

Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Game Online Terhadap Minat Belajar dengan Kebiasaan Belajar Sebagai Variabel Intervening Siswa Kelas 11 SMA Negeri 13 Medan

Boy Mangasi Tua Siregar¹, Putri Kemala Lubis²

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Indonesia

siregarboy25@gmail.com¹, putrikemala@unimed.ac.id²

Kata Kunci:

Teknologi Informasi, Game Online, Minat Belajar, Kebiasaan Belajar

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji, dengan menggunakan kebiasaan belajar sebagai variabel intervening, pengaruh permainan daring dan penggunaan teknologi terhadap minat belajar siswa kelas 11 di SMA Negeri 13 Medan selama tahun ajaran 2022–2023. Penelitian ini, yang melibatkan 121 individu, menggunakan metodologi kuantitatif. Penilaian validitas dan reliabilitas data digabungkan dengan uji asumsi konvensional (heteroskedastisitas, multikolinearitas, dan kenormalan) dan pengujian hipotesis (uji-t dan koefisien determinasi). Temuan menunjukkan bahwa: Kebiasaan belajar siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh penggunaan teknologi informasi; kebiasaan belajar mereka dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh bermain gim daring; Minat belajar siswa dipengaruhi secara positif dan dramatis oleh penggunaan teknologi informasi dan gim daring melalui Minat belajar siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh kebiasaan belajar sebagai variabel intervening dan kebiasaan belajar sebagai variabel independen. Kesimpulannya, dengan meningkatkan kebiasaan belajar mereka, siswa mungkin menjadi lebih tertarik pada apa yang mereka pelajari melalui penggunaan teknologi informasi dan gim daring.

Key Word:

Information Technology, Online Games, Interest in Learning And Study Habits.

Abstract

The purpose of this study is to ascertain, for grade 11 students at SMA Negeri 13 Medan in the academic year 2022/2023, the impact of technology use and online games on learning motivation with learning bias as an intervening variable. In this research, quantitative methods are used. There were 121 respondents to the survey, and the data analysis method included validity and reliability tests, classic test assumptions (heteroscedasticity, multicollinearity, and normality), as well as test hypotheses (t and coefficient of determination) and other tests. The study's findings indicate that the use of information technology has a positive and significant impact on learning bias. In addition, playing online games has a positive and significant impact on learning bias. positively and significantly impact learning minutes; learning bias positively and significantly impact learning minutes; utilization of information technology positively and significantly impact learning minutes through learning bias; and the online game played by students in XI Mis SMA Negeri 13 Medan positively and significantly impacts learning minutes.

Copyright © 2024 Boy Mangasi Tua Siregar, Putri Kemala Lubis

This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi semakin pesat di era yang serba canggih ini seiring dengan perkembangannya. Salah satu contohnya adalah betapa cepat dan mudahnya mengakses teknologi. Sama halnya dengan perkembangan teknologi, pemanfaatannya pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Pertumbuhan teknologi informasi telah membawa sejumlah perubahan dalam sistem pendidikan yang berdampak pada aspek sosial, pendidikan, dan ekonomi kehidupan manusia. Penggunaan istilah "teknologi" dalam konteks pendidikan boleh dan wajar. Dengan kata lain, teknologi memudahkan siswa untuk mencari referensi terkait materi pendidikan di lokasi tempat pengguna dapat mengakses sumber belajar daring saat berada di sekolah. Bahkan saat ini, sains dan teknologi terus berkembang dengan sangat cepat.

Guru menghadapi tantangan dalam hal pengajaran dan pembelajaran terkait dengan penggunaan permainan daring dan teknologi informasi oleh siswa. Mariana (2008:1) menegaskan bahwa teknologi informasi merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan proses pembelajaran.

Masalah minat belajar merupakan salah satu masalah yang sering dihadapi oleh siswa di semua jenjang pembelajaran. Banyak siswa yang prestasi akademiknya di bawah standar karena mereka tidak bersemangat dalam belajar. Dewasa ini, kemajuan tersebut tidak hanya terjadi dalam hitungan tahun, bulan, atau jam, tetapi juga dalam hitungan menit atau detik (Munir 2008:1).

