang dimainkan berlebih berdampak negatif terhadap perkembangan emosi sehingga remaja bersifat egois dan kurang bisa mengatur emosi mereka (Sari, 2022).

Apabila mendapatkan kekalahan apalagi sampai beruntun maka akan membuat pengguna *game online* merasa kesal yang perasaan ini nantinya bisa memicu untuk memunculkan perilaku agresif. Untuk perilaku agresif seseorang yang kecanduan *game online* ada dua hal yaitu agresi fisik yang ditampakkan melalui melempar, memukul, atau menendang seseorang untuk mengekspresikan kemarahannya (Fauziyah, 2022) dan agresif verbal yaitu perilaku menyakiti orang lain dengan sengaja akibat dari penggunaan kata-kata dari lisan yang kasar atau kata - kata yang bisa menyinggung perasaan (Rösner et al., 2016).

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan penulis di beberapa tempat nongkrong untuk bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan ditemukan adanya perilaku agresif seperti mengancam, membentak atau berkata kasar kepada temanya yang dianggap tidak mampu menjalankan tugasnya sebagai tim dalam permainan tersebut dengan baik. Fenomena diatas bisa terjadi dikarenakan *game online* yang menampilkan perkelahian, adegan pembunuhan berdarah yang dinikmati berulang akan mempengaruhi alam bawah sadar sehingga terbentuklah sikap agresif (Pitakasari dkk., 2017).

Berawal dari agresi verbal seseorang juga bisa terpicu juga untuk melakukan agresi fisik seperti berita yang dilansir dari sebuah berita bahwa MI (18) tega membunuh teman

kerjanya RD (22) akibat sakit hati karena sering dihina ketika kalah main *game online* (Kompas.com, 2020). Seseorang melakukan agresi seperti kasus diatas biasanya dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, media masa, sumberdaya, situasional dan personal/kepribadian (Arum, 2021).

Kepribadian adalah perilaku individu dalam lingkungan sosial, citra diri yang diinginkan untuk ditangkap oleh lingkungan sosial yang dibagi menjadi dua tipe yaitu, kepribadian *introversion* dan *extraversion* (Aryana, 2022). Kepribadian *extraversion* atau biasa disebut ekstrovert lebih senang berinteraksi dengan banyak orang, tidak berpikir panjang ketika bertindak, kurang memiliki komitmen terhadap sesuatu, tidak takut dengan resiko, dan mengekspresikan emosinya secara natural (Rosida, 2015).

Jadi bisa disimpulkan jika ditinjau dari cara mengekspresikan emosinya secara alami yang membuat dirinya jika sedang marah maka akan menampakkan kemarahannya, tidak berpikir panjang sebelum bertindak maka *extraversion* memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif (Kurniawan, 2016).

Berbeda dengan ciri - ciri seseorang yang memiliki kepribadian *introversion* atau biasa disebut introvert yang memiliki sifat tenang sehingga dia cenderung berpikir panjang terlebih dulu sebelum melakukan tindakan, dan menjaga emosinya agar tetap terkontrol dengan baik akan tetapi dia lebih suka menarik diri dari lingkungan, dan kurang ramah terhadap temanya. (Kurniawan, 2016).

Keterkaitan antara karakteristik kepribadian dengan perilaku agresi juga diungkapkan oleh (Arum, 2021) dalam hasil penelitiannya bahwa semakin tinggi tipe kepribadian ekstrovert dalam anggota kelompok, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya, sebaliknya jika semakin rendah tipe kepribadian ekstrovert dalam anggota tersebut, maka semakin rendah pula tingkat agresivitasnya.

Urgensi dari penelitian ini adalah untuk memberikan edukasi tentang bahaya *game online* yang mengandung unsur kekerasan dan bisa dimainkan *multiplayer* khususnya bagi para remaja agar mereka lebih bijak ketika bermain dan bisa bersikap lebih santun, dan tidak agresif terhadap orang disekitarnya. Remaja menjadi kunci keberhasilan suatu negara di masa yang mendatang (Elisabet dkk, 2022). Sehingga berangkat dari hal kecil itulah yang membuat tugas mereka di masa depan sebagai agen perubahan dan agen pembangunan untuk negeri bisa berjalan dengan maksimal.

