

Hubungan Kekeperan Bermain Permainan Dalam Talian Dengan Motivasi Belajar Pelajar Kejuruteraan Di Politeknik Port Dickson

Suhana Ramli^{1,*}, Noorain Ithnin¹ dan Farizah Sufar¹

¹Politeknik Port Dickson, Jalan Pantai, 71050 Si Rusa, Negeri Sembilan, Malaysia

*Corresponding author: suhanaramli@polipd.edu.my

Abstrak

Permainan dalam talian merupakan permainan yang dimainkan melalui internet atau rangkaian komputer lain yang ada. Dunia teknologi menyaksikan majoriti remaja di dunia amnya dan di Malaysia khususnya masing-masing mempunyai gajet sendiri. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar. Skop kajian adalah terbatas kepada pelajar-pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson. Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif di mana borang soal selidik diedarkan secara dalam talian dengan pensampelan seramai 371 orang pelajar. Pensampelan bertujuan (*purpose sampling*) digunakan di mana responden hanya terdiri daripada pelajar-pelajar kejuruteraan yang bermain permainan dalam talian sahaja. Data kajian dianalisis dengan menggunakan SPSS 26 iaitu menggunakan ujian deskriptif dan korelasi *Rank Spearman*. Kesimpulannya, kajian ini mendapati bahawa walaupun terdapat hubungan kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar namun kekuatan hubungannya adalah pada tahap yang lemah dengan nilai koefisien kolerasi sebanyak 0.175**. Kesan bermain permainan dalam talian terhadap pelajar-pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson dari aspek sosial pula adalah pada tahap yang rendah iaitu dengan skor min sebanyak 1.89. Ini menunjukkan bahawa walaupun mereka terlibat dengan permainan dalam talian namun mereka juga masih mampu menjaga hubungan sosial bersama keluarga, rakan-rakan dan masyarakat.

Kata kunci: - Motivasi belajar, aspek sosial, permainan dalam talian

1. Pengenalan

Permainan dalam talian merupakan permainan video yang dimainkan secara dalam talian melalui capaian internet. Permainan video ini dimainkan dengan menggunakan medium seperti komputer dan telefon pintar. Berdasarkan laporan daripada Jabatan Perangkaan Malaysia (2020), peratusan penggunaan internet oleh individu meningkat sebanyak 3.0 peratus iaitu daripada 81.2 peratus pada 2018 kepada 84.2 peratus pada 2019.

Menurut laporan ini juga, bermain atau memuat turun permainan pula menjadi aktiviti kedua popular yang dilakukan oleh individu di Malaysia dengan peratus individu yang bermain dan memuat turun permainan dalam talian sebanyak 84.7 peratus pada tahun 2019 berbanding 81.7 peratus pada tahun 2018. Peningkatan peratus ini agak membimbangkan kerana dikhuatiri memberi impak dalam komuniti masyarakat umumnya dan diri individu itu sendiri khususnya.

Melihat dari sudut motivasi belajar pula, dikhuatiri ketagihan dalam bermain permainan dalam talian akan mempengaruhi motivasi belajar pelajar-pelajar yang terlibat. Nisrinafatin (2020) dalam kajiannya mendapati bahawa permainan dalam talian telah mempengaruhi motivasi belajar pelajar seterusnya menjejaskan prestasi belajarnya.

Menurut Mail dan Ibhari (2020) pula salah satu

kesan negatif terhadap permainan dalam talian ini ialah menjadikan pelajar antisosial dengan dunia sebenar kerana tidak bergaul dengan ahli keluarga dan rakan sekuliah. Lantaran itu, satu penyelidikan telah dijalankan terhadap pelajar-pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson yang bertujuan untuk mengkaji hubungan kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar. Dalam masa yang sama, kesan bermain permainan dalam talian dari aspek sosial pelajar juga turut dikaji.

Kajian ini dijalankan menggunakan kaedah kuantitatif di mana borang soal selidik diedarkan secara dalam talian kepada pelajar-pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson yang terlibat dengan permainan dalam talian sahaja (pensampelan bertujuan).

1.1 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk:

- i. Mengkaji hubungan kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar.
- ii. Mengkaji kesan bermain permainan dalam talian dari aspek sosial pelajar.

1.2 Persoalan Kajian

Persoalan untuk kajian ini sebagaimana berikut:

- i. Apakah terdapat hubungan kekerapan

bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar?

- ii. Apakah kesan bermain permainan dalam talian dari aspek sosial pelajar?

1.3 Hipotesis Kajian

Hipotesis – hipotesis yang dibentuk untuk kajian ini adalah:

H_0 : terdapat hubungan antara kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar.

H_a : tidak terdapat hubungan antara kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar.

2. Latarbelakang Kajian

2.1 Motivasi Belajar

Triatmojo (2019) menyatakan bahawa salah satu faktor yang boleh mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor luaran atau faktor persekitaran seperti sokongan ibu bapa, bermain game dan sebagainya. Hasil kajian beliau mendapati terdapat hubungan negatif antara bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar di mana pelajar yang banyak menghabiskan masa dengan bermain permainan dalam talian mempunyai motivasi belajar yang rendah.

Ondang et al. (2020) telah mengkaji hubungan antara kesan permainan dalam talian dengan motivasi belajar. Daripada hasil kajian ini, permainan dalam talian sangat mempengaruhi dan mampu memberi kesan negatif kepada pelajar sekiranya ia tidak diimbang dengan perkara atau aktiviti yang lain. Sekiranya pelajar cenderung menghabiskan masa bermain permainan dalam talian melebihi waktu mengulang kaji pelajaran, maka ini akan memberi kesan buruk terhadap motivasi belajar mereka. Hasil kajian yang dijalankan oleh Sundara et al. (2020) juga mendapati terdapat pengaruh negatif permainan dalam talian terhadap motivasi belajar.

Satu kajian telah dilakukan oleh Dumrique dan Castillo (2018) untuk menilai dan mengetahui kesan bermain permainan dalam talian terhadap prestasi akademik dan tingkah laku sosial pelajar. Kajian ini mendedahkan bahawa bagi pelajar yang mampu membataskan diri bermain permainan dalam talian, ia tidak akan memberi kesan kepada prestasi akademik mereka sekaligus menunjukkan bahawa ia tidak menjejaskan motivasi belajar pelajar.

Islam et al. (2020) mendapati bahawa kebanyakan remaja menghabiskan masa secara minimum antara dua (2) hingga empat (4) jam untuk bermain permainan dalam talian. Kajian ini telah menarik perhatian kepada fakta bahawa remaja yang menghabiskan masa dengan bermain permainan

dalam talian melebihi 4 jam pada hari persekolahan cenderung untuk mempunyai kesan negatif dengan prestasi akademik mereka. Sementara remaja yang menghabiskan masa selama 2 jam pada hujung minggu dikaitkan secara positif dengan prestasi akademik mereka. Peningkatan atau penurunan prestasi akademik pelajar ini secara tidak langsung boleh dikaitkan dengan motivasi belajar remaja itu sendiri.

Dalam kajian Wright (2011) mendapati bahawa pelajar-pelajar yang terlibat dengan permainan video memberi kesan kepada penurunan prestasi akademik berbanding dengan pelajar-pelajar yang tidak terlibat dengan permainan video. Kesan permainan video ini dilihat tidak terbatas hanya kepada penurunan prestasi tetapi juga memberi kesan kepada pelbagai aspek kehidupan. Penemuan kajian ini dilihat relevan dengan peningkatan dunia teknologi masa kini di mana setiap individu berpeluang untuk bermain permainan video secara dalam talian pada bila-bila masa dan di mana jua mereka berada tanpa batasan.

