

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA

Abin Abdullah¹, Andreasyah Permana Aziz²

^{1,2}UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

abinabdullah61@gmail.com, andreasyah011@gmail.com

Abstract

Online games are a type of game that is very popular with students in Indonesia recently and have become controversial in the realm of education. Games that use the internet or online network by allowing players to interact with other players from different places are the reason why this online game is so popular. The pros and cons in this case are that online games are considered to have quite a significant impact, both positive and negative. This research aims to analyze the impact of playing online games on student learning achievement. Through qualitative analysis methods, the author collected data from schools to find out the extent to which the frequency of playing online games is related to their academic achievement. This research underlines the importance of parental and teacher supervision in managing time for playing online games and encouraging students to choose games that are more educationally useful so that students not only eliminate boredom in studying, but are able to encourage students to improve their abilities and knowledge.

Keywords: *Impact Analysis, Online Games, Learning Achievement*

Abstrak

Game online merupakan sejenis game yang sangat digemari para pelajar di Indonesia akhir-akhir ini dan menjadi hal yang kontroversial dalam ranah pendidikan. Permainan yang menggunakan jaringan internet atau dalam jaringan (online) dengan memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain dari tempat yang berbeda menjadi alasan tersendiri mengapa game online ini banyak digemari. Hal yang menjadi pro-kontra dalam hal ini yaitu karena game online di nilai memiliki dampak yang cukup signifikan baik dampak positifnya ataupun negatifnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak bermain game online terhadap prestasi belajar siswa. Melalui analisis metode kualitatif, penulis mengumpulkan data dari sekolah untuk mengetahui sejauh mana frekuensi bermain game online dalam hubungannya dengan prestasi akademik mereka. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pengawasan orang tua dan guru dalam mengatur waktu bermain game online serta mendorong siswa untuk memilih game yang lebih bermanfaat secara edukatif sehingga siswa tidak hanya menghilangkan kejenuhan dalam belajar saja, tetapi mampu mendorong siswa dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya.

Kata kunci: *Analisis Dampak, Game Online, Prestasi Belajar*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, *game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja terlebih pelajar. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi waktu luang mereka, tetapi juga dapat memiliki dampak signifikan pada prestasi belajar siswa. Analisis dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa merupakan topik yang semakin mendapat perhatian dalam bidang pendidikan.

Singularitas: Jurnal Pendidikan Islam. Yayasan Fajar Islam Indonesia bekerja sama dengan FITK, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 01(01), 2024, p 59-66.

Game online merupakan *game* yang dapat dimainkan oleh multi pemain dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Ketika dampak dari *game online* terhadap prestasi belajar siswa telah menjadi topik sebagai bagian yang tak terpisahkan dari gaya hidup *modern*, dengan jutaan pemain dari berbagai usia yang terlibat setiap harinya. Saat ini bermain *game online* tidak hanya melalui warnet (warung internet) bahkan di rumah juga sudah dapat bermain dengan mudah karena perkembangan *media* internet yang semakin luas dan merata terutama jika mempunyai internet yang mendukung *user* dalam bermain *game online* tersebut (Rahyuni, et al., 2021) Sebagai hasilnya, sebagian besar konsumen *game online* memiliki durasi main yang panjang. Hal ini bisa kita lihat dari laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang berjudul *Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023*.

Dalam laporannya tersebut, dari 8.510 orang yang disurvei, hanya ada 23,29% yang pernah bermain *game online*. Adapun kelompok konsumen *game online*, mayoritasnya atau 42,23% menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam per hari. Adapun, bermain *game online* dengan durasi 3-4 jam sehari yaitu 27,46%, kemudian yang bermain 2-3 jam sehari ada di angka 11,94%, dan yang bermain 1-2 jam sehari ada 11,10%. Sedangkan, konsumen yang bermain *game* kurang dari 1 jam sehari hanya 7,26%, paling sedikit dibanding kelompok lainnya. Dalam survei ini juga menemukan, sebanyak 89,64% dari total konsumen *game online* tidak pernah mengikuti turnamen, sedangkan yang pernah hanya 10,36%. Hal itulah yang menunjukkan bahwa kebanyakan konsumen menjadikan *game online* hanya sebagai hobi atau mengisi waktu luang (Muhammad, 2023).

