

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

ANALISIS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS III SDN KALICARI 01 SEMARANG DOI : 10.26877/cm.v3i2.20674

Putri Wulan Indriyani¹⁾, Asep Ardiyanto²⁾, Fine Reffiane³⁾

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan instrumen kuesioner dan wawancara. Hasil survei menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa telah menggunakan handphone sejak kelas 1 SD, menandakan awal penggunaan teknologi pada usia dini. Sebanyak 87.5% siswa aktif memakai handphone untuk bermain game online, dan 62.5% dari mereka memiliki tiga hingga lima game online di handphone. Meskipun sejumlah siswa menunjukkan respons positif terhadap hasil akademis yang kurang memuaskan, penggunaan game online juga menciptakan dampak negatif, terutama pada kontrol diri, keseimbangan waktu, dan konsentrasi siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan game online dapat memiliki dampak positif dan negatif pada prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan holistik dan kolaboratif antara guru, orang tua, dan sekolah untuk mengelola dampak penggunaan game online serta merancang strategi pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dengan memperhatikan karakteristik siswa SD.

Kata Kunci: Game Online, Prestasi Belajar

History Article

Received 7 September 2024

Approved 19 September 2024

Published 30 Oktober 2024

How to Cite

Indriyani, W., Ardiyanto, A., & Reffiane, F. (2024). Analisis Penggunaan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kalicari 01 Semarang. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 155-163.

Coressponding Author:

Jl. Kedungmundu Raya, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ wulanindriyani13@gmail.com

PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19 sekitar awal tahun 2020, membuat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berbeda. Kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara tatap muka karena adanya himbauan dari pemerintah untuk mengurangi kegiatan diluar rumah. Mekanisme ini disebabkan karena banyaknya penyakit yang dapat ditularkan ketika masa pandemi (Ardiyanto et al., 2020:131). Pada masa tersebut berkembang metode pembelajaran jarak jauh atau disebut juga daring dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana pendukung. Hal tersebut diamanatkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (Covid-19) bahwa belajar dari rumah dilaksanakan secara daring atau jarak jauh untuk memberi pengalaman belajar dan tanpa membebani tuntutan tercapainya seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Kondisi itu mendorong wali murid untuk memberikan fasilitas pendukung tambahan kepada anaknya berupa handphone agar dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Adanya perangkat tersebut tentunya sangat membantu siswa dalam belajar dan mengembangkan diri. Mulai dari membaca buku secara online, menonton video pembelajaran layaknya mengikuti bimbingan belajar, mengerjakan latihan soal dan bahkan latihan ujian dapat dilakukan dengan perangkat tersebut.

Akan tetapi, terdapat pula dampak negatif dari kehadiran perangkat tersebut dalam keseharian siswa. Seperti diketahui bahwa siswa masih dalam proses tumbuh kembang menuju kedewasaan sehingga seringkali belum mampu menjaga diri dari hal-hal negatif yang ada seiring dengan berkembangnya era digital. Banyak aplikasi-aplikasi hiburan seperti konten video, media sosial, permainan yang dapat diakses secara mudah oleh siswa. Hadirnya aplikasi tersebut juga berisiko mempengaruhi prestasi belajar dari siswa.

Perlu adanya pengawasan baik di lingkungan keluarga oleh wali murid, maupun di lingkungan sekolah oleh guru selaku pengajar. Namun tidak mudah untuk mengawasi mereka sehari-hari dikarenakan berbagai macam kondisi. Misalnya di lingkungan sekolah, sulit bagi guru untuk dapat mengawasi siswa satu per satu dikarenakan jumlah siswa lebih banyak dari guru. Kemudian di lingkungan keluarga terdapat pula kesulitan untuk mengawasi anak misalnya saat mereka sedang bermain diluar, juga saat orang tuanya sedang bekerja atau ada acara.