2.2 Sosial

Dumrique dan Castillo (2018) dalam kajiannya juga telah mendapati bahawa walaupun pelajar bermain permainan dalam talian, ia langsung tidak mengganggu aspek sosial pelajar.

Ketagihan bermain permainan dalam talian, pengasingan sosial dan kecenderungan narsisistik di kalangan pemain PUBG mempunyai korelasi negatif yang menunjukkan bahawa permainan dalam talian membawa aspek positif dalam meningkatkan kemahiran sosial dan interaksi antara pemain di samping membantu mereka mengenal pasti tingkah laku dan emosi yang tidak sesuai dengan kecenderungan narsisistik (Nawaz et al., 2020).

Menurut Novrialdy dan Atyarizal (2019), remaja perlu berinteraksi sosial secara nyata dan bukan secara maya untuk membentuk hubungan sosial yang baik. Remaja lebih cenderung untuk bermain permainan dalam talian menggunakan telefon pintar. Hal ini menyebabkan remaja kurang berinteraksi seterusnya menghilangkan kemampuan untuk membina hubungan serta komunikasi yang baik. Remaja yang ketagih bermain permainan dalam talian akan menghadapi kesulitan membina hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya, kaum keluarga dan masyarakat sekeliling.

3. Metodologi

3.1 Rekabentuk Kajian

Kajian kuantitatif yang dijalankan adalah dengan menggunakan reka bentuk tinjauan iaitu soal selidik menjadi alat untuk mendapatkan maklum balas sampel. Soal selidik telah diedarkan secara dalam

talian. Borang soalselidik mempunyai tiga bahagian iaitu Bahagian A : Demografik, Bahagian B : Kekerapan Bermain Permainan Dalam Talian, Bahagian C : Motivasi Belajar dan Bahagian D : Kesan Dari Aspek Sosial.

3.2 Populasi dan Pensampelan Kajian

Populasi yang digunakan dalam kajian ini adalah semua pelajar bidang kejuruteraan di Politeknik Port Dickson. Pensampelan bertujuan (*purposive sampling*) digunakan di mana responden hanya terdiri daripada mereka yang tahu dan berpengalaman bermain permainan di dalam talian. Borang soal selidik diedarkan secara dalam talian dengan pensampelan seramai 371 orang pelajar.

3.3 Kesahan dan Kebolehpercayaan

Sebelum menguji kebolehpercayaan, kesahan kandungan borang soalselidik telah dilakukan. Keputusan ujian kesahan mendapati bahawa soal selidik hubungan kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson mempunyai tahap kesahan kandungan yang tinggi dan boleh diterima seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1. Item – item yang diterima mestilah mendapat peratusan yang melebihi 80 peratus penilaian pakar (Gani Hamzah et al., 2013).

Jadual 1: Keputusan Pencapaian Kesahan Kandungan.

Pakar Penilai	Pencapaian Kesahan Kandungan	Pandangan Pakar
Pakar 1	91.99	Diterima
Pakar 2	92.21	Diterima
Pakar 3	91.56	Diterima
Purata	91.92	Diterima

Bagi tujuan menguji kebolehpercayaan pula, pengkaji telah memilih seramai 31 orang responden di kalangan pelajar Politeknik Port Dickson untuk menjawab kajian rintis. Keputusan ujian kebolehpercayaan yang diperolehi ditunjukkan dalam Jadual 2. Secara keseluruhannya, nilai *Alpha Cronbach* yang diperolehi adalah melebihi 0.6 iaitu item soal selidik boleh diterima untuk digunakan dalam kajian.

Jadual 2: Keputusan Ujian Kebolehpercayaan Terhadap Kajian Rintis.

