



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4524 - 4530

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Pengaruh *Game Online* terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Ayu Pratiwi^{1✉}, Eka Yusnaldi²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera, Indonesia^{1,2}

E-mail: pgmi1806.Ayu@gmail.com¹, ekayusnaldi@uinsu.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui dampak atau pengaruh dari *game online* (2) mendeskripsikan solusi untuk menghadapi siswa yang kecanduan *game online* (3) mengetahui mengapa anak-anak lebih memilih *game online* dari pada belajar. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh anak kelas VI yang berjumlah 17 orang yang terdiri dari 9 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian dilakukan di sekolah MIS Hidayatullah Desa Sena, Kecamatan Batang kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akibat bermain *game* mengganggu perkembangan kepribadian anak, seperti perilaku memberontak, cecok/bertengkar, perilaku egois, dan berkurangnya empati terhadap orang lain. Karena anak-anak akan lebih fokus pada *game* ketika bermain *game* dan mengabaikan lingkungan sekitar.

Kata kunci : Dampak negatif, dampak positif, *game online*, minat belajar, sikap sosial

Abstract

This study aims to (1) determine the impact or impact of online gaming (2) describe solutions for dealing with students addicted to online gaming (3) find out why children choose online gaming for learning. The population and sample of this study were all sixth-grade children, with a total of 17 people, including 9 boys and 8 girls. The study was conducted at MIS Hidayatullah School in Seine Village, Batang Test Area. The results showed that the consequences of play affect children's personality development, such as rebellious behavior, bickering/fighting, selfish behavior and decreased empathy for others. Because while playing, children are more focused on the game and ignore the surrounding environment.

Keywords: Negative impact, online games, interest in learning, social attitudes

Copyright (c) 2022 Ayu Pratiwi, Eka Yusnaldi

✉Corresponding author :

Email : pgmi1806.Ayu@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk pembelajaran, dan pembelajaran adalah bentuk perilaku, dan dari perubahan ini muncul perilaku yang lebih baik. Pendidikan juga merupakan wadah atau tempat berlangsungnya kegiatan belajar yang dimaknai sebagai salah satu rangkaian komunikasi antara guru dan murid. Pendidikan juga sebuah proses perkembangan pribadi seumur hidup. Fungsi pendidikan adalah membimbing peserta didik ke arah yang lebih baik lagi. Pendidikan yang baik adalah sebuah usaha yang membawa kesuksesan bagi semua siswa untuk mencapai tujuannya masing-masing (Johan, 2019).

Di era sekarang ini, kemajuan teknologi mengikuti perkembangan zaman dan berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi secara signifikan telah memberikan dampak secara tidak langsung terhadap segala aspek dan dimensi kehidupan manusia. Salah satu kemajuan teknologi tersebut adalah TI atau teknologi informasi, yaitu menjangkau daerah-daerah terpencil melalui Internet. Saat ini sudah banyak warung yang menggunakan wifi atau internet untuk membuat pelanggan betah saat singgah di toko tersebut. Dan di setiap rumah juga banyak yang sudah menggunakan internet *wifi*. (Paremeswara & Lestari, 2021)

Game online adalah produk teknologi yang menunjukkan dari kekuatan ilmu pengetahuan yang memungkinkan para pemain *game* mendapat kebebasan untuk mengeksplorasi dirinya. