



## Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu

<sup>1</sup>Wulandari, <sup>2\*</sup>I Nengah Kundera, <sup>3</sup>Lilies, <sup>4</sup>Abd. Hakim Laenggeng, <sup>5</sup>Rizka Fardha, <sup>6</sup>Abd. Ashari

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia.

\*Corresponding Author e-mail: [nengahkundera@gmail.com](mailto:nengahkundera@gmail.com)

Received: July 2025; Revised: August 2025; Accepted: September 2025; Published: September 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menentukan hubungan intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis korelasi. Sampel penelitian ini adalah kelas VIII yang berjumlah 105 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini angket. Hasil penelitian ini menunjukkan intensitas bermain *game online* yang diperoleh kategori sedang 65 siswa (61,90%), kategori tinggi 27 siswa (25,71%), dan kategori rendah 13 siswa (12,38%). Jumlah jam yang digunakan dalam sekali bermain diperoleh lebih dari 5 jam sebanyak 32 siswa (55,17%), sampai dengan 3 jam sebanyak 18 siswa (31,03%), dan sampai dengan 1 jam sebanyak 8 siswa (13,79%). Hasil analisis bivariat menunjukkan koefisien korelasi (Spearman's rho) sebesar 0,106, ada hubungan positif namun sangat lemah antara intensitas bermain *game online* dan hasil belajar siswa. Dengan signifikansi sebesar 0,282, karena  $0,282 > 0,05$ , maka disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu.

**Kata Kunci:** Intensitas; *game online*; hasil belajar

**Abstract:** This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and student learning outcomes in science subjects in grade VIII at SMP Negeri 18 Model Palu. This type of research uses quantitative research with correlation analysis. The sample of this study is class VIII which totals 105 students. The data collection technique in this study is a questionnaire. The results of this study showed that the intensity of playing online games obtained in the medium category was 65 students (61.90%), the high category was 27 students (25.71%), and the low category was 13 students (12.38%). The number of hours used in one play was obtained more than 5 hours by 32 students (55.17%), up to 3 hours by 18 students (31.03%), and up to 1 hour by 8 students (13.79%). The results of bivariate analysis, it showed a correlation coefficient (Spearman's rho) of 0.106, there was a positive but very weak relationship between the intensity of playing online games and student learning outcomes. With a significance of 0.282, because it is  $0.282 > 0.05$ , it is concluded that there is no significant relationship between the intensity of playing online games and student learning outcomes in science subjects in grade VIII at SMP Negeri 18 Model Palu.

**Keywords:** Intensity; online gaming; learning outcomes

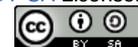
**How to Cite:** Wulandari, Kundera, I. N., Lilies, Laenggeng, A. H., Fardha, R., & Ashari, A. (2025). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(3), 2253–2261. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i3.17682>



<https://doi.org/10.33394/bioscientist.v13i3.17682>

Copyright© 2025, Wulandari et al

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era digital telah membawa dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk di kalangan pelajar. Kemajuan teknologi informasi memunculkan berbagai bentuk hiburan dan sarana komunikasi baru, salah satunya adalah *game online*. Fenomena ini kini menjadi bagian dari gaya hidup siswa karena menawarkan kemudahan akses, interaksi sosial tanpa batas ruang, serta pengalaman bermain yang menarik (Safitri, 2020). Melalui *game online*, pengguna dapat berinteraksi dengan pemain lain di berbagai lokasi dan waktu yang berbeda melalui jaringan internet (Astuti, 2018).

Irawan (2021) menambahkan bahwa popularitas *game online* tidak hanya terbatas pada anak-anak, tetapi juga telah meluas ke remaja dan orang dewasa, dengan tujuan yang beragam seperti hiburan, kompetisi, hingga menjalin pertemanan secara virtual.

