

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR DENGAN MANAJEMEN WAKTU DAN EFIKASI DIRI SEBAGAI PEMODERASI

Lukiyana¹
Rizki Ayu Wulandari²

Program Studi Manajemen, Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta^{1,2}
lukiyana50@gmail.com¹
rizkiayuwulandari28@gmail.com²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisa dan membuktikan ada pengaruh antara game online kaitanya dengan manajemen waktu dan efikasi diri terhadap konsentrasi belajar. Sample yang digunakan adalah 170 dari para pelajar sekolah ataupun masyarakat yang sering bermain games online. Metode analisis yang dipergunakan adalah structural equation modelling dengan menggunakan bantuan software Smart PLS. Hasil penelitian membuktikan bahwa pengaruh game online berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap konsentrsi belajar. Manajemen waktu memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Efek moderasi efikasi diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Moderasi efikasi diri tidak memiliki hubungan signifikan atas pengaruh game online terhadap konsnetrasi belajar. Efek moderasi manajemen waktu tidak memiliki hubungan secara signifikan atas pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar. Implikasi dalam penelitian ini yaitu memberikan pandangan bagi para pengguna game online yang harus selalu membagi waktunya dengan baik terutama bagi pelajar agar tidak mengganggu konsentrasi belajar untuk kedepanya. Hasil penelitian ini memberikan pandangan bahwa tidak semua pengaruh game online berpengaruh negatif semua tergantung bagaimana kita mengatur waktu dengan baik.

Kata Kunci : Games Online, Konsentrasi Belajar, Manajemen Waktu, Efikasi Diri

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze and prove that there is an influence between online games in relation to time management and self-efficacy on learning concentration. The sample used was 170 from school students or people who often play online games. The analytical method used is structural equation modeling with the help of Smart PLS software. The results of the study prove that the influence of online games has a negative and insignificant effect on learning concentration. Time management has a positive and significant influence on learning concentration. The moderating effect of self-efficacy has a positive and significant effect on learning concentration. Self-efficacy moderation has no significant relationship with the effect of online games on learning concentration. The moderating effect of time management has no significant relationship with the effect

of online games on learning concentration. The implication of this research is to provide insight for online game users who must always manage their time well, especially for students so as not to disturb their concentration in studying in the future. The results of this study provide the view that not all effects of online games have a negative effect, it all depends on how we manage our time well.

Keywords: *Online Games, Learning Concentration, Time Management, Self-Efficacy*

PENDAHULUAN

Pada era digital seperti saat ini, dalam kehidupan masyarakat tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Salah satunya yang ramai berkembang yaitu permainan elektronik seperti permainan games yang bersifat online. Games pada mulanya hanya bisa dimainkan sendiri kini sudah dapat terhubung dengan pemain lain diluar sana. Hal semacam ini tidak lepas dari jaringan internet yang memudahkan para gamers untuk memainkan games dimanapun dan kapanpun, selama memiliki koneksi internet dan perangkat yang mendukung (Wahyudi, 2022).

Fenomena permainan ini menyebar hingga suatu peneliti menyatakan jumlah 46% sebagai pemain pemula, tidak dipungkiri jumlah tersebut terdapat 272 juta terlibat dalam fenomena ini serta ditemukan bahwa lebih dari separuh persen ditetapkan sebagai pecandu permainan games tersebut. Terakhir data yang disurvei pada Januari 2022 sebesar 80% dari banyaknya masyarakat Indonesia (CNN, 2022). Bagi seorang pelajar mempunyai kewajiban yaitu belajar, dengan belajar maka orang tersebut dapat merubah pola pikir bagi diri masing-masing untuk menciptakan pola pikir yang baik maka dibutuhkan konsentrasi belajar agar apa yang disampaikan pengajar dapat diserap otak dengan baik. Hal ini guna menciptakan prestasi dalam keunggulan belajar yang dapat menentukan masa depan anak tersebut.

Dilihat dan penelitian terdahulu menyatakan bahwa adanya prestasi belajar yang menyangkutkan perubahan bagi pelajar tersebut dalam bidang pengetahuan anak, selain itu ini dijadikan sebagai suatu nilai plus bagi anak jika dilakukan secara maksimal, namun peneliti ini mendapatkan data bahwa pelajar yang memiliki kebiasaan bermain game elektronik menyebabkan penurunan dalam aktivitas belajar (Febriani, 2021). Oleh karena itu, sebagai orang tua kita harus mampu mengendalikan waktu bermain game yang dilakukan anaknya, maka diperlukan manajemen waktu yang tujuan untuk mengontrol pengaruh game online yang dapat mengganggu kinerja otak dalam berkonsentrasi selain itu ditambah sekarang ini banyak akses game online yang bersifat offline tanpa biaya.

Para peneliti sebelumnya sudah pernah meneliti tentang pengaruh games online terhadap konsentrasi dalam belajar dengan manajemen waktu dan efikasi diri sebagai pemoderasi, namun dilihat dari penelitian tersebut lebih menekankan kepada perilaku yang tidak patut dicontoh karena melanggar norma sosial contohnya seperti berkata kasar dan membentak terhadap orang-orang yang ada disekitarnya namun disisi lain ada yang mengatakan jika dilihat dari sudut yang berbeda ini dapat melatih seorang anak dalam menyusun strategi bermain game elektronik tersebut. Menurut Surbakti (2020) memandang bahwa games online sangat berdampak negatif bagi mahasiswa maka saya merasa kurang setuju dengan hal tersebut sehingga saya membuat sebuah kuisisioner untuk para responden pelajar

dan masyarakat untuk memperbaharui mengenai apakah pengaruh games online dengan manajemen waktu dan efikasi diri sebagai pemoderasi terhadap konsentrasi belajar dapat membuat pelajar mengukir prestasi yang baik dalam pembelajarannya. Keunikan dari penelitian ini adalah disini terdapat dua moderasi yaitu manajemen waktu dan efikasi diri apakah kedua moderasi tersebut mampu berpengaruh secara signifikan terhadap konsentrasi belajar.

Dalam penelitian ini akan meneliti beberapa permasalahan yang muncul disini yang akan dibahas adalah sebagai berikut. Pertama mengenai adakah kaitanya antara permainan games online tersebut dengan konsentrasi belajar dalam lingkungan pendidikan. Kedua adakah dampak dari manajemen waktu kaitanya dengan konsentrasi dalam belajar. Ketiga pengaruh efikasi diri terhadap konsentrasi belajar. Keempat pemoderasi manajemen waktu dalam pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar. Kelima pengaruh efikasi diri dalam pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar. Namun dalam hal ini terdapat dua moderasi yang memungkinkan menjadi hasil perubahan dalam penelitian terdahulu.