Kondisi minim pengawasan tersebut menjadi celah bagi siswa untuk menggunakan perangkat handphone sesuai keinginannya sendiri. Bahkan saat ini banyak siswa yang menginstal aplikasi-aplikasi permainan atau game online karena memang sedang menjamur di berbagai kalangan usia. Menurut Cahyana (2020:41) dengan desain penampilan yang menarik dan menyenangkan, serta dimainkan secara perang dan adanya macam-macam senjata yang di gunakan dan menarik, sehingga game tersebut membuat pengguna alat teknologi menjadi tergiur, tidak sedikit dari siswa yang bermain game online menjadi ketergantungan atau kecanduan, sehingga mengakibatkan motivasi belajar turun, penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi otak dan daya ingat, memicu halusinasi, gangguan sirkulasi seperti pusing

kepala, migrain atau vertigo dan rusaknya mata. Memang benar game online tersebut dapat dimainkan saat libur serta pulang dari sekolah, namun tidak sedikit dari mereka yang kecanduan bermain hingga melalaikan waktu untuk belajar.

Berdasarkan data yang termuat dalam Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021, jumlah pemain game di Indonesia lebih dari 170 juta orang dimana 53,4 juta orang bermain dengan komputer dan sebanyak 121,7 juta orang bermain dengan menggunakan handphone. Hasil survey yang dilakukan menunjukkan handphone merupakan perangkat favorit yang digunakan untuk bermain game, sebanyak 84,3% pemain memilih menggunakan ponsel pintar. Lalu sebanyak 43% memilih bermain menggunakan komputer desktop, sebanyak 20% bermain menggunakan notebook/laptop, dan sisanya 9,5% bermain game konsol. Ada juga pemain game di Indonesia yang bersedia untuk menghabiskan uangnya melakukan pembelian terkait dengan game, meskipun memang jumlah rata-rata yang dibelanjakan per orang masih rendah (Sihombing, L., & Manurung, 2022:9). Lebih lanjut dalam wearesocial.com, Simon Kemp juga menginformasikan bahwa game merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh oleh pengguna ponsel pintar. Tak hanya itu, pembelian dalam aplikasi paling banyak dilakukan oleh pengguna ponsel pintar untuk aplikasi game.

Perlu diketahui bahwa game online ternyata dapat memberikan pengaruh negatif. Seperti memicu munculnya tindak kekerasan karena mencontoh adegan pertarungan dalam game, dan juga bisa menghambat anak dalam membaca dan belajar (Al-Munajjid, 2016:12). Bahkan kini telah ditemukan adanya permasalahan karena game yang sampai dimuat ke dalam pemberitaan media. Beberapa berita yang menyita perhatian diantaranya adalah siswa SD di Kabupaten Magetan kecanduan game online hingga bolos sekolah selama empat bulan (Kompas.com, 2021). Kemudian berita tentang tiga anak di Kota Semarang yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan bermain game online (Kompas.com, 2019). Serta adanya empat anak di Kota Pangkalpinang yang nekat mencuri dan menggunakan uangnya untuk bermain game online di warnet (Tribunnews.com, 2019).

Observasi pendahuluan dilakukan peneliti saat masih menjadi mahasiswa magang tiga di SDN Kalicari 01 Semarang, peneliti mengamati di lingkungan sekolah terdapat tujuh hingga delapan siswa yang sering berkumpul menceritakan pengalaman bermain game online saat jam pelajaran maupun jam istirahat. Peneliti meyakini bahwa siswa yang bermain game online lebih dari itu. Sekolah yang seharusnya menjadi lingkungan paling kondusif untuk belajar dan diisi dengan membahas ilmu pengetahuan, justru sekarang banyak diwarnai dengan obrolan seputar bermain game. Tentunya kondisi seperti ini dapat memberikan pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pada uraian konteks penelitian di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan analisis secara mendalam melalui penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kalicari 01 Semarang”.

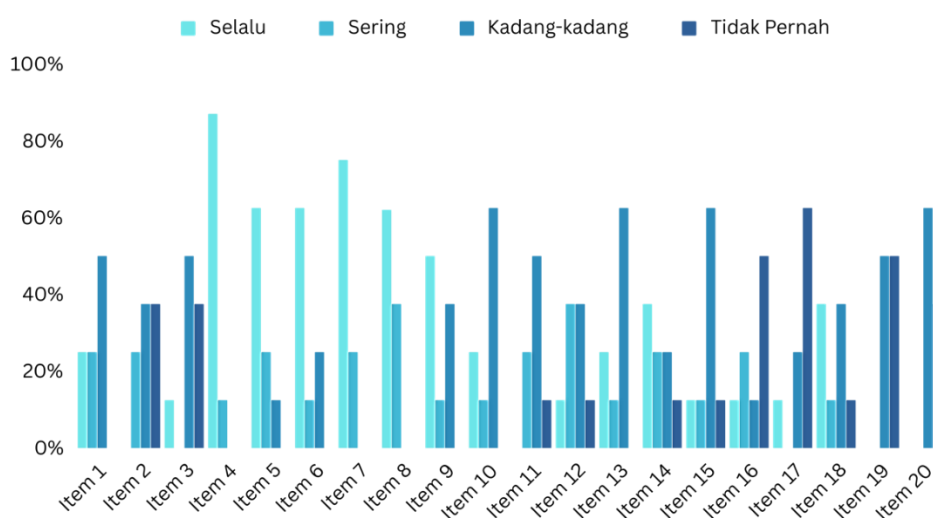
METODE

Penelitian ini berjenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kalicari 01 Semarang. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan banyak siswa kelas

III yang sudah mengenal game online. Guna menjawab permasalahan pada penelitian ini, maka peneliti mengumpulkan data yang berasal dari kuesioner dan wawancara. Kuesioner pada penelitian ini diajukan kepada delapan siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang yang bermain game online. Sedangkan diajukan kepada responden yaitu siswa kelas III yang bermain game online dan Guru kelas III SDN Kalicari 01 Semarang. Peneliti melakukan aktivitas analisis data menggunakan model Miles and Huberman dimana diantaranya adalah melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut kuesioner tanggapan siswa dalam penggunaan game online untuk mengetahui dampaknya terhadap prestasi siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang.



Bagan 1 Hasil Rata-rata Angket Respon Siswa Kelas III

Berdasarkan bagan di atas menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang telah menggunakan atau bermain handphone sejak kelas 1 SD, menandakan awal penggunaan teknologi pada usia dini. Selanjutnya, 37.5% siswa menyatakan suka menggunakan handphone orang tua, menunjukkan minat dalam menggunakan perangkat yang bukan milik mereka sendiri. Adanya keinginan siswa untuk memiliki handphone terlihat pada pernyataan bahwa 50% siswa meminta orang tua untuk membelikan handphone. Di sisi lain, 87.5% siswa aktif memakai handphone untuk bermain game online, dan sebagian besar dari mereka memiliki tiga hingga lima game online di handphone (62.5%). Kecenderungan bermain game online setelah pulang sekolah (62.5%) dan sebagai kebiasaan harian siswa (62.5%) juga mencerminkan tingginya intensitas bermain game online.

Namun, terdapat dampak negatif pada perilaku siswa terkait pendidikan dan keseimbangan waktu. Sejumlah besar siswa (50%) lebih sering bermain game online daripada membantu orang tua di rumah, menunjukkan ketidakseimbangan antara waktu bermain dan tanggung jawab di rumah. Kendala kendali diri terlihat pada 37.5% siswa yang kesulitan berhenti bermain game online ketika disuruh belajar. Indikasi adanya dampak pada kesehatan

dan konsentrasi siswa terlihat pada 62.5% yang merasa cepat lelah atau mengantuk saat belajar. Pada periode ujian, sejumlah siswa tetap fokus bermain game online (37.5%), bahkan hingga mendekati UTS atau Ujian Semester, yang mencerminkan dampak negatif pada persiapan akademis. Meskipun orang tua berupaya mengurangi intensitas bermain game online (37.5%), masih terdapat rasa penyesalan pada siswa (62.5%) terkait dampak negatifnya terhadap nilai akademis. Meskipun demikian, sejumlah siswa (62.5%) juga menyatakan menjadi rajin belajar ketika mendapatkan nilai jelek, menunjukkan potensi respons positif terhadap hasil akademis yang kurang memuaskan.

Dalam hasil wawancara dengan berbagai siswa, dapat dilihat bahwa penggunaan dan kecenderungan bermain handphone dimulai sejak usia dini, dengan beberapa siswa sudah mulai bermain handphone sejak TK atau kelas 1 SD. Kebanyakan dari mereka memiliki handphone sendiri, walaupun sebelumnya menggunakan handphone milik orang tua. Setiap siswa memiliki sejumlah game online yang dimainkan, dengan variasi game yang berbeda-beda. Ada yang menyukai game tertentu seperti Stumble Guys, FIFA, Roblox, Genshin, dan Sakura School Simulator. Preferensi terhadap game tertentu seringkali didasarkan pada elemen tertentu yang disukai, seperti keberagaman, kecanggihan grafis, atau karakter yang menarik.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan pola perilaku siswa yang gemar bermain game online. Pertama, mereka cenderung kurang fokus saat kegiatan belajar mengajar dan kecanduan game online dapat menjadi penyebab utama gangguan konsentrasi. Selain itu, keaktifan siswa menurun ketika mereka telah menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game di rumah, dimana menciptakan kondisi di mana siswa kurang aktif dan rentan mengantuk selama pembelajaran di kelas. Kemampuan siswa yang gemar bermain game online dalam memahami materi tergantung pada tingkat fokus mereka. Siswa yang dapat mempertahankan fokusnya cenderung memahami materi dengan lebih baik, sementara mereka yang terpaksa pada game menghadapi kesulitan.

Namun, temuan lain juga menunjukkan bahwa siswa yang gemar bermain game online justru memiliki tingkat fokus, keaktifan, dan pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain game. Selain itu, hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa seringkali membawa kegemaran mereka ke dalam aktivitas sosial di luar jam pelajaran, seperti bercerita tentang game online atau menirukan gerakan-gerakan aksi game online. Menurut penilaian guru, siswa yang gemar bermain game online juga memiliki keunggulan khususnya di bidang olahraga dan keagamaan.

Sayangnya, prestasi belajar siswa yang gemar bermain game online cenderung menurun, terlihat dari beberapa mata pelajaran yang tidak mencapai atau berada di bawah KKM. Meskipun gemar bermain game online bisa menjadi penyebab penurunan prestasi, faktor lain seperti kurangnya pengawasan dan dukungan orang tua juga turut berperan. Sebagai respons terhadap masalah kecanduan game online, guru telah memberikan arahan secara klasikal kepada seluruh siswa untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif dari kecanduan tersebut. Selain itu, upaya pihak sekolah dan wali murid untuk mengatasi masalah ini melibatkan memberikan nasehat, sering memberi arahan, dan memberikan tugas yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari game online.

Berdasarkan data nilai PTS siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang, tampak adanya variasi dalam prestasi belajar antara siswa yang gemar bermain game online. Siswa dengan inisial AA memiliki nilai yang relatif stabil di beberapa mata pelajaran, dengan nilai tertinggi pada pelajaran PKn (83) dan PJOK (75). Namun, terdapat penurunan yang cukup signifikan pada pelajaran Bahasa Indonesia (58), Matematika (33), dan SBdP (50).

AM, siswa lain yang juga gemar bermain game online menunjukkan peningkatan yang konsisten pada hampir semua mata pelajaran, kecuali pada pelajaran SBdP (50) yang mengalami penurunan. AM memiliki nilai tertinggi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (92) dan PJOK (92). MJ menonjol dengan nilai yang tinggi pada sebagian besar mata pelajaran, mencapai 100 pada Bahasa Indonesia dan 92 pada PKn. Namun, MJ juga menunjukkan penurunan pada pelajaran Matematika (67).

NR memiliki performa yang baik dengan nilai tertinggi pada pelajaran Matematika (100). Siswa ini menunjukkan konsistensi dalam belajar dengan nilai PKn (83), Bahasa Indonesia (92), dan PJOK (92), meskipun terdapat penurunan pada pelajaran SBdP (67). Siswa NA menunjukkan variasi nilai yang signifikan dengan nilai terendah pada pelajaran SBdP (17). Meskipun memiliki nilai rendah, NA menunjukkan peningkatan pada pelajaran PKn (75) dan Bahasa Indonesia (67).

