

DAMPAK DAN PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI PELAJAR

Aryanto Nur¹, Halby Stifandri²¹Fakultas Teknik Informatika, Universitas Binasarana Informatika²Mahasiswa Pascasarjana, Universitas BinaSarana Informatikaaryantonur@gmail.com¹, halbystifandri9@gmail.com²**Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melahirkan berbagai penemuan baru, baik di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu hasil penemuan baru di bidang teknologi adalah hadirnya game online. Game Online merupakan permainan berbasis elektronik dan visual, permainan online juga dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik. Game online sangat erat hubungannya dengan sikap dan akhlak serta bahasa yang digunakan. Game online menjadi salah satu alternatif pilihan bagi siswa ketika bosan dan jenuh dalam belajar. Namun tanpa disadari, game online ternyata memberikan dampak bagi pemainnya baik dampak positif, dampak negatif maupun motivasi belajar di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teori yang digunakan sebagai alat analisis penelitian ini adalah teori tindakan sosial Max Weber. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa permainan atau game menjadi sangat berpengaruh, bila hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi dengan kegiatan yang bernilai, sehingga hanya berdampak negatif, biasanya oleh siswa. Siswa memiliki kompetensi yang tinggi dalam pendidikan, namun jika permainan mengalahkan kegiatan utama, maka hal ini tentu saja berdampak buruk pada motivasi belajar.

Kata Kunci: Dampak, Game Online

Abstract

The development of science and technology gave birth to a variety of new discoveries, both in the field of science and technology. One of the results of new discoveries in the field of technology is the presence of online games. Online Games are electronic and visual based games, online games are also played using electronic visual media. The online game is very closely related to the attitude and morals and language used. Online games are an alternative choice for students when they are bored and tired of studying. But without realizing it, online games turned out to have an impact on players both positive, negative impacts and motivation to learn in

Article History

Received: November 2024

Reviewed: November 2024

Published: November 2024

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

college. This study aims to find out more about how the impact of online games on learning motivation in students . This study uses qualitative research methods and data collection techniques through observation, interviews and documentation. The theory used as an analysis tool for this research is Max Weber's social action. From the results of this study it was found that the game or game becomes very influential, when only used unilaterally. This means that it is not balanced by valuable activities, so it only has a negative impact, typically by students. Students have high competence in education, but if the game defeats the main activity, then this of course has an adverse effect on motivation to learn.

Keywords: *Impact, Online Game*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melahirkan berbagai inovasi, salah satunya adalah kehadiran game online. Game online merupakan bentuk permainan berbasis teknologi visual dan elektronik yang dimainkan melalui perangkat digital dengan bantuan jaringan internet. Permainan ini tidak hanya diminati sebagai media hiburan, tetapi juga berpotensi membawa dampak psikologis dan sosial, terutama bagi kalangan pelajar. Game online menjadi salah satu alternatif pilihan yang sering digunakan oleh siswa untuk menghilangkan kejenuhan dan stres setelah aktivitas belajar. Namun, tanpa disadari, game online membawa pengaruh yang kompleks terhadap siswa, baik dalam bentuk dampak positif maupun negatif terhadap motivasi belajar mereka.

Di era modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain video game. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan game online.

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin- mesin konsol. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara- negara ber-kembang.

Game online merupakan permainan elektronik yang dapat dimainkan dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang terhubung dengan jaringan internet. Seiring dengan semakin canggihnya teknologi komputer dan meningkatnya aksesibilitas terhadap jaringan internet, popularitas game online juga semakin meningkat. Di Indonesia, fenomena ini mulai berkembang sejak awal tahun 2000-an dengan hadirnya game online pertama, Nexia Online, yang menjadi tonggak awal maraknya industri game online di tanah air. Kini, game online telah menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu luang bagi berbagai kalangan, khususnya pelajar dan remaja.

Game online sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin mudahnya koneksi internet membuat game online semakin menjamur di Indonesia terutama di kota-kota besar. Pengguna game online ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia, gender dan sosial ekonomi. Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Tetapi saat ini bermain game online tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user serta melalui gadget.

Terdapat banyak jenis permainan game online, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat pengguna atau user hingga lupa waktu. Game online yang diminati akhir-akhir ini seperti; *Clash of Clan*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak lagi.

Hal lain juga bisa dilihat jika mengunjungi suatu warnet atau game center maka bisa diketahui bahwa sebagian besar adalah pecandu *game online*. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah, yaitu sebesar Rp. 7.000 per jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain game online. Meskipun ada sisi positif dari game online, tetapi tanpa disadari banyak orang, game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang. Banyak orang berasumsi bahwa game online hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi.

