

ANALISIS PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V di SD NEGERI PANGGUNG 5 KOTA TEGAL

(Analysis of the Use of Online Games On The Learning Achievement of Grade V Students at SD Negeri Panggung 5, Tegal City)

Salfaniar Hyda Afkawati & Yuli Witanto
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
E-mail: salfaniar@students.unnes.ac.id
yuliw64@mail.unnes.ac.id

Abstrak : Analisis penggunaan *game online* diharapkan agar siswa tidak kecanduan bermain *game online* dan lebih rajin belajar agar mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas 5 SD Negeri Panggung 5 Kota Tegal. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang menghasilkan pendeskripsian tentang rangkaian pengaruh *game online*, untuk mengetahui seberapa lama siswa bermain *game online* dan upaya dalam mengatasi pengaruh penggunaan *game online*. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* berpengaruh bagi siswa yang apabila di lanjutkan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa semakin berkurang, dengan faktor pendukung lingkungan sekitarnya yang kurang baik.

Kata Kunci: Siswa SD, game online, prestasi belajar

Abstract: *It is hoped that the analysis of the use of online games will ensure that students are not addicted to playing online games and study more diligently in order to achieve satisfactory learning achievements. This research aims to determine the use of online games on the learning achievement of grade 5 students at SD Negeri Panggung 5, Tegal City. This research is qualitative research. The method used in this research is a qualitative method which produces a description of the series of influences of online games, to find out how long students play online games and efforts to overcome the influence of using online games. The conclusion of this research shows that the use of online games has an effect on students which, if continued, will reduce student learning achievement, with poor environmental supporting factors.*

Keywords: *Elementary students, online games, learning achievement*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan hingga manfaat dan kemudahan bagi manusia.

Berbagai kemudahan hanya bisa didapatkan melalui internet. *Game online* adalah cara hidup baru bagi orang-orang dari segala usia.

Game online akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari

lingkungan. Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa. Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial, mulai dari pengembangan teknologi pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch dan lain-lainnya.

Prestasi belajar artinya yang akan terjadi yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi pada diri sendiri, individu asal aktifitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan. Prestasi belajar pula bisadiartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan menggunakan nilai tes dan nomor nilai yang diberikan oleh guru (Dimiyati dan Mujiyono, 1994). Prestasi belajar bisa dirumuskan, menjadi berikut :

- a) Prestasi belajar peserta didik ialah hasil merupakan yang dicapai peserta didik waktu mengikuti dan mengerjakan tugas serta kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b) Prestasi belajar peserta didikta diterutama dievaluasi dari aspek kognitifnya sebab bersangkutan dengan kemampuan siswa pada pengetahuan serta ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan penilaian.

- c) Prestasi belajar peserta didik ditunjukkan melalui nilai asal yang akan terjadi seperti ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya (Habibi, 2009).

Anak yang mengalami ketergantungan di aktivitas games, akan mempengaruhi prestasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi dan fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online menurunkan prestasi belajar mereka. Termasuk peserta didik (siswa).

Prestasi belajar yang baik penting untuk dipersiapkan demi masa depan siswa dan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Diperlukan upaya yang bikal dari orang dewasa di sekitar siswa untuk mampu membantu mengatur penggunaan waktu siswa antara bermain game online dan belajar. Berbagai fitur game online yang sangat menarik dikhawatirkan dapat mengurangi minat dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan kegiatan penelitian yang digunakan untuk memahami sebuah peristiwa tentang yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan disajikan dengan cara

deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa satu konteks khusus yang alamiah, dan dengan menggunakan berbagai metode alamiah (Moleong, I. J., 2017:6).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami kondisi suatu peristiwa dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan secara rinci dan mendalam mengenai konteks yang terjadi berdasarkan studi lapangan (Harahap, 2020:23). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus, karena untuk memahami tindakan-tindakan pada subjek dan objek yang diteliti dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara secara mendalam yang didokumentasikan. Kemudian, data yang didapat akan dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh hasil penelitian yang mendalam tentang penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa di kelas V SD Negeri Panggung 5 Kota Tegal.