Penjelasan data tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan game online dan teknologi informasi oleh anak-anak akan mengakibatkan menurunnya keterlibatan positif mereka dalam berbagai aktivitas selama tahun-tahun perkembangan mereka. Siswa yang terlalu bergantung pada aktivitas bermain dapat menemukan bahwa gairah mereka untuk belajar memudar dan mereka menjadi pelajar yang lamban. Hasil kuesioner peneliti menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan game online belum sepenuhnya dimanfaatkan. Hal ini dapat difasilitasi oleh sekolah yang memiliki kemampuan wifi, yang memungkinkan sebagian teknologi yang digunakan siswa di SMA Negeri 13 Medan pada perangkat mereka (smartphone).

Dalam rangka mengurangi dampak buruk teknologi dan game online pada siswa dapat dicapai sebagian dengan awasi dan kendalikan bagaimana sumber daya ini digunakan. Siswa dapat menghindari penggunaan berlebihan, yang dapat berdampak buruk pada kebiasaan belajar dan semangat mereka terhadap topik tersebut. Salah satu strategi untuk mengatasi ketidaktertarikan anak-anak dalam belajar adalah membatasi jumlah waktu yang mereka habiskan di depan komputer dan bermain gim daring. Sekolah dapat memberlakukan batasan waktu bagi siswa untuk menggunakan komputer dan bermain gim daring, baik di sekolah maupun di rumah, untuk memastikan bahwa anak-anak memiliki cukup waktu untuk belajar dan kegiatan produktif lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak gim daring dan penggunaan teknologi informasi terhadap minat belajar, dengan fokus pada kebiasaan belajar sebagai variabel intervening.

METODE PENELITIAN

SMA Negeri 13 Medan, yang terletak di Jl. Karya Bersama, Titi Kuning, Kec. Medan Johor, Kota Medan, menjadi lokasi penelitian ini. Populasi penelitian ini berjumlah 122 responden. Sugyono (2012: 15) mendefinisikan populasi sebagai "wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya". Pemanfaatan game online (X2), teknologi informasi (X1), minat belajar (Y), dan kebiasaan belajar (z) merupakan unsur-unsur yang diperhitungkan dalam penelitian ini. Indikasi yang menunjukkan bagaimana teknologi informasi ditata dalam kuesioner penelitian ini adalah pengembangan profesi, pusat informasi atau sumber belajar, dan pembelajaran mandiri. Hal ini ditandai dengan tumbuhnya pemahaman, keahlian, koneksi, dan kemajuan profesi secara wajar.

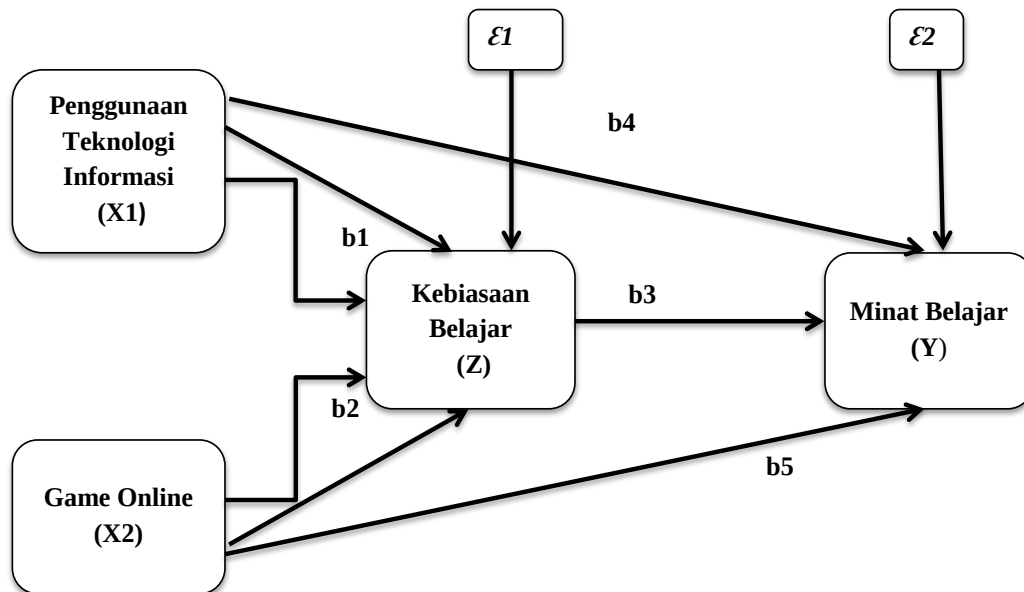
disajikan oleh Kristyanti (2010), dengan total dua puluh pertanyaan. Tingkat penggunaan, aksesibilitas, dan tingkat ketergantungan merupakan indikasi pertanyaan dari survei permainan daring. Waktu bermain melebihi waktu belajar. Ukuran relevansi pembelajaran ini dikembangkan oleh Kristyanti (2011) dan terdiri dari 20 item. Kuesioner minat belajar terdiri dari 20 pertanyaan dan mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran, perhatian di kelas, dan sentimen kesenangan terhadap pelajaran. Indikator minat mempelajari pelajaran diambil dari perspektif Slameto (2015). Konsistensi, perilaku belajar aktif, motivasi belajar, teknik belajar yang efektif, refleksi diri, manajemen waktu, dan kapasitas untuk mengatasi hambatan belajar merupakan indikasi untuk pertanyaan dalam kuesioner kebiasaan belajar.