Namun, di balik popularitasnya, game online juga membawa berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Dari sisi positif, game online dapat menjadi media hiburan yang efektif untuk menghilangkan kejenuhan dan stres setelah melakukan aktivitas yang melelahkan. Selain itu, beberapa jenis permainan juga dapat melatih kemampuan berpikir strategis dan meningkatkan konsentrasi pemainnya. Game seperti *Mobile Legends* atau *PUBG*, misalnya, menuntut pemain untuk menyusun strategi yang matang dalam menghadapi lawan, yang secara tidak langsung dapat melatih kemampuan kognitif pemain.

Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan.

Di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi pelajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat mengganggu aktivitas belajar siswa dan menurunkan motivasi mereka dalam mencapai prestasi akademik. Tidak jarang, siswa yang kecanduan game online mengalami penurunan konsentrasi, kualitas tidur yang buruk, serta kurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Selain itu, banyak juga siswa yang cenderung menghabiskan waktu berjam-jam bermain game online, bahkan hingga lupa waktu, yang pada akhirnya mempengaruhi kesehatan fisik dan mental mereka.

Fenomena ini menjadi semakin kompleks ketika melihat adanya pergeseran pola interaksi sosial di kalangan pelajar. Banyak siswa yang lebih memilih berinteraksi secara virtual melalui game online dibandingkan berkomunikasi secara langsung dengan teman-teman di lingkungan sekolah atau keluarga. Hal ini tentu saja menimbulkan kekhawatiran terkait dampak jangka

panjang dari penggunaan game online yang berlebihan, terutama dalam aspek perkembangan sosial dan emosional siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam tentang pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. Mengingat game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari para pelajar, penting untuk memahami bagaimana game ini mempengaruhi perilaku dan prestasi akademik mereka. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan mengungkap berbagai dampak yang ditimbulkan oleh game online, baik dari sisi positif maupun negatif, serta bagaimana siswa dapat menyeimbangkan antara bermain game dan belajar untuk mencapai prestasi yang optimal.

Dan Teori Sosial memandang hal ini merupakan suatu Fakta Sosial yang telah menjersebut. Selain itu, dalam game juga terkandung amur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan- perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi

TINJAUAN PUSTAKA

Permainan online telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan siswa. Dampak permainan online terhadap motivasi belajar sangat beragam. Beberapa permainan yang dirancang dengan elemen edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menawarkan tantangan dan umpan balik yang konstruktif. Di sisi lain, permainan yang lebih berfokus pada hiburan sering kali mengalihkan perhatian siswa dari tugas akademik, yang berpotensi menurunkan motivasi belajar jika dimainkan secara berlebihan.

Dalam hal interaksi sosial, permainan online berbasis kolaboratif memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam tim dan mengembangkan keterampilan komunikasi. Hal ini dapat memfasilitasi interaksi sosial yang positif, terutama bagi siswa yang cenderung lebih tertarik berinteraksi dalam lingkungan virtual. Namun, ada kekhawatiran bahwa ketergantungan pada interaksi online dapat mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi langsung di dunia nyata, yang dapat menyebabkan isolasi sosial.

Dampak permainan online terhadap performa akademis juga bervariasi. Siswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game sering kali mengalami penurunan konsentrasi di kelas, yang berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Sebaliknya, permainan edukatif yang memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan memperkuat keterampilan kognitif mereka. Durasi bermain dan jenis permainan sangat mempengaruhi apakah dampak yang ditimbulkan positif atau negatif.

Gamifikasi, atau penerapan elemen permainan dalam pendidikan, juga semakin banyak digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Integrasi permainan online dengan metode pembelajaran formal dapat menjadi solusi efektif untuk memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam dunia pendidikan.

Dampak permainan online terhadap prestasi belajar telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti. Zendrato dan Harefa (2022) menyatakan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa, baik dari sisi positif maupun negatif. Mereka menemukan bahwa siswa yang dapat mengatur waktu bermain dengan baik cenderung tidak

mengalami penurunan prestasi akademik, sedangkan siswa yang kecanduan game online mengalami penurunan prestasi belajar secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan pentingnya manajemen waktu dalam memainkan game online, di mana siswa yang seimbang dalam waktu bermain dan belajar dapat meraih prestasi yang baik.