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2020:63) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Analisis data Miles dan Huberman dengan menggunakan model interaktif dalam Sugiyono (2020:64-68).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Penggunaan Game Online

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Panggung 5. Diketahui *game online* ini menyebabkan anak zaman sekarang menjadi kecanduan dan tidak mengenal permainan tradisional. Untuk bermain game online sendiri tidak ada masalah agar tidak berlebihan dan tidak mengganggu waktu belajar mereka. Faktor yang membuat siswa lebih suka bermain game online mungkin karena faktor lingkungan, mengingat 2 tahun yang lalu adanya virus covid-19, dimana Pendidikan membutuhkan handphone untuk menunjang proses pembelajarannya sehingga anak-anak pasti memiliki hp sendiri dan pastinya mau tidak mau mereka harus bisa mengoperasikan hp tersebut. Dengan adanya virus covid-19 anak-anak hanya lebih banyak bermain game karena tidak bisa keluar rumah. Dan kebiasaan tersebut yang masih dilakukan sampai sekarang. Kebiasaan siswa bermain game online memang kurangnya kontrol dari orang tua yang sibuk bekerja dari pagi sampai sore. Sehingga anak lebih bebas dan leluasa dalam memainkan handphone karena tidak adanya pengawasan dari orang tua. Faktor eksternal yang dialami anak kecanduan game online adalah faktor lingkungan yang kurang terkontrol serta anak yang kurang sosial dengan baik sehingga memilih bermain game online sebagai aktivitas.

Dari beberapa faktor yang menjadikan anak menjadi sering bermain handphone yang berdampak bagi anak tersebut. Ditemukan dampak game online terhadap prestasi belajar

siswa antara lain cara berbicara siswa sudah berbeda. Yang dimaksudkan peneliti berbeda ini bukan seharusnya diucapkan oleh anak-anak. Cara berbicara yang sudah beda ini di dapatkan dari keseringan bermain game online. Anak lebih sering berbicara kata-kata kotor yang di dapatkan saat bermain game online dengan teman satu teamnya. Saat anak bermain game online dengan menghidupkan fitur voice chat maka anak bisa berbicara dengan teman satu teamnya ataupun dengan lawannya. Berbicara kasar dan kotor ini sudah termasuk dari dampak negatif dari bermain game online. Berbicara kotor bisa juga di dapatkan anak melalui pergaulannya saat bermain atau saat berkumpul dengan temannya.

Dampak lain yang ditimbulkan adalah kesehatan mata siswa dan pendengarannya menjadi terganggu. Hal ini dikarenakan terlalu lama bermain handphone sehingga mata lelah dan juga karena paparan radiasi dari layar handphone. Selain itu saat anak bermain game menggunakan handset dalam waktu lama juga membuat pendengaran berkurang. Game online juga menjadikan siswa yang tidak dapat mengatur atau mengontrol waktu belajar di rumah.

Dengan hanya bermain game online setiap saat, maka anak tersebut memiliki dampak terhadap prestasi belajar siswa yang menurun. Siswa hanya terfokus dan terlena dengan bermain game online setiap saat, maka ketika siswa mengikuti proses pembelajaran di sekolah, siswa tersebut merasa ngantuk dan bosan. Karena sering bermain game online sehingga

menimbulkan sifat malas belajar yang mana hal tersebut berimbas terhadap prestasi belajar siswa yang semakin menurun. Siswa juga tidak bisa konsentrasi selama proses pembelajaran, karena dalam bayangan siswa tersebut masih terbayang-bayang keaskikan bermain game online. Game online juga menjadikan sikap siswa menjadi kurang sopan dan sering kali berbuat nakal di lingkungan sekolah. Hal ini di dapatkan peneliti dari hasil wawancara dengan guru kelas V. Siswa yang nakal dan terkadang susah untuk dinasehati itu berasal dari siswa yang sering bermain game online. Pada penilaian di sekolah juga sangat penting yang harus di dapatsiswa, dengan sikap yang tidak sopan dan kurang menghargai guru dan orang yang lebih tua itu sendiri menjadikan nilai kurang dalam prestasi belajar siswa. Aspek prestasi belajar ranah afektif yang merupakan penilaian rasa, sikap, perilaku, dan akhlak dari siswa tersebut.

