

GAME ONLINE TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nadia Yuliandra¹

¹Program Studi DIII Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rustida

Firdawsyi Nuzula²

Email: nuzulafirdawsyi@gmail.com

²Program Studi DIII Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rustida

Maulida Nurfazriah O^{3(CA)}

Email: maulida.octavia88@gmail.com (*Corresponding Author*)

³Program Studi DIII Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rustida

ABSTRAK

Penggunaan *Game Online* dapat memberikan dampak yang positif dan negative bagi siswa. Dengan berbagai kemudahan dan kecanggihan *Game online* dalam berbagai model permainan, fitur dan gambar yang menarik. Sebaliknya, jika para siswa tidak bisa mengontrol penggunaan dalam bermain game online akan menyebabkan kecanduan dan dampak buruk bagi dirinya, salah satunya adalah bisa mempengaruhi minat belajar dan prestasi belajar pada siswa tersebut. Metode yang digunakan adalah metode analitik korelatif melalui pendekatan kuantitatif dengan rencana *cross sectional*. Populasi pada penelitian adalah sebanyak 106 anak beserta dengan orang tua, dan jumlah sampel yang digunakan yaitu sebanyak 53 responden, dipilih menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen pada penelitian ini adalah kuesioner tentang game online, minat belajar dan prestasi belajar. Teknik analisis yang digunakan adalah *Spearman Rank*. Berdasarkan hasil uji korelasi menggunakan *Spearman Rank* dengan bantuan SPSS didapatkan bahwa X1 taraf signifikan nilai (p) dengan angka $0,078 > 0,05$ dan X2 taraf signifikan Sign.(2-tailed) sebesar $0,599 > 0,05$. Yang berarti H_a ditolak dan H_0 diterima yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan

Kata Kunci: *Game Online*, Minat Belajar, Prestasi Belajar, Siswa.

PENDAHULUAN

Game Online adalah satu satu hiburan yang sering dimainkan oleh para anak bahkan orang dewasa dan menjadi trend dikalangan remaja, semakin marak perkembangan *smartphone* semakin marak pula perkembangan *Game Online*. Berbagai permainan pada aplikasi *game online* semakin beragam dan menarik, mulai dari tampilan, jenis permainan, resolusi gambar dan mode permainan (Firmansyah, 2019). Penggunaan *game online* akan menyebabkan anak menjadi individualis yang disebabkan oleh kebiasaan anak yang lebih sering membuang-buang waktunya dengan bermain *game online* daripada berinteraksi maupun bermain dengan lingkungan sekitarnya. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh hal ini dapat mengganggu prestasi belajar dan minat belajar pada siswa. Karena dengan adanya *game online* anak jadi lebih fokus untuk bermain di banding dengan minat belajar (Utomo & Wibawa, 2019).

Berdasarkan data yang di ambil dari *World Health Organization* (WHO, 2017) Hampir 70% anak sekolah di dunia sudah bermain *game online*. Indonesia sedikitnya 80% anak-anak sudah memiliki *gadget* dan bermain *game online* (Delima, 2017). Jawa Timur rata-rata 67% anak usia sekolah sudah memiliki *gadget* (Nugraha, 2018). Hal ini pula yang menyebabkan hampir 63% kehilangan masa bermain dan belajar di karenakan mereka lebih gemar bermain *game online* dari pada bermain dengan anak usianya (Masril et al., 2020). Menurut dinas

komunikasi dan informatika (Diskominfo) Banyuwangi menyatakan terdapat 800 ribu pengguna *game online* dengan 784 ribu pengguna aktif bermain *game online* (Fanani, 2018). Menurut studi pendahuluan yang pernah dilakukan pada 10 orang siswa SD Negeri Kalibaru, di dapatkan 8 diantaranya mengatakan bahwa mereka lebih sering bermain *game online*. Delapan siswa tersebut mengatakan bahwa mereka menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain *game online*, terutama pada malam hari sehingga mengganggu waktu untuk belajar karena terlalu asik bermain.