Pembolehubah	Bil. Item	Nilai <i>Alpha Cronbach</i>
Kekerapan	5	0.818
Motivasi belajar	13	0.929
Aspek sosial	9	0.817
Jumlah Keseluruhan	27	0.889

3.4 Kaedah Analisis Data

Bagi mengukur hubungan pemboleh ubah kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar, analisis statistik inferensi digunakan. Sebelum melakukan ujian hipotesis, ujian normal data telah dijalankan. Berdasarkan hasil analisis Kolmogorov-Smirnov Test didapati nilai signifikan $0.024 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahawa nilai residual adalah mempunyai taburan tidak normal. Oleh itu, analisis Rank Spearman dipilih untuk menjawab hipotesis kajian. Analisis kolerasi Rank Spearman digunakan untuk menjawab objektif kajian yang pertama.

Kolerasi Rank Spearman digunakan untuk mendapatkan signifikasi, kekuatan dan arah hubungan kekerapan bermain dalam talian dengan motivasi belajar pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson. Pemboleh ubah - pemboleh ubah yang dipilih ialah pemboleh ubah tidak bersandar (x - kekerapan bermain) dan pemboleh ubah bersandar (y - motivasi belajar).

Analisis kajian dengan menggunakan kaedah deskriptif skor min pula dilakukan bagi menjawab objektif kedua kajian iaitu untuk mengkaji kesan permainan dalam talian dari aspek sosial pelajar.

4. Analisis Kajian

4.1 Analisis Demografik Diskriptif

Jadual 3 menunjukkan kekerapan dan peratus responden yang terdiri daripada pelajar Jabatan Kejuruteraan Awam, Jabatan Kejuruteraan Elektrik dan Jabatan Kejuruteraan Mekanikal dengan masing-masing sebanyak 15.1%, 43.4% dan 41.5% dari seramai 371 responden. Manakala untuk jantina pula sebanyak 77.6% adalah responden lelaki dan 22.4% adalah responden perempuan. Analisis demografik bangsa pula menunjukkan sebanyak 86.8% responden terdiri dari bangsa Melayu, 2.2% bangsa Cina, 9.7% bangsa India dan 1.3% lain-lain bangsa.

Jadual 3: Analisis Demografik.

Demografik	Kriteria	Frekuensi	Peratus
Jabatan	JKA	56	15.1
	JKE	161	43.4
	JKM	154	41.5
Jantina	Lelaki	288	77.6
	Perempuan	83	22.4
Bangsa	Melayu	322	86.8
	Cina	8	2.2
	India	36	9.7
	Lain-lain	5	1.3

JKA - Jabatan Kejuruteraan Awam, JKE - Jabatan Kejuruteraan Elektrik, JKM - Jabatan Kejuruteraan Mekanikal

4.2 Hubungan Kekerapan Bermain Permainan Dalam Talian Dengan Motivasi Belajar

Bagi menjawab objektif pertama iaitu sejauhmana hubungan indikator bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson, analisis kolerasi *Rank Spearman* telah dilakukan dan hasil dapatannya adalah seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4: Analisis Hubungan Kekerapan Bermain Permainan Dalam Talian dan Motivasi Belajar Pelajar Kejuruteraan Politeknik Port Dickson.

Hubungan	Nilai Signifikan	Pekali Kolerasi
Kekerapan dan motivasi belajar	0.001	0.175**

Dalam analisis *Rank Spearman*, tiga perkara yang akan diuji ialah dari segi signifikan hubungan, kekuatan hubungan dan juga arah hubungan. Merujuk Jadual 4 dapatlah dianalisis bahawa:

- i. Signifikansi Hubungan
Nilai signifikan $0.001 < 0.05$ bermakna terdapat hubungan yang signifikan antara pemboleh ubah kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar.
- ii. Kekuatan Hubungan
Hasil daripada analisis juga mendapati bahawa nilai koefisien kolerasi adalah sebanyak 0.175**. Ini bermakna tahap hubungan kolerasi antara kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar adalah berada pada tahap yang lemah.
- iii. Arah Hubungan
Dapatan kajian ini juga menunjukkan angka koefisien kolerasi adalah bernilai positif iaitu 0.175. Ini menunjukkan bahawa hubungan kedua pemboleh ubah kekerapan bermain permainan dalam talian dan motivasi belajar pelajar adalah bersifat terarah (jenis hubungan searah). Ini bermakna semakin tinggi tahap kekerapan pelajar bermain permainan dalam talian, maka semakin tinggi implikasinya terhadap motivasi belajar.