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel yang diteliti yaitu kepribadian *extraversion* karena jika ditinjau pada penelitian sebelumnya yang kebanyakan hanya meneliti tentang apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja (Isnaini, 2021), dan ada juga yang meneliti bagaimana pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku agresif (Ulah, 2020). Pembeda kedua terletak pada subjek penelitian yaitu remaja pengguna *game online*, karena pada penelitian sebelumnya meneliti kepribadian ekstrovert dan agresifitas pada anggota balap motor liar.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kepribadian *Extraversion* dengan Perilaku Agresif Remaja Pengguna *Game Online*”. Maka kajian tersebut dipilih dengan harapan agar bisa membuka wawasan baru dan literasi baru bagi para civitas academica.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kolerasional dengan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada analisa data – data numerik yang pengolahannya dengan metode statistika menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 21* yang bertujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Azwar, 2013).

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah (kepribadian *extraversion*) individu yang memiliki ciri khas untuk mengeluarkan perasaannya secara terbuka yang artinya jika dalam keadaan marah maka akan menampilkan kemarahannya, menanggapi rangsang secara spontan atau impulsif sehingga ada kecenderungan untuk berperilaku agresif yang diukur dengan skala *big five inventory* sebanyak 8 item. Skoring berdasarkan dari lima pilihan jawaban yang dipilih responden yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah (perilaku agresif) individu yang kecewa dan tidak dapat mengontrol emosinya dengan kecenderungan untuk menyakiti orang lain atau merusak benda milik orang lain yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja dengan bentuk penyerangan fisik, penyerangan verbal, kemarahan, dan permusuhan yang diukur dengan skala *buss and perry aggression questionnaire* sebanyak 29 item. Skoring berdasarkan dari lima pilihan jawaban yang dipilih responden yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju.

Subjek pada penelitian ini adalah remaja laki – laki atau perempuan pengguna *game online* sebanyak 95 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti (Sugiyono, 2018). Subjek penelitian berjumlah 95 orang yang diambil berdasarkan kriteria : 1) Remaja laki – laki atau perempuan berusia 13-21 tahun, 2) Pengguna *game online mobile legends, free fire, PUBG, dan genshin impact*, 3) Tinggal di Blitar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan kepada 95 remaja di Blitar dengan usia 13 sampai 21 tahun yang dipilih berdasarkan karakteristik subjek penelitian yang telah ditentukan. Berikut merupakan tabel yang mendeskripsikan subjek yang terlibat pada penelitian.

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian

Karakteristik	N	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki – laki	74	77,89%
Perempuan	21	22,11%
Usia		
13 - 15	17	17,89%
16 - 18	32	33,68%
19 - 21	46	48,43%
Total	95	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa responden laki – laki sebanyak 74 orang (77,89%), dan responden perempuan sebanyak 21 orang (22,11%). Jika ditinjau berdasarkan usia 13 – 15 tahun berjumlah 17 orang (17,89%), diikuti usia 16 – 18 tahun berjumlah 32 orang (33,68%), dan 19 – 21 tahun berjumlah 46 orang (48,43%).

Tabel 2. Tempat Tinggal Subjek

Kecamatan	N	Persentase
Kota		
Kecamatan Kepanjenkidul	7	7,37%
Kecamatan Sananwetan	5	5,26%
Kecamatan Sukorejo	5	5,26%
Kabupaten		
Kecamatan Bakung	-	0%
Kecamatan Binangun	6	6,32%
Kecamatan Doko	-	0%
Kecamatan Gandusari	-	0%
Kecamatan Garum	1	1,05%
Kecamatan Kademangan	2	2,11%
Kecamatan Kanigoro	7	7,37%
Kecamatan Kesamben	-	0%
Kecamatan Nglegok	7	7,37%
Kecamatan Panggungrejo	2	2,11%
Kecamatan Ponggok	3	3,16%
Kecamatan Sanankulon	41	43,15%
Kecamatan Selopuro	3	3,16%
Kecamatan Selorejo	1	1,05%
Kecamatan Srengat	1	1,05%
Kecamatan Sutojayan	2	2,11%
Kecamatan Talun	1	1,05%
Kecamatan Udanawu	-	0%
Kecamatan Wates	-	0%
Kecamatan Wlingi	-	0%
Kecamatan Wonodadi	1	1,05%
Kecamatan Wonotirto	-	0%
Total	95	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini berasal dari wilayah Blitar raya yang tersebar dalam beberapa kecamatan seperti Kec. Kepanjenkidul sebanyak 7

