



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.
Email : betrik@sttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE DAN MOTIVASI BERMAIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SD

Hendi Sama¹, Jevon Junanto²

Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam¹²

Jl. Gajah Mada, Baloi – Sei Ladi, Batam 29426

Sur-el : hendi@uib.ac.id¹, 1931101.jevon@uib.edu²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* dan motivasi bermain terhadap minat belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain sebagai variabel independen dan variabel Minat Belajar sebagai variabel dependen. Pada metode kualitatif, diambil sebanyak 30 sampel siswa SD dan pada metode kuantitatif, diambil sebanyak 392 sampel siswa SD dengan penetapan jumlah populasi diangka 20,000, dikarenakan tidak adanya angka spesifik. Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif, sedangkan untuk pendekatan kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Analisis data pada kedua metode dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, khusus untuk pendekatan kualitatif dikodifikasikan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil analisis data kualitatif dan kuantitatif, penulis menyimpulkan bahwa variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain secara parsial dan simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel Minat Belajar dengan pengaruh sebesar 59,9% dan 52,2% secara berturut-turut.

Kunci Utama: *Game Online*; Minat Belajar; Motivasi Bermain

Abstract: *This study aims to determine the effect of online game and gaming motivation on elementary students' learning interest. This study uses a qualitative and quantitative approach with the variables of Online Game and Gaming Motivation as independent variables and Learning Interest as the dependent variable. In the qualitative method, 30 samples of elementary school students were taken and in the quantitative method, 392 samples of elementary school students were taken with the population number set at 20,000, due to the absence of a specific number. Interviews were conducted as a data collection technique with a qualitative approach, while the quantitative approach was carried out by distributing questionnaires. Data analysis in both methods was carried out using the SPSS application, specifically for the qualitative approach which was codified beforehand. Based on the results of qualitative and quantitative data analysis, the authors conclude that the variables of Online Game and Gaming Motivation partially and simultaneously have a significant effect on the Learning Interest variable with an effect of 59.9% and 52.2% respectively.*

Keywords : *Gaming Motivation; Learning Interest; Online Game*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat dan modern saat ini mempermudah kita untuk mengakses semua informasi,

hiburan, kebutuhan, dan pendidikan. Manfaat yang diberikan oleh teknologi mampu untuk membuat aktivitas kita menjadi efektif dan efisien. Salah satu contoh pemanfaatannya adalah siswa SD

mengakses pelajaran secara *online* dengan menggunakan teknologi dan jaringan internet [1]. Namun harus diakui bahwa mayoritas siswa SD juga menggunakan teknologi dan jaringan internet buat bermain *game online*.

Bermain *game online* merupakan salah satu aktivitas dengan peminat terbanyak dari berbagai kalangan, karena tujuan utama dari *game online* sendiri sebagai sarana hiburan untuk para peminatnya. Para pemain bermain *game online* sesuai dengan aliran yang diminati. Aliran *game online* yang populer saat ini juga cukup banyak, seperti aksi, perang, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Aktivitas umum yang biasa dilakukan yaitu melakukan interaksi dengan pemain lain, yang membuat para pemain *game online* bersosialisasi dan bermain bersama didalam dunia maya walaupun berbeda lokasi. Selain itu, manfaat lain yang bisa didapatkan dari bermain *game online*, seperti menghilangkan stress, melatih kemampuan berdagang, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan mengetik, meningkatkan kinerja otak, dan meningkatkan konsentrasi [2]. Manfaat bermain *game online* menjadi faktor yang mendorong pemain untuk bermain secara berlebihan yang akan menyebabkan kecanduan.