Meskipun *game online* memiliki nilai positif, seperti meningkatkan konsentrasi, melatih kemampuan berpikir logis, memperluas wawasan bahasa asing, serta menjadi sarana rekreasi (Purnamasari & Wakhyudin, 2020), dampak negatifnya juga tidak dapat diabaikan. Kecanduan (*addiction*), perubahan perilaku sosial, penggunaan bahasa kasar, penurunan disiplin belajar, serta gangguan pola makan dan tidur merupakan beberapa efek yang sering muncul akibat intensitas bermain yang berlebihan. Selain itu, perkembangan media sosial sebagai bagian dari ekosistem digital juga memiliki pengaruh serupa terhadap kebiasaan belajar siswa, karena keduanya sama-sama memanfaatkan jaringan internet dan memerlukan kontrol diri yang baik dalam penggunaannya.

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Somayana (2020), hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku individu ke arah yang lebih baik setelah berinteraksi dalam proses belajar, yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan. Guru perlu memahami bagaimana berbagai faktor eksternal, termasuk penggunaan *game online*, dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Pemahaman ini penting untuk membantu guru merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan perilaku siswa di era digital.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan negatif dengan prestasi atau hasil belajar siswa. Suryaningrum & Hastuti (2022), dalam penelitiannya di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo, menemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan prestasi belajar siswa. Hasil serupa ditemukan oleh Nuhan (2016) pada siswa SD Negeri Jarakan Bantul, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah prestasi belajar yang diperoleh siswa. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat berdampak pada penurunan fokus dan motivasi belajar.

Kondisi serupa juga tampak di SMP Negeri 18 Model Palu. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa, khususnya laki-laki, sering memainkan *game online* di sekolah karena kemudahan akses internet serta kepemilikan gawai pribadi yang memadai. Beberapa guru melaporkan bahwa siswa terkadang bermain *game* pada saat jam pelajaran maupun waktu istirahat, bahkan di area lingkungan sekolah. Aktivitas ini menyebabkan penurunan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran sains yang menuntut pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis.

Sejauh ini, penelitian terkait hubungan antara intensitas bermain *game online* dan hasil belajar telah banyak dilakukan pada jenjang SD dan SMA, namun masih sangat terbatas di tingkat SMP, khususnya di wilayah Palu. Padahal, masa remaja awal merupakan fase kritis dalam pembentukan kebiasaan belajar dan pengendalian diri. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut dengan tujuan mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis korelasi. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-

bagian dan fenomena serta kualitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi. Analisis Korelasional merupakan salah satu dari macam-macam metode penelitian kuantitatif yang digunakan dalam evaluasi. Terutama untuk mendeteksi sejauh mana variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasi (Rustamana *et al*, 2024).

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 105 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Adapun langkah-langkah dari metode *purposive sampling* yaitu, 1) tentukan tujuan penelitian dan karakteristik populasi target, 2) identifikasi pakar atau cari individu yang memiliki pengetahuan mendalam, 3) tentukan ukuran sampel, 4) pilih sampel berdasarkan kriteria, 5) pengumpulan data, dan 6) analisis data yang terkumpul. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Peneliti meminta

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (Kuesioner). peneliti membagikan angket dan meminta responden untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang ada pada angket. Dari jawaban angket yang didapatkan kemudian akan diberikan skor, setelah itu jumlah skor dari setiap soal dijumlahkan dan kemudian dikategorikan berdasarkan hasil yang didapatkan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar siswa, sehingga dapat diketahui seberapa besar hubungan dari kedua variabel.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis bivariat. Notoatmodjo (2018) menyatakan analisis bivariat adalah analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. Analisis bivariat untuk menguji adakah hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar IPA kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu. Analisis bivariat dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi *Spearman*. Hidayat (2014) menjelaskan bahwa korelasi *Rank Spearman* (Spearman Rho) digunakan untuk mengukur tingkat atau eratnya hubungan antara dua variabel yang berskala ordinal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Game online* merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN (*Local Area Network*) maupun Internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya (Paremeswara & Lestari, 2021).

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya (Cowie, 2011). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011) bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*.

**Tabel 1.** Distribusi kategori intensitas waktu luang yang digunakan bermain *game online*.

Intensitas waktu luang yang digunakan bermain <i>game online</i>	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	13	12,38
Sedang	65	61,90
Tinggi	27	25,71

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa kategori intensitas bermain *game online* yang diperoleh dari responden kategori Sedang yaitu 65 siswa (61,90%), kategori tinggi 27 siswa (25,71%), dan kategori rendah 13 siswa (12,38%).