Siswa RP menunjukkan tren penurunan pada sebagian besar mata pelajaran, terutama pada Bahasa Indonesia dan PJOK. Dengan nilai PKn 50, Bahasa Indonesia 67, Matematika 42, SBdP 42, dan PJOK 58. Siswa SW menonjol dengan nilai yang tinggi pada semua mata pelajaran, dengan nilai PKn 100, Bahasa Indonesia 100, Matematika 75, SBdP 67, dan PJOK 100. ZS menunjukkan variasi nilai yang signifikan dengan nilai tertinggi pada pelajaran PJOK (92). Ia memiliki nilai rendah pada pelajaran Matematika (42), PKN (42) dan SBdP (33).

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar siswa tidak selalu bersifat negatif. Beberapa siswa mampu mempertahankan atau meningkatkan prestasi belajar mereka, sementara yang lain mengalami penurunan. Faktor lain seperti ketekunan belajar, motivasi, dan dukungan orang tua juga dapat memainkan peran penting dalam memahami hubungan antara bermain game online dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang, dapat ditarik beberapa analisis terkait penggunaan game online dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa. Pertama-tama, dari hasil kuesioner dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa (87.5%) aktif menggunakan handphone untuk bermain game online sejak kelas 1 SD. Kebiasaan ini mencerminkan penggunaan teknologi pada usia dini, sesuai dengan teori belajar behaviorisme yaitu stimulus merupakan lingkungan belajar siswa baik internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar, apabila stimulus tersebut kurang tepat, tentu akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa (Fadhoil, 2015: 55). Fakta bahwa sejumlah besar siswa memiliki tiga hingga lima game online menunjukkan variasi dalam stimulus mereka.

Dari segi positif, penggunaan game online mencerminkan minat dan potensi positif siswa terhadap teknologi. Beberapa siswa menyatakan menjadi rajin belajar ketika mendapatkan nilai

jelek yang menunjukkan respons positif terhadap hasil akademis yang kurang memuaskan. Selain itu, temuan wawancara menunjukkan bahwa siswa yang gemar bermain game online justru memiliki tingkat fokus, keaktifan, dan pemahaman yang lebih tinggi dalam beberapa konteks. Studi (Zakiyah et al., 2021:572) menemukan bahwa penggunaan media game telah efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Namun, intensitas penggunaan teknologi ini juga menciptakan dampak negatif pada perilaku siswa. Dampak negatif tersebut terlihat pada ketidakseimbangan waktu antara bermain game online dan tanggung jawab di rumah. Sebagian besar siswa (50%) lebih sering bermain game online daripada membantu orang tua dan sejumlah siswa (37.5%) mengalami kesulitan berhenti bermain ketika disuruh belajar. Hal ini mencerminkan dampak negatif pada kontrol diri siswa, dimana sesuai dengan teori belajar behaviorisme yang menekankan perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Temuan studi ini sejalan dengan studi (Lukman, Lukman, 2021:77) yang menemukan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh negatif terhadap kecanduan game online dengan individu yang memiliki skor kontrol diri tinggi cenderung memiliki skor kecanduan game online yang rendah.

Menurut Piaget, siswa pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) sudah mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi (Agung, 2019:31). Siswa kelas III, pada umumnya berusia 8-9 tahun, masuk dalam tahap operasional konkret tingkat akhir. Meskipun memiliki kemampuan berfikir logis dan sistematis, mereka masih cenderung berpikir konkret. Selain itu, dampak pada kesehatan dan konsentrasi siswa juga terlihat pada 62.5% siswa yang merasa cepat lelah atau mengantuk saat belajar. Faktor ini dapat dikaitkan dengan prinsip Thordike yaitu Law of readiness yakni belajar akan berhasil apabila peserta didik memiliki kesiapan untuk melakukan kegiatan tersebut karena individu yang siap untuk merespon akan menghasilkan respon yang memuaskan (Hergenhahn & Olson, 2008 : 64). Kesehatan dan konsentrasi siswa merupakan aspek psikologis yang perlu diperhatikan dalam konteks pembelajaran.