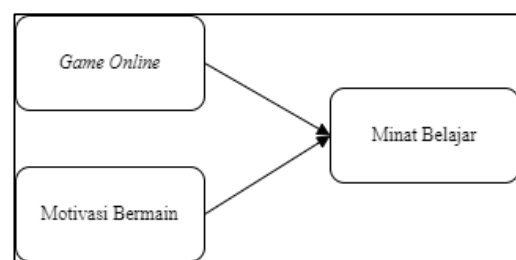
Selain itu, menurut [2], pemain yang terlalu asik bermain *game online* membuat pemain memunculkan rasa malas. Bermain *game online* secara berlebihan tanpa memikirkan istirahat terutama pada mata dapat mengakibatkan kerusakan mata. Pemain yang sudah kecanduan bisa dengan mudah untuk membuat tindakan destruktif. Salah satu contoh tindakan destruktif adalah pencurian, dimana pemain akan menggunakan hasil curian untuk digunakan pada hal yang berkaitan dengan *game online*. Dampak lainnya dari kecanduan bermain *game online* yaitu menyendiri, dimana pemain yang kecanduan akan memilih untuk

menyendiri supaya dapat bermain *game online* sehingga mengurangi proses interaksi sosial di dunia nyata.

Kecanduan bermain *game online* juga dapat berpengaruh dalam proses pendidikan siswa SD terutama dalam minat belajar. Penurunan minat belajar akan mengakibatkan siswa SD untuk bermalas-malasan pada kegiatan pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan untuk bolos sekolah. Minat belajar sangat penting untuk mendorong dan mempermudah proses pembelajaran, karena pada dasarnya, minat merupakan faktor bagi seseorang melakukan apa yang diminati. Dengan tiadanya minat belajar, siswa SD tidak lagi memiliki motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan minat belajar merupakan pondasi untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar yang harus dipertahankan, demi kebaikan siswa SD sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penulis menggunakan model penelitian yang ditunjukkan pada gambar 1, yang sebelumnya digunakan oleh [3] dan [4].



Gambar 1. Model Penelitian

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa variabel *Game Online* dan *Motivasi Bermain* merupakan variabel independen, sedangkan variabel *Minat Belajar* merupakan variabel dependen. Berikut adalah penjabaran hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 1 berdasarkan model penelitian pada gambar 1.

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

Simbol	Hipotesis
H1 ₀	Game online tidak berpengaruh terhadap minat belajar.
H1 _a	Game online berpengaruh terhadap minat belajar.
H2 ₀	Motivasi bermain tidak berpengaruh terhadap minat belajar.
H2 _a	Motivasi bermain berpengaruh terhadap minat belajar.

Sumber : (Penulis, 2022)

Penulis menetapkan siswa kelas 4, 5 dan 6 SD sebagai populasi pada penelitian ini dengan menetapkan angka populasi sebesar 20,000. Angka tersebut ditetapkan karena penulis tidak mengetahui angka spesifik dari populasi tersebut, ditambah angka tersebut tidak terlalu berpengaruh pada banyaknya jumlah sampel jika seandainya angka populasi tersebut lebih dari 20,000. Untuk metode kualitatif, sampel yang digunakan penulis sebanyak 30 orang siswa SD berdasarkan jumlah sampel pada umumnya. Sedangkan untuk metode kuantitatif, penulis menetapkan sampel sebanyak 392 orang siswa SD berdasarkan hitungan rumus Slovin dengan persen yang dapat ditolerir sebesar 5%. Metode sampel yang digunakan pada kedua metode tersebut adalah *Cluster Disproportionate Random Sampling* dengan metode pengukuran menggunakan skala Likert. *Cluster* yang digunakan disini adalah *cluster* kelas 4 SD, *cluster* kelas 5 SD, dan *cluster* kelas 6 SD. Pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara kepada responden, sedangkan untuk pendekatan kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner. Analisis data pada kedua metode dilakukan dengan aplikasi SPSS dan khusus untuk metode kualitatif dikodifikasikan terlebih dahulu. Berikut adalah tabel hipotesis pada penelitian ini yang ditunjukkan pada tabel 1, dan tabel instrumen penelitian yang ditunjukkan pada tabel 2, 3 dan 4.