Fauzi (2019) mengkaji dampak permainan *online* populer seperti *PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)* terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menemukan bahwa game dengan tingkat kompetitif tinggi dapat memicu perilaku kecanduan yang berujung pada penurunan motivasi belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam permainan kompetitif ini sering kali lebih fokus pada permainan daripada tugas akademik mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Prasetyo et al. (2023), yang menemukan bahwa siswa sekolah dasar yang sering bermain game online menunjukkan penurunan fokus dan prestasi belajar.

Dalam konteks ini, game online tidak hanya mempengaruhi hasil belajar, tetapi juga menciptakan pola perilaku di mana siswa lebih terlibat dalam lingkungan virtual daripada di dunia nyata. Ini dapat menyebabkan masalah dalam keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi di luar dunia permainan.

Selain dampak terhadap prestasi akademik, game online juga memiliki efek terhadap aspek psikologis dan sosial siswa. Azies (2011) menunjukkan bahwa kecanduan game online berkorelasi dengan penurunan self-esteem pada remaja. Remaja yang kecanduan game online cenderung memiliki citra diri yang lebih rendah, yang berdampak pada prestasi akademik mereka. Penurunan self-esteem ini dapat menyebabkan siswa merasa tidak berdaya atau putus asa ketika menghadapi tantangan dalam belajar, sehingga mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar.

Sementara itu, Paremawati dan Lestari (2021) menyoroti pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. Anak yang sering bermain game online cenderung mengalami masalah dalam bersosialisasi dengan teman sebaya dan keluarga, yang pada akhirnya dapat memengaruhi kinerja akademik mereka. Ketidakmampuan untuk berinteraksi secara sosial dapat menghambat perkembangan keterampilan komunikasi yang penting untuk keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, Fadila, Robbiyanto, dan Handayani (2022) juga menemukan bahwa game online dapat mengubah perilaku belajar remaja. Siswa yang terlibat dalam permainan ini sering kali menunjukkan perilaku menurun dalam hal disiplin belajar dan tanggung jawab terhadap tugas sekolah. Penelitian mereka menekankan bahwa interaksi dengan konten game yang tidak terkontrol dapat membentuk pola pikir yang tidak mendukung pencapaian akademik yang baik.

Hapiyansyah (2023) menambahkan bahwa kecanduan permainan game online tidak hanya mempengaruhi kesehatan fisik tetapi juga dapat menyebabkan dampak negatif terhadap kesehatan mental remaja. Siswa yang kecanduan game online berisiko lebih tinggi mengalami kecemasan dan depresi, yang secara langsung dapat mengganggu proses belajar mereka.

Menurut Syahrani (2015), 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. Hal yang sama juga disampaikan oleh Haidar & Antika (2022), bermain game yang berlebihan dari peserta didik dapat mengakibatkan kecanduan dan mempengaruhi prestasi

akademik, yang menimbulkan sifat malas pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang didapatkan oleh peserta didik (Haidar & Antika, 2022).

Menurut Nisrinafatin (2020), game online adalah permainan yang dapat digunakan dengan menggunakan mesin dan terhubung dengan seluruh penggunaannya dengan jaringan internet. Game online sangat menarik sehingga membuat para siswa lebih menyenangi bermain game online dari pada belajar. Tempo dulu, anak-anak lebih sering bermain tradisional yang biasanya dilakukan secara bersama-sama dan membuat mainan sendiri seperti layangan mainan mobil-mobilan. Pada saat ini, anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena permainan game online lebih merarik dari permainan tradisional (Kurniawan, 2017).

Menurut Arif Wibisono (2017) game merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. Contohnya adalah permainan catur yang dapat meningkatkan konsentrasi otak (Abadi, 2016).

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa game atau permainan adalah suatu media hiburan yang digunakan untuk menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan perkembangan otak, biasanya dimainkan secara mandiri maupun lebih dari satu pemain dalam permainan ada yang menang dan kalah

Dalam disertasi ini, Munita meneliti peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak-anak di Desa Jeblogan. Penelitian menunjukkan bahwa dukungan emosional dan keterlibatan orang tua dalam pengawasan waktu bermain dapat membantu anak-anak mengelola kecanduan. Keluarga yang aktif terlibat dalam kegiatan edukatif alternatif dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Objek pada penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh game online terhadap pelajar, baik dari aspek psikologis, sosial, maupun akademik. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik dengan tujuan menjelaskan, memprediksi, atau mengontrol fenomena yang diteliti. Penelitian kuantitatif menekankan pengukuran yang objektif dan analisis statistik untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode analisis, dimana dimaksudkan untuk mengungkapkan dan memahami kenyataan-kenyataan yang terjadi pada lapangan sebagaimana mestinya, yang secara insentif, mendalami secara detail dan komprehensif melalui analisis dan penelaahan. Sehingga penelitian ini dapat memberikan gambaran secara detail mengenai latar belakang, sifat-sifat, dan karakter yang bisa dijadikan suatu hal yang bersifat umum. Metode ini juga menjadi suatu kesempatan untuk melakukan suatu analisa yang intensif dan mendalam mengenai unsur-unsur game online.

Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan penelitian ExPost Facto atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif

korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh game online terhadap minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan masih banyak lagi.

fenomena game online sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal tersebut bisa dilihat dari warnet (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain game telah menjamur di sekeliling lingkungan masyarakat, bahkan ada warnet yang menyediakan musholah dan warung makan agar pemain tidak perlu lagi pulang ke rumah untuk sekedar makan ataupun Shalat demi bermain game online.

Adapun Definisi game online menurut (Young, 2005) game online adalah “ permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual” “Game online adalah game yang berbasis media elektronik visual. Game online dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti computer” (Dani, 2014: 5).

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa Minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam Minat belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan dalam belajar.

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa Minat belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam Minat belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan dalam belajar.

Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen e-sports yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang di-sebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder (ke-canduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan bermain game)

Dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat

memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila seseorang memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memahami secara mendalam bagaimana game online memengaruhi motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi memperlihatkan berbagai temuan terkait dampak dari penggunaan game online oleh siswa dalam konteks akademik, sosial, dan psikologis. Analisis yang dilakukan memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh frekuensi bermain game terhadap berbagai aspek kehidupan siswa.

1. Profil Demografi Responden

Penelitian ini melibatkan 150 responden siswa sekolah menengah yang terbagi dalam dua kelompok usia, yakni 14-16 tahun (70%) dan 17-18 tahun (30%). Dari segi jenis kelamin, responden didominasi oleh siswa laki-laki sebesar 65%, sementara sisanya 35% merupakan siswa perempuan. Penggunaan ponsel pintar menjadi pilihan utama bagi 85% responden, sedangkan 10% menggunakan komputer, dan 5% bermain menggunakan konsol.

Sebagian besar siswa bermain game online setelah jam sekolah, dan beberapa melaporkan bermain pada malam hari hingga dini hari. Intensitas bermain game meningkat pada akhir pekan dan hari libur, di mana siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online dibandingkan pada hari sekolah biasa.

2. Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 30% responden bermain game online selama 1 hingga 2 jam per hari, sementara 45% lainnya bermain selama 2 hingga 4 jam per hari. Sisanya, sekitar 25%, melaporkan bermain game lebih dari 4 jam per hari. Rata-rata siswa bermain game seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, dan *Free Fire*, yang membutuhkan kolaborasi tim dan strategi.

Kebanyakan siswa yang bermain lebih dari 2 jam per hari melaporkan bahwa game online mulai mengambil alih sebagian besar waktu mereka, yang sebelumnya digunakan untuk belajar atau melakukan aktivitas lain yang produktif. Hal ini berkorelasi dengan penurunan motivasi mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

3. Dampak Positif Game Online

Di balik efek negatifnya, sebagian siswa merasakan dampak positif dari bermain game online. Sebanyak 35% siswa mengaku bahwa bermain game membantu mereka mengatasi kebosanan dan stres yang timbul akibat rutinitas belajar yang padat. Beberapa jenis game, seperti game strategi, memerlukan perencanaan yang matang dan pengambilan keputusan yang cepat, yang secara tidak langsung melatih kemampuan kognitif siswa. Game online berbasis strategi seperti *Mobile Legends* dan *PUBG* mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam mengembangkan strategi dan mengatasi tantangan yang disuguhkan oleh lawan.

Selain itu, partisipasi dalam turnamen *e-sports* menjadi salah satu keuntungan bagi siswa yang terlibat aktif dalam game online. Sebanyak 15% dari responden telah berpartisipasi dalam kompetisi lokal maupun nasional, di mana mereka mendapatkan pengalaman berharga, bahkan beberapa di antaranya memenangkan hadiah. Aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membangun semangat kompetitif yang positif di antara siswa.