KAJIAN LITERATUR DAN HIPOTESIS

Behaviorism Theory

Teori ini merupakan teori perubahan tingkah laku sebagai adanya tindakan yang mempengaruhi dari suatu lingkungan sekitar. Terjadinya kegagalan dalam konsentrasi belajar bisa memberikan sifat negative dalam perkembangan anak terutama yang disebabkan adanya smartphone yang dapat menyebabkan sifat perubahan perilaku bagi seseorang dengan lingkungan (Gettinger, 2020)

Dalam hal ini dapat dikaitkan bahwa teori perubahan tingkah laku dapat mempengaruhi pola pikir seseorang dimana semakin mereka banyak menerima pengaruh dari lingkungan, maka semakin besar juga perubahan yang mereka terima baik positif ataupun negatif nantinya akan terjadi semua tergantung pengendalian diri yang dilakukan masing-masing seseorang.

Game Online

Menurut Henukh et al., (2022) merupakan suatu teknologi yang diciptakan untuk memberikan hiburan bagi penggunanya apabila terhubung dengan sinyal yang baik. Game online adalah game menggunakan akun yang dapat dimainkan diberbagai perangkat dengan hal ini kita bisa mengakses berbagai permainan terupdate dan menjadikan perilaku individu lebih tertutup. Menurut Rosendo-Rios et al., (2022) menyatakan bahwa kecanduan game online mengacu pada penggunaan internet yang terus-menerus dan berulang untuk terlibat dalam game yang menyebabkan gangguan atau kesusahan yang signifikan dalam kehidupan seseorang. Dengan pandemi saat ini, laporan media menunjukkan bahwa akses perangkat online yang lebih besar di antara anak-anak dan dewasa muda telah meningkatkan kecanduan game online.

Konsentrasi Belajar

Menurut Amelia & Siregar (2022) menyatakan bahwa konsentrasi belajar merupakan suatu titik focus yang muncul dari dalam diri individu terhadap suatu hal yang menjadikan satu pengamatan yang kuat dalam meningkatkan kemajuan belajar. Penelitian Sativa & Purwanto (2022) juga menyatakan konsentrasi belajar

dan saling terkait dalam proses pembelajaran. Konsentrasi belajar yang rendah dan kejenuhan belajar yang tinggi akan mempengaruhi prestasi belajar untuk kedepannya sehingga dibutuhkan ketekunan dalam diri yang kuat.

Efikasi diri

Menurut Yapono (2020) menyatakan bahwa keberhasilan suatu individu dapat diakibatkan dari efikasi diri seseorang dimana mereka mempunyai sifat yang tidak mudah putus asa sehingga memungkinkan individu tersebut menjadi orang yang bekerja keras dalam meningkatkan efikasi diri. Penelitian Parahita & Handayani (2023) menyatakan bahwa proses kognitif bawah sadar yang memengaruhi pemrosesan informasi. Individu dengan bias perhatian emosional positif cenderung memiliki efikasi diri yang tinggi. Pada remaja, efikasi diri yang tinggi membantu mereka melewati situasi sulit. Penelitian ini berusaha untuk mengetahui hubungan antara efikasi diri dan bias perhatian emosional pada remaja dengan mengasumsikan adanya peran mediasi afek positif.

Manajemen Waktu

Evelyn et al. (2022) menyatakan bahwa manajemen waktu sangat berpengaruh dengan aktivitas yang dilakukan individu dengan kata lain manajemen waktu mampu membagi suatu aktivitas yang harus didahulukan atau ditunda. Menurut Khiat (2022) menyatakan manajemen waktu yang efektif sangat penting bagi kita semua, baik pelajar maupun orang lain. Ada banyak faktor yang mempengaruhi seberapa baik siswa mengatur waktu mereka dan dengan cara apa. Seperti semuanya, ada yang pandai mengatur waktu dan ada yang tidak. Sebagai fakultas, kami dapat membantu pembelajar kami untuk mengatur waktu mereka dengan lebih baik, apakah ini dalam lingkungan pembelajaran online atau lainnya.

Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar

Permainan ini dilatar belakangi sebagai modal untuk sumber refreasing otak dengan hal itu makabisa meningkatkan konsentasi belajar yang positif dengan imajinasi yang kuat (Rahyuni et al.,2021).Berkembangnya permainan games elektronik ini bisa secara maksimal meningkatkan kemampuan pemain dalam hal menganalisa, merencanakan suatu yang signifikan terhadap konsentasi belajar (Indrapuri et al., (2021). Bagi anak yang masih duduk di bangku belajar memang menjadi pengaruh buruk terutama pada pembelajaran didalam kelas maka harus dirubah kebiasaan tersebut sehingga tidak perpengaruh negatif di kelas (Kosanke, 2019). Dilihat dari sumber-sumber terdahulu tersebut menyatakan bahwa apabila minat terhadap permainan game online ini tinggi maka dapat mengganggu konsentasi belajar seseorang namun apabila menjadikan game online sebagai media hiburan sementara maka dapat menjadikan pengaruh baik dalam mengurangi kejenuhan dalam proses belajar dengan begitu game online memberikan dampak positif bagi pola pikir otak dan dari situlah maka ada pengaruh antara permainan games berbasis online dengan konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas diajukan hipotesis pertama yaitu H1 : Ada pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa.

Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Konsentrasi Belajar

Time management disini menyatakan adanya pengaruh dari variabel manajemen waktu secara signifikan terhadap konsentrasi belajar (Haruna & Fajar, 2021). Adanya time management mampu memberikan sinergi yang kuat dalam proses belajar seperti menetapkan schedule yang tepat, maka dari itu manajemen waktu berpengaruh positif dalam konsentrasi belajar yang maksimal (Zega & Kurniawati, 2022). Penerapan time management yang sesuai dengan aktivitas yang akan kita kerjakan kedepannya mampu meningkatkan efisiensi dalam belajar. Pembagian waktu sangat berpengaruh positif untuk kehidupan manusia (Eudya et al., 2021). Dilihat dari sumber diatas dapat diperoleh bahwa manajemen waktu mempengaruhi konsentrasi belajar mahasiswa karena dengan manajemen waktu yang baik maka konsentrasi yang diharapkan fokus dalam suatu pembelajaran. Apabila dalam diri kita sudah terbiasa dengan mengatur waktu bermain dan belajar maka kedepannya akan bisa menjadi pribadi yang mempunyai kriteria disiplin akan sesuatu hal dan sebaliknya jika dalam diri kurang adanya niat mengatur waktu maka akan menyebabkan kegagalan dalam mencapai suatu hal baik itu aktivitas belajar maupun aktivitas lainnya. Berdasarkan uraian diatas diajukan hipotesis kedua yaitu H2 : Ada pengaruh manajemen waktu terhadap konsentrasi belajar.

Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Konsentrasi Belajar

Adanya efikasi diri perlu disadari dan dipunyai, sebab dengan kita menyadari variabel ini mampu membuat decision maupun melakukan suatu tindakan dalam halnya belajar efikasi diri dapat memberikan dampak positif bagi konsentrasi belajar (Kurniawati & Liana, 2022). Efikasi diri dalam mengevaluasi dapat menjadi acuan kita dalam mengukur nilai dalam diri secara signifikan (Wijayanti et al., 2021). Dengan meningkatkan dan mempelajari efikasi dengan baik mampu menimbulkan dampak positif bagi keberlangsungan belajar (Dwijayanti et al., 2022). Dengan demikian efikasi diri mempunyai peran penting dalam kehidupan karena didalamnya memuat sebuah keyakinan dan sifat optimis seseorang akan suatu hal dan suatu hal akan tercapai apabila mempunyai efikasi diri yang kuat biasanya muncul dari emosional seseorang. Dilihat dari sumber diatas dapat diperoleh bahwa efikasi diri itu penting dan positif dalam kegiatan belajar karena disitulah timbul sebuah niat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan uraian diatas diajukan hipotesis ke tiga yaitu H3 : Ada pengaruh efikasi diri terhadap konsentrasi belajar

Moderasi Manajemen Waktu Atas Pengaruh Games Online Terhadap Konsentrasi Belajar

Menurut Sanjaya & Faiyah (2022) berpendapat ini sangat berpengaruh secara signifikan untuk mengetahui dampak bagi pelajar dan masyarakat kedepannya. Menurut Li et al., (2022) bahwa seseorang tidak dapat melakukan sebuah kegiatan tanpa adanya manajemen waktu yang kuat. Menurut Jani et al.,(2023) menyatakan bahwa dengan manajemen waktu yang baik atau stabil dapat memberikan ketenangan bagi seseorang dalam melakukan suatu hal terutama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan selain itu akan mengurangi rasa khawatir atas suatu pekerjaan yang mungkin mendekati deadline karena mungkin terlalu mendalami bermain game online. Artinya manajemen waktu sangat berpengaruh karena bisa

mambantu suatu kegiatan agar terkelola dengan baik dalam halnya bermain games dapat dibatasi menggunakan manajemen waktu dalam menjadwalkan waktu untuk bermain games dan belajar, dengan manajemen waktu yang baik maka dapat menghindari kecanduan games secara signifikan dan meningkatnya konsentrasi belajar. Berdasarkan uraian diatas diajukan hipotesis ke empat yaitu H4 : Manajemen waktu memoderasi atas pengaruh games online terhadap konsentrasi belajar.

Moderasi Efikasi Diri Atas Pengaruh Games Online Terhadap Konsentrasi Belajar

Menurut Pratama & Satwika (2022) menyatakan bahwa efikasi diri ini juga mampu memberikan dampak negatif. Menurut Maghfirah et al., (2023) berpendapat bahwa efikasi diri sebagai salah satu penentu utama dalam melakukan aktivitas sehari-hari, dimana didalamnya kesediaan dalam berusaha dan tekun dalam berusaha baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Aviana & Hidayah (2021) berpendapat bahwa ada suatu aspek pengetahuan tentang diri atau self knowledge yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia sehari-hari. Efikasi diri memengaruhi siswa dalam menentukan tindakan yang akan dilakukannya untuk menentukan suatu tujuan di dalamnya. Namun menurut analisa yang dilihat bahwa efikasi diri sangat mempunyai peran positif dalam keseharian terutama dalam bertindak, sehingga disini efikasi diri sangat berpengaruh dalam memantau permainan game online yang dapat menimbulkan konsentrasi belajar yang kurang maksimal. Berdasarkan uraian diatas diajukan hipotesis ke lima yaitu H5: Efikasi diri memoderasi atas pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah para pelajar sekolah ataupun masyarakat yang sering bermain games online. Sample penelitian adalah perwakilan dari populasi yang dipilih untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan variable Games Online, Manajemen waktu, Efikasi Diri dan Konsentrasi Belajar, Metode penentuan jumlah sample menurut pendapat Hair & Alamer (2022), dimana jumlah sample dikisaran 5 sampai 10 kali dari jumlah indikator atau dari jumlah pertanyaan yang ada dari koesioner. Berdasarkan penelitian diketahui jumlah indicator 20 sehingga sampel yang digunakan $8 \times 20 = 160$ kemudian dlebihkan menjadi 170. Metode ini disebut sebagai pendekatan berbasis faktor yang mengasumsikan model faktor umum, artinya kovarians antar indikator hanyalah produk dari faktor tersebut. Metode PLS-SEM, sebaliknya adalah pendekatan berbasis komposit yang menggunakan varians total (variens umum, spesifik, dan kesalahan) dan mewakili konstruksi sebagai kombinasi linier dari indikatornya. Penelitian sample menggunakan metode convenience (referensi). Metode Sudaryana et al.,(2022) ini menjelaskan bahwa sample dipilih berdasarkan kemudahan untuk bertemu atau berkomunikasi, pada metode ini sebuah objek sosial. Dalam skala sikap, objek sosial tersebut berlaku sebagai objek sikap dimana skala sifat terdiri dari 25 sampai 30 pernyataan sikap dengan memberi 5 kategori persetujuan.

Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel Dependent Konsentrasi Belajar menurut Amelia & Siregar (2022). merupakan suatu titik focus yang muncul dari dalam diri individu terhadap suatu hal yang menjadikan satu pengamatan yang kuat dalam meningkatkan kemajuan belajar. Dalam konsentrasi belajar selain dilihat dari titik fokus juga dapat dilihat dari suasana lingkungan internal yang baik atau suasana yang gemuruh ini ditentukan oleh sifat dalam diri individu masing-masing bagaimana dia dapat berkonsentrasi (Ruslia, 2020). Indikator dalam konsentrasi belajar yaitu pemusatan pikiran, motivasi, rasa kuatir, dan kesiapan belajar. Adapun variabel Independen Game online menurut Henukh et al.,(2022) merupakan suatu teknologi yang diciptakan untuk memberikan hiburan bagi penggunanya apabila terhubung dengan sinyal yang baik. Game online adalah game menggunakan akun yang dapat dimainkan diberbagai perangkat.dengan hal ini kita bisa mengakses berbagai permainan terupdate dan menjadikan perilaku individu lebih tertutup. Dalam permainan game elektronik ini terdapat peningkatan level yang harus ditempuh agar mampu menyelesaikan perintah yang telah ditetapkan disebuah perangkat tersebut(Sandi, 2022).Indikator yang ada dalam game onlinenya itu kecanduan, perubahan perilaku, faktor kesenangan.Variabel Moderasi 1 Efikasi diri Menurut Yapono (2020) keberhasilan individu dapat diakibatkan dari efikasi diri seseorang dimana mereka mempunyai sifat yang tidak mudah putus asa sehingga memungkinkan individu tersebut mejadi orang yang bekerja keras dalam meningkatkan efikasi diri. Efikasi diri adalah suatu insting yang berada di dalam inidividu yang dimiliki individu untuk memastikan bahwa mereka mampu atau tidak dalam melewati suatu permasalahan yang akan datang (Nasir & Syahnur, 2021). Indikator yang ada di efikasi diri yaitu cara berfikir, motivasi, perilaku lingkungan, minat diri.Variabel Moderasi II Evelyn et al., (2022) menyatakan bahwa manajemen waktu sangat berpengaruh dengan aktivitas yang dilakukan individu dengan kata lain manajemen waktu mampu membagi suatu aktivitas yang harus didahulukan atau ditunda. Menurut Yeung & Yau (2022) didalam time management mendahulukan sesuatu yang seharusnya diakhirkan dahulu. Indikator yang ada memutuskan tujuan, mengutamakan waktu, melakukan schedule waktu yang sesuai.

Analisis Data

Analisis data yang dipergunakan adalah analisis regresi disertai dengan uji moderasi atau disebut juga dengan analisis jalur dengan metode parsial leas quare. Tujuannya adalah mengembangkan pemahaman rinci dan mendalam terhadap fenomena. Analisis terhadap data penelitian menggunakan softwre SMARTPLS Penelitian ini menggunakan empat variabel yang terdiri dari Game online, konsentrasi belajar, manajemen waktu dan efikasi diri.

Tahapan Analisis Data

Tahapan analisis data terdiri dari data demografi responden, statistik deskriptif variable, uji validitas, uji reliabilitas, uji hipotesis dan penjelasan koefisien determinasi. Menurut Sugiarto (2022) menyatakan demografi responden adalah data-data responden terdiri dari jenis kelamin, umur dan seterusnya. Statistik deskripsi variable adalah nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minumum dari

variable yang diteliti. Uji validitas adalah uji keabsahan dari pertanyaan atau pernyataan yang ada di kuisisioner peneliti. Uji reliabilitas untuk melihat konsistensi jawaban dari responden, serius atau tidak dalam menjawab kuisisioner penelitian. Uji hipotesis adalah uji kesimpulan sementara yang sudah ditetapkan sebelumnya apakah diterima atau ditolak. Koefisien determinasi adalah kemampuan variabel independent dalam menjelaskan variabel dependent (Gunawan,2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan sampel terpilih yakni sebanyak 170 responden dari kalangan mahasiswa dan masyarakat dengan responden wanita berjumlah 80 orang (47,1%) dan laki-laki berjumlah 90 orang (52,9%). Usia responden pada penelitian ini berdasarkan 3 kelompok usia yakni 17-20 tahun sebanyak 82 orang, usia 21-25 tahun sebanyak 68 orang dan usia >25 tahun sebanyak 20 orang.

Pengukuran statistik deskriptif ini perlu dilakukan untuk melihat gambar data secara umum seperti rata-rata (Mean), tertinggi (Max), terendah (Min) dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian yaitu Game online, Konsentrasi Belajar, Manajemen Waktu, Efikasi Diri. Mengenai uji Statistik Deskriptif penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1
Uji Deskriptif Statistik

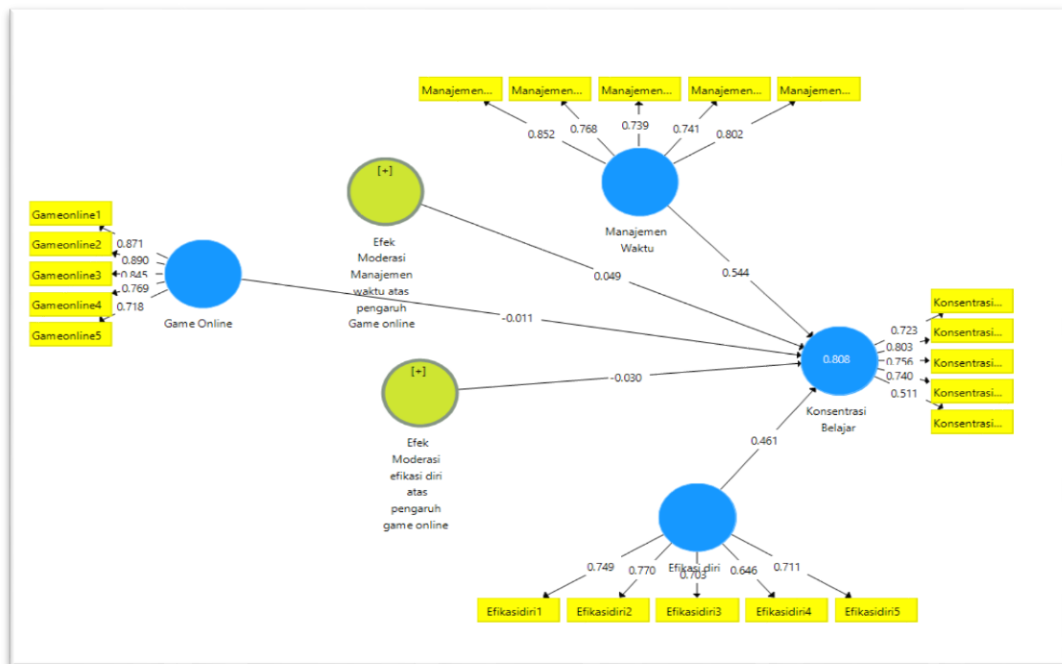
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game Online	170	1.00	5.00	3.8871	.91713
Konsentrasi Belajar	170	1.40	5.00	4.2624	.53437
Manajemen Waktu	170	2.00	5.00	4.3188	.51510
Efikasi Diri	170	2.40	5.00	4.3306	.47730
Valid N (listwise)	170				

Sumber : Hasil olahan data Smart PLS (2022)

Berdasarkan Hasil Uji Statistik Deskriptif dapat kita gambarkan distribusi data yang didapatkan sebagai berikut: Variabel Game Online (X) dari data tersebut dideskripsikan bahwa nilai minimum 1 sedangkan nilai maximum sebesar 5 dan nilai rata-rata sebesar 3.8871, standar deviasi sebesar 0.91713. Variabel Konsentrasi Belajar (Y) dari data tersebut dideskripsikan bahwa nilai minimum 1.40 sedangkan nilai maximum sebesar 5 dan nilai rata-rata sebesar 4.2624, standar deviasi sebesar 0.53437. Variabel Manajemen Waktu (Z1) dari data tersebut dideskripsikan bahwa nilai minimum 2 sedangkan nilai maximum sebesar 5 dan nilai rata-rata sebesar 4.3188, standar deviasi sebesar 0.51610. Variabel Efikasi Diri (Z2) dari data tersebut dideskripsikan bahwa nilai minimum 2.40 sedangkan nilai maximum sebesar 5 dan nilai rata-rata sebesar 4.3306, standar deviasi sebesar 0.4773

Hasil Outer Model

Selanjutnya hasil outer model dapat dilihat gambar berikut ini.



