

DAMPAK GAME ONLINE DALAM MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 02 JATINGARANG KABUPATEN SUKOHARJO

Andres Alam Dewangga, Sri Mulyati, Meidawati Suswandari
Universitas Veteran Bangun Nusantara
andresadawesome@gmail.com

Abstract :

ujuan Penelitian ini adalah 1.) Untuk mendeskripsikan faktor-faktor apa yang mendorong anak bermain game online pada siswa sekolah dasar negeri Jatingarang 02. 2.) Untuk mendeskripsikan dampak game online dalam motivasi belajar siswa kelas sekolah dasar negeri Jatingarang 02. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus guna meneliti lebih dalam dan utuh mengenai dampak game online dalam motivasi belajar siswa sekolah dasar negeri 02 Jatingarang Kabupaten Sukoharjo. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi data. Teknik analisis data menggunakan analisis data interaktif. Hasil dalam penelitian ini adalah 1.) Faktor-faktor yang mendorong anak kecanduan bermain game online, yakni ada dua factor internal yang mana berasal dari diri mereka sendiri dan eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar mereka, hal-hal tersebut dapat menimbulkan kurangnya motivasi belajar siswa dan berdampak kepada buruknya nilai di sekolah. 2.) Game Online dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama, game online dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa bagi siswa yang bermain game online secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran di sekolah. Hal ini menjadikan siswa lalai akan tugas-tugas yang diberikan guru.

Kata Kunci : Game online, Motivasi belajar

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia ini membawa manusia menuju ke era digital yang lebih maju dari sebelumnya. Kemajuan dari teknologi ini juga sangat memberikan dampak bagi kehidupan manusia di dunia. Dampak positif dari adanya suatu perkembangan teknologi ini yakni manusia menjadi sangat lebih mudah dalam mencari suatu informasi yang manusia tidak harus ada di tempat serta lebih memudahkan manusia dalam melaksanakan pekerjaannya yang tidak harus berada pada tempatnya (Maritsa et al. 2021). Selain itu dengan adanya kemajuan teknologi, teknologi juga memberikan berbagai hiburan yang sangat menarik bagi kehidupan manusia di dunia, misalnya tontonan televisi yang tidak



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

harus berada dekat tv bisa menggunakan handphone, youtube yang mana dapat mengetahui informasi atau apapun dalam bentuk video music, tiktok, netflix untuk menonton film-film berdasarkan yang ingin kita tonton, hingga pada suatu hiburan yang tidak hanya orang dewasa yang bahkan anak sekalipun juga menggunakannya yaitu seperti permainan game online.

Dalam perkembangannya anak seusia sekolah dasar sangat suka melakukan kegiatan untuk memperoleh kesenangan, diawal tahun 2020 tepatnya 19 maret pemerintah Indonesia menetapkan sekolah diliburkan selama 14 hari, hal tersebut dilakukan agar siswa tidak terjangkit wabah virus corona, sistem pendidikan dimasa *covid-19* dilakukan secara tidak langsung atau daring dengan memanfaatkan media handphone maupun computer hal ini selaras dengan penelitian menurut Suswandari, Meidawati, 2021 mengungkapkan bahwa pandemi *covid-19* berdampak pada implementasi pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah dasar mampu berjalan dengan baik (Sari, Tussyantari, and Suswandari 2021). Pembelajaran online terasa kurang efektif bagi guru, terutama anak-anak usia sekolah dasar karena belajar adalah dilakukan secara online atau melalui pembelajaran jauh dari rumah maka guru juga tidak optimal menyediakan bahan pelajaran (Rohartati 2022).

Jadi membuat bahan tidak sempurna dan menggunakan media pembelajaran yang mendalam pembelajaran online juga tidak bersifat pengalaman paling banyak hal ini menyebabkan siswa juga bosan pembelajaran online serta cepat lelah jika mengerjakan tugas setiap saat siang hari. Seiring berjalannya waktu corona juga menyebabkan banyak siswa yang semula menggunakan handphone untuk kegiatan pembelajaran malah disalahgunakan untuk bermain game dikarenakan anak melakukan kegiatan yang memperoleh kesenangan dan dimasa itu anak tidak boleh keluar rumah maka dia hanya bisa memainkan handphonenya, tanpa disadari banyak orang tua tidak mengawasi anak dalam memainkan handphone, dan anak menyalahgunakan handphone untuk bermain game.