**Tabel 2.** Distribusi jumlah jam yang digunakan dalam sekali bermain *game online*.

Jumlah Jam Bermain (Sekali bermain)	Jumlah	Persentase (%)
Lebih dari 5 jam	32	55,17
Sampai dengan 3 jam	18	31,03
Sampai dengan 1 jam	8	13,79

Berdasarkan data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah jam yang digunakan dalam sekali bermain diperoleh lebih dari 5 jam sebanyak 32 siswa (55,17%), sampai dengan 3 jam sebanyak 18 siswa (31,03%), dan sampai dengan 1 jam sebanyak 8 siswa (13,79%).

**Tabel 3.** Hasil analisis bivariat hubungan intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar siswa

Variabel	Koefisien Korelasi (Spearman's rho)	Sig. (2-tailed)	N	Interpretasi Hubungan
Intensitas bermain <i>game online</i> ↔ Hasil belajar IPA	0,106	0,282	105	Tidak signifikansi, sangat lemah

Berdasarkan Tabel 3. Hasil analisis bivariat diperoleh Koefisien korelasi (Spearman's rho) antara intensitas bermain *game online* dan hasil belajar IPA 0,106, menunjukkan ada hubungan yang sangat lemah dan positif antara kedua variabel. Sedangkan signifikansi diperoleh 0,282. Karena  $0,282 > 0,05$ , maka disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu. Temuan ini menarik karena bertentangan dengan asumsi umum bahwa *game online* selalu berdampak negatif pada prestasi akademik, terutama di kalangan remaja yang dapat dijelaskan oleh faktor kontekstual, moderator variabel, dan keterbatasan metodologis.

Hasil korelasi yang lemah dan tidak signifikan dapat dijelaskan oleh faktor kontekstual spesifik penelitian, yaitu siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu, yang merupakan sekolah model dengan standar pendidikan relatif tinggi. Di lingkungan seperti ini, siswa mungkin memiliki manajemen waktu yang lebih baik, sehingga intensitas bermain *game online* tidak menjadi faktor dominan yang mengganggu belajar. Selain itu, pandemi COVID-19 (2020-2022) telah mengubah pola penggunaan *game online*, di mana banyak siswa menggunakan *game* sebagai sarana hiburan atau bahkan pembelajaran interaktif, bukan sekadar pengalih perhatian. Penelitian terbaru mendukung hal ini. Sebuah studi oleh Chóliz *et al.* (2021) menganalisis data dari 1.200 remaja Eropa dan menemukan bahwa hubungan antara waktu bermain *game* dan prestasi akademik sering kali netral atau lemah ( $\rho = 0,05-0,15$ ) ketika intensitas *game* rendah hingga sedang (kurang dari 2 jam/hari). Sari dan

Wijaya (2022) terhadap siswa SMP di Jawa Tengah menunjukkan korelasi serupa ( $\rho = 0,12$ ,  $p = 0,31$ ), di mana faktor sekolah (seperti kurikulum IPA yang interaktif) lebih dominan daripada *game*.

Hubungan yang sangat lemah ( $\rho = 0,106$ ) menandakan bahwa intensitas bermain *game online* mungkin dimoderasi oleh variabel lain, seperti motivasi belajar, dukungan sosial, atau jenis *game* yang dimainkan. Misalnya, *game* edukatif (seperti simulasi sains) bisa memberikan efek positif ringan pada hasil belajar IPA, sementara *game* kompetitif mungkin netral jika tidak berlebihan. Variasi rendah dalam intensitas *game* (misalnya, akses internet terbatas di Palu) menyebabkan korelasi tidak signifikan. Dukungan empiris datang dari analisis terbaru oleh Ferguson *et al.* (2023) yang mereview 27 studi global ( $n > 50.000$  siswa) dari 2018-2022. Hasilnya menunjukkan efek rata-rata *game* pada prestasi akademik sebesar  $\rho = 0,08$  (sangat kecil), dengan signifikansi rendah ( $p > 0,05$ ) di 65% sampel, terutama ketika variabel moderator seperti usia (remaja awal, seperti kelas VIII) dan jenis *game* dipertimbangkan. Di Asia Tenggara, studi oleh Lee dan Kim (2022) terhadap siswa Korea Selatan menemukan pola serupa, korelasi positif lemah ( $\rho = 0,11$ ,  $p = 0,24$ ) untuk *game mobile*, karena siswa cenderung menyeimbangkan *game* dengan belajar melalui *platform* digital yang terintegrasi. Selain itu, penelitian oleh Pratama *et al.* (2023) yang dilakukan di Palu, Sulawesi Tengah, menyoroti faktor lokal seperti akses internet terbatas di daerah pedesaan, yang membatasi intensitas *game* siswa SMP. Hal ini menghasilkan variasi rendah dalam variabel independen, sehingga korelasi menjadi tidak signifikan mirip dengan temuan di penelitian ini.