Gambar 1
Hasil Outer Model

Hasil Outer Model diatas semuanya menunjukkan angka diatas 0.05. Hal ini berarti bahwa semua indikator telah valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua indikator variabel penelitian adalah sah. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yang bermanfaat untuk mengetahui konsistensi dari responden penelitian.

Uji Validasi dan Reliabilitas

Pengolahan data penelitian dimulai dengan pengujian validitas data reliabilitas penelitian. Uji validitas untuk melihat instrumen penelitian, khususnya pernyataan atas pertanyaan dalam kuisisioner penelitian apakah layak atau tidak untuk mewakili variabel yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas untuk melihat konsistensi jawaban dari responden, serius atau tidak dalam menjawab kuisisioner penelitian.

Tabel 2
CA, rho-A, RK dan AVE

Variabel	Cronbach's Alpha	rho-A	Reliabilitas Komposit	Average Varians Ekstarc (AVE)
Efek moderasi manajemen waktu atas pengaruh game online	1.000	1.000	1.000	1.000

Efek Moderasi Efikasi diri atas pengaruh game online	1.000	1.000	1.000	1.000
Efikasi Diri	0.776	0.790	0.840	0.514
Game online	0.870	0.878	0.907	0.662
Konsentrasi Belajar	0.753	0.770	0.836	0.510
Manajemen Waktu	0.842	0.850	0.887	0.611

Sumber : Hasil olahan data Smart PLS (2022)

Berdasarkan data diatas hasil uji validitas dilakukan dengan menguji perbandingan akar kuadrat AVE dengan nilai AVE lebih besar dari 0,5 menunjukkan uji validasi lulus dengan benar. Oleh karena itu, indikator yang digunakan harus valid dan menunjukkan validitas konvergen yang memadai. Hasil yang diperoleh juga menunjukkan skor rho-A dan reliabilitas komposit lebih besar dari 0,7 yang berarti uji reliabilitas memenuhi kriteria. Uji model structural atau inner model menunjukkan hubungan atau kekuatan estimasi antar variable diukur menggunakan 3 kriteria yaitu R-square, dan Estimasi For Path Coefficient. Berikut hasil pengujian hipotesis penelitian :

Kemudian adalah perhitungan nilai R-square. R-square adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur untuk menentukan seberapa banyak variable endogen dipengaruhi variable lain. Berdasarkan sajian data diatas, dapat diketahui bahwa nilai R-square untuk variable Konsentrasi Belajar adalah 0.808. Perolehan ini menjelaskan bahwa presentase besarnya Konsentrasi Belajar dapat dijelaskan oleh pengaruh game online, efikasi diri, dan manajemen waktu sebesar 80,8% dan dilihat dari nilai R-adjust karena nilai tersebut lebih dari 33% yaitu sebesar 0.802 atau 80.2% maka konstruk yang dihasilkan termasuk kuat.

Didalam F-square terdapat pengaruh antar variable dengan effect Size, nilai F-square 0.02 (kecil), 0.15 (sedang), dan nilai 0.35 (besar). Apabila nilai yang dibandingkan kurang dari 0.02 maka bisa diabaikan atau tidak diterima. Maka berdasarkan table nilai F-square diatas yang memiliki efek size besar dengan kriteria > 0.35 adalah pada variable Manajemen Waktu dimana mempunyai nilai $0.601 > 0.35$. dan pada variable efikasi diri memiliki nilai rentang 0.15 sampai dengan 0.35 yaitu sebesar 0.258, dengan begitu dinyatakan Efikasi diri masuk kedalam efek besar.

Dalam moderating effect koefisien jalur menyatakan bahwa dari gambar diatas maka diperoleh hipotesis. Moderasi manajemen waktu (Z1) atas pengaruh game online (X) terhadap Konsentrasi Belajar (Y) memiliki pengaruh signifikan. sedangkan Moderasi efikasi diri(Z2) atas pengaruh game online (X) terhadap Konsentrasi belajar(Y) terbukti tidak pengaruh secara signifikan.

Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan pengujian terhadap lima hipotesis dalam penelitian pada tabel dibawah ini, berdasarkan olah data yang dilakukan, hasilnya dapat digunakan untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai nilai T-statistics dan nilai P-value. Hipotesis penelitian dapat dinyatakan diterima apabila nilai T-statistics $> 1,96$ dan

nilai P-Value < 0,05. Berikut ini adalah hasil uji hipotesis yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 3
Hypotesis Testing

Hypothesis		Sampel awal	Sample mean	Standar Deviation	T Stastistic	P Value	Desicion
H1	Game online>> Konsentrasi Belajar	-0.011	-0.013	0.097	0.116	0.907	Ditolak
H2	ManajemenWaktu>> Konsentrasi Belajar	0.544	0.542	0.063	8.886	0.000	Diterima
H3	Efikasidiri>> Konsentrasi Belajar	0.461	0.465	0.099	4.645	0.000	Diterima
H4	Moderasi Manajemen waktu>> Game online>> Konsentrasi Belajar	0.049	0.050	0.061	1.811	0.041	Diterima
H5	Moderasi Efikasi Diri>> Game online >> Konsentrasi Belajar	-0.030	-0.013	0.097	0.116	0.605	Ditolak

Sumber : Hasil olahan data Smart PLS (2022)

Berdasarkan hasil data diatas maka dapat disimpulkan uji hipotesis yang diperoleh yaitu bahwa dari 5 hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, ada tiga variable yang diterima.