Penting juga untuk menyoroti dampak positif yang mungkin timbul dari game online terhadap motivasi belajar. Misalnya, beberapa game mengandung unsur pembelajaran dan tantangan yang dapat merangsang rasa ingin tahu pelajar. Game edukatif dan simulasi bisa mendorong pelajar untuk mengeksplorasi pengetahuan baru dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam konteks dunia virtual. Pelajar yang memiliki minat pada teknologi atau desain juga bisa terdorong untuk belajar lebih banyak tentang pemrograman, desain grafis, atau bahkan strategi bisnis melalui game yang berbasis keterampilan tersebut.

4. Dampak Negatif Game Online

Meski ada beberapa manfaat, penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif jauh lebih signifikan, terutama bagi siswa yang bermain game online dengan durasi berlebihan. Penurunan motivasi belajar adalah salah satu temuan utama. Sebanyak 65% dari responden yang bermain lebih dari 3 jam per hari mengakui bahwa motivasi mereka untuk belajar menurun. Mereka lebih sering menunda-nunda tugas sekolah, dengan alasan bahwa bermain game lebih menarik dan memuaskan secara instan.

Penurunan Prestasi Akademik: Berdasarkan analisis dokumentasi hasil belajar siswa, ditemukan bahwa siswa yang bermain game lebih dari 3 jam per hari mengalami penurunan rata-rata nilai akademik sebesar 10-15%. Penurunan prestasi ini lebih terlihat pada mata pelajaran yang memerlukan konsentrasi tinggi, seperti matematika dan fisika. Banyak siswa mengaku bahwa mereka merasa terlalu lelah atau tidak fokus untuk belajar setelah menghabiskan waktu yang lama untuk bermain game online.

Gangguan Kesehatan Fisik dan Mental: Bermain game dalam waktu yang lama tidak hanya memengaruhi prestasi akademik, tetapi juga kesehatan fisik dan mental siswa. Sebanyak 40% responden melaporkan gangguan tidur, seperti tidur larut malam atau mengalami kesulitan untuk tidur karena terlalu lama bermain game. Kurang tidur ini menyebabkan siswa menjadi lelah di sekolah, yang berujung pada menurunnya performa mereka di kelas. Selain itu, 25% siswa mengeluhkan sakit kepala dan gangguan penglihatan akibat terlalu lama terpapar layar.

Secara mental, kecemasan dan frustrasi juga meningkat, terutama ketika siswa merasa gagal atau kalah dalam permainan. Beberapa siswa yang sangat kompetitif melaporkan bahwa mereka menjadi mudah marah dan kehilangan kontrol emosi ketika mengalami kekalahan dalam game. Kondisi ini diperburuk oleh fakta bahwa banyak dari mereka cenderung mengisolasi diri dan lebih sedikit berinteraksi dengan keluarga atau teman-teman di dunia nyata.

Penurunan Interaksi Sosial di Dunia Nyata: Dampak lain yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah penurunan interaksi sosial di dunia nyata. Sekitar 50% siswa mengakui bahwa mereka lebih sering berinteraksi dengan teman melalui platform game online daripada melakukan komunikasi tatap muka. Fenomena ini menyebabkan siswa kurang terlibat dalam kegiatan sosial di lingkungan sekolah maupun di rumah. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan di depan layar, sehingga interaksi dengan keluarga menjadi terbatas. Penurunan kemampuan komunikasi interpersonal ini bisa menjadi masalah yang lebih besar dalam jangka panjang, karena interaksi sosial sangat penting untuk perkembangan emosional siswa.

Meskipun demikian, ada kekhawatiran mengenai *social isolation*. Beberapa pelajar yang terlalu asyik bermain game mungkin menarik diri dari interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan gangguan perkembangan sosial, terutama pada usia di mana pelajar seharusnya membangun hubungan interpersonal yang sehat dan membentuk kemampuan

empati. Penelitian ini perlu mengeksplorasi seberapa dalam dampak ini, khususnya di kalangan pelajar yang cenderung introvert atau yang kurang memiliki akses ke kegiatan sosial di luar dunia maya.

5. Analisis Statistik Hubungan Antara Durasi Bermain Game dan Motivasi Belajar

Untuk lebih memperkuat hasil observasi dan wawancara, dilakukan analisis statistik menggunakan metode korelasi. Hasilnya menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara durasi bermain game dan motivasi belajar siswa. Nilai koefisien korelasi Pearson menunjukkan $r = -0.58$ ($p < 0.05$), yang menandakan bahwa semakin lama durasi bermain game online, semakin rendah motivasi belajar siswa. Dengan demikian, durasi bermain game menjadi variabel penting yang memengaruhi kualitas belajar siswa.