Seorang terapis mengatakan bahwa *game* berbasis web ini sangat menyenangkan dalam memainkannya namun apabila kita dapat mengetahui dalam permainannya dikarenakan dapat memunculkan sifat kecanduan bagi setiap pemainnya namun juga memiliki kelebihan yang membuat para pemain tertarik untuk terus memainkannya, berisi gambaran-gambaran atau animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik dalam memainkan permainan tersebut. Anak dalam bermain *game online* bisa menghabiskan waktu yang sangat lama yaitu sekitar 2 jam sampai 4 jam bahkan bisa lebih. Hal ini akan sangat mengganggu proses belajar dan prestasi belajar bagi para siswa dikarenakan waktu yang digunakan bermain cukup lama maka tidak ada waktu untuk belajar dan akan mengganggu prestasi belajar anak sekolah hingga kurun waktu jangka panjang (Yanti, Gimin, & Haryana, 2020)

Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi beberapa pihak terutama pada orang tua serta tenaga pengajar untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak sekolah dalam penggunaan permainan *game online* (Zagoto, 2022). Pentingnya peran orang tua untuk mendampingi anak dalam bermain maupun membatasi anak dalam menggunakan permainan *game online* terutama pada jam belajar anak tentu saja hal ini akan menjadi pengaruh yang baik bagi perkembangan anak (Nisrinafatin, 2020). Orang tua juga dapat melakukan suatu hal yang mengakibatkan anak tidak terlalu banyak bermain. Dengan cara tidak meletakkan *gadget* sembarangan dan membatasi bermain *gadget*. Mengajak anak keluar dan bermain bersama teman-temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional yang menarik agar anak tidak terus menerus bermain *game online* (Anwar & Winingsih, 2022). Serta diperlukan peran tenaga pendidikan pada lingkungan sekolah anak sebagai faktor pendukung yang memberikan dukungan stimulus untuk membantu perkembangan terkait kepribadian, sosial serta emosional pada anak (Haidar & Antika, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan analitik korelatik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu menjelaskan tentang hubungan *game online* terhadap minat dan prestasi belajar dengan rancangan *cross sectional*. Metode

pengambilan sampel pada peniliti ini merupakan *purposive sampling* Besar sampel dihitung menggyunakan rumus slovin sebanyak 53 responden terdiri dari anak dan orang tua. Instrumen pada penelitian ini yaitu Kuesioner tentang *game online*, minat belajar dan prestasi belajar, dengan jumlah 27 pertanyaan yang diambil dari kuesioner IAT (*internet addiction test*) yang dibuat oleh Kimberly S Young, didapatkan hasil bahwa pertanyaan valid karena r tabel 0.334. No etik : 165/03/KEPK-STIKESBWI/VI/2022

HASIL

Tabel 1 Distribusi karakteristik responden yang bermain *game online*.

	Frequency	Percent
Valid >14 (Positif)	53	100

Berdasarkan table 1 diatas memperlihatkan bahwa seluruh responden masuk dalam kategori positif.

Tabel 2 Distribusi karakteristik responden berdasarkan minat belajar.

	Frequency	Percent
Baik (7-10)	13	24.5
Cukup (4-6)	20	37.7
Kurang (0-3)	4	7.5
Total	53	100

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa responden dalam kategori baik 24,5% dalam kategori cukup 37,7% dan dalam kategori kurang terdapat 7,5%.

Tabel 3 Distribusi karakteristik responden berdasarkan prestasi belajar.

		Frequency	Percent
Valid	Tinggi (7-10)	6	11.3
	Cukup (4-6)	26	49.1
	Rendah (0-3)	21	39.6
	Total	53	100

Sumber data diambil dari penelitian tahun 2022

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa responden dalam kategori tinggi 11,3% dalam kategori cukup 49,1% dan dalam kategori rendah terdapat 39,6%.

Hubungan game online terhadap minat belajar pada anak sekolah dasar di SD Negeri 09 Wonorejo kalibaru wetan.

Tabel 4 Distribusi tabulasi silang game online dan minat belajar Sumber data diambil dari penelitian tahun 2022

Tabel 4 diatas menyimpulkan nilai dari game online lebih banyak dengan kategori >14 sedangkan dalam minat belajar terdapat paling banyak pada kategori kurang. Sehingga kebanyakan anak sekolah dasar kebanyakan bermain game online dan minat belajar mereka menurun.