Wawancara dengan guru memberikan gambaran bahwa siswa yang gemar bermain game online cenderung kurang fokus selama kegiatan belajar mengajar. Analisis ini konsisten dengan teori belajar behaviorisme yang menekankan observasi perilaku yang dapat diamati (Abidin, 2022:2). Namun, temuan lain menunjukkan bahwa siswa yang gemar bermain game online justru memiliki tingkat fokus, keaktifan, dan pemahaman yang lebih tinggi.

Prestasi belajar siswa diukur melalui nilai Penilaian Tengah Semester gasal menunjukkan penurunan, terutama pada mata pelajaran yang berada di bawah KKM. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang mempengaruhi hal ini, yaitu faktor internal (kesehatan, kecerdasan, perhatian, minat, bakat, dan motivasi) dan faktor eksternal (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat) (Salsabilla, 2020:281).

Penggunaan game online dapat memiliki dampak positif dan negatif pada prestasi belajar siswa. Siswa perlu memahami batasan waktu penggunaan teknologi agar tidak mengganggu tanggung jawab dan keseimbangan hidup mereka. Pendekatan holistik dan kolaboratif antara guru, orang tua, dan sekolah diperlukan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam penggunaan game online. Lebih jauh, karakteristik siswa SD, seperti senang bermain, senang

bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan secara langsung (Mutia, 2021:114) dapat menjadi landasan dalam merancang strategi pembelajaran yang melibatkan unsur permainan atau aktivitas yang menarik. Dalam konteks penggunaan game online, perlu dipertimbangkan untuk mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas, keaktifan, dan pemahaman siswa. mekanisme ini dilatarbelakangi karena pendidikan menjadi salah satu tiang dalam pencapaian masa depan melalui mekanisme pembelajaran (Ardiyanto, 2021:247). Tanpa adanya inovasi-inovasi dalam pembelajaran akan sangat sulit bagi siswa dalam menerima materi yang ada (Reffiane, 2020:494) Oleh karena itu perlu adanya cara terbaik dalam mengintegrasikan elemen tersebut.

Dalam menghadapi dampak negatif penggunaan game online, pendekatan holistik dan kolaboratif antara pihak sekolah dan orang tua sangat penting. Perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif kecanduan game online. Serta, perlu adanya dukungan dan pengawasan orang tua dalam mengelola waktu bermain game agar tetap seimbang dengan aktivitas belajar dan tanggung jawab lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online memiliki dampak kompleks terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang. Meskipun beberapa siswa mampu mempertahankan atau meningkatkan prestasi belajar mereka, sebagian lain mengalami penurunan. Faktor seperti ketekunan belajar, motivasi, dukungan orang tua, dan karakteristik individu memainkan peran penting dalam hubungan antara bermain game online dan prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). IAIN Bone, 15(1).
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1).
- Al-Munajjid, S. M. (2016). Bahaya Game. Aqwam.
- Ardiyanto, A. (2021). Analisis Hots Pada Instrumen Penilaian Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Wawasan Pendidikan, 1(2), 246–254. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.9028>
- Ardiyanto, A., Purnamasari, V., Sukamto, S., & Setianingsih, E. (2020). Analisis Perilaku Hidup Bersih dan Status Kebugaran Jasmani di Era Pandemi Covid-19 Dosen PGSD. Jendela Olahraga, 5(2), 131–140. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6216>
- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 3(2).

- Lukman, Lukman, & F. F. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain PUBG The Effect of Self-Control on Game Online Addiction in PUBG Players. *PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY AND SOCIAL STUDIES*, 1(6).
- Mutia. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. *Fitrah*, 3(1).
- Reffiane, F. (2020). Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika pada Materi Geometri Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 492–498.
- Salsabilla, A. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Sihombing, L., & Manurung, D. (2022). Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021.
- Zakiah, A., Riyanto, Y., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil *Jurnal Education and ...*, 9(2), 572–579. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2805>.