Tabel 2. Tabel Instrumen Penelitian Game

Online		
Variabel	Dimensi	Indikator
Game Online	Tempat, Waktu, Jenis, dan Kecenderungan Bermain Game Online	Bermain game online buat bersenang-senang.
		Menghabiskan waktu buat bermain game online hingga mencapai kepuasan dalam bermain.
		Senang dengan jenis permainan game online yang dimainkan saat ini.
		Memiliki perasaan gelisah atau tertekan saat mencoba membatasi atau berhenti bermain game online.
		Sudah mencoba untuk membatasi atau berhenti bermain game online tapi tidak bisa.
		Komunikasi dengan orang sekitar (keluarga, dll) berkurang karena bermain game online

Sumber : [5]

Tabel 3. Tabel Instrumen Penelitian Motivasi

Bermain		
Variabel	Dimensi	Indikator
Motivasi Bermain	Motivasi Berprestasi	Penting bagi saya untuk menaikkan level karakter saya secepat mungkin.
		Penting bagi saya untuk mendapatkan barang langka yang tidak dimiliki sebagian besar pemain.
		Penting bagi saya untuk menjadi kuat.
		Penting bagi saya untuk mengumpulkan sumber daya, barang atau uang.
		Saya senang mengenal pemain lain.
	Motivasi Sosial	Saya senang membantu pemain lain.
		Saya menikmati mengobrol dengan pemain lain.
		Saya senang menjadi bagian dari guild yang ramah dan santai.
	Motivasi Pelarian	Saya menikmati dalam bermain.
		Saya bermain untuk menghilangkan stress. Saya bermain untuk bersantai dari tugas hari ini.

Variabel	Dimensi	Indikator
		Saya bermain untuk beristirahat dari dunia nyata.

Sumber : [6]

Tabel 4. Tabel Instrumen Penelitian Minat Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator
Minat Belajar	Perasaan Bahagia, Semangat, dan Suka untuk Belajar	Saya selalu tertarik dengan materi pelajaran.
		Kegiatan belajar mengajar selalu saya ikuti dengan semangat.
		Apabila mendapatkan tugas, saya akan merasa senang.
		Apabila tidak mengikuti pembelajaran di kelas, saya akan merasa sedih.
		Apabila guru tidak hadir, maka saya akan merasa kecewa.
	Aktivitas Belajar	Apabila diadakan ujian, maka saya akan merasa senang, karena saya dapat mengetahui kemampuan saya.
		Saat kegiatan belajar mengajar diadakan, saya menjadi betah di kelas.
		Saat kegiatan belajar mengajar diadakan, saya akan berusaha untuk memahami materi yang diajarkan.
		Saat saya tidak mengerti tentang materi yang diajarkan, saya akan menanyakan ke guru.

Sumber : [7]

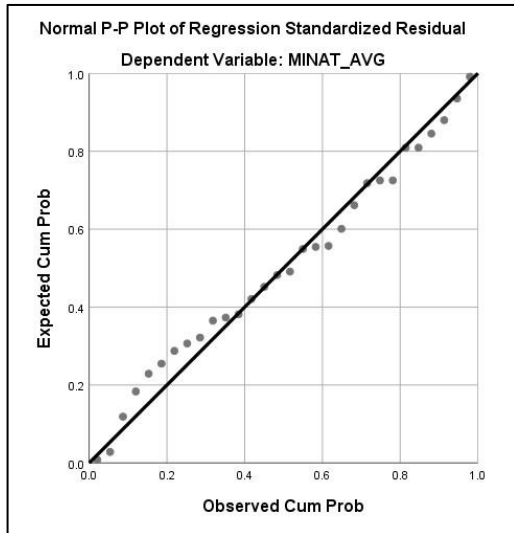
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 30 data responden yang didapatkan, penulis melakukan uji outlier dengan angka diatas sama dengan 3 dan dibawah sama dengan -3. Hasil uji menunjukkan bahwa 30 data tersebut lolos dan akan digunakan penulis pada penelitian ini. Penulis berhasil mengumpulkan data sebanyak 427 responden melalui penyebaran kuesioner kepada siswa SD kelas 4, 5 dan 6 dengan bantuan guru sekolah. Dari 427 data responden yang didapatkan, terdapat 35 orang siswa SD yang tidak bermain *game*