4.3 Analisis Kesan Bermain Permainan Dalam Talian Dari Aspek Sosial

Bagi menganalisis kajian dengan menggunakan kaedah deskriptif skor min, penyelidik telah menggunakan interpretasi skor min yang telah dikemukakan oleh Lendal (1997) sebagai rujukan interpretasi. Jadual pengukuran tahap skor min adalah seperti dalam Jadual 5 seperti di bawah.

Jadual 5: Interpretasi Skor Min Bagi Skala Likert.

Skor Min	Interpretasi
1.00 - 2.33	tahap rendah
2.34 - 3.66	tahap sederhana
3.67 - 5.00	tahap tinggi

Berdasarkan Jadual 6 ianya merupakan dapatan kajian yang diperolehi dari soal selidik yang dianalisis secara deskriptif dengan memperoleh skor min bagi setiap item.

Jadual 6: Skor Min Kesan Bermain Permainan Dalam Talian Dari Aspek Sosial.

Bil	Pernyataan	Min	Int.
1	Saya sanggup menghabiskan masa bermain permainan dalam talian	2.60	Sederhana
2	Saya pernah terlibat cinta siber dengan rakan baru yang tidak dikenali ketika bermain permainan dalam talian	1.88	Rendah
3	Saya pernah bermain permainan dalam talian berasaskan judi.	1.51	Rendah
4	Permainan dalam talian menyebabkan saya berada di dunia saya sendiri.	2.27	Rendah
5	Saya mengabaikan suruhan ibubapa disebabkan khayal bermain permainan dalam talian	1.64	Rendah
6	Saya lebih suka bermain permainan dalam talian daripada bergaul dengan orang lain.	1.92	Rendah
7	Semasa bermain permainan dalam talian, saya tidak dapat menghadirkan diri dalam aktiviti luar bersama keluarga dan rakan-rakan.	1.75	Rendah
8	Rakan-rakan di dalam talian lebih menyeronokkan daripada rakan yang ada di sekeliling saya.	1.86	Rendah
9	Saya berasa lebih selesa bermain permainan dalam talian berbanding meluangkan masa bersama keluarga	1.61	Rendah
Min keseluruhan		1.89	Rendah

Berdasarkan dapatan kajian terhadap kesan bermain permainan dalam talian dari aspek sosial, menurut persepsi responden didapati hanya item 1 mendapat interpretasi sederhana dari responden iaitu mereka sanggup menghabiskan masa dengan bermain permainan dalam talian bersama rakan atau rakan baru dengan nilai min sebanyak 2.60. Item 2 hingga item 9 masing-masing mendapat interpretasi yang rendah iaitu dengan nilai min 1.88, 1.51, 2.27, 1.64, 1.92, 1.75, 1.86 dan 1.61. Item 3 iaitu saya pernah bermain permainan dalam talian berasaskan judi mendapat nilai min yang paling rendah. Nilai min keseluruhan yang rendah iaitu sebanyak 1.89 menunjukkan kesan bermain permainan dalam talian dari aspek sosial bukanlah suatu perkara yang terlalu perlu dibimbangkan di kalangan pelajar. Ini

kerana dapatan kajian membuktikan responden masih dapat menilai kepentingan hubungan sosial yang sihat di kalangan rakan-rakan, keluarga dan masyarakat. Responden juga tidak melakukan aktiviti yang tidak bermoral.