orang, Kec. Sananwetan sebanyak 5 orang, Kec. Sukorejo sebanyak 5 orang, Kec. Binangun sebanyak 6 orang, Kec. Garum sebanyak 1 orang, Kec. Kademangan sebanyak 2 orang, Kec. Kanigoro sebanyak 7 orang, Kec. Nglegok sebanyak 7 orang, Kec. Panggungrejo sebanyak 2 orang, Kec. Ponggok sebanyak 3 orang, Kec. Sanankulon sebanyak 41 orang, Kec. Selopuro sebanyak 3 orang, Kec. Selorejo sebanyak 1 orang, Kec. Srengat sebanyak 1 orang, Kec. Sutojayan sebanyak 2 orang, Kec. Talun sebanyak 1 orang, Kec. Wonodadi sebanyak 1 orang, Kec. Bakung sebanyak 0 orang, Kec. Doko sebanyak 0 orang, Kec. Gandusari sebanyak 0 orang, Kec. Kesamben sebanyak 0 orang, Kec. Udanawu sebanyak 0 orang, Kec. Wates sebanyak 0 orang, Kec. Wlingi sebanyak 0 orang, Kec. Wonotirto sebanyak 0 orang.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	N	r	Sig. (p)
Kepribadian Extraversion	95	0,225	0,028
Perilaku Agresif	95	0,225	0,028

Tabel 3 menunjukkan nilai probabilitas antara kepribadian *extraversion* dengan perilaku agresif yaitu $p = 0,028$. Maka dapat diartikan terdapat hubungan antara kepribadian *extraversion* dengan perilaku agresif. Sedangkan output untuk angka korelasi sebesar $r = 0,225$ yang artinya kepribadian *extraversion* dengan perilaku agresif memiliki arah korelasi negatif atau jika tipe kepribadian *extraversion* tinggi maka perilaku agresif rendah.

Arah korelasi yang negatif membuat adanya perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arum, 2021) bahwa semakin tinggi tipe kepribadian *ekstrovert* dalam suatu kelompok, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya.

Penulis berasumsi bahwa perbedaan pada hasil penelitian terjadi karena situasi atau kondisi lingkungan subjek yang bertempat tinggal di Blitar yang dikenal dengan suasananya yang sejuk baik di kota maupun di kabupaten dapat berpengaruh terhadap kepribadian mereka yang cenderung tenang saat menghadapi permasalahan (Putra, 2018).

Tabel 4. Kategorisasi Variabel Kepribadian *Extraversion*

Kategori	Skor	N	Persentase
Rendah	< 20,4	1	1,1%
Sedang	≤ 20,4 < 32,6	94	98,9%
Tinggi	≥ 32,6	0	0%
Total		95	100%

Tabel 5. Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif

Kategori	Skor	N	Persentase
Rendah	< 67,7	1	1,1%
Sedang	≤ 67,7 < 106,3	92	96,8%
Tinggi	≥ 106,3	2	2,1%
Total		95	100%

Tabel 4 & 5 menyatakan hasil skala yang telah disebarakan dengan penemuan bahwa subjek tidak ada yang memiliki kepribadian *extraversion* tinggi, 94 subjek dengan kepribadian *extraversion* sedang, dan 1 subjek dengan kepribadian *extraversion* rendah serta hanya ada 2 subjek dengan perilaku agresif tinggi, 92 subjek dengan perilaku agresif sedang, dan 1 subjek dengan perilaku agresif rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden penelitian merupakan individu dengan perilaku agresif sedang dan kepribadian *extraversion* sedang, artinya bahwa kepribadian *extraversion* mempunyai hubungan dengan perilaku agresif pada pengguna game online meskipun arah hubungannya lemah.