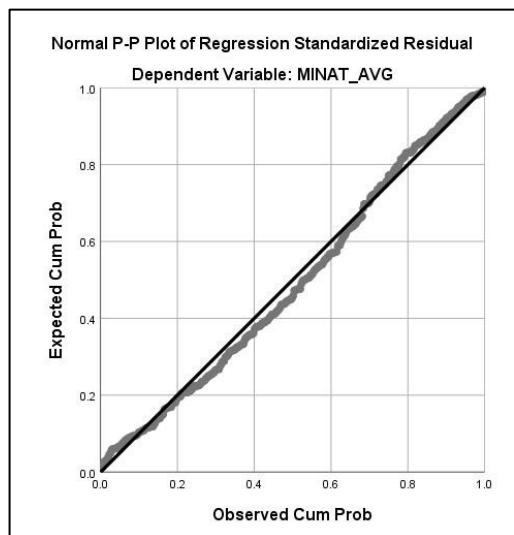
online, sehingga penulis menggunakan 392 data responden pada penelitian ini. Penulis melakukan uji outlier dengan angka diatas sama dengan 3 dan dibawah sama dengan -3. Dari 392 data yang dilakukan uji outlier, terdapat 14 data yang tidak lolos uji outlier dan harus disingkirkan dari penelitian ini, sehingga tersisa 378 data responden.

Untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan, maka dibutuhkan beberapa pengujian. Penulis memulai analisis data dengan melakukan uji kualitas data yang dimulai dengan memvalidasi data penelitian apakah valid untuk digunakan menggunakan uji validitas. Penulis menyimpulkan semua instrumen penelitian yang digunakan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif bersifat valid berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan, dikarenakan hasil uji berada diatas angka 0,3. Mengidentifikasi kevalidan juga bisa dilakukan dengan melihat tanda (***) yang diberikan oleh SPSS [8]. Kemudian penulis memvalidasi instrumen penelitian apakah reliabel untuk digunakan menggunakan uji reliabilitas. Penulis menyimpulkan bahwa semua instrumen penelitian pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif bersifat reliabel berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan, dikarenakan nilai Cronbach's Alpha berada diatas angka 0,6 [8].

Tahap selanjutnya penulis melakukan uji asumsi klasik untuk mengetahui apakah terdapat masalah pada analisis. Uji asumsi klasik dimulai dengan melakukan uji normalitas yang dilakukan untuk mengecek kenormalan distribusi [9]. Media grafik P-P Plot dapat digunakan untuk pengujian normalitas. Penulis menyimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal berdasarkan gambar 2 dengan metode kualitatif dan gambar 3 dengan metode kuantitatif, dikarenakan media grafik P-P Plot menunjukkan bahwa data tersebut mengikuti atau menyebar secara merata diantara diagonal garis [10].