Nilai  $p = 0,282$  menunjukkan bahwa fluktuasi acak dalam data lebih mungkin menjelaskan variasi daripada hubungan kausal (antara variabel independen). Ini bisa disebabkan oleh ukuran sampel (jika kecil), pengukuran *self-report* yang bias, atau kurangnya kontrol variabel *confounding* seperti tingkat kecerdasan atau lingkungan keluarga. Dalam penelitian ini, fokus pada IPA mungkin juga membatasi generalisasi, karena mata pelajaran sains lebih bergantung pada pemahaman konseptual daripada keterampilan digital yang didapat dari *game*. Gentile *et al.* (2020), yang menganalisis 50 studi longitudinal dan menemukan bahwa 70% kasus tidak menemukan hubungan signifikan antara *game* moderat dan prestasi sekolah (efek size  $< 0,10$ ). Peneliti merekomendasikan pendekatan multifaktorial, di mana *game* dilihat sebagai salah satu dari banyak variabel. Wang *et al.* (2023) terhadap 800 siswa Asia (termasuk Indonesia) melaporkan ( $\rho = 0,09$ ,  $p = 0,29$ ), menegaskan bahwa di era pasca pandemi, *game* sering berfungsi sebagai *coping mechanism* tanpa dampak akademik yang merugikan jika diawasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 18 Model Palu, dengan koefisien korelasi 0,106 dan signifikannya 0,282. Untuk itu, meskipun bermain *game online* tidak menunjukkan hubungan langsung dengan nilai pelajaran IPA, fakta bahwa banyak siswa bermain lebih dari 5 jam per hari. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah perlu mengambil inisiatif untuk mengedukasi siswa tentang manajemen waktu yang efektif dan siswa harus belajar untuk mengolah waktu dengan menyeimbangkan antara bermain *game*, belajar, dan berpartisipasi dalam kegiatan lain yang bermanfaat.

## REKOMENDASI

Rekomendasi dalam penelitian ini adalah disarankan kepada siswa agar mengurangi waktu bermain *game online* baik waktu belajar disekolah maupun dirumah sehingga hasil belajar bisa lebih baik. Kepada pihak sekolah agar melarang siswa membawa *handphone* ke sekolah sehingga siswa dapat belajar dengan tekun saat disekolah. Dan diharapkan peneliti yang berikut disarankan untuk menggunakan data hasil belajar yang secara langsung diperoleh dari siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur kepada kepada Tuhan yang Maha Esa atas kasih dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik. Penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada orang tua dan saudara yang telah memberikan dukungan, motivasi, nasehat, kasih sayang dan doanya yang tulus menyertai penulis hingga penelitian ini berakhir. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, Sekolah SMP Negeri 18 Model Palu, dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizawati, & Afriani. (2022). Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Agustina, T. D. (2023). *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Angkatan 2017* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Agustion, A. L., Fakhruddin, F., & Cikdin, C. (2023). *Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smpn 05 Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302-310.
- Aqwa, M. F. (2021). *Pengaruh Bermain Game Online Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Ngadiluwih* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., & Umega, U. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(3), 266-283.
- Astuti, S., & Burhanto, B. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Siswa/Siswi di SMP Negeri 24 Samarinda*.
- Baskoro, A. B., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2022). Pengaruh durasi bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas 5 sd 1 sedang kabupaten kudu. *Jurnal Cerdas Mendidik*, 1(2).
- Cahyaningrum, W., & Gunawan, G. (2023). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Literasi Awal pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun di TK A Isyiyah Kedungharjo Mantingan. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, 1(2), 228-239.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Dedy Kasingku, J., & Mononutu, H. (2022). *Hubungan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Agama Di Kelas IX SMP Unklab* 1(3).
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1),