Tabel 5 Hasil *spearman rank* tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar pada anak sekolah dasar

		Game Online	Minat
Spearman's rho	Correlation Coefficient	1.000	.244
	Sig. (2-tailed)	.	.078
	N	53	53
Minat	Correlation Coefficient	.244	1.000
	Sig. (2-tailed)	.078	.
	N	53	53

Berdasarkan output diatas diketahui angka yang ditemukan sebesar 0,078, lebih besar dari 0,05, maka artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel game online dengan minat terhadap anak sekolah dasar.

Pengaruh game online terhadap prestasi belajar pada anak sekolah dasar

Tabel 6 distribusi tabulasi silang *game online* dan prestasi belajar

		Minat			
		Baik	Cukup	Kurang	Total
Game Online	Positif	13	20	4	53
	Negatif	0	0	0	0
Total		0	2	51	53

		Prestasi			
		Tinggi	Cukup	Rendah	Total
Game Online	Positive	6	26	21	53
	Negative	0	0	0	0
Total		6	26	21	53

Data diambil dari penelitian tahun 2022

Berdasarkan table 6 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai dari *game online* lebih banyak dengan kategori >14 sedangkan dalam prestasi belajar terdapat paling banyak pada kategori cukup.

Sehingga kebanyakan anak sekolah dasar kebanyakan bermain game online dan prestasi belajar mereka cukup.

Tabel 7 Hasil *spearman rank* tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar pada anak sekolah dasar.

		Game Online	Prestasi
Spearman's rho	Correlation Coefficient	1.000	.074
	Sig. (2-tailed)	.	.599
	N	53	53
Prestasi	Correlation Coefficient	.074	1.000
	Sig. (2-tailed)	.599	.
	N	53	53

Berdasarkan output diatas diketahui nilai sebesar $0,599 > 0,05$. Maka artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel game online dengan minat terhadap anak sekolah dasar

PEMBAHASAN

Karakteristik siswa yang bermain *game online*

Berdasarkan pada tabel 1 di atas menunjukan bahwa sebanyak 53 responden (100%) termasuk dalam pengguna aktif *game online*. Game online memiliki unsur hiburan dan dapat dilakukan pada waktu senggang dan memiliki unsur menghibur (Pratama, 2020). *Game online* biasanya digunakan dengan bantuan internet dan sejenisnya seperti modem, WI-FI dan koneksi-koneksi sejenisnya.

Game Online ini menjadi trend dikalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa yang menganggap bahwa dengan bermain game sebagai suatu hiburan, ada

beberapa dampak baik bermain *game online* di antaranya adalah membantu meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, membantu fasih berbahasa inggris menambah relasi teman (Hambali; Maulidar dan Aklima, 2019)

Kecanduan game online merupakan perilaku di mana seseorang ingin terus bermain game online, menghabiskan banyak waktu, dan orang tersebut mungkin tidak dapat mengontrol atau mengontrolnya. Dampak game online terhadap hasil belajar siswa meliputi tiga aspek yaitu kognisi, emosi dan psikomotorik. Dari segi kognisi, game online bebas api memberikan dampak yaitu mengasah kemampuan berpikir anak.

Secara emosional, minat belajar anak menurun karena kecanduan game menembak gratis. Dari segi aktivitas psikomotorik dapat mempengaruhi kesehatan fisik anak, seperti ketegangan mata dan kurangnya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari (Harahap & Ramadan, 2021:1307).

Bermain game online memang diperlukan sebagai pengalihan dari stress akibat banyaknya tugas yang dimiliki siswa maupun siswi namun juga harus mengatur waktu agar tidak kecanduan dalam bermain game online, karena jika sudah mengalami kecanduan akan menimbulkan dampak buruk seperti ketidakstabilan emosional malas belajar, malas untuk bersosialisasi, perubahan mood, gangguan pada pola tidur dan gangguan pada sistem syaraf.

Karakteristik responden berdasarkan minat belajar

Berdasarkan pada table diatas menunjukan responden dalam kategori baik 24,5% dalam kategori cukup 37,7% dan dalam kategori kurang terdapat 7,5%.