Game adalah kegiatan yang memanfaatkan media elektronik, biasanya dalam bentuk multimedia yang dirancang semenarik mungkin untuk kesenangan batin para pesertanya. Gaya hidup dan rutinitas sehari-hari masyarakat sekarang termasuk bermain game. Orang-orang dari wilayah metropolitan dan pedesaan menikmati budaya bermain video game, khususnya populasi yang lebih muda dan bahkan anak usia sekolah dasar (HANDILA : 2021).

Anak-anak zaman sekarang sudah mengenal berbagai macam gadget gaming, mulai dari desain dasar seperti *gamewatch* hingga judul yang rumit seperti sistem *Playstation* atau sejenisnya. Interaksi sosial sehari-hari remaja dengan orang lain dapat dipengaruhi oleh keterikatan bermain game online di internet (Huslaini : 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Harun, Faradila, 2020) yang berjudul "Dampak Game Online dan Implikasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Islam AL ANSHAR Kecamatan Hulonthalangi" (Harun and Arsyad 2020). Dimana



hasil dari penelitiannya menyatakan bahwa: Dampak game online pada peserta didik ada dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif lebih besar terjadi pada peserta didik apabila terlalu berlebihan dalam bermain game online.

Ketika masa pandemi covid-19 peneliti menemukan siswa membawa gadget di lingkungan masyarakat sekolah. Siswa saat itu diperbolehkan membawa smartphone mengingat adanya peraturan pemerintah untuk menjaga jarak sehingga fungsi smartphone diharapkan mendukung proses belajar siswa. Setelah melihat kejadian tersebut peneliti langsung menghampiri dan bertanya gadget siapa yang mereka gunakan saat itu. Siswa berkata bawa smartphone yang mereka bawa merupakan milik mereka pribadi yang dibeli orang tua namun ada juga siswa yang membawa smartphone orang tua atau keluarganya yang lain.

Siswa ketahuan menyalah gunakan kepercayaan guru dan orang tuanya dengan bermain gadget. Setelah pulang sekolah ataupun pulang ngaji siswa biasanya tidak langsung pulang namun malah mampir berkumpul bersama teman-temannya dan bermain gadget. Mayoritas siswa menggunakan smartphone untuk bermain game.

Game ada dua jenis game online dan game offline. Peneliti menemukan mayoritas siswa-siswa SD Jatingarang 02 gemar bermain game online bahkan ada yang sampai kecanduan sehingga merupakan salah satu penyebab siswa membawa smartphone ke sekolah. Meskipun siswa SD Jatingarang 02 gemar game online akan tetapi ada juga yang siswa yang menyukai permainan tersebut. Berikut tabel 1.1 yang menyatakan jumlah siswa yang gemar bermain game online.

Tabel 1.1 Data jumlah siswa yang menyukai game online di SD Negeri Jatingarang 02.

No	Kelas	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang gemar bermain game online
1	III	3	2
2	IV	3	3
3	V	3	3

Ketika banyak siswa lebih suka bermain game online dari apa melakukan aktivitas fisik lainnya, tentu hal ini juga berpengaruh pada kegiatan siswa yang lain salah satunya pembelajaran. Siswa cenderung malas mengerjakan tugas-tugas sehingga berdampak terhadap menurunnya nilai siswa yang bersangkutan.

Peneliti menemukan beberapa fakta dari pengamatan yang dilakukan di lingkungan SD Negeri Jatingarang 02. Fakta ditemukan peneliti di lingkungan sekolah saat jam istirahat sekolah siswa kedapatan menggunakan smartphone padahal sudah jelas ada larangan memakai smartphone di sekolah. Fakta kedua



penyalahgunaan smartphone oleh siswa dijumpai ketika siswa berada di luar jam sekolah, siswa kelas 5 kedapatan asik bermain game online saat belajar bersama. Hal yang tak disadari siswa langsung marah ketika smartphone diambil oleh teman satu kelompoknya yang menegur agar mengerjakan tugas bersama.