Berbicara tentang prestasi belajar secara sederhana, prestasi belajar siswa yang dapat dipahami merupakan hasil kemajuan siswa dalam hal pencapaian dan juga hal yang telah dipelajari. Di mana prestasi belajar siswa adalah hasil yang dicapai setelah siswa tersebut menerima pelajaran dengan pokok kajian yang disajikan melalui proses pembelajaran yang diberikan oleh guru (Saiful, 2021).

Siswa dengan kecanduan *game online* harus diidentifikasi supaya tidak berlanjut kebiasaannya dan berakhir pada risiko-risiko negatif untuk kehidupannya sehari-hari. *Game online* memiliki dampak yang positif dan negatif terhadap prestasi. Mungkin efek ini tergantung kepada motivasi dan aktivitas individu itu sendiri untuk menanggulangi dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*. Tingginya sebuah motivasi serta didukung aktivitas seseorang bermain dalam *game online* mengakibatkan seseorang tersebut mengalami kecanduan (Faridah, et al., 2021) Hal itulah yang menjadi pertanyaan tentang bagaimana aktivitas ini memengaruhi kinerja akademis siswa, terutama di kalangan remaja yang sering terlibat dalam *game online*.

Penting untuk memahami bahwa *game online* memiliki potensi dalam memengaruhi prestasi belajar siswa melalui beberapa mekanisme. Memang benar setiap anak diberikan kemampuan yang berbeda-beda, akan tetapi dengan adanya capaian pembelajaran dibagi atas beberapa aspek, seperti: *aspek kognitif* (kemampuan intelektual), *aspek afektif* (perkembangan moral), dan *aspek psikomotorik* (keterampilan) diharapkan siswa dapat selaras dengan apa yang disampaikan oleh gurunya. Artinya seorang siswa bisa memahami kemudian mengerti tentang apa yang didapat dengan bimbingan seorang guru di sekolah (Firliani, et al., 2019).

Sebenarnya *gadget* bisa berdampak positif kepada siswa karena dapat membantu tugas-tugas di sekolah dan dapat mengolah informasi lebih banyak tentang pelajaran yang belum diketahui, asalkan siswa itu mau memanfaatkannya dengan baik dan bijak. Akan tetapi, di zaman *modern* sekarang ini tidak sedikit siswa yang memanfaatkan benda tersebut hanya untuk kesenangan dan kepuasan untuk bermain *game online* dalam mengisi waktunya (Fitri dan Lestari, 2021). Memang tak salah dalam bermain *game online*, tetapi yang menjadi

permasalahannya adalah menurunnya tingkat prestasi belajar siswa ini dikarenakan waktu mereka lebih banyak digunakan dalam bermain *game* yang akhirnya dapat mengganggu

waktu yang seharusnya dialokasikan untuk belajar dan tugas sekolah (Irmawati & Suhaeb, 2022).

Selain itu, konten permainan dalam *game online* seringkali berfokus pada penghargaan instan dan kepuasan yang dapat mengganggu motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran. Ada juga argumen mengatakan bahwa *game online* dapat memperkuat keterampilan kognitif tertentu seperti pemecahan masalah, pemikiran strategis, dan koordinasi tangan-mata. Konsep kognitif di sini merujuk pada pembelajaran yang berfokus pada pengetahuan dan keahlian siswa tersebut (Eggen & Kauchak, 2012). Namun, sebaliknya, ada juga kekhawatiran bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mengakibatkan penurunan konsentrasi, peningkatan tingkat stres, dan masalah tidur, yang semuanya dapat berdampak negatif pada prestasi belajar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi negatif antara jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan hasil akademis siswa, seharusnya guru dan orang tua tegas kepada anak atau siswa untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa guru dan orang tua tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain juga guru dan orang tua mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya (Fauziah, 2013). Sementara penelitian lain menemukan hasil yang beragam tergantung pada faktor-faktor tertentu seperti jenis *game*, yang di mana dalam *game* tersebut memunculkan *game* dengan grafik sederhana hingga dunia *virtual* yang sangat indah, yang bisa dimainkan oleh banyak pemain dalam satu permainan, mampu membuat pengguna lupa waktu. *Game online* yang saat ini banyak diminati termasuk *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan masih banyak lagi (Ondang, et al., 2020).