Penggunaan game online pada siswakelas V di SD Negeri Panggung 5 mengalami penurunan belajar karena faktor yang dipengaruhi karena penggunaan game online. Faktor yang mempengaruhi penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa yaitu biasanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Akibatnya siswa yang bermain game online mengalami penurunan belajar, dikelas siswa sering bercerita dengan temannya tentang game online, bahkan terkadang banyak walimurid yang bercerita terhadap guru kelasnya tentang anaknya yang sudah kecanduan game online dia akan malas belajar. Di SD Negeri Panggung 5 upaya

dari sekolah terhadap siswa yang kecanduan game online adalah setiap guru kelas memberikan nasehat terhadap siswa agar tidak bermain game yang berlebihan. Prestasi belajar siswa sebelum mengenal game online dalam pembelajaran sangat baik, bahkan masih rajin ketika dikasih soal untuk dikerjakan, tetapi setelah mengenal game online siswa mengalami penurunan 50%, tidak mengerjakan tugas sekolah, dan ketika sedang pembelajaran siswa tidak mendengarkan guru yang sedang menerangkan pembelajaran. Aktivitas siswa yang sudah mengalami kecanduan game online dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis, anak yang sudah kecanduan game online memanglah tidak fokus pada pembelajaran, bahkan ketika sedang pembelajaran berlangsung anak asik mengobrol dengan temannya tentang permainan game online yang mereka sering mainkan ketika dirumah. Anak yang sudah kecanduan game online dia akan merasa kurang puas jika dikasih waktunya 1 jam untuk bermain game online. Seperti yang terlihat pada gambar 4.4 dimana siswa yang tidak fokus pada pembelajaran pada saat guru kelas sedang menjelaskan materi.

a. Macam-Macam Game Online Yang Di mainkan

Game online rasanya tidak asing lagi terdengar di telinga anak muda khususnya para siswa di bangku sekolah. Hampir seluruh siswa pastinya pernah memainkan game online tersebut. Saat ini tidak hanya satu atau dua

macam game online yang merajalela, namun berbagai macam game online tercantum di media social dan masing-masing siswa memiliki pilihan yang berbede seperti apa macamnya yang mereka senangi.

Berdasarkan jawaban siswa tentang macam game online yang mereka mainkan bahwa game online yang sering dimainkan oleh para siswa adalah PUBG, Mobile Legend, dan Free Fire. Mereka memanglah sangat senang memainkan game-game tersebut bersama teman-temannya dirumah.

b. Siswa Yang Bermain Game Online

Suatu kendala harus di iringi dengan adanya upaya agar kedepannya lebih baik lagi dan tidak ada terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kembali. Prestasi belajar siswa yang terganggu karena game online harus ada upayanya. Siswa yang kecanduan *game online* ini perlu adanya tindak lanjut, menurut Masya (2016:156) bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi anak terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri siswa untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- 2) Rasa bosan yang di rasakan siswa ketika berada di rumah atau perkuliahannya.

3) ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.

4) Kurang self control dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mengantisipasi dampak negative yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Siswa yang sudah kecanduan *game online* seharusnya ditindaklanjuti dengan cara memberikan edukasi dan hukuman jika sudah melewati batas, bisa juga dengan mengontrol penggunaan *gadget* anak agar lebih fokus belajar ketimbang bermain *game online*. Peran guru dan orang tua disini sangat penting karena ruang lingkup siswa hanya di sekolah dan di rumah, di sekolah ditindak lanjuti oleh guru, di rumah di tindak lanjuti oleh orang tua. Keduanya harus saling bekerja sama dengan cara yang sedikit berbeda agar anak tidak lagi kecanduan atau keseringan bermain *game online*.