Fakta ketika peneliti melaksanakan program asistensi mengajar menunjukkan bahwa proses belajar mengajar di sekolah bisa terganggu karena ada beberapa oknum siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran. Ternyata ditemukan siswa tidak fokus pada pembelajaran karena asik bermain game online di kelas. Saat malam hari siswa asyik bermain game hingga larut malam sehingga saat proses pembelajaran di kelas berlangsung siswa menjadi mengatuk

METODE PENELITIAN

Bentuk Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini bersifat deskriptif dengan menjabarkan dan menjelaskan permasalahan secara terperinci. Penelitian ini sejatinya diartikan sebagai aktivitas menelaah suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah secara terancang dan sistematis untuk menemukan pengetahuan baru yang berpatokan pada kebenarannya (objektif dan shahih) mengenai dunia alam atau dunia sosial. Sedangkan strategi dalam penelitian ini menggunakan strategi studi kasus. Pendekatan studi kasus lebih disukai untuk penelitian kualitatif. Seperti yang diungkapkan oleh Patton bahwa kedalaman dan detail suatu metode kualitatif berasal dari sejumlah kecil studi kasus. Oleh karena itu penelitian studi kasus membutuhkan waktu lama yang berbeda dengan disiplin ilmu-ilmu lainnya. (Michael Quinn Patton, 1991) Dalam (Assyakurrohim et al. 2022) Studi kasus dalam bahasa Inggris "A Case Study" atau "Case Studies". Kata "Kasus" diambil dari kata "Case" artinya kasus, kajian, peristiwa. Sedangkan arti dari "case" sangatlah kompleks dan luas. Studi kasus adalah sebuah eksplorasi dari "suatu sistem yang terikat" atau "suatu kasus/beragam kasus" yang dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data yang mendalam serta melibatkan berbagai sumber informasi yang "kaya" dalam suatu konteks. Sistem terikat ini diikat oleh waktu dan tempat sedangkan kasus dapat dikaji dari suatu program, peristiwa, aktivitas atau suatu individu.

HASIL PENELITIAN

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa alasan siswa gemar bermain game online ada dua faktor yaitu faktor internal dikarenakan diri mereka sendiri yang merasa asyik dan senang saat bermain game, namun tidak dipungkiri juga kalau ada beberapa siswa yang suka bermain game online sendiri. Beberapa siswa sering diajak untuk bermain game online oleh teman dari lingkungan rumah dan sekolah selanjutnya mereka juga suka mengajak teman yang lain untuk bermain game. Teman siswa dari lingkungan rumah ada yang sudah SMP yang mana hal tersebut merupakan faktor eksternal dari siswa gemar bermain game online.



Namun peran orangtua pun juga tidak luput untuk dipertimbangkan terkait kecenderungan siswa dalam kecanduan game online ini, siswa tetap mendapatkan teguran-teguran serta nasihat dari orang tua mereka. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa faktor siswa dalam kecanduan game diakibatkan oleh 2 faktor yakni faktor internal dari diri mereka sendiri, serta faktor eksternal yang mana dari pengaruh lingkungan sekitar mereka yang meliputi teman sebaya maupun teman di lingkungan siswa.

1. Motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Jatingarang 02.

Berdasarkan hasil wawancara tentang motivasi siswa di SD Negeri Jatingarang 02. Motivasi belajar itu sendiri bisa berasal dari dalam (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik). Motivasi belajar dari dalam misalnya keinginan untuk menjadi anak yang pintar, bisa membanggakan orang tua, rasa ingin tahu yang tinggi. Motivasi belajar dari luar misalnya dorongan dari keluarga atau orang tua, lingkungan, teman, maupun guru.

Motivasi belajar siswa terdiri faktor intrinsik dan ekstrinsik. Berdasarkan Dari hasil penelitian berupa observasi dan wawancara dapat diketahui faktor intrinsik berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Sedangkan factor ekstrinsik berasal dari lingkungan belajar ,sosial maupun keluarga siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor intrinsik lebih tinggi daripada ekstrinsik. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2010: 23) yang mengatakan dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Rincian dari kedua faktor adalah sebagai berikut:

1. Faktor intrinsik

Faktor intrinsik dari mmotivasi belajar siswa mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Hasrat dan keinginan.
- b. Dorongan kebutuhan belajar.
- c. Harapan akan cita-cita

2. Faktor ekstrinsik

Faktor ekstrinisk dari motivasi belajar siswa mencakup beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Adanya penghargaan
- b. Lingkungan belajar yang kondusif
- c. Kegiatan belajar yang menarik

Faktor merupakan alasan yang melandasi siswa untuk dapat memiliki motivasi belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor instrinsik yang merupakan faktor dari diri sendiri untuk memperoleh nilai yang tinggi yang mencakup hasrat dan keinginan, dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Selanjutnya faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar misalnya dari lingkungan keluarga, sosial maupun sekolah, dalam kaitannya



dengan sekolah faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa mencakup adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan belajar yang menarik.

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan serta berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ganang Ramadhani FS (2020) dapat diambil kesimpulan bahwasanya motivasi belajar siswa yang sangat berpengaruh terhadap segala aspek kerdiri dari dua faktor internal yang berasal dari diri sendiri dan eksternal dari kehidupan siswa mencakup pada aspek sosial yaitu interaksi mereka terhadap sesama serta pada aspek akademis yaitu penurunan terhadap motivasi belajar siswa.

2. Dampak game online dalam motivasi belajar siswa kelas sekolah dasar negeri Jatingarang 02.

Permainan game online begitu sangat mengasikkan dan membuat para pemain game online menjadi ketagihan untuk selalu ingin bermain sehingga sering lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya. Ciri-ciri peserta didik yang kecanduan game online contohnya seperti ketika di kelas ia melamun, saat diskusi kelompok ia cenderung diam, dan jika diberi pertanyaan jawabannya itu tidak selaras dengan topik pertanyaan atau menyimpang. Kecanduan game online yang dialami pada masa peserta didik, dapat mempengaruhi aspek sosial peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Fenomena kecanduan game online juga terjadi pada peserta didik di SD Negeri Jatingarang 02 Kab. Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Dapat diketahui bahwa banyak peserta didik di SD Negeri Jatingarang 02 yang sudah mengenal game online dan bahkan sudah memasuki pada dunia game online tersebut. Melalui hasil pengamatan yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik pada saat jam istirahat dan diluar jam pelajaran, sering terlihat mengakses game online. Berdasarkan hasil wawancara terhadap bapak/ibu guru, mengatakan bahwa terdapat banyak peserta didik yang kecanduan bermain game online. Akibat kecanduan tersebut sehingga beberapa peserta didik kebiasaan bermain game hingga larut malam. Hal tersebut menyebabkan peserta didik sering tidak mengerjakan tugas dan terlambat masuk sekolah karena bangun siang efek dari bermain game online sampai larut malam. Selain itu, dampak negatif yang ditimbulkan dari game online yaitu peserta didik yaitu ada kecenderungan ingin selalu bermain game online dalam kesehariannya tanpa mengenal waktu serta lupa akan tanggung jawabnya sebagai pelajar yaitu salah satunya belajar selain di jika ada tugas-tugas sekolah.

Berkaitan dengan kecenderungan siswa dalam bermain game tidak luput dari kepemilikan handphone yang mereka gunakan untuk bermain game. Terdapat beberapa siswa yang bermain game menggunakan handphone mereka sendiri



yangmana merupakan hadiah atau pemberian dari orang tua mereka maupun menggunakan handphone milik orang tua mereka. Selain itu berikut ini merupakan beberapa game yang sering dimainkan atau digemari siswa di SD Negeri 02 Jatingarang Kabupaten Sukoharjo yaitu Free fire, mobile legends, candy crush., Bus simulator, PS, dan PUBG. Di saat bermain game siswa di SD Negeri 02 Jatingarang Kabupaten Sukoharjo rata-rata menghabiskan waktu 3-5 jam perhari. Dampaknya waktu mereka untuk belajar menjadi berkurang serta mengurangi motivasi mereka untuk belajar dikarenakan terlalu keasyikan dalam bermain game, dimana terdapat beberapa siswa yang lalai dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah mereka.