Dengan fenomena yang terjadi saat ini, *game online* memiliki dampak kecanduan, antara lain yaitu: (1) Paksaan, merupakan dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus untuk bermain *game*, (2) Penarikan, orang yang mulai kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu untuk menarik diri dalam menjauhkan dirinya dari berbagai situasi yang berhubungan pada *game online*. Hal ini memicu beberapa hal negatif apabila dilakukan secara terus menerus, seperti: segi prestasi, segi keuangan, segi kesehatan, segi psikologis dan segi sosial (Harahap, dkk., 2021).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif, di mana metode ini merupakan pendekatan yang mendalam untuk memahami fenomena atau peristiwa dalam konteks alami. Pertama-tama, penelitian kualitatif cenderung bersifat deskriptif, fokus pada pemahaman mendalam terhadap subjek yang diteliti. Metode ini tidak hanya mencari jawaban atas pertanyaan "apa" atau "bagaimana," tetapi juga menggali makna, persepsi, dan konteks di balik fenomena tersebut.

Pada dasarnya metode penelitian ini mengikuti pendekatan penelitian konvensional, yang di mana memulai dengan sebuah ide yang dirumuskan dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian (*research questions*), pengumpulan data, analisis data, dan merumuskan kesimpulan. Tetapi dalam prosesnya, penelitian kualitatif juga bersifat dinamis, maksudnya yaitu akan selalu terbuka untuk adanya suatu perubahan, penambahan, dan penggantian selama proses analisisnya. Latar penelitian dan objek penelitiannya ini difokuskan pada siswa SMPN 2 Tangerang Selatan. Melalui analisis permasalahan tersebut, penulis harus mampu menunjukkan adanya kesenjangan dan menyatakannya mengapa permasalahan tersebut perlu dilakukan penelitian (Fauzi, dkk., 2022).

Singularitas: Jurnal Pendidikan Islam. Yayasan Fajar Islam Indonesia bekerja sama dengan FITK, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 01(01), 2024, p 59-66.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam sesi wawancara ini, penulis melakukan wawancara dengan beberapa warga sekolah yang berkaitan dengan tema penelitian. Adapun yang penulis wawancarai yaitu; kepala sekolah SMPN 2 Tangerang Selatan, wali kelas 7.4 dan siswa SMPN 2 Tangerang Selatan kelas 7.4 sebanyak 17 siswa. Berikut beberapa pertanyaan dan jawaban wawancara bersama kepala sekolah terkait dengan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus SMPN 2 Tangerang Selatan):

1. Apakah di SMPN 2 Tangerang Selatan pernah mengadakan sosialisasi tentang himbauan dari dampak negatif dan positif *game online*?

Kepala sekolah menjelaskan, jika di SMPN 2 Tangerang Selatan belum pernah mengadakan sosialisasi tentang himbauan terkait *game online*. Menurutnya hal itu sudah cukup, karena sudah tertuang dalam peraturan sekolah bahwa siswa tidak diperbolehkan membawa *gadget*, *handphone* dan alat elektronik lainnya terkecuali berhubungan dengan tugas-tugas atau ujian yang di mana siswa diharuskan membawa *handphone*.

2. Adakah aturan atau kebijakan tertentu terkait siswa dalam bermain *game online* ini

Beliau menjelaskan bahwa ada di tata tertib. Pada intinya larangan untuk membawa *gadget*, *handphone* atau alat elektronik lainnya jelas tidak diperbolehkan. Hal ini selaras dengan kebijakan-kebijakan dari pemerintah dengan mempertimbangkan karena dampak negatifnya yang banyak. Jika siswa bermain *game online* walaupun mungkin ada beberapa siswa yang sembunyi-sembunyi dalam praktiknya kemudian ia ketahuan, maka akan dijatuhi hukuman penyitaan terhadap *gadget* atau *handphone* siswa tersebut dan hukuman ini berlaku hingga pembagian raport kemudian setelahnya orang tua akan diberi tahu dengan teguran karena memperbolehkan siswa tersebut membawa *gadget* atau *handphone*.

3. Sebagai kepala sekolah, cara atau langkah apa yang Bapak lakukan dalam menanggulangi siswa yang mulai kecanduan *game online* dan berdampak pada prestasi belajarnya?