Penelitian ini mengungkapkan dua sisi yang berbeda dari dampak game online terhadap siswa. Di satu sisi, game online memberikan beberapa manfaat dalam hal hiburan, peningkatan keterampilan kognitif, dan bahkan kesempatan untuk mengembangkan kompetisi melalui turnamen *e-sports*. Namun, manfaat ini hanya terlihat pada sebagian kecil siswa yang dapat membatasi waktu bermain mereka dan menggunakan game sebagai media untuk bersenang-senang dalam durasi yang wajar.

Manajemen waktu terbukti menjadi faktor kunci dalam menjaga dampak positif game online tetap berada dalam batas yang sehat. Siswa yang mampu mengatur durasi bermain game memiliki prestasi akademik yang tidak terganggu, dan bahkan merasa bahwa game membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan strategi. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa cenderung sulit membatasi waktu bermain mereka, yang menyebabkan dampak negatif lebih dominan.

Kecanduan game online menjadi masalah yang menonjol dalam penelitian ini. Dampak negatif seperti penurunan motivasi belajar, penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan fisik dan mental, serta isolasi sosial adalah konsekuensi yang nyata dari penggunaan game online yang tidak terkendali. Hal ini mendukung penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat merusak keseimbangan hidup siswa, baik dari segi akademik maupun sosial (Jurnal_halbystifandri).

Dalam jangka panjang, dampak buruk dari kecanduan game online dapat memperburuk kualitas hidup siswa, terutama dalam hal kesehatan mental dan hubungan sosial. Interaksi sosial yang semakin berkurang di dunia nyata bisa menghambat perkembangan emosional dan kemampuan komunikasi siswa, yang sangat penting dalam kehidupan akademik dan profesional di masa depan.

Implikasi Pendidikan: Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi para pendidik dan orang tua. Pendampingan dalam penggunaan teknologi, khususnya game online, menjadi krusial untuk memastikan bahwa siswa tetap dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengorbankan tanggung jawab akademik mereka. Program sosialisasi yang melibatkan sekolah dan orang tua mengenai bahaya kecanduan game serta pentingnya manajemen waktu dalam bermain game harus terus ditingkatkan.

Selain itu, pihak sekolah juga bisa mempertimbangkan untuk menyediakan kegiatan-kegiatan alternatif yang menarik bagi siswa, seperti kegiatan ekstrakurikuler, olahraga, atau klub diskusi yang bisa membantu siswa menyalurkan energi mereka ke aktivitas yang lebih produktif dan membangun. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi strategi pencegahan dan rehabilitasi yang lebih efektif dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan remaja.

Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa dalam beberapa kasus, game online dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif, selama penggunaannya terkontrol dan diarahkan pada pengembangan keterampilan yang relevan, seperti berpikir logis, strategi, dan kerja sama tim. Jika diintegrasikan dengan baik, game online dapat membantu memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas pendidikan.

beberapa upaya dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif dan memaksimalkan manfaat dari game online, terutama dalam konteks akademik. Berikut ini adalah beberapa rekomendasi dan langkah yang bisa diambil:

1. Pendidikan dan Kesadaran Teknologi

Untuk mengatasi dampak negatif dari kecanduan game online, penting bagi siswa, guru, dan orang tua untuk meningkatkan kesadaran tentang penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab. Program edukasi tentang manajemen waktu harus diperkenalkan sejak dini di sekolah. Materi ini dapat mencakup pelatihan tentang pentingnya mengatur waktu bermain dan membatasi durasi bermain game agar tidak mengganggu aktivitas utama seperti belajar, berolahraga, atau bersosialisasi dengan teman di dunia nyata.

Orang tua perlu diberikan informasi lebih mendalam tentang pengaruh game online terhadap anak-anak mereka sehingga mereka dapat mengontrol waktu dan konten yang dikonsumsi oleh anak. Pengawasan dari orang tua bisa membantu mencegah siswa dari kecanduan game.

2. Manajemen Waktu yang Ketat

Salah satu masalah terbesar yang dihadapi siswa dalam penelitian ini adalah ketidakmampuan mereka untuk mengatur waktu bermain dan belajar. Oleh karena itu, strategi manajemen waktu harus diperkenalkan kepada siswa. Siswa perlu diajarkan untuk membuat jadwal harian yang jelas, dengan alokasi waktu yang seimbang antara bermain game, belajar, dan istirahat.

Guru dan konselor sekolah dapat berkolaborasi dengan siswa untuk membantu mereka memahami bagaimana mengatur prioritas mereka. Penerapan teknik self-regulation dan reward system bisa menjadi solusi praktis bagi siswa yang sering terdistraksi oleh game online. Sistem ini akan membantu siswa belajar disiplin dalam mengalokasikan waktu untuk kegiatan-kegiatan produktif.