Bagi anak-anak, sarana bermain game adalah yang terbanyak digunakan untuk mencari kesenangan selain bermain dengan teman-temannya. Khususnya game online merupakan sesuatu yang lain dari aktifitas bermain game sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk memainkannya. Game online sampai saat ini menyajikan beragam jenis permainan yang lebih canggih dan dibuat khusus untuk memikat siapa saja yang ingin memainkannya, dan jika telah memainkannya fitur-fitur yang ditawarkan menjadi lebih bagus lagi sehingga pemain menjadi lebih sering untuk memainkannya (Sumara, D; Humaedi, S; Santoso, 2017). Penggunaan yang berlebihan dan perilaku yang muncul oleh pemain menjadi negatif maka efek buruk dari bermain game online menjadi sangat lekat pada diri si pemain (Prasetya, 2019).

d. Dampak Negatif game online terhadap motivasi belajar.

Berbagai dampak negatif yang timbul dari hasil bermain game online seperti; Kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat Ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya (Subarkah, 2019a). Beberapa Hal tersebut dialami oleh kedua subyek yang secara rutin bermain game online atau jenis game Yang lainnya sebagai sarana alternative bermain game. Apa yang dilakukan kedua subyek Dalam aktifitas bermain game, kadang-kadang tidak diketahui oleh orang tua dan orang tua Pun hanya mengetahui anaknya berangkat ke sekolah untuk belajar tetapi hal itu terkadang Menjadi lain. Orang tua juga beranggapan bahwa anak bermain game karena kesenangan Semata, akan tetapi mereka kurang pahami bahwa anak-anak akan terus mencari kesenangan Itu yang akhirnya menjadi ketergantungan (Prasetyaningrum, 2012).

Kontrol dan pengawasan orang tua sangat berperan dalam aktifitas bermain anak, baik Di sekolah, lingkungan bermain atau di dalam rumah (Jannah, 2012). Selain dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktifitas bermain game online, ada juga dampak positif yang menurut peneliti bisa menjadi nilai lebih dari bermain game diantaranya, mendapatkan teman baru, Mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa inggris dalam game dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi (Ayun, 2017). Hal tersebut diharapkan dapat lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya. Penguasaan komputer saat ini sangat diperlukan guna peningkatan daya imajinasi dan kreasi dalam pembangunan. Hampir semua



bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang utama dalam menjalankan kegiatannya.

e. Dampak Positif Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pada penelitian yang peneliti lakukan dan berdasarkan data-data yang peneliti diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara terkait dampak positif penggunaan gadget khususnya untuk game online terhadap motivasi belajar siswa ditemukan bahwa penggunaan gadget untuk bermain game online oleh siswa, disamping memberikan dampak negative juga memberikan dampak positif bagi siswa yakni kemampuan siswa dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Hal tersebut dapat dikatakan demikian dikarenakan peneliti melihat bahwasanya nilai pada mata pelajaran bahasa inggris pada test peninjauan terlihat adanya perbedaan antara siswa yang bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online. Siswa yang bermain game online memiliki nilai yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 02 Jatingarang terkait dengan Dampak Game Online Dalam Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 02 Jatingaran adalah :

1. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, adapun dua faktor tersebut yaitu: faktor instrinsik yang merupakan faktor dari diri sendiri untuk memperoleh nilai yang tinggi yang mencakup hasrat dan keinginan, dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Selanjutnya faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar misalnya dari lingkungan keluarga, sosial maupun sekolah, dalam kaitannya dengan sekolah faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa mencakup adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan belajar yang menarik.
2. Dampak game online dalam motivasi belajar siswa kelas sekolah dasar negeri Jatingarang 02. Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa sanya game online dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama, game online dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa bagi siswa yang bermain game online secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain game dan penasaran dengan game tersebut. Tidak ada pengaruh positif dalam bermain game online melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap siswa yang kecanduan bermain game online. Dampak negatif dari game online mengakibatkan siswa lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran



di sekolahnya. Diharapkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain game online yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nur Fariha. 2022. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda."
- Amellia Hardanti, Harvien, Ikeu Nurhidayah, dan Siti Yuyun Rahayu. 2013. "Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah." *Jurnal Keperawatan Padjadjaran* V1(N3):166–75. Doi: 10.24198/Jkp.V1n3.5.
- Amirudin, Ari. 2023. Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*. Vol. 3 (1) 419-426.
- Anggi Prasetia. 2023. "Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Educational Learning and Innovation* 1(2):98–116. Doi: 10.46229/Elia.V2i2.
- Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikhrum, Rusdy A. Sirodj, dan Muhammad Win Afgani. 2022. "Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 3(01):1–9. Doi: 10.47709/Jpsk.V3i01.1951.
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Coulson, Mark, Jane Barnett, Christopher J. Ferguson, And Rebecca L. Gould. 2012. "Real Feelings For Virtual People : Emotional Attachments and Interpersonal Attraction In Video Games." 1(3):176–84. Doi: 10.1037/A0028192.
- Diki, Wahyudin, Syafei Muhammad Mury, dan Ismaya Bambang. 2022. "Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Senam Lantai pada Masa Pandemi di Kelas XI SMA Negeri 1 Banyusari." *Journal Pendidikan* 9(2):437–41.



- Djahra, F. (2017). Penerapan Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 1(1), 10–22.
- Fendi, Krisna Rusdiana. 2016. *Pengaruh Status Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas, Ushuluddin, Adab dan Dakwah Angkatan 2020 Iain Ponorogo*.
- Ghullam, Hamdu dan Lisa Agustina. 2011. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar IPA di Sekolah Dasar." 12(1):90–96.
- Ganang Ramadhani, F. S. 2020. ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL (Doctoral dissertation, Unnes).
- Hamzah, Arli. 2015. "Hubungan Antara Penggunaan Media Audio Visual dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SMP N 1 Kecamatan Pasimarannu Kabupaten Kepulauan Selayar." (1):1–27.
- HANDILA, VONY. 2021. *Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institutagama Islam Negeri Iain) Bengkulu Tahun 2021 M / 1442 M. Bengkulu*.
- Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(3):1304–11.
- Harun, Faradila, dan Lukman Arsyad. 2020. "Dampak Game Online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi." *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2):26–37. doi: 10.54045/educator.v1i2.189.
- Huslaini. 2022. "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja di Desa Bonder Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2022." *Braz Dent J.* 33(1):1–12.
- Imtihani, Amalia, Lalu Hamdian Affandi, Muhammad Tahir, Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid, and di Kecamatan Kayangan. 2021. "Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19 di Kecamatan Kayangan." *Jurnal Kependidikan* 6(1):13–20.



- Irawan, Sapto, dan Dina Siska W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7(1):9–19.
- Jannah, H. (2012). Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek. Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek Angkek, 1, 257–258.
- Lutfiwati, Sri. 2020. "Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 10(1):2020.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, dan Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2):91–100. doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- Masyhuri, Mahmudah, dan Supri Wahyudi Utomo. 2017. "Analisis Dampak Keberadaan Pasar Modern Terhadap Pasar Tradisional Sleko di Kota Madiun." *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan* 6(1):59. doi: 10.25273/jap.v6i1.1293.
- Muhammad, Hanafi. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa." *File:///C:/Users/VERA/Downloads/Askep_Agregat_Anak_and_Remaja_PRINT.Docx* 21(1):1–9.
- Novita, Febriyanti Rahayu Putri. 2018. *Hubungan Antara Self Control dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*. Vol. 6. Malang.
- Nuru, Lailatul Aini. 2021. "Motivasi Dalam Pembelajaran Daring Materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMAN 2 Kudus." *Kredo* 5:19–34.
- Pramudia, Rischa, dan Silvia Yula Wardani. 2018. "Stop Kecanduan Game Online." *Stop Kecanduan Game Online* 41.
- Prasetyaningrum, J. (2012). Pola asuh dan karakter anak dalam perspektif Islam. Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islam, 47–51.
- Purnamasari, Ni Made Diah, dan Amaliah Sabrina. 2020. "Tinjauan Kriminologis Terhadap



- Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan." *Jurnal Lex Suprema* 2(2):153–67.
- Puspitasari, Wina Dwi. 2016. "Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 2(2):105–20. doi: 10.31949/jcp.v2i2.338.
- Reichenbach, Andreas, Andreas Bringmann, Elsevier Enhanced Reader, Constantin J. Pournaras, Elisabeth Rungger-Brändle, Charles E. Riva, Sveinn H. Hardarson, Einar Stefansson, Washington Navy Yard, Eric A. Newman, dan David Holmes. 2019. "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas IV MIT Muhammadiyah Sukarame." *Progress in Retinal and Eye Research* 561(3):S2–3.
- Rezita, Annisa W; Yudha Wirawanda. 2023. "Komunikasi Interpersonal Ibu dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend." 1(1):1–22.
- Prasetya, B. (2019). Analisis Studi Korelasional Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. 5(2), 165–184.
- Rohartati. 2022. "Analisis Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar." *Cakrawala Pendas* 8(1):249–58.
- Sari, Ria Puspita, Nabila Bunnanditya Tussyantari, dan Meidawati Suswandari. 2021. "Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2(1):9–15. doi: 10.37478/jpm.v2i1.732.
- Sri, A. M. Y., Khairun Nisa dan Heri Setiawan. 2021. "Analisis Faktor Penghambat Membaca Kelas 2." 2:136–46.
- Subarkah, M. A. (2019a). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Rausyan Fikr : *Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sugiarto, Ahmad Pujo, Tri Suyati, dan Padmi Dhyah Yulianti. 2019. "Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larenda Brebes." *Mimbar Ilmu* 24(2):232. doi: 10.23887/mi.v24i2.21279.



- Suhaimi, M. Luthfi, Iskandar Syarif, Eva Chundrayetti, dan Rahmi Lestari. 2020. "Faktor Risiko Terjadinya Epilepsi Pada Anak Palsi Serebral." *Jurnal Kesehatan Andalas* 9(2):225. doi: 10.25077/jka.v9i2.1282.
- Sukriyah, Nuraeni. 2022. "Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas Tinggi Di MI Muhammadiyah 2 Slinga Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga." *Braz Dent J.* 33(1):1–12.
- Sumara, D; Humaedi, S; Santoso, M. D. (2017). Kenalakan Remaja dan Penanganannya. *Penelitian & PPM*, 4 (kenkalan remaja), 129–389.
- Surbakti, Krista. 2016. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." 01(01):1–23.
- Trinura Novitasari, Anindita. 2023. "Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar." *Journal on Education* 05(02):5110–18.
- Trisnani, Rischa Pramudia, dan Silvia Yula Wardani. 2018. "Seminar Nasional Edusainstek Tingkat Kecanduan Game Online Pada Pertama Siswa Sekolah Menengah." 345–49.
- WILIA, E. 2017. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Motivasi Belajar Siswa" 11(1):76–86.
- Yulinda Udhiyanasari, Khusna, Nostalgianti P. Citra, dan St Fanatus Syamsiyah. 2022. "Increasing Learning Interest in Students With Special Needs in Online Learning at PGRI University Argopuro Jember." *Journal of Special Education (Speed)* 5(2):58–66. doi: 10.31537/speed.v5i2.637.
- Yuniarti, Dwi Ariani Finda, Dwiani Listya Kartika, dan Agus Prianggono. 2022. "Analisis Minat Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Pada Mata Kuliah Matematika." *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 7(1):47. doi: 10.26737/jpmi.v7i1.3437.
- Zahra Ramadhani, Aulia. 2022. "Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Mi Al Islamiyah Tanjung Priok Jakarta Utara Dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp Di Masa Pandemi Covid 19." 1–81.