Menurutnya tugas menjadi kepala sekolah terkait dengan upaya menanggulangi hal tersebut yaitu memberikan himbauan kepada semua wali kelas, kemudian melalui para guru diarahkan siswa tidak dibiasakan untuk bermain *game online*, karena hal ini dapat merugikan siswa tersebut dalam bidang akademik. Karena *game online* lebih banyak dampak negatifnya dibanding dampak positifnya. Selain itu juga akan merusak prestasi belajarnya. Maka dari itu peran orang tua sangat penting agar siswa tidak terlena dengan dibiarkannya tanpa pembatasan serta bimbingan dalam bermain *game online*. Lingkungan keluarga menurutnya merupakan aspek terpenting dalam memberi bimbingan dan arahan kepada seorang siswa. Oleh karena itu, kepala sekolah hanya bisa memberikan himbauan terhadap siswa tersebut karena sepenuhnya hak terbesar dalam menentukan kebiasaan adalah lingkungan keluarga kemudian setelahnya sekolah.

Wawancara berikutnya dengan wali kelas 7.4 terkait dampak dari *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Wawancara ini terdiri dari 4 pertanyaan yang diajukan oleh penulis, yaitu;

1. Apakah Bapak mengetahui siswa yang terindikasi *game online* dari yang maniak (sudah ketergantungan) pernah dan belum pernah bermain *game online*?

Pertanyaan terkait indikasi siswa bermain *game online* ini cukup memberi kesan wali kelas. Ia menuturkan selama beberapa bulan ini hampir 10 bulan terlihat anak-anak (siswa) kelas 7.4 terutama siswa laki-laki sudah mulai kecanduan *game online*. Dalam kasus ini, ia menyebutkan beberapa jenis game yang sering disidak, di antaranya; *Free Fire* (FF) dan juga *Mobile Legend* (ML). Kemudian dari siswa yang pernah bermain *game online* hanya sebagian.

Singularitas: Jurnal Pendidikan Islam. Yayasan Fajar Islam Indonesia bekerja sama dengan FITK, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 01(01), 2024, p 59-66.

Adapun yang belum kecanduan sama sekali hanya ada satu siswa, yaitu saudara "MF". Beliau juga menerangkan jika saudara "MF" ini agak sedikit berbeda dengan teman sebayanya, terlihat dari perangainya dia cukup sopan dan santun terhadap guru, ia juga sedikit pemalu anaknya dibandingkan anak yang mungkin sudah sering atau pernah bermain *game online* di seusianya.

2. Terkait prestasi belajar, apakah siswa yang bermain *game online* cenderung fokus dalam belajar? lalu bagaimana cara Bapak memberikan pemahaman terhadap siswa yang mulai kecanduan *game online*?

Wali kelas mengatakan tentu tidak (cenderung tidak fokus dalam belajar), karena mereka sudah menganggap bahwa *game online* adalah dunia yang menyenangkan khususnya mereka yang sudah kecanduan. Hal ini juga sangat berpengaruh pada fokus belajar mereka. Menurutnya, bagi para guru khususnya diri pribadi pak Ade sudah seharusnya memberikan pendampingan dengan memberikan perhatian khusus berupa memberikan kesibukan yang lebih dibandingkan kesibukan atau aktivitas yang lain untuk siswa yang mengalami kecanduan tersebut, contohnya; memberi soal-soal latihan yang dlebihkan dan juga perhatian khusus serta nasehat yang cukup agar motivasi mereka terbangun dalam rangka mengurangi kesibukan bermain *game*. Dalam hal menghilangkan kecanduan itu sendiri menurut Bapak Ade mungkin sangat sulit, karena faktor ini juga memengaruhi pada lingkungan keluarga siswa tersebut.

3. Bagaimana hubungannya *game online* dengan prestasi belajar pada siswa menurut bapak? Dan apa yang melatar belakangi siswa tidak mampu membagi waktu antara bermain dan belajar?

Untuk prestasi siswa menurutnya, sebagaimana di awal pertanyaan sebelumnya tentu memengaruhi mereka yang sudah kecanduan *game online*. Beliau juga memgharapkan mudah-mudahan mereka kedepan dengan adanya nasehat dan juga diberikan kesibukan yang lebih serta pihak sekolah yang sudah menyediakan ekstrakurikuler yang mungkin condong kepada kesukaan siswa tersebut dalam rangka mengurangi kecanduan *game online* yang berdampak pada prestasi akademiknya.