2. Lamanya Penggunaan Game Online

Di zamanyang modern seperti sekarang ini, manusia sudah sangat erat kaitannya dengan teknologi yang sangat canggih seperti komputer, internet, dan sebagainya. Kenyataan itu sangat bagus untuk menunjang kemajuan cara berfikir manusia. Di dunia pendidikan para siswa sudah tidak asing lagi dengan permainan mereka yang dapat disebut sebagai *game online* untuk hiburan mereka, namun disisi lain apabila siswa tidak dapat mengatur waktu mereka dengan sangat baik maka akan terbuang sia-sia dan terlena karena *game online*.

Hasil wawancara peneliti dengan 6 siswa kelas 5 di SD Negeri Panggung 5 Kota Tegal, tentang lamanya mereka bermain *game online*. Lamanya siswa kelas 5 bermain *game online* yaitu 3 siswa dengan durasi yang sama yaitu 1 -2 jam dalam satu hari, dan 3 anak bisa sampai 5 jam dalam satu hari. Siswa yang sudah kecanduan *game online* pun bisa lebih dari 10 kali bermain *game online* dalam satu hari, berikut penjelasan dari hasil wawancara setiap siswa:

1) Subjek siswa 1

Siswa ini bernama irkham. Dari hasil wawancara, diketahui *game online* yang sering dimainkan adalah *mobile legend*. Irkham bisa membagi waktu belajar dengan bermain *game online*. Irkham biasanya bermain *game* satu kali dalam satu hari dengan waktu 1 jam. Dia biasanya bisa sampai 7 kali dalam satu minggu hanya untuk bermain *game online*, tetapi dia pernah tidak bermain *game* dalam satu hari karena HP rusak. Bahkan jika dia diberi waktu 3 kali dalam seminggu dia merasa kurang puas.

2) Subjek siswa 2

Siswa ini bernama putri. Dari hasil wawancara, diketahui *game online* yang sering dimainkan adalah *mobile legend*. Putri sering sekali bermain *game online* di rumah. Dia bermain *mobile legend* 3 kali dalam satu hari dengan waktu 2 jam dalam sekali bermain. Dia juga pernah bermain *game online* lebih dari 10 kali dalam satu minggu, dan dia tidak pernah

puas jika dia diberi waktu sebentar untuk bermain game online

3) Subjek siswa 3

Siswa ini bernama syakira. Dari hasil wawancara, diketahui *game online* yang sering dimainkan adalah mobile legend. Syakira bisa membagi waktu belajar dengan bermain *game online*. Syakira biasanya bermain game satu kali dalam satu hari dengan waktu 1 jam. Dia biasanya hanya bermain game online 4 kali dalam satu minggu, tetapi dia pernah tidak bermain game dalam satu hari karena paket data yang habis. Bahkan jika dia diberi waktu 3 kali dalam seminggu dia merasa kurang puas.

4) Subjek siswa 4

Siswa ini bernama lois. Dari hasil wawancara, diketahui *game online* yang sering dimainkan adalah free fire. Lois sangat sering bermain *game online* daripada belajar. Dia bermain free fire 5 kali dalam satu hari dengan waktu 2 jam dalam sekali bermain. Bahkan dia pernah bermain *game online* lebih dari 10 kali dalam satu minggu, jika dia diberi waktu 3 kali dalam seminggu untuk bermain game tidak merasa kurang puas.

5) Subjek siswa 5

Siswa ini bernama hasbi. Dari hasil wawancara, diketahui *game online* yang sering dimainkan adalah mobile legend. Hasbi sering sekali bermain *game online* di rumah. Dia bermain mobile legend 5

kali dalam sehari dengan waktu 5 jam dalam sekali bermain. Dia tidak pernah lupa dengan game onlinenya yang setiap hari dimainkannya. Bahkan dia tidak pernah puas jika ketika bermain game online dia hanya diberi waktu 3 kali dalam seminggu.

6) Subjek siswa 6

Siswa ini bernama riska. Dari hasil wawancara, diketahui *game online* yang sering dimainkan adalah mobile legend. Riska bisa membagi waktu belajar dengan bermain *game online*. Riska biasanya bermain game 4 kali dalam satu hari dengan waktu 1 jam dalam sekali bermain. Dia biasanya bisa sampai 5 kali dalam satu minggu hanya untuk bermain game online, tetapi dia pernah tidak bermain game karena paket data yang habis. Bahkan jika dia diberi waktu 3 kali dalam seminggu dia merasa kurang puas.