Metodologi analisis data penelitian ini menggunakan ide analisis jalur yang dibagi menjadi dua substruktur konsep model. Berikut ini adalah kerangka kerja model penelitian: SMA Negeri 13 Medan, yang terletak di Jl. Karya Bersama, Titi Kuning, Kec. Medan Johor, Kota Medan, merupakan tempat penulis melakukan penelitian. Populasi penelitian ini berjumlah 122 responden. Menurut Sugyono (2012: 15), populasi adalah "wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya".

Penggunaan game online (X2), teknologi informasi (X1), minat belajar (Y), dan kebiasaan belajar (z) merupakan faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam penelitian ini. merupakan penanda bagaimana teknologi informasi diorganisasikan, dan tiga item kuesioner dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Mandiri, Pusat

Informasi atau Sumber Belajar, dan Pengembangan Profesional. (Kristiyanti, 2010) mengusulkan indikator ini, yang terdiri dari 20 pertanyaan, untuk mengukur wawasan, pengetahuan, koneksi, dan pertumbuhan karier secara tepat dan untuk meningkatkan area-area ini. Tingkat penggunaan, aksesibilitas, dan tingkat ketergantungan merupakan indikasi pertanyaan dari survei permainan daring. Waktu bermain melebihi waktu belajar. Ukuran relevansi pembelajaran ini dikembangkan oleh Kristyanti (2011) dan terdiri dari 20 item. Perhatian di kelas, kenikmatan kuliah, partisipasi siswa dalam pembelajaran, dan minat mempelajari pelajaran merupakan indikator pertanyaan dari kuesioner minat belajar yang diterima.

Berdasarkan sudut pandang (Slameto, 2015) dan 20 pertanyaan. Konsistensi, perilaku belajar aktif, motivasi belajar, teknik belajar efektif, refleksi diri, manajemen waktu, dan kapasitas mengatasi hambatan belajar merupakan indikasi pertanyaan dalam kuesioner kebiasaan belajar. Landasan model penelitian untuk pendekatan analisis data studi ini adalah gagasan analisis jalur, yang dibagi menjadi dua substruktur: regresi linier sederhana dan berganda dengan pengujian untuk linearitas, multikolinearitas, dan normalitas. Secara khusus, pengujian ini meliputi:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil deksriptif data dalam penelitian ini:

Tabel 1 Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Teknologi Informasi	121	39,00	79,00	57,70	8.514
Game online	121	21,00	76,00	48,23	11.825
Kebiasaan Belajar	121	33,00	74,00	52,39	8.339
Minat Belajar	121	47,00	60,00	53,48	2.530
Valid N (listwise)	121				

Tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa ada 121 siswa dalam sampel, dan nilai rata-rata mereka untuk penggunaan teknologi informasi (57,70), permainan daring (48,23), minat belajar (53,48), dan kebiasaan belajar (52,39) dilaporkan.