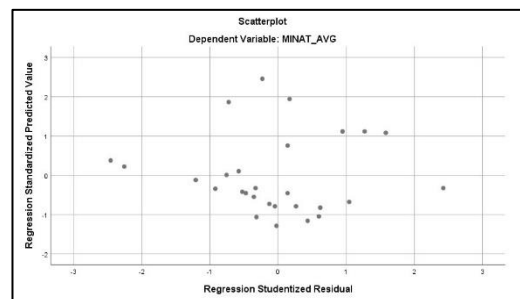
Gambar 2. P-P Plot Data Kualitatif



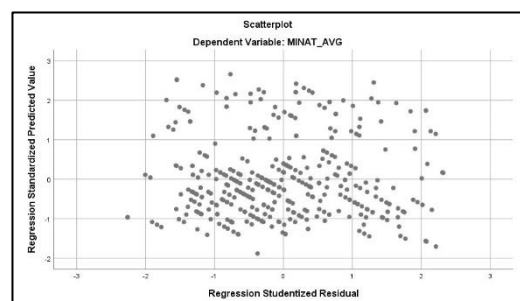
Gambar 3. P-P Plot Data Kuantitatif

Setelah uji normalitas, penulis melakukan uji multikolinearitas pada model regresi supaya dapat memvalidasi apakah terdapat hubungan antar variabel independen [11]. Penulis menyimpulkan bahwa data penelitian tidak terdapat gejala multikolinearitas baik pada pendekatan kualitatif maupun kuantitatif berdasarkan hasil uji multikolinearitas yang dilakukan, dikarenakan hasil uji dengan metode kualitatif mendapatkan nilai toleransi 0,681 berada diatas angka 0,1 dan nilai VIF 1,468 berada dibawah angka 10, dan untuk hasil uji dengan metode kuantitatif mendapatkan nilai toleransi 0,384 berada diatas angka 0,1

dan nilai VIF 2,605 berada dibawah angka 10 [12]. Selanjutnya dilakukan uji heteroskedastisitas untuk memvalidasi apakah terdapat perbedaan varian dari residual untuk keseluruhan pengamatan dengan media grafik *Scatter Plot* [9]. Penulis menyimpulkan bahwa data penelitian dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif tidak mengalami gejala heteroskedastisitas berdasarkan grafik *Scatter Plot* pada Gambar 4 dan Gambar 5, dikarenakan penyebaran data berada disekitar angka 0 (atas dan bawah) dan tidak terlihat pola seperti bergelombang melebar, menyempit dan melebar kembali [10].



Gambar 4. Scatter Plot Data Kualitatif



Gambar 5. Scatter Plot Data Kuantitatif

Tahap terakhir dalam uji asumsi klasik yaitu dengan melakukan uji autokorelasi, dimana uji ini dilakukan untuk memvalidasi hubungan diantara kesalahan penghalang diperiode t dalam sebuah model regresi linier. Penulis menyimpulkan bahwa data penelitian dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif tidak terdapat gejala autokorelasi berdasarkan nilai uji Durbin-Watson dengan perbandingan pada tabel Durbin-Watson, dikarenakan nilai Durbin-Watson ada diantara nilai dU

sampai dengan 4-dU, yaitu 1,566 lebih kecil daripada 2,060 lebih kecil daripada 2,434, dan untuk nilai Durbin-Watson pada data kuantitatif adalah 1,842 lebih kecil daripada 1,982 lebih kecil daripada 2,158 [13]. Berikut adalah persamaan regresi linier berganda berdasarkan koefisien regresi data kualitatif.

$$Y = 4,170 - 0,357 X1 - 0,620 X2$$

Variabel Minat Belajar memiliki nilai 4,170 yang artinya jika nilai dari variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain konstan, maka besar nilai variabel Minat Belajar adalah 4,170. Selanjutnya terdapat persamaan regresi linier berganda berdasarkan koefisien regresi data dengan kuantitatif.

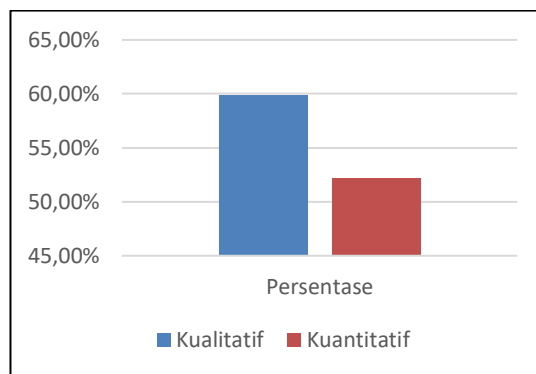
$$Y = 5,480 - 0,390 X1 - 0,359 X2$$

Variabel Minat Belajar memiliki nilai 5,480 yang artinya jika nilai dari variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain konstan, maka besar nilai variabel Minat Belajar adalah 5,480.

Uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui asumsi sementara dari model penelitian. Uji hipotesis dimulai dengan melakukan uji t atau uji parsial, dimana uji ini dilakukan untuk menganalisa secara tersendiri signifikansi variabel independen kepada variabel dependen [14]. Penulis menyimpulkan bahwa variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen baik dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, dikarenakan pada pendekatan kualitatif nilai -t hitung adalah -2,352 dan -3,877, dimana nilai -t hitung berada dibawah nilai -t tabel -2,052 dengan nilai signifikansi 0,026 dan 0,001 berada dibawah 0,05, dan untuk pendekatan kuantitatif nilai -t hitung adalah -7,418 dan -5,908 yang menunjukkan nilai tersebut berada dibawah nilai -t tabel -1,966 dengan nilai signifikansi 0,000 dan 0,000 berada

dibawah 0,05 [11]. Setelah uji t, selanjutnya adalah uji F atau uji simultan, dimana uji ini bertujuan untuk menganalisa signifikansi seluruh variabel independen kepada variabel dependen [14]. Penulis menyimpulkan bahwa variabel independen secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen baik dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, dikarenakan pada metode kualitatif nilai F hitung adalah 22,645 dan berada diatas nilai F tabel 3,35 dengan nilai signifikansi 0,000 berada dibawah 0,05, dan untuk metode kuantitatif nilai F hitung adalah 206,757 dan berada diatas nilai F tabel 3,020 dengan nilai signifikansi 0,000 berada dibawah 0,05 [11].

Terakhir, ada koefisien determinasi (R^2), dimana nilai tersebut menunjukkan besarnya persentase model penelitian dalam menjelaskan variabel dependen [14]. Besar persentase variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain mempengaruhi variabel Minat Belajar pada pendekatan kualitatif adalah 59,9% dan untuk pendekatan kuantitatif, besar persentasenya adalah 52,2%.



Gambar 6. Persentase Data Penelitian

4. SIMPULAN

Pada pendekatan kualitatif, penulis menyimpulkan bahwa variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain secara parsial dan simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel Minat Belajar siswa SD. Dikarenakan nilai -t hitung adalah -2,352 dan -3,877, dimana

nilai -t hitung berada dibawah nilai -t tabel -2,052 dengan nilai signifikansi 0,026 dan 0,001 berada dibawah 0,05. Untuk nilai F hitung adalah 22,645 dimana nilai tersebut berada diatas nilai F tabel 3,35 dengan nilai signifikansi 0,000 berada dibawah 0,05. Besar persentase variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain mempengaruhi variabel Minat Belajar adalah 59,9%.