3. Pembatasan Durasi Bermain Game

Penggunaan game online yang berlebihan merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan penurunan motivasi belajar. Oleh karena itu, penerapan batasan waktu bermain perlu diterapkan. Idealnya, durasi bermain game tidak boleh melebihi 1-2 jam per hari. Pemerintah dan sekolah dapat berperan dengan menyediakan pedoman resmi yang membatasi durasi penggunaan perangkat digital untuk bermain game di kalangan siswa.

Selain itu, beberapa platform game menyediakan fitur kontrol orang tua atau parental control, yang memungkinkan orang tua untuk memonitor aktivitas anak mereka dan membatasi durasi waktu bermain. Orang tua juga perlu memanfaatkan fitur ini secara maksimal.

4. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Alih-alih memandang game online sebagai ancaman terhadap proses belajar, game dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran yang interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam

belajar. Oleh karena itu, guru dapat mengeksplorasi penggunaan serious games atau gamifikasi dalam pendidikan, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Game edukasi dapat mengajarkan konsep-konsep yang sulit dipahami melalui metode yang lebih menyenangkan dan menarik. Ini dapat digunakan untuk mata pelajaran seperti matematika, sains, dan bahasa, yang sering kali dianggap menantang oleh siswa.

5. Kegiatan Alternatif yang Produktif

Untuk membantu siswa mengurangi ketergantungan pada game online, sekolah dan orang tua harus mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler yang lebih produktif, seperti olahraga, seni, musik, atau organisasi sosial. Kegiatan-kegiatan ini dapat menjadi alternatif yang sehat untuk mengisi waktu luang dan membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting.

Dengan adanya aktivitas fisik dan sosial yang lebih menarik, siswa akan lebih sedikit menghabiskan waktu di depan layar dan lebih fokus pada interaksi dunia nyata yang bermanfaat bagi perkembangan mereka secara keseluruhan.

6. Dukungan Psikologis

Bagi siswa yang sudah mengalami gejala kecanduan atau dampak psikologis seperti kecemasan dan depresi akibat bermain game online secara berlebihan, dukungan psikologis sangat penting. Sekolah harus menyediakan layanan konseling untuk membantu siswa menghadapi masalah ini. Konselor sekolah dapat bekerja sama dengan psikolog profesional untuk membantu siswa mengatasi kecanduan game dan memberikan dukungan dalam hal pengaturan emosi serta motivasi belajar.

Selain itu, perlu adanya pendekatan kognitif-behavioral yang bertujuan untuk mengubah pola pikir dan perilaku siswa dalam menghadapi tantangan belajar dan permainan. Terapi ini dapat membantu siswa mengurangi ketergantungan pada game online dan memulihkan motivasi mereka untuk belajar.

7. Kebijakan Sekolah Mengenai Penggunaan Teknologi

Sekolah dapat menerapkan kebijakan yang lebih ketat terkait penggunaan teknologi selama jam sekolah. Ini termasuk membatasi akses ke perangkat elektronik seperti ponsel dan komputer di lingkungan sekolah, kecuali untuk tujuan belajar. Kebijakan ini bertujuan untuk meminimalisir gangguan dari game online selama proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat lebih fokus pada pelajaran di kelas.

Sekolah juga dapat menyediakan sesi pelatihan digital bagi siswa dan orang tua untuk mempromosikan penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab, baik di sekolah maupun di rumah.

8. Kolaborasi dengan Pengembang Game

Pengembang game memiliki peran dalam meminimalkan dampak negatif game online. Kolaborasi antara sekolah, pemerintah, dan pengembang game dapat menghasilkan solusi teknologi seperti pengaturan time limits otomatis dalam game, yang membatasi berapa lama seseorang dapat bermain setiap harinya. Selain itu, pengembang bisa memperkenalkan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran atau edukasi dalam game mereka.