Tabel 2
Uji Normalitas One-Sample
Kolmogorov-Smirnov Test
Persamaan 1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardize d Residual
N		121
Normal Parameters ^{ab}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	84519702
Most Extreme Differences	Absolute	,048
	Positive	033
	Negative	-,048
Test Statistic		,048
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS.25

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 > 0,05 pada Tabel 2 menunjukkan bahwa data terdistribusi secara konsisten. Oleh karena itu, persamaan model regresi 1 dalam penelitian ini memenuhi persyaratan uji normalitas.

Tabel 3
Uji Normalitas One-Sample
Kolmogorov-Smirnov Test
Persamaan 2

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardize d Residual
N		121
Normal Parameters ^{ab}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5.81031130
Most Extreme Differences	Absolute	,045
	Positive	,045
	Negative	-,035
Test Statistic		,045
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS.25

Tabel 3 menggambarkan distribusi normal data dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200>0,05. Hasilnya, persamaan model regresi 2 dalam penelitian ini memenuhi persyaratan untuk pengujian normalitas.

Tabel 4
Uji Multikolinieritas
Tolerance dan
VIF Persamaan 1

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Penggunaan Teknologi Informasi	0,456	2.191
	Game Online	0,456	2.191
Dependent Variable: Kebiasaan Belajar			

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS.25

Pada Tabel 4 di atas, nilai toleransi X1 dan X2 (0,456) > 0,1 dan VIF (2,191) < 10 memperkuat kesimpulan bahwa gejala multikolinearitas tidak terdapat pada persamaan model regresi 1.

Tabel 5
Uji Multikolinieritas
Tolerance dan VIF
Persamaan 2

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Penggunaan Teknologi Informasi	0,435	2.297
	Game Online	0,455	2.198
	Kebiasaan Belajar	0,870	1.149
Dependent Variable: Game Online			

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS.25

Tabel 5 menunjukkan bahwa VIF X1 (2,297), X2 (2,198), dan Z (1,149) kurang dari 10, dan nilai toleransi X1 (0,435), X2 (0,455), dan Z (0,870) kurang dari 0,1. Hasil ini menunjukkan bahwa gejala multikolinearitas tidak muncul dalam persamaan model regresi yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 8
heteroedastitas
Pers 1

Coefficients ^a		
Model		Sig.
1	Penggunaan Teknologi Informasi	0,411
	Game Online	0,424
a. Dependent Variable: Abs_Res1		

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS 25

Fakta bahwa nilai Sig X1 (0,411) dan X2 (0,424) pada Tabel 6 di atas lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat tanda-tanda heteroskedastisitas pada persamaan model regresi 1 yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 7
Uji heteroskedastisitas
Pers 2

Coefficients ^a		
Model		Sig.
1	Penggunaan Teknologi Informasi	0,478
	Game Online	0,994
	Kebiasaan Belajar	0,821
a. Dependent Variable: Abs_Res2		

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS 25

Tabel 7 di atas menunjukkan tidak terdapat bukti heteroskedastisitas pada persamaan model regresi 2 yang digunakan dalam penelitian ini, dengan nilai Z (0,821), X2 (0,994), dan Sig X1 (0,478) > 0,05.

Tabel 8
Uji t
Pers 1

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.816	543		73.278	,000
	Penggunaan teknologi informasi	,141	,014	,473	10.392	,000
	Game Online	,115	,010	,538	11.816	,000
a. Dependent Variable: Kebiasaan Belajar						

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS 25

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 8 diatas diperoleh nilai ttabel dengan ketentuan $\alpha = 0,05$ dan $df = (n-k)$ atau $(121-3) = 117$, sehingga diperoleh nilai ttabel = 1,65798, maka dapat diketahui masing-masing variabel

Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap Kebiasaan Belajar (H1)

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS.25 dan data yang ditunjukkan pada tabel di atas, Hipotesis 1 dapat diterima. Nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung > t tabel ($10,392 > 1,657$).