5. Kesimpulan

Kesimpulannya, kajian ini menunjukkan bahawa walaupun terdapat hubungan kekerapan bermain permainan dalam talian dengan motivasi belajar pelajar namun kekuatan hubungannya adalah pada tahap yang lemah. Namun begitu, arah hubungan yang positif menunjukkan semakin tinggi tahap kekerapan pelajar bermain permainan dalam talian, maka semakin tinggi implikasinya terhadap motivasi belajar. Dapatan ini menyokong kajian oleh Islam et al. (2020) di mana peningkatan atau penurunan prestasi pelajar yang boleh dikaitkan dengan motivasi belajar adalah bergantung kepada berapa banyak masa yang dihabiskan untuk bermain permainan dalam talian.

Di samping itu, kajian ini juga mendapati bahawa kesan pelajar-pelajar kejuruteraan di Politeknik Port Dickson bermain permainan dalam talian dari aspek sosial pelajar adalah pada tahap yang rendah. Ini menunjukkan bahawa walaupun mereka terlibat dengan permainan dalam talian namun mereka juga masih mampu menjaga hubungan sosial yang sihat dan bermoral. Ianya menyokong dapatan kajian oleh Nawaz et al. (2020) yang menunjukkan bahawa pemain yang bermain permainan dalam talian akan mempunyai kemahiran sosial dan interpersonal yang baik dengan yang lain. Namun begitu, pengkaji berpendapat kekerapan bermain permainan dalam talian perlu mempunyai batasan setelah mengambil kira kajian Novrialdy dan Atyarizal (2019) di mana ketagihan bermain permainan dalam talian boleh memberikan kesan buruk kepada remaja dan perlu dibendung.

Walaupun kajian ini telah menjawab persoalan kajian yang dijalankan namun kajian lanjutan wajar dilaksanakan dari masa ke semasa. Ianya bagi mengumpul data yang lebih meluas dari pelbagai aspek bagi memperjelas dan meningkatkan kebolehpercayaan kajian. Kajian terhadap tahap pencapaian pelajar yang bermain permainan dalam talian juga boleh dijalankan. Pengkaji juga mencadangkan agar lebih banyak permainan dalam talian berasaskan pendidikan (online game base learning) dibangunkan memandangkan kecenderungan pelajar terhadap 'game' supaya ianya lebih bermanfaat kepada pelajar khususnya dan remaja amnya.

Rujukan

Dumrique, D. O., & Castillo, J. G. (2018). Online gaming: Impact on the academic performance and social behavior of the students in Polytechnic

University of the Philippines Laboratory High School. *KnE Social Sciences*, 1205-1210.

Gani Hamzah, M. S., Paim, L., Haron, S. A., & Abdullah, M. F. N. L. (2013). Buku panduan pembinaan instrumen "Anda dan kepenggunaan" Tanjung Malim, Perak. *Emeritus Publications*.

Islam, M. I., Biswas, R. K., & Khanam, R. (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children. *Scientific Reports*, 10(1), 1-10.

Jabatan Perangkaan Malaysia (2020). Laporan survei penggunaan dan capaian ICT oleh individu dan isi rumah 2019.

Lendal, H. K. (1997). Management by Menu. London, United States. *John Wiley & Sons, Inc.*

Mail, S. N., & Ibharim, L. F. M. (2020). Pengaruh Sikap Terhadap Pelajar di UPSI Apabila Menggunakan Aplikasi Permainan Atas Talian. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(3), 82-87.

Nawaz, M. W., Nadeem, T., Rao, S. L., Fatima, T., & Shoaib, S. (2020). Impact of PUBG game addiction on social isolation and narcissistic tendencies among gamers. *Asian Journal of Social Sciences and Management Studies*, 7(3), 166-172.

Nisrinafatim, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142.

Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do?. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(3), 97-103.

Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Journal Of Social and Culture*, 13(2), 1-15.

Sundara, K., Hafsa, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84-90.

Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527-538.

Wright, J. (2011). The effects of video game play on academic performance. *Modern psychological studies*, 17(1), 6.