Minat belajar merupakan daya penggerak atau dorongan umum untuk melakukan kegiatan tertentu yang ada di dalam atau luar diri seseorang dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal minat belajar, motivasi adalah sebuah dorongan seseorang untuk melakukann seseatu yang diharapkan dan dalam hal ini motivasi adalah pencapaian tujuan belajar (Bimo, 2018).

Minat belajar pada seseorang tidak bisa dipaksakan karena pada dasarnya minat tergantung keinginan dari individu itu sendiri. Orang lain atau orang tua tidak bisa memaksa keinginan anak dalam belajar. Maka dengan itu harusnya sebagai orangtua harus lebih mendukung dan mengarahkan yang terbaik bagi anak-anak mereka.

Karakteristik responden berdasarkan prestasi belajar

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa responden dalam kategori tinggi 11,3% dalam kategori cukup 49,1% dan dalam kategori rendah terdapat 39,6%.

Prestasi adalah sebuah hasil yang diraih siswa dalam mengikuti pembelajaran tertentu dalam kurun waktu yang tertentu, kemudian diwujudkan ke dalam bentuk angka dan diformalkan ke dalam raport. Prestasi akademik adalah tingkat

pencapaian yang tidak sesuai dengan tujuan karena pembelajaran dilakukan secara optimal (Hawadi, 2019).

Prestasi belajar yang diperoleh anak adalah sebuah proses dari kegiatan belajar, karena belajar adalah suatu proses dan prestasi suatu keberhasilan dari proses tersebut.. Bagi seorang anak, belajar merupakan kewajiban untuk berhasil atau tidaknya pendidikan, tergantung dari pembelajaran yang dialami anak tersebut.

Motivasi minat belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa atau individu untuk belajar. Tanpa adanya minat untuk belajar, seorang siswa tidak akan bisa belajar sehingga mereka tidak akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. (Kanca dkk., 2021). Peneliti beranggapan bahwa anak ditinggal oleh orang tuanya untuk diberikan handphone untuk bermain game online karena kurangnya pengawasan orang tua, hal inilah yang menyebabkan anak menjadi lalai sehingga tidak peduli lagi dengan belajarnya.

Hubungan Game Online terhadap minat belajar pada anak sekolah dasar

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai dari game online lebih banyak dengan kategori >14 sedangkan dalam minat belajar terdapat paling banyak pada kategori kurang. Sehingga kebanyakan anak sekolah dasar bermain game online dan minat belajar mereka menurun. Berdasarkan

hasil uji korelasi dengan menggunakan *Spearman rho*, diketahui angka yang ditemukan $0,078 > 0,05$ yang maknanya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Dari output SPSS, diperoleh angka perhitungan $0,244$, yang mana artinya tingkat kekuatan pengaruh (korelasi) antara variabel game online dengan minat sangat lemah. Sehingga pengaruh terhadap kedua variabel tersebut bersifat searah. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada hubungan signifikan.

Senada dengan penelitian yang dilakukan Farhana pada tahun 2020 bahwa tidak terdapat pengaruh antara bermain game online dengan minat belajar pada anak sekolah dasar. *Game online* merupakan aplikasi pengaturan berupa pengaturan strategi, *Game online* merupakan game rekreasi yang dapat dimainkan di waktu senggang dan bersifat menghibur (Pratama 2019).

Bermain game memiliki pengaruh yang cukup besar, apalagi jika hanya digunakan sepihak dan tidak diimbangi kegiatan lain yang bernilai. Maka hasilnya akan berpengaruh negatif khususnya bagi siswa. Jika bermain game mampu mengalahkan kegiatan lain terutama belajar, maka akan menimbulkan dampak yang tidak baik. Akan tetapi hal tersebut dapat ditanggulangi dengan mengatur kegiatan bermain secara seimbang dengan belajar (Transmawati, 2019).