Pengaruh Game Online terhadap Kebiasaan Belajar (H2)

Dengan menggunakan program SPSS.25, hasil perhitungan tabel berikut menunjukkan bahwa Hipotesis 2 dapat diterima. Nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung > t tabel ($11,816 > 1,657$).

Hasil uji t dapat dilihat pada tabel8. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 9 diatas, diperoleh nilai ttabel dengan ketentuan $\alpha = 0,05$ dan $df = (n-k)$ atau $(121-4) = 117$, sehingga diperoleh nilai ttabel = 1,65798, maka dapat diketahui masing-masing variabel sebagai berikut: 1) Pengaruh Penggunaan teknologi informasi terhadap Minat Belajar (H3). Hipotesis 3 dapat didukung berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari program SPSS.25, seperti terlihat pada tabel di atas, dengan nilai t hitung > t tabel ($11,467 > 1,657$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. 2) Pengaruh Game Onlinel terhadap Minat Belajar (H4). Hipotesis 4 dapat didukung berdasarkan hasil perhitungan menggunakan perangkat lunak SPSS.25 yang ditunjukkan pada tabel

berikut dengan nilai t hitung $> t$ tabel ($15,218 > 1,657$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. 3) Pengaruh kebiasaan belajar terhadap Minat Belajar (H_5). Hipotesis 5 didukung berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh menggunakan program SPSS.25, seperti yang ditampilkan dalam tabel berikut, di mana nilai t hitung $> t$ tabel ($9,626 > 1,65798$) dan nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$. Kontribusi total faktor independen terhadap variabel dependen dapat dipastikan menggunakan koefisien determinasi. Berikut adalah hasil perhitungan uji koefisien determinasi pada persamaan 1 (tabel 9) dan 2 (tabel 10).

Tabel 8

Uji t

Pers 2

Pers 2

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.449	476		78.667	,000
	Penggunaan teknologi informasi	,119	,010	,401	11.467	,000
	Game Online	,111	,007	,520	15.218	,000
	Kebiasaan Belajar	,072	,008	,238	9.626	,000
a. Dependent Variable: Minat Belajar						

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS.25

Tabel 9

Koefisien Determinasi

Pers 1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,943 ^a	,888	,887	852

a. Predictors: (Constant), Game Online, Penggunaan Teknologi Informasi

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS.25

Penggunaan teknologi dan bermain game daring menyumbang 88,7% varians dalam kebiasaan belajar, sedangkan 8,5% sisanya dijelaskan oleh faktor-faktor lain. Hal ini ditunjukkan oleh Koefisien Determinasi (Adj R^2) pada tabel di atas, yaitu sebesar 0,887.

Tabel 10

Koefisien Determinasi

Persamaan 2

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,968	,938	,936	,639

a. Predictors: (Constant), Kebiasaan Belajar, Penggunaan Teknologi Informasi, Game Online

Sumber : Hasil Pengolahan data dengan SPSS.25

Koefisien Determinasi ($Adj R^2$) pada tabel di atas adalah 0,936, yang berarti bahwa variabel independen—penggunaan teknologi informasi, permainan daring, dan kebiasaan belajar—memberikan kontribusi sebesar 93,6% varians terhadap variabel dependen, minat belajar, sedangkan variabel lain memengaruhi sisanya sebesar 6,3%.

Adapun analisis jalur dalam penelitian ini menggunakan dua persamaan yaitu:

Analisis Substruktur 1

$$Z = a + 0,473 X_1 + 0,538 X_2 + 0,336 \epsilon_1 \text{ (Persamaan struktur 1)}$$

Temuan regresi pengaruh langsung permainan daring terhadap kebiasaan belajar (0,538) dan hasil regresi pengaruh langsung penggunaan teknologi informasi (0,473) terhadap kebiasaan belajar (Tabel 7) ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan belajar akan tumbuh masing-masing sebesar 0,473 dan 0,538, jika penggunaan teknologi informasi meningkat sebesar satu unit dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain gim daring meningkat sebesar satu unit.