3. Upaya Guru Mengatasi Penggunaan Game Online

Peran guru tidak sebagai pengajar semata, pendidik akademik tetapi juga merupakan pendidik karakter, moral dan budaya bagi siswanya begitu juga peran guru dalam mengontrol penggunaan game online pada siswa. Banyak masyarakat yang masih berharap kepada guru agar dapat menampilkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, keadilan, dan mematuhi etik professional.

Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri Panggung 5 Kota Tegal,

bahwa upaya yang di lakukan pihak sekolah terhadap siswa yang kecanduan game online sebagai berikut:

1. Ketika pembelajaran akan di sisipkan nasihat-nasihat untuk perbaikan pembelajaran ketika di rumah maupun di sekolah.
2. Mengurangi bermain handphone atau game online yang tidak melihat waktu contohnya dengan bermain game online dari jam 1 aau jam 2 sampai sore bahkan malamnya juga dilanjutkan bermain game online.

Jadi, siswa yang sudah kecanduan game online tidak melihat apakah ada tugas dari guru kelas dan tidak mengingat jam untuk belajar.

game online iswa dapat dikatakan tinggi. Lamanya waktu yang dihabiskan oleh siswa yang bermain game online selama 5 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak dihabiskan waktu oleh siswa dalam bermain game online adalah di rumah, jenis game online yang dimainkan oleh siswa antara lain free fire, mobile legend yang menjadi game online yang sangat diminati oleh para siswa kelas V di SD Negeri Panggung 5.

Adanya kemajuan teknologi telah merubah segalanya, dulu sebelum adanya kemajuan teknologi pelajar lebih sering dirumah untuk belajar, sekarang telah berubah, sejak adanya computer, internet dan munculnya sebuah *game* yang mengharuskan terhubung ke internet yaitu *game online*, secara perlahan *game online* mengikis kebudayaan masyarakat terdahulu, pelajar pun beranggapan bahwa game online lebih menarik dibandingkan belajar.

Hasil penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif menunjukkan bahwa siswa lebih suka bermain game online dibandingkan belajar, peran guru dan orang tua sangat berpengaruh terhadap pengendalian masalah tersebut, orang tua lebih untuk mengatur kebiasaan anak, anak lebih di ajarkan hal-hal positif, untuk belajar. Sedangkan guru lebih mengarahkan ke bakat minat masing-masing anak agar hobi mereka tersalurkan dan tidak lari ke arah game online. Siswa lebih sering bermain game online ketika di rumah bukan di sekolah karena kalau bermain di sekolah pihak sekolah melarang membawa *gadget* karena akan mengganggu kegiatan belajar mengajar mereka,

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan bermain

dan fokusnya akan terganggu dengan membawa *gadget* kesekolah. Adanya hal tersebut siswa lebih memilih bermain game online dirumah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kepada kedua orangtua tercinta dan tersayang Ibu Sulastrisetyowati dan Bapak Nurhidayat, adikku Illiyn Adzrufa Hydawati, dan Damarkaffah Ardhan Syah Hidayat tersayang, serta teman-teman tersayang Citra Laeli Puspita Sari dan Diajeng Afra Fathina Shodiq yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dengan penuh ketulusan.