Pembuktian Hipotesis Pertama (H1)

Hipotesis hasil dari H1 menunjukkan apabila dilihat dari P value sebesar 0.907 menyatakan lebih besar dari nilai signifikasi (0.05), maka dinyatakan bahwa game online berpengaruh negatif dan tidak signifikan sehingga tidak diterima. Artinya walaupun banyak para pelajar yang gemar bermain game online itu tidak serta merta dapat mengganggu konsentrasi belajar mereka justru dengan bermain game maka dapat melatih konsentrasi otak dalam setiap pelajar namun tetap harus dibatasi oleh arahan waktu yang baik. Game online mempunyai tiga indikator yaitu kecanduan, perubahan perilaku, faktor kesenangan. Kecanduan pada game online diwujudkan dalam lima bentuk implementasi, kecanduan diwujudkan kedalam dua bentuk implementasi. Pertama pelajar bermain game online saat merasa kesepian, kedua pelajar bermain game online saat merasa frustrasi. Dari kedua implementasi tersebut sebagai bagian dari pengaruh bermain game online, berdampak negatif dan tidak signifikan. Perubahan perilaku diwujudkan dalam dua implementasi. Pertama pelajar bermain game online saat emosi yang berlebihan, kedua pelajar bermain game online untuk menghilangkan stress karena suatu hal. Dari kedua implementasi tersebut sebagai bagian dari pengaruh game online, berdampak negatif dan tidak signifikan. Faktor kesenangan diwujudkan dengan satu implementasi yaitu pelajar bermain game online saat membutuhkan hiburan untuk diri sendiri, implementasi ini sebagai bagian dari pengaruh game

online, berdampak negatif dan tidak signifikan. Penelitian lain menyebutkan bahwa apabila kita bisa mengendalikan diri kita maka tidak akan mengganggu konsentrasi belajar. Ini artinya penelitian bagi anak yang masih duduk di bangku belajar memang menjadi pengaruh buruk terutama pada pembelajaran didalam kelas maka harus dirubah kebiasaan tersebut sehingga tidak berpengaruh negatif di kelas (Kosanke, 2019). Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa hipotesis pertama (H1) ini tidak diterima atau ditolak

Pembuktian Hipotesis Kedua (H2)

Hipotesis hasil dari H2 menunjukkan apabila dilihat dari P value sebesar 0.000 menyatakan lebih kecil dari nilai signifikansi (0.05) maka dinyatakan bahwa manajemen waktu memiliki pengaruh positif dan signifikan sehingga hipotesis ini diterima. Artinya manajemen waktu apabila digunakan atau diterapkan dengan baik maka dapat mengurangi pengaruh negatif pada penurunan konsentrasi belajar akibat dari bermain game online. Manajemen waktu terdiri dari tiga indikator yaitu penetapan tujuan, prioritas waktu, menjadwalkan waktu. Penetapan tujuan sebagai indikator dari manajemen waktu diwujudkan dengan dua implementasi. Pertama sebagai pelajar harus mampu memiliki tujuan agar tepat waktu dalam mengerjakan aktivitas pembelajaran, kedua sebagai pelajar harus mampu memperhatikan penjelasan materi secara baik. Dua bentuk implementasi dari penetapan tujuan, sebagai bagian dari manajemen waktu mempunyai dampak positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Prioritas waktu yaitu bagaimana seseorang dapat mendahulukan sesuatu hal yang penting. Prioritas waktu mempunyai dua implementasi. Pertama sebagai pelajar mampu memanfaatkan waktu luang untuk mengerjakan suatu hal yang positif, kedua sebagai mahasiswa harus lebih mengutamakan waktu belajar daripada bermain. Dua bentuk implementasi dari prioritas waktu, sebagai bagian dari manajemen waktu yang mempunyai dampak positif dan signifikan. Menjadwalkan waktu mempunyai implementasi dimana sebagai belajar harus mampu membagi atau mengatur jadwal sesuai deadline yang diberikan sehingga konsentrasi tetap terjaga. Implementasi sari menjadwalkan waktu, sebagai bagian dari manajemen waktu yang mempunyai dampak positif dan signifikan. Penelitian lain menyatakan bahwa dengan kita mengatur waktu dengan membagi jadwal antara bermain game dan belajar mampu meningkatkan konsentrasi belajar yang baik. Ini artinya sama dengan peneliti Haruna & Fajar (2021) membuktikan adanya time management mampu memberikan sinergi yang kuat dalam proses belajar seperti menetapkan schedule yang tepat, maka dari itu manajemen waktu berpengaruh positif dalam konsentrasi belajar yang maksimal (Zega & Kurniawati, 2022). Penerapan time management yang sesuai dengan aktivitas yang akan kita kerjakan kedepannya mampu meningkatkan efisiensi dalam belajar. Pembagian waktu sangat berpengaruh positif untuk kehidupan manusia (Eudya et al., 2021). Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa hipotesis kedua (H2) diterima.

Pembuktian Hipotesis ketiga (H3)

Hipotesis hasil dari H3 menunjukkan apabila dilihat dari P value sebesar 0.000 menyatakan lebih kecil dari nilai signifikan (0.05) maka dinyatakan bahwa efikasi diri memiliki nilai positif dan signifikan sehingga hipotesis ini

diterima. Artinya efikasi diri berdampak positif apabila dikendalikan dengan baik. Efikasi diri terdiri dari empat indikator yaitu cara berfikir, motivasi, perilaku lingkungan, minat diri. Cara berfikir sebagai indikator dari efikasi diri diwujudkan dalam implementasi berupa pelajar harus mempunyai pola pikir yang baik kedepannya, kedua pelajar harus mampu menetapkan tujuan untuk masa depannya. Bentuk implementasi dari cara berfikir, sebagai bagian dari efikasi diri, berdampak positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Motivasi mempunyai dua bentuk implementasi. Pertama pelajar harus mampu menetapkan tujuan atau cita-cita untuk kedepannya, kedua pelajar harus mempunyai tujuan yang baik seperti ingin sukses dimasa depannya. Dua bentuk implementasi dari motivasi, sebagai bagian dari efikasi diri, berdampak positif dan signifikan. Perilaku lingkungan mempunyai implementasi berupa pelajar harus mampu melakukan kegiatan sesuai dengan kemampuan diri sendiri agar kedepannya mudah untuk diwujudkan, bentuk implementasi dari perilaku lingkungan, sebagai bagian dari efikasi diri, berdampak positif dan signifikan. Minat diri mempunyai implementasi berupa sifat seorang pelajar agar mampu memperluas wawasan dengan belajar konsentrasi yang baik. Bentuk implementasi minat diri, sebagai bagian dari efikasi diri, berdampak positif dan signifikan. Artinya dalam pernyataan peneliti adanya efikasi diri perlu disadari dan dipunyai, sebab dengan kita menyadari variable ini mampu membuat decision maupun melakukan suatu tindakan dalam halnya belajar efikasi diri dapat memberikan dampak positif bagi konsentrasi belajar (Kurniawati & Liana, 2022). Efikasi diri dalam mengevaluasi dapat menjadi acuan kita dalam mengukur nilai dalam diri secara signifikan (Wijayanti et al., 2021). Dengan meningkatkan dan mempelajari efikasi dengan baik mampu menimbulkan dampak positif bagi keberlangsungan belajar (Dwijayanti et al., 2022). Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa hipotesis ketiga (H3) diterima.