Secara keseluruhan, game online memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa jika dikelola dengan baik. Namun, risiko kecanduan dan dampak negatif yang terkait dengan pengurangan interaksi sosial serta penurunan prestasi akademik perlu diwaspadai. Dengan pendekatan yang tepat, game online dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan dampak positif dan negatif yang saling berimbang tergantung pada intensitas dan durasi penggunaannya. Di satu sisi, game online dapat memberikan manfaat berupa hiburan, pelatihan kognitif, pengembangan keterampilan strategis, dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kompetisi e-sports. Beberapa siswa yang mampu mengatur waktu bermainnya secara bijak dapat tetap produktif dalam belajar dan menggunakan game sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Namun, dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan jauh lebih dominan pada sebagian besar siswa. Kecanduan game online berpotensi menurunkan motivasi belajar, prestasi akademik, dan kualitas kesehatan fisik serta mental siswa. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang bermain game online lebih dari 3 jam per hari cenderung mengalami penurunan prestasi akademik sebesar 10-15% dan mengalami gangguan tidur serta masalah emosional seperti kecemasan dan frustrasi.

Selain itu, game online juga dapat mengurangi interaksi sosial di dunia nyata, di mana siswa lebih sering berkomunikasi dengan teman-teman mereka secara virtual daripada bertemu langsung. Hal ini dapat mengganggu perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal dan hubungan sosial yang sehat.

Berdasarkan temuan ini, perlu adanya upaya untuk mengelola penggunaan game online secara lebih bijak dan terkontrol. Program edukasi, manajemen waktu yang ketat, pembatasan durasi bermain, serta integrasi game dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Sekolah, orang tua, dan pengembang game perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa siswa dapat memanfaatkan game online secara positif tanpa mengorbankan tanggung jawab akademik dan kesehatan mereka.

Selain itu, dukungan psikologis dan pemantauan dari orang tua serta guru juga sangat penting dalam menangani dampak negatif dari game online. Pendekatan yang lebih holistik, seperti terapi perilaku kognitif untuk mengatasi kecanduan dan program bimbingan di sekolah, bisa membantu siswa memahami cara mengatur emosi dan meningkatkan motivasi belajar. Di sisi lain, kebijakan sekolah yang tegas terkait penggunaan teknologi selama jam belajar dapat memberikan lingkungan yang lebih kondusif bagi siswa untuk fokus pada pelajaran. Kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk pengembang game, juga dapat berkontribusi pada pembuatan fitur-fitur yang mendukung pembatasan waktu bermain dan menyertakan elemen edukatif dalam game, sehingga meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan potensi positif game online bagi pelajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penulisan peneliti ini untuk di jadikan jurnal ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azies, RN. 2011. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/42127> (Diakses 3 oktober 2024).
- [2] Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE), 4(2), 1-5. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i2.5972> (Diakses 15 Oktober 2024)
- [3] Darise, M. F., Madina, R., & Djibran, M. R. (2024). Deskripsi Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Student Journal of Guidance and Counseling, 3(2), 147-153. <https://doi.org/10.37411/sjgc.v3i2.2919> (Diakses 5 Oktober 2024).
- [4] Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. Jurnal Cakrawala Promkes, 4(2), 102-113. <https://doi.org/10.12928/promkes.v4i2.5651> (Diakses 7 Oktober 2024)
- [5] Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. ScienceEdu, 2(1), 61-66. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793> (Diakses 2 Oktober 2024).
- [6] Febriana S, Widyastuti. 2012. Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online [skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/8590> (Diakses 7 Oktober 2024)
- [7] Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. Jurnal ilmiah kedokteran dan kesehatan, 1(2), 17-31. <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531> (Diakses 7 Oktober 2024)
- [8] Hapiyansyah, M. (2023). Dampak negatif permainan game online terhadap remaja. Prosiding Sains dan Teknologi, 2(1), 103-108. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/SAINTEK/article/view/214> (Diakses 5 Oktober 2024).
- [9] Kusuma, P. S. (2023). Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur, 1(1), 18-21. https://karya.brin.go.id/id/eprint/31314/1/3025_2288_1_1_2023-4.pdf (Diakses 15 Oktober 2024)
- [10] Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176> (Diakses 20 Oktober 2024)
- [11] Munita, Z. Z. (2021). Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak di desa jeblogan kecamatan paron kabupaten ngawi (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/16929/1/Zakkiya%20Zahro%20Munita%20211517012.pdf> (Diakses 2 Oktober 2024).
- [12] Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. PALAPA, 5(2), 53-77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46> (Diakses 15 Oktober 2024)
- [13] Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Edukasi Nonformal, 1(1), 135-142 (Diakses 16 Oktober 2024)

- [14] Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481. (Diakses 3 Oktober 2024).
- [15] Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 333-340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733> (Diakses 16 Oktober 2024)
- [16] Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172. (Diakses 6 Oktober 2024)
- [17] Syahran, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92. (Diakses 16 oktober 2024)
- [18] Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21> (Diakses 2 Oktober 2024).