Pada pendekatan kuantitatif, sama seperti metode kualitatif, penulis menyimpulkan bahwa variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain secara parsial dan simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel Minat Belajar siswa SD. Dikarenakan nilai -t hitung adalah -7,418 dan -5,908, dimana nilai -t hitung berada dibawah nilai -t tabel -1,966 dengan nilai signifikansi 0,000 dan 0,000 berada dibawah 0,05. Untuk nilai F hitung adalah 206,757 dimana nilai tersebut berada diatas nilai F tabel 3,020 dengan nilai signifikansi 0,000 berada dibawah 0,05. Besar persentase variabel *Game Online* dan Motivasi Bermain mempengaruhi variabel Minat Belajar adalah 52,2%.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Y. Fahrizal And N. Faiga, "Interest In Learning Of Indonesian Students With Online Gaming Addiction In The Academic Learning Process," *Media Keperawatan Indones.*, Vol. 4, No. 1, P. 36, 2021, Doi: 10.26714/Mki.4.1.2021.36-46.
- [2] E. Periyanto, "Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman," *J. Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, Vol. 7, No. 1, Pp. 25–33, 2021.
- [3] Iwan Ridwan Yusup, T. Kurniawati, Ayu Lita Permata Airin, And D. Rahayu, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa," *Educatio*, Vol. 7, No. 1, Pp. 36–39, 2021, Doi: 10.31949/Educatio.V7i1.763.
- [4] M. Nawawi, H. Pathuddin, ... N. S.-A. M., And Undefined 2021, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar," *Ejurnal.Iainpare.Ac.Id*, Vol. 3, No. 1, Pp. 46–54, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/almaarif/article/view/2039>.
- [5] I. B. Pamungkas, A. Praditya, L. Komala, A. Budiyanto, And W. Andri, "The Influence Of Online Game And Social Media On The Achievement Of Students Of Management Study Program Of Faculty Of Economics , Pamulang University," Vol. 584, No. Icorsh 2020, Pp. 356–367, 2021.
- [6] X. Wang, M. Abdelhamid, And G. L. Sanders, "Exploring The Effects Of Psychological Ownership, Gaming Motivations, And Primary/Secondary Control On Online Game Addiction," *Decis. Support Syst.*, Vol. 144, No. July 2020, P. 113512, 2021, Doi: 10.1016/J.Dss.2021.113512.
- [7] I. Yuliati, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 1159–1168, 2021, Doi: 10.31004/Cendekia.V5i2.547.
- [8] S. K. Dewi And A. Sudaryanto, "Validitas Dan Reliabilitas Kuisi Pengetahuan , Sikap Dan Perilaku," *Semin. Nas. Keperawatan Univ. Muhammadiyah Surakarta 2020*, Pp. 73–79, 2020.
- [9] Adianto And Sugiyanto, "Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk," *Pros. Semin. Nas.*, Vol. 7, No. 4, Pp. 499–509, 2019.
- [10] G. Widiyanto, H. Satrianto, And F. P. Wibowo, "Pengaruh Inovasi Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Penambahan Pendapatan Ekonomi Masyarakat Di Kota Tangerang (Studi Kasus Peran Ukm Pembuatan Makanan Ringan Dan Snack) Gregorius," *Eco-Buss*, Vol. 3, No. 2, Pp. 40–46, 2021.
- [11] S. Sinaga, "Pengaruh Motivasi Dan Pengalaman Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Pada Pt. Trikarya Cemerlang Medan," *J. Ilm. Metadata*, Vol. 2, No. 2, Pp. 159–169, 2020, Doi: 10.47652/Metadata.V2i2.28.
- [12] S. Kasus *Et Al.*, "Analisis Perbandingan

Potensi Zona Nilai Ekonomi Kawasan Berdasarkan Total Nilai Ekonomi Dengan Memanfaatkan Nilai Keberadaan Dan Nilai Guna Langsung (Studi Kasus : Pantai Widuri Dan Pantai Blendung Kabupaten Pemalang),” *J. Geod. Undip*, Vol. 8, No. 4, Pp. 113–122, 2019.

- [13] A. Hendriana And R. Rachman, “Penerapan Metode Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Ekonomi Player Pada Game World Of Warcraft (Studi Kasus ...,” *Eprosiding Sist. Inf. ...*, Vol. 2, No. 1, Pp. 36–44, 2021, [Online]. Available: [Http://Eprosiding.Ars.Ac.Id/Index.Php/Psi/Article/View/339](http://Eprosiding.Ars.Ac.Id/Index.Php/Psi/Article/View/339).
- [14] H. Syaleh, “Pelatihan Program Statistic Product And Service Solution (Spss) Bagi Mahasiswa Dan Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi H. Agus Salim Bukittinggi,” *Community Engagem. Emerg. J.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 14–21, 2020, Doi: 10.37385/Ceej.V1i1.42.