Pembuktian Hipotesis Keempat (H4)

Hipotesis hasil dari H4 menunjukkan apabila dilihat dari P value sebesar 0.041 menyatakan nilai tersebut kurang dari nilai signifikansi (0.05) maka dinyatakan memiliki nilai positif dan signifikan. Artinya manajemen waktu berpengaruh positif karena dapat memoderasi pengaruh game online agar tidak mengganggu konsentrasi belajar bagi pelajar. Implementasi yang dilakukan manajemen waktu mengandung pernyataan bahwa berkaitan dengan hal-hal yang dapat mengatur waktu kita dalam bermain game seperti dengan penetapan waktu, prioritas waktu, dan penjadwalan waktu. Hal ini dapat menjadikan pelajar merasa tidak terganggu konsentrasi belajarnya karena telah dibagi antara bermain game dan kegiatan belajar. Dalam konsentrasi belajar terdapat beberapa implementasi yang harus diperhatikan seperti pemusatan pikiran, motivasi, rasa takut dalam hal pembelajaran, dan kesiapan dalam belajar. Pemusatan pikiran mempunyai dua implementasi. Pertama konsentrasi akan terbentuk jika ruang belajar nyaman, kedua pelajar mampu menangkap pembelajaran dengan baik materi belajar. Bentuk dua implementasi ini bagian dari pemusatan pikiran, dan termasuk dalam konsentrasi belajar berpengaruh positif dan signifikan. Motivasi mempunyai bentuk implementasi seorang pelajar dalam memperoleh dorongan yang baik sehingga belajarpun tetap dapat terkendali. ini merupakan bentuk dari motivasi, dan termasuk bagian konsentrasi belajar berpengaruh positif dan signifikan. Rasa takut

mempunyai bentuk implementasi berupa pelajar harus mempunyai rasa kuatir terhadap proses pembelajaran yang kurang memadai sehingga sebagai moderasi fasilitator harus memberikan fasilitas yang memadai agar konsentrasi belajar meningkat. ini termasuk kedalam bagian dari konsentrasi belajar yang berpengaruh positif dan signifikan. Kesiapan belajar mempunyai bentuk implementasi bahwa pelajar meskipun bermain game online namun dengan adanya manajemen waktu merasa siap dengan proses pembelajaran di keesokan harinya sehingga konsentrasi tidak terganggu. ini termasuk bagian dari konsentrasi belajar yang berpengaruh positif dan signifikan. Dalam penelitian Sanjaya & Faiyah (2022) mereka berpendapat ini sangat berpengaruh secara signifikan untuk mengetahui dampak bagi pelajar dan masyarakat kedepannya. Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan hipotesis keempat (H4) diterima.

Pembuktian Hipotesis Kelima (H5)

Hipotesis dari pengamatan H5 menunjukkan dilihat dari P value sebesar 0.605 menyatakan nilai tersebut melebihi nilai signifikansi (0.05) maka dinyatakan tidak diterima dan tidak ada hubungan secara signifikan. Artinya bahwa pengaruh game online tidak dapat diatur dengan efikasi diri saja karena butuh suatu variabel lain yang dapat mengatur waktu sehingga konsentrasi belajar tidak terganggu. Hal ini dinyatakan pada efikasi diri mempunyai empat indikator berupa cara berfikir, motivasi, perilaku lingkungan, minat diri. Dari keempat indikator tersebut mempunyai implementasi masing-masing dimana berkaitan dengan efikasi diri keyakinan seseorang tentang kompetensi yang dimilikinya di bidang tertentu. namun tidak dipungkiri bahwa keyakinan dalam efikasi diri seseorang dapat menimbulkan dampak negatif dimana sifat egois, yaitu sifat yang berpegang teguh dalam pikiran sendiri dan kemauan diri sendiri dalam bermain game online untuk itu perlu sesuatu yang bisa mengontrol diri tersebut seperti dengan melakukan kegiatan yang positif dalam mengandalkan otak agar mampu meningkatkan konsentrasi belajar. apabila efikasi diri yang dimiliki seseorang itu rendah maka akan menghambat dalam melakukan sesuatu apalagi dalam proses pembelajaran. tinggi rendahnya efikasi diri seseorang sangat bervariasi ini disebabkan oleh adanya faktor internal dalam diri kita karena ini yang akan menentukan tindakan seseorang kedepannya. ini artinya dalam penelitian Pratama & Satwika (2022) menyatakan bahwa efikasi diri ini juga mampu memberikan dampak negatif. Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa hipotesis kelima (H5) tidak diterima atau ditolak

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini memberikan bukti mengenai pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar dengan manajemen waktu dan efikasi diri sebagai variabel moderating. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh game online berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap konsentrasi belajar. Manajemen waktu memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Efek moderasi efikasi diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Moderasi efikasi diri tidak memiliki hubungan signifikan atas pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar. Efek moderasi manajemen waktu tidak

memiliki hubungan secara signifikan atas pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya peran dalam mengatur manajemen waktu bagi seorang pelajar dimana mereka harus mampu mengontrol diri untuk membagi waktunya dalam bermain game online dengan cara tersebut maka dapat meningkatkan konsentrasi bagi pelajar dalam kegiatan belajar di sekolah.