Hasil diatas diperoleh karena jika ditinjau dari *learning social theory* Albert Bandura sebagian besar subjek merupakan santri yang dimana mereka telah mempelajari secara langsung norma dan aturan agama yang berlaku di masyarakat sehingga membuat mereka mampu untuk mengontrol emosinya sehingga tidak berperilaku agresif (Rahman, 2013).

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis uji korelasi antara variabel kepribadian *extraversion* dengan perilaku agresif menunjukkan korelasi secara signifikan, sedangkan arah korelasinya adalah negatif atau memiliki hubungan lemah. Dengan hasil uji korelasi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa jika semakin tinggi tipe kepribadian *extraversion* individu maka semakin rendah perilaku agresifnya. Namun sebaliknya jika semakin rendah tipe kepribadian *extraversion* individu maka semakin tinggi perilaku agresifnya. Studi penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu pada saat pengumpulan data yang berdampak terhadap bias atau tidaknya hasil jawaban dari kuesioner yang diisi oleh partisipan, karena sebagian kuesioner disebarakan secara online melalui media sosial tertentu sehingga partisipan kurang mendapatkan edukasi dan pengawasan ketika proses pengisian. Penulis memberikan saran untuk subjek penelitian yaitu remaja pengguna *game online* untuk berupaya berperilaku tidak agresif supaya tercipta lingkungan yang sehat dan kondusif, karena dengan lingkungan sosial yang positif maka individu dengan tipe kepribadian *extraversion* yang tinggi maupun rendah akan berdampak baik pada penurunan tingkat perilaku agresif seseorang. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan variabel yang sama namun dengan metode penelitian yang berbeda agar mendapatkan sumber data yang lebih akurat.

Referensi

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(3)
- Arum, N. A. (2021). *Hubungan Antara Tipe Kepribadian Ekstrovet Dengan Agresifitas Pada Anggota Balap Motor Liar*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Sultan Agung).
- Aryana, A. O. (2022). *Perbedaan Perilaku Agresivitas Verval Ditinjau dari Tipe Kepribadian Extrovert dan Introvert pada Ibu Rumah Tangga di Lingkungan 9 Binjau Estate*. (Skripsi Sarjana, Universitas Medan Area).
- Elisabet, A., Dkk. (2022). Penyalahgunaan Narkoba Dikalangan Remaja: Bahaya, Penyebab, Dan Pencegahannya. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3)

- Fauziyah, A., dan Anie R. (2022). Gambaran Permasalahan Perilaku Agresif Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah (BDR). *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1)
- Isnaini, I., dkk. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1).
- Kompas.com. (2020). *Dihina karena Kalah Main Game Online, Remaja ini Bunuh Rekan Kerjanya*. Diakses pada 30 Januari 2023, dari <https://regional.kompas.com/read/2020/09/09/20065321/dihina-karena-kalah-main-game-online-remaja-ini-bunuh-rekan-kerjanya>
- Kurniawan, M.F. (2016). *Perilaku Pro-Sosial Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Introvert Dan Ekstrovert (Studi Pada Mahasiswa Psikologi Unnes)*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang)
- Kustiawan, A. A. & Andy W. B. U. (2019). *Jangan Suka Game Online : Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan : CV. AE Media Grafika
- Pitakasari, A. A. & Kandar A. P. (2017) Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 5(2)
- Putra, A. & Safri M. (2018). Perilaku Agresif Peserta Didik di MTsN Thawalib Padusunan. *Jurnal Al – Taujih Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 4(1).
- Rahman, A. A. (2013). *Psikologi Sosial (Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik)*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Rosida, E.R. & Tri P. A. (2015) Perbedaan Penerimaan Teman Sebaya Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert. *Jurnal Empati*, 4(1).
- Rösner, L., Winter, S., & Krämer, N. C. (2016). Dangerous minds? Effects of Uncivil Online Comments on Aggressive Cognitions, Emotions, and Behavior. *Computers in Human Behavior*, 58, 461 – 470.
- Sari, I. P., dan Nurwahyuni. (2022). Dampak Game online mobile Legends terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sdi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4)
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta
- Ulah, S. A. (2020). *Pengaruh Game Online dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Pungging*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Majapahit)
- Zulfikar, A. dkk. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. Genta Mulia : *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2)