Game online memang bisa menjadi hiburan, akan tetapi jika terlalu aktif bermain game online dapat menurunkan minat belajar mereka hal ini bisa dikarenakan umur

mereka yang masih kecil yang harusnya masih dibatasi dalam penggunaan *smartphone*. Namun kenyataannya bukan saja *game online* saja yang dapat membuat anak tidak minat belajar ada beberapa factor yang dapat memengaruhi minat belajar menurun seperti teman bergaulan, lingkungan, fasilitas, keluarga, bahan. Adapun dampak positif dari bermain game online adalah dapat memicu bertambahnya aktivitas otak, melatih sportivitas, menambah pengetahuan baru dan dapat melatih kemampuan menyelesaikan masalah.

Hubungan game online terhadap prestasi belajar pada anak sekolah dasar

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan bahwa nilai dari *game online* lebih banyak dengan kategori >14 sedangkan dalam prestasi belajar terdapat paling banyak pada kategori cukup. Sehingga kebanyakan anak sekolah dasar bermain game online dan prestasi belajar mereka cukup. Dari hasil uji korelasi *Spearman rho*, diketahui nilai perhitungan $0,599 > 0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel game online dengan minat terhadap anak sekolah dasar. Output SPSS, diperoleh angka koefisien yaitu $0,074$ yang artinya korelasi lemah. Jadi pengaruh kedua variabel tersebut bersifat searah. Dengan demikian maka dapat disimpulkan penelitian ini ditolak karena tidak ditemukan hubungan yang signifikan. (Hawadi, 2019).

Bermain game online memang sangat menyenangkan dan

menarik jika kita dapat mengetahui cara memainkannya, juga dapat mengakibatkan kecanduan bagi pemainnya, game online memiliki fitur-fitur yang sangat menarik, yang berisi gambar-gambar dan animasi yang mendorong seseorang untuk terus bermain game. Akibat kecanduan tersebut, peserta didik tidak lagi mengingat kapan waktu untuk belajar. Kecanduan bermain game online tersebut mengakibatkan menurunnya prestasi belajar menurun. Tetapi tidak semua anak yang kecanduan game online mempunyai dampak negative, sebaliknya game online juga memiliki dampak positif jika dilakukan sewajarnya, yaitu melatih otak, menghibur diri, mengurangi stres, meningkatkan kreativitas, melatih komunikasi dengan orang lain, serta terapi fisik. Sehingga tidak mengganggu prestasi belajar anak.

Game online terhadap prestasi belajar pada anak bisa berpengaruh apabila para orang tua tidak memantau bermain anak maka dapat akan menurunkan prestasi belajar, tetapi bukan hanya game online yang dapat menurunkan prestasi belajar anak, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seperti konsentrasi anak, motivasi, minat, keluarga, sekolah, serta teman bergaul. Orang tua yang memperhatikan bermain anak dan dapat mengontrol aktivitas bermain *game online* maka minim untuk berpengaruh terhadap prestasi mereka karena dengan orang tua memperhatikan anak-anak akan rajin belajar sehingga prestasi yang di dapatkan akan maksimal.

KESIMPULAN

Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar pada anak sekolah dasar dalam kategori cukup yaitu 37,7% , kategori baik 24,5% dan dalam kategori kurang terdapat 7,5%.
2. Prestasi pada anak sekolah dasar menunjukkan bahwa responden dalam kategori tinggi 11,3% dalam kategori cukup 49,1% dan dalam kategori rendah terdapat 39,6%.
3. Hubungan game online terhadap minat belajar pada anak sekolah dasar di SD Negeri 09 wonorejo kalibaru wetan banyuwangi. Berdasarkan hasil uji korelasi dengan menggunakan *Spearman rho*, diketahui nilai signifikansi atau *Sign.(2-tailed)* sebesar 0,078, karena nilai *Sign.(2-tailed)* 0,078 > lebih besar dari 0,05. Maka artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel game online dengan minat terhadap anak sekolah dasar.
4. Hubungan game online terhadap prestasi belajar pada anak sekolah dasar di SD Negeri 09 wonorejo kalibaru wetan Banyuwangi. hasil uji korelasi dengan menggunakan *Spearman rho*, diketahui nilai signifikansi atau *Sign.(2-tailed)* sebesar 0,599, karena nilai *Sign.(2-tailed)* 0,599 > lebih besar dari 0,05. Maka artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel game online dengan minat terhadap anak sekolah dasar.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitiann berikutnya dan perlu dilakukan lebih lanjut lagi dan juga mendapatkan sampel lebih banyak serta alat ukur yang lebih sempurna. Bagi tempat penelitian Dari hasil penelitian ini diharapkan agar guru di SD Negeri 09 wonoewjo kalibaru wetan banyuwangi dapat menstimulasi para murid dalam penggunaan game online terhadap minat dan prestasi belajar pada anak sekolah dasar sesuai dengan usianya dan mengenalkan permainan tradisional serta meningkatkan komunikasi maupun interaksi antar guru serta para murid.