Analisis Substruktur 2

$$Y = a + 0,401 X_1 + 0,520 X_2 + 0,238 Z + 0,252 \epsilon_2 \text{ (Persamaan struktur 2)}$$

Tabel 8 menyajikan analisis regresi yang menunjukkan dampak langsung penggunaan teknologi oleh siswa terhadap minat belajar mereka (0,401), dampak langsung permainan daring terhadap minat belajar mereka (0,520), dan dampak langsung kebiasaan belajar terhadap minat belajar mereka (0,238). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar akan tumbuh sebesar 0,401 jika penggunaan teknologi informasi meningkat sebesar 1 unit, sebesar 0,520 jika penggunaan permainan daring meningkat sebesar 1 unit, dan sebesar 0,252 jika kebiasaan belajar meningkat sebesar 1 unit.

KESIMPULAN

Pemanfaatan game online dan teknologi informasi oleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 13 Medan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat dan kebiasaan belajar ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kebiasaan belajar yang melibatkan pemanfaatan teknologi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan, keduanya dipengaruhi secara positif olehnya; minat belajar memiliki nilai t hitung $> t$ tabel ($11,467 > 1,657$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Pada saat bermain game online, minat dan kebiasaan belajar dipengaruhi secara positif dan signifikan, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan t hitung $> t$ tabel ($11,816 > 1,657$). 2) Perilaku belajar memiliki pengaruh yang cukup besar dan positif terhadap minat dan kebiasaan belajar. pengaruhnya terhadap minat belajar, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan t hitung $> t$ tabel ($9,626 > 1,657$). 3) Sebagai variabel intervening, kebiasaan belajar secara positif dan signifikan dipengaruhi oleh penggunaan permainan daring dan teknologi informasi terhadap minat belajar. pada nilai probabilitas satu sisi sebesar $0,0003 < 0,05$ dan variabel kebiasaan belajar sebesar $3,356 > 1,96$ (taraf 5%, yakni 1,96). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan permainan daring untuk meningkatkan kebiasaan belajar dan minat siswa mungkin merupakan teknik yang baik dalam meningkatkan minat tersebut, tergantung pada bagaimana dan kapan digunakan, serta bagaimana digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, R., & Suryadi, D. (2018). The Effect of Study Habits on Students' Interest in Online Learning. *Journal of Education Technology*, 2(2), 29-38.
- Achmad, F. (2021). The Influence of Mobile Legend Online Game on Learning Interest. *Journal of Aswaja Studies and Education*, 4(1), 53-58.
- Darmawan, A. (2017). The Influence of Information Technology Usage on Student Interest at SMA Negeri 2.
- Delyafani, A. (2017). The Effect of Social Media and Online Games on the Learning Interest of Class X Students at SMA Panca Budi Medan for the 2016-2017 Academic Year. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Hidayat, T., & Kurniawan, F. (2020). The Impact of Information Technology Utilization on Learning Habits and Outcomes in Economics Education Programs. *Journal of Educational Sciences*, 4(1), 82-92.
- Huang, H. Y. (2018). The Effects of Online Game Addiction on Academic Performance and Social Relationships Among College Students. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 310-320.
- Hamzah, S. (2017). The Relationship Between Internet Usage Intensity and Student Achievement in Islamic

- Cultural History at MTs N Lubuk Pakam. Thesis.
- Ibnur, R. (2019). The Influence of Internet Usage on Learning Interest and Motivation Considering Gender Differences. *Jurnal Bisnis Teori dan Implementasi*, 10, 64-79.
- Kusnendi. (2016). Path Analysis: Concepts and Applications Using SPSS & LISREL 8. Bandung: UPI Pendidikan Ekonomi.
- Sugiyono. (2013). *Educational Research Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Suparni, S. (2018). Analysis of the Impact of Online Gaming on Student Learning Interest. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1-6.
- Sumarni (2012). The Impact of Internet Media at School on Student Interest in Economics Subjects for Class XI Social Studies at SMA Negeri 1 Bangkinang. Thesis.