Kepada Dosen Pembimbing Drs. Yuli Witanto, M.Pd yang telah membimbing, mengarahkan, memotivasi, dan mendukung penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfioni, Maya. (2017). Hubungan Adiksi Bermain Game Online Terhadap Hasil
- Anwar, N. R & Winingsih E. (2020). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap*
- Ariani, A P. Aplikasi Metodologi Penelitian Kebidanan Dan Kesehatan
- Ariani, A P. Aplikasi Metodologi Penelitian Kebidanan Dan Kesehatan
- Arianto, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.
- Assisted Learning, 31. Tersedia di [https://online library. Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh](https://online.library.belajar-siswa-sd-negeri-53-banda-aceh.com/). 2018;VI(1):49-57. *Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan. 1 (1). Belajar Siswa / Siswi Di Smk Negeri 7 Samarinda. Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. Belajar Siswa Kelas IV dan V SDN 02 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah *Bermain Game Online Mobile Legends*. TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan
- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). *Gambaran Siswa Sekolah dan Konseling*, 5(3), *Didik di MAN 3 Aceh*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Didik. Scienc Edu, vol.2 nomor 1. Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Fakultas Ilmu Keperawatan UI.
- Fauzi, Ach. (2019). Pengaruh Game Online PUBG terhadap Prestasi Belajar Peserta Gaol TL. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa
- Haidar, W.H., E.R. (2022). *Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan*

- Hasil Survey Nasional Penetrasi Pengguna Internet. APJII Vol.3
- Imamuddin M, Fitri H, Rahmadila R. Hubungan *Game Online* dengan *Improving The Learning Motivation and Achievement*. Journal of Computer Internet Indonesia. (2018).
- Irham, M., Wiyani, N A. Psikologi Pendidikan. Jogjakarta: AR-Ruzz Media; 2015.
- Jannah N, Mudjiran M, Nirwana H. Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi
- Jenab, Hudaya A. Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa
- Julia P. Hubungan antara Kecanduan Game Online terhadap Prestasi. Jurnal Edukasi Nonformal, 1 (1). JUTIM (*Jurnal Teknik Informatika Musirawas*), 1(1), 1-10.
- Kautsar, (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Kelas IV SD Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. Jurnal Kelas X SMAN 1 Cileungsi. Res Dev J Educ. 2015;2(1):41-52. Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP. J Tadris Konselor. 2015;4(4):200. doi:10.24036/02015446473-0-00
- Kurniawan, D. E. (2017). *Pengaruh Intensitas Game Online Terhadap Perilaku*
- Kustiawan, A A, Utomo, A, W B. Jangan Suka Game Online Pengaruh Dan
- Maria, (2016). Hubungan Intensitas Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa *Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Universitas Negeri Unesa. Mat. 2019;2(1):11-20. doi:10.21274/jtm.2019.2.1.11-22
- Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online*. Fokus
- Nisrinafatin, N. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Pande, N,P,A,M., Marheni, A. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 2 Nomor 3, 7- Penerbit. Alfabeta: Bandung. Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). APJII (asosiasi Penyelenggara jasa Play *Game Online* With Performance Student Learning Of Smk State *Playing On Student Learning Outcomes In Economic Study Class XI IPS*
- Pramesti A. Hubungan Stunting Dengan Prestasi Belajar Di SDN 11 Kampung Jua *Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar di Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. J Psikol Udayana. *Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1 (1). Reproduksi. yogyakarta: Nuha Medika; 2014. Reproduksi. yogyakarta: Nuha Medika; 2014. rticle/view/25196.

SamarindaHubunganKecanduan Bermain *Game*
Online Dengan Prestasi

Sari, Y. N. E. (2015). Psikologi Pendidikan.
Parama Publishing.
Scedu/Article/download/11793/6881.
SMA Negeri 8 Pekanbaru. JOM FKIP-
UR, 7 (2).

Su, C-H & Cheng, C-H. (2014). *A Mobile
Gaification Learning System For*

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D,*

Sujatmoko, E. dkk. (2015). Publication
Manuscript The Correlation Addiction
To

Syahran, R. (2015). Ketergantungan *Online
Game* dan Penanganannya. Jurnal
Tindakan Penegahan. Solo: CV.AE
Media Grafika; 2019. Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry *Universitas Pgri
Yogyakarta*. Jurnal Konseling Gusjigang,
3 (1). DOI: WHO (World Health
Organization). ICD-11 For Mortality and
Morbidity Statistics.2019.

Yanti, S.F., Gimin, G., & Haryana, G. (2020). *The
Influence Of Online Game*

Zendrato, Y & Harefa, H. O. N. (2022). *Dampak
Game Online Terhadap Prestasi*