REFERENSI

- Adrian, K. (2020). *Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game Online Dan Cara Mengatasinya*. Alodokter. [Ttps://Www.Alodokter.Com/Ini-Ciri-Ciri-Kecanduan-Game-Online-Dan-Cara-Mengatasinya](https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya)
- Annisa. (2019). *Jumlah Pecandu Game Online Di Indonesia Diduga Tertinggi Di Dunia*. 8.5.2017, 2003–2005.
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 559-571.
- Azizah, L. (2018). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Kelas X Di SMK Dwija Bhakti 2 Jombang*.
- Bimo. (2020). *On The Special Online Game Adiction Childern In The City. II*(September), 153–167.
- Cahyono, R. E. D. (2019). *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*.
- Desriyanti. (2018). *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*.
- Fanani. (2018). *On The Special Online Game Adiction Childern In The City. II*(September), 153–167.
- Firmansyah. (2019). *Pengaruh Intesitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak*. Semarang.
- Gangga Anuraga, Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal Budimas*, 03(02), 327–334.
- Griffiths. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang*.
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3).
- Hambali; Maulidar; Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.

- Hawadi, (2019) Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol 2 No 2. Hlm 165-166
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Hasibuan. (2019). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Unpad*, 3 No.2, 110–118.
- Jafar. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang*.
- Kanca, I. N., Ginaya, G., & Sri Astuti, N. N. (2021). effectiveness of the problem solving method on learning outcomes of the English course for room division operation during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.21744/ijllc.v7n1.1102>
- Lestari. (2018). *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*.
- Masril, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Kurikulum 2013 Di SMK Negeri 2 Padang. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12 (1), 12-25.
- Nugrahaningtyas. (2020). *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*.
- Pratama, Ruby Anggara. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Unpad*, 3 No.2, 110–118.
- Purnamasari, N. M. D., & Sabrina, A. (2020). *On The Special Online Game Adiction Childern In The City. II*(September), 153–167.
- Pratama. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Akhlak Siswa Di Mts Tarbiyah Islamiyah Kerkap*.
- Pratama, Ruby Anggara. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Unpad*, 3 No.2, 110–118.
- Populix. (2021). Teknik Analisis Data: Pengertian Langkah, Jenis Dan Contohnya. In 2021.
- Qothrunnada, Q. (2021, november 22). *Pengertian variabel dan jenisnya dalam penelitian*. Retrieved april 2, 2022, from DetikPedia: <https://www-detik-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.detik.com/edu/detikpedia/d5821887/pengertian-variabel-dan-jenisnya-dalam-penelitian>
- Rudi. (2020). *Cara Mengatasi Anak Kecanduan Game Online Yang Dinilai Efektif*. <https://www.sehatq.com/artikel/cara-mengatasi-kecanduan-game-online-yang-patut-dicoba>
- Utomo, A. I., & Wibawa, S. C. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa

SMK Katolik St. Louis
Surabaya. IT-Edu : Jurnal
Information Technology and
Education, 04(01), 137-142.

Yanti, S. F., Gimin, G., & Haryana,
G. (2020). The Influence Of
Online Game Playing On
Student Learning Outcomes In
Economic Study Class XI IPS
SMA Negeri 8 Pekanbaru. JOM
FKIP-UR, 7(2), 1-14.

Yusuf. (2019). *On The Special Online
Game Adiction Childern In The
City. II*(September), 153–167.

Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi,
O. (2019). Perbedaan Individu
Dari Gaya Belajarnya Serta
Implikasinya Dalam
Pembelajaran. Jurnal Review
Pendidikan Dan Pengajaran,
2(2), 259–265.