Saran

Saran bahwa game online adalah salah satu media hiburan yang dapat mengasah otak bagi para penggunanya terutama bagi pelajar dengan begitu agar dampaknya tidak selalu negatif maka dibutuhkan sebuah manajemen waktu untuk mengatur kegemaran tersebut sehingga mampu mengontrol dengan baik dan tidak menyebabkan efek negatif saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Bagi manajemen peneliti saat ini saranya agar perbanyak penggunaan kutipan berasal dari artikel atau pendapat dari sumber internasional agar mampu menambah keunggulan dari artikel ini. Dan bagi penelitian berikutnya terkait dengan judul penelitian ini yaitu pengaruh game online yang berpengaruh terhadap konsentrasi belajar untuk kedepannya mungkin lebih ditambah variabel baru yang mampu memberikan penguatan terhadap analisa hipotesis selain itu penelitian kedepannya supaya mengambil sampel yang lebih banyak lagi. Hal ini berguna untuk mengetahui kekakuratan data dalam penelitian selanjutnya melihat dan menilai setiap perubahan perilaku responden berdasarkan waktu ke waktu melalui penelitian berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., & Siregar, S. U. (2022). Efektivitas Manajemen Kelas untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2361–2369.
- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2021). Pengaruh tingkat efikasi diri terhadap konsentrasi belajar siswa terhadap daya pemahaman. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30–33.
- Bambang Sudaryana, D. E. A., Ak, M., Agusady, H. R. R., & SE, M. M. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- CNN. (2022). *dampak adanya game online menjadikan negara indonesia no.3 tertinggi penggunaan game online*. 399041.
- Dwijayanti, A., Ariawan, P. W., & Gunartha, I. W. (2022). Hubungan Disiplin Belajar, Motivasi Berprestasi, Efikasi Diri Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 218–229. <https://doi.org/10.38048/jpcb.v9i1.665>
- Eudya, A., Prihatin, I., & Saputro, M. (2021). Pengaruh Motivasi, Minat, Dan ,Anajemen Waktu Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 50–57. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.812>
- Evelyn, C., Ainiyah, R., Fauziyah, S., Anisa, R., Evelyn, C., Ainiyah, R., Fauziyah, S., & Anisa, R. (2022). Pengaruh Kualitas Tidur Dan Manajemen Waktu Terhadap Performa Akademik Mahasiswa Pre-Klinik Selama Pembelajaran Daring Dalam Kualitas Tidur. *Jurnal Kedokteran Komunitas*, 1–14.

- Febriani, N. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu*. 70. <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/6720>
- Gettinger, M. (2020). Individual Differences In Time Needed For Learning: A Review Of Literature. *Educational Psychologist*, 19(1), 15–29.
- Gunawan, I. (2013). Kualitatif. *Pendidikan*, 143. http://fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/3_Metpen-Kualitatif.pdf
- Hair, J., & Alamer, A. (2022). Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) In Second Language And Education Research: Guidelines Using An Applied Example. *Research Methods in Applied Linguistics*, 1(3), 100027. <https://doi.org/10.1016/j.rmal.2022.100027>
- Haruna, N. H., & Fajar, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xii Ips Sma Perguruan Islam Makassar Di Masa Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1194>
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Simanungkalit, E. F. B. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMAN1 Lobalin. *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, 1(1), 1–6.
- Indrapuri, R. S. A., Mutiara Z, P., Puspita S, V., & Egalitha R, A. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Dimasa Mendatang. *Journal of STIKes Awal Bros Pekanbaru*, 2(2), 11–15. <https://doi.org/10.54973/jsabp.v2i2.139>
- Jani, F., Hashemzadeh, F., Baradarannia, M., & Kharrati, H. (2023). Robust Event-Triggered Finite-Time Control Of Faulty Networked Flexible Manipulator Under External Disturbance. *Journal of Vibration and Control*, 29(1–2), 317–333.
- Khiat, H. (2022). Using Automated Time Management Enablers To Improve Self-Regulated Learning. *Active Learning in Higher Education*, 23(1), 3–15.
- Kosanke, R. M. (2019). *The Use Of Onile Games Can Interfere With Learning Concentration*. 8–43.
- Kurniawati, H., & Liana, C. (2022). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(1), 1–10.
- Li, Y., Niu, B., Zong, G., Zhao, J., & Zhao, X. (2022). Command Filter-Based Adaptive Neural Finite-Time Control For Stochastic Nonlinear Systems With Time-Varying Full-State Constraints And Asymmetric Input Saturation. *International Journal of Systems Science*, 53(1), 199–221.
- Maghfirah, I., Wolor, C. W., & Sariwulan, R. T. (2023). Pengaruh Efikasi Diri,Perhatian Orang Tua Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa. *Berajah Journal*, 3(1), 59–74.
- Nasir, M., & Syahnur, M. H. (2021). Peran Iingkungan Keluarga Dan Efikasi Diri Yang Memotivasi Mahasiswa Untuk Menjadi Young Entrepreneur. *Akmen Jurnal Ilmiah*, 18(3), 331–342. <https://doi.org/10.37476/akmen.v18i3.2385>
- Parahita, A. R., & Handayani, E. (2023). Afek Positif Sebagai Mediator dalam Hubungan antara Efikasi Diri dan Bias Atensi Emosional pada Remaja. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(3), 1670–1678.
- Pratama, M. Y. A., & Satwika, Y. W. (2022). Hubungan Antara Regulasi Diri

- Dengan Perilaku Cyberloafing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(1), 21–33.
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). The Effect Of Online Games On Learning Motivation And Learning Achievement Of Students In SD Pammana District Wajo Regency. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70.
- Rosendo-Rios, V., Trott, S., & Shukla, P. (2022). Systematic Literature Review Online Gaming Addiction Among Children And Young Adults: A Framework And Research Agenda. *Addictive Behaviors*, 107238.
- Sandi, A. P. (2022). *Komunikasi Dakwah Orang Tua Dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan, Sumberejo. Tanggamus*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sanjaya, V. F., & Faiyah, L. I. (2022). Pengaruh Flow Experience dan moderasi promosi selama masa pandemi. *INOBISS: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(3), 314–326. <https://doi.org/10.31842/jurnalinobis.v5i3.232>
- Sativa, Y. A., & Purwanto, J. (2022). Pengaruh konsentrasi belajar dan kejenuhan belajar terhadap prestasi belajar matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(2), 11–14.
- Sugiarto, I. (2022). *Metodologi penelitian bisnis*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap konsentrasi belajar Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <https://doi.org/10.30595/jkp.v1i1.14027>
- Wahyudi, R. (2022). Pengaruh Iklan Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual Padagames Online Mobile Legends. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(5), 563–578. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i5.64>
- Wijayanti, D. A., Komalasari, G., & Zakiah, E. (2021). Pengaruh efikasi diri akademik terhadap flow akademik mahasiswa di Jakarta pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 38–44.
- Yapono, F. (2020). Konsep-Diri, Kecerdasan Emosi Dan Efikasi-Diri. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(3), 208–216. <https://doi.org/10.30996/persona.v2i3.136>
- Yeung, M. W. L., & Yau, A. H. Y. (2022). A Thematic Analysis Of Higher Education Students' Perceptions Of Online Learning In Hong Kong Under Covid-19: Challenges, Strategies And Support. *Education and Information Technologies*, 27(1), 181–208. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10656-3>
- Zega, Y. X. G. H., & Kurniawati, G. E. (2022). Pentingnya Manajemen Waktu Bagi Mahasiswa Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Di Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal. *Metanoia*, 4(1), 58–70.