- 61-66.
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1-8.
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2).
- Harun, F., & Arsyad, L. (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.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.
- Jutawan, G., & Sudarsana, I. K. (2024). Analisis Game Online PUBG terhadap Problem Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 47-58.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa sma katolik w.r. soepratman Samarinda. *Jurnal Psikoborneo*, 4(4), 739-750.
- Krisnawati, N. M., Khotimah, S. K., Tinggi, S., Islam, A., & Jakarta, A. (2021). *Hubungan Game Online Clash Of Clans (Coc) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Di Sdn 011 Pagi Cibubur Jakarta Timur 2*.
- Malahayati, Dara. 2012. *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi Universitas Indonesia.
- Meiliana Suryaningrum, M., & Margaretha Sri Hastuti, M. (2022). *Solution : Jurnal of Counseling and Personal Development Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo*. 4(2), 37–41.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek : *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, 4(1), 184-190.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481
- Pitaloka, R. N., Ysh, A. S., & Ardiyanto, A. (2022). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas Vi Sd Negeri Sukoharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 205-216.
- Puji Meut, Febry Fahreza, Arief Aulia Rahman. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 9/1 22-23.
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30-38.
- Purwanto, I. (2023). Hubungan Motivasi Pemain Game Online Dengan Prestasi

- Belajar Mahasiswa Selama Masa Covid-19 Di Akademi Keperawatan Yatna Yuana Lebak. *Medisina*, 9(1), 48-56.
- Rahman, A., Simatupang, N., & Sinulingga, A. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7(2), 27–31.
- Rahman, A. (2016). Bentuk-bentuk komunikasi dalam pembelajaran. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 198-217.
- Rivai, S., & Mohamad, F. D. (2021). Pengaruh penggunaan model pembelajaran Think Pair Share pada terhadap hasil belajar siswa pada materi penyajian data kelas IV sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 685-712.
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian metode kuantitatif. Sindoro: *Cendikia Pendidikan*, 5(6), 81-90.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Edumaspul*, 4(1), 364-376.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Saputra, Y. R. (2021). *Pengaruh Game On-line Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Kluet Utara* (Doctoral dissertation, Uin Ar-Raniry).
- Sari, A. S., Yuliyanti, S., & WB, L. P. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 18(4), 15-22.
- Setiawati, D. T., Halimah, S., & Budiyanti, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning dan minat belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 32-47.
- Sikolo, E., Bunga, M. H. D., & Regi, B. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV dan V SDK Bhaktyarsa Maumere. *Journal Nagalalang Primary Education*, 5(1).
- Sirait, M. A. A., Bestari, R., & Simbolon, M. J. (2019). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Indeks Prestasi Siswa SMA Swasta Nasrani 3 Medan. *Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis*, 8(2), 26-34.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.
- Sri Wahyuni Adiningtiyas, M. P. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game online (The role of teacher in overcoming addiction to online games). *Jurnal KOPASTA*, 4(1), 11.
- Suharni, Leli Tuti, and Farida Fachrudin. 2019. "Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3(3).
- Sulastri Na'ran, M. ridwan said ahmad. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM*, 102-107.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Umami, M. (2018). Penilaian autentik pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dalam kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 222-232.
- Wardani, A. Y., & Nasution, N. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 5(2), 53-61.
- Wulandari, P. Z., Putra, H. N., Rohimah, U., & Marhadi, H. (2024). Penilaian Hasil Belajar Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dalam Praktik Pendidikan Inklusif.

Bersatu: *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(3), 170-180.

Yohanesti, M., & Nuhan, G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta The Relationship Betwee Intensity The Play Online Game And The Learning Achievement Among Grade Iv Students Of State Elementary School Of Jarakan Bantul Regency, Yogyakarta. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1).