4. Sebagai seorang guru, apa peran Bapak dalam memantau dan membantu siswa yang mungkin mengalami penurunan prestasi belajar karena *game online*?

Beliau mengatakan, hanya bisa berdoa kepada Tuhan semesta alam. Karena ini persoalan yang kompleks. Pengaruh teknologi mau tidak mau, suka dan tidak suka pasti efek atau dampaknya akan kita rasakan. Akan tetapi, kita berharap dampak dari teknologi tersebut jangan hanya melihat sisi negatifnya saja, melainkan kedepan siswa tersebut bisa mempergunakannya dengan bijak untuk hal-hal yang positif. Sebagai seorang guru juga beliau mengatakan, untuk memotivasi siswa kita harus memulainya dengan nasehat terlebih dahulu, syukur-syukur bisa menghilangkannya kalau sudah kecanduan, maka nasehat-nasehat agama serta peran orang tua akan mudah diterima apabila kita memulainya dengan kesiapan tersebut. Dampak *game online* ini sangat vital menurutnya, dari mulai faktor ke fisiknya seperti; matanya yang cenderung minusnya yang tadi sedikit bisa lama-lama bertambah akibat dampak game tersebut, kemudian juga ke mentalnya yang dapat merusak konsentrasi dalam memahami pelajaran. Sebagai guru sungguh ironis, melihat kenyataan ini ibaratnya teknologi itu seperti mata pisau bermata dua, yang hanya berharap agar mereka dengan bijak dan arif menggunakan sebaik mungkin. Sebenarnya tidak hanya peran guru, akan tetapi juga orang tua yang mesti berperan dalam kehidupan anak tersebut.

Dari hasil wawancara di atas dapat dinyatakan, sebenarnya kekesalan adalah bentuk kewajaran dalam setiap kekalahan terutama dalam bermain *game*, akan tetapi terkadang bentuk dari kekesalan ini selalu berlebihan dan berdampak pada runtuhnya nilai sopan, santun dan etika yang semestinya dijunjung tinggi oleh siswa sebagai orang yang terpelajar.

Singularitas: Jurnal Pendidikan Islam. Yayasan Fajar Islam Indonesia bekerja sama dengan FITK, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 01(01), 2024, p 59-66.

Sopan, santun dan etika inilah adalah identitas dari instansi pendidikan yang bisa saja tercoreng apabila siswa (pelaku) mengucapkan kata atau kalimat yang tidak pantas sehingga kemudian mencemarkan nama baik dari sekolah atau instansi tersebut. Perlunya pendampingan serta selektif dalam memilih relasi dalam bermain *game* sangatlah diperlukan, karena mengingat banyak kasus siswa yang melawan atau menentang kepada guru maupun orang tua akibat dari *game* yang di mainkannya tersebut.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa, sekitar 64% siswa yang terindikasi positif (memilih belajar) dan 35% lainnya negatif (memilih *game online*). Hal ini karena alasan mereka yang beragam, salah satunya yaitu lebih menyenangkan bermain *game online* ketimbang belajar. Mungkin, daya tarik yang dihadirkan dalam sebuah permainan sering kali dapat menjebak para penggunanya termasuk dalam manajemen waktu. Bagi para siswa memang sejatinya *game online* adalah cara untuk menghilangkan rasa stres dan penat dalam belajar. Akan tetapi, pilihan ini apabila disalah gunakan maka akan berakibat fatal. Dampak yang terjadi pun beragam dari mulai waktu belajar yang berkurang, tugas sekolah tertunda dan masih banyak lagi.

Berdasarkan rekap nilai yang diperoleh para siswa diketahui bahwa, 100% siswa masuk pada kriteria nilai yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Akan tetapi, dari beberapa siswa yang masuk kriteria tersebut ada sebagian yang hanya memenuhi standar minimal. Terlihat ada 4 anak dan didominasi oleh laki-laki yang hanya memenuhi standar penilaian yang diberikan oleh pihak sekolah, yaitu: Responden 8 (Delapan), Responden 12 (Dua Belas), Responden 14 (Empat Belas) dan Responden 15 (Lima Belas). Mereka hanya mendapat nilai 75 dengan predikat (cukup baik) dari mata pelajaran PAI, yang di mana jika kita ketahui mata pelajaran tersebut dinilai cukup mudah dibandingkan mata pelajaran yang lain.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini kita dapat mengambil kesimpulan bahwa, teknologi memang mempermudah dalam mengerjakan suatu hal baik itu dalam dunia industri, wirausaha, sejarah dan kebudayaan terlebih dalam dunia pendidikan. Akan tetapi di sisi lain, teknologi juga dapat merusak bahkan menghancurkan seseorang, baik secara internal maupun eksternal. Memang benar analogi yang dikatakan wali kelas 7.4 "Teknologi Itu Seperti Mata Pisau Bermata Dua" maknanya apabila seseorang bisa melihat sisi (positif dan negatif) pada teknologi, seharusnya secara bijak dan arif dapat menggunakannya. Namun, sebagian orang justru memanfaatkan teknologi bukan sekedar mempermudah pekerjaan atau mencari ilmu pengetahuan saja, tetapi justru memanfaatkannya untuk kepuasan-kepuasan pribadi yang cenderung merugikan diri sendiri. Salah satunya kecanduan dalam bermain *game online*.

Penelitian juga memberikan gambaran mengenai dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa, terlihat pada hasilnya yaitu sekitar 64% siswa yang terindikasi positif (memilih belajar) dan 35% lainnya negatif (memilih *game online*). Adapun, dari rekap nilai yang telah kita ketahui bahwa, 100% siswa sudah masuk pada standar nilai yang ditentukan oleh pihak sekolah. Akan tetapi, dari beberapa siswa yang masuk standar tersebut ada sebagian yang hanya memenuhi standar minimal. Terlihat ada 4 anak dan didominasi oleh laki-laki yang hanya memenuhi standar penilaian yang diberikan oleh pihak sekolah, yaitu: Responden 8 (Delapan), Responden 12 (Dua Belas), Responden 14 (Empat Belas) dan Responden 15 (Lima Belas).

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, Siti Fadia Nurul dan Triana Lestari. (2021). *Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring*. Prosiding Jurnal Pendidikan Tembusari. Vol. 5, No. 1. 1530-1533.
- Harahap, Ade Chita Putri, dkk., *Analisis Kecanduan Game Online pada Siswa dan Strategi Guru BK dalam Pemberian Layanan BK*, (Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 2023), Vol. 9 No. 2, h. 1354-1364
- Fauzi, Ahmad, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Banyumas: CV. Pena Persada, 2022), h. 21
- Fauziah, Eka Rusnani, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*, (Journal Ilmu Komunikasi, 2013), Vol. 1 No. 3, h. 1-16
- Faridah, B. D, Yuliva & Vivi Oknalia, *Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar*, (Padang: JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan), 2020), Vol. 4 No. 2, h. 136-140
- Fauziah, E. R. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. Journal Ilmu Komunikasi. Vol. 1. No. 3. 1-16.
- Firliani, Nur Ibad, Nauval DH, Iik Nurhikmayati, *Teori Thronidike dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika*, (Majalengka: Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, 2019), h. 824-838
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokaluk & Shirley Y. V. I. Goni, *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*, (Jurnal Holistik, 2020), Vol. 13 No. 2, h. 1-15
- Muhammad, Nabilah (2023). *Rata-rata Waktu yang Dhabiskan Konsumen untuk Bermain Game Online dalam Sehari*, (Berita Online Katadata.co.id 15 Juni 2023, pukul 18:00 WIB), tersedia di situs: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>, diakses pada tanggal 16 Maret 2024, pukul 10:49 WIB.
- Eggen, Paul & Don Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Indeks, 2012).
- Saiful, *Peningkatan Kompetensi Guru*, (Purbalingga: Eureka Media Aksar, 2021).
- Irmawati & Firdaus W Suhaeb. (2017). *Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar*, Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi.
- Rahyuni, Muhammad Yunus & Sundari Hamid, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi*, (Sulawesi Selatan: Postgraduate Bosowa University Publishing (PBUP), 2021), Vol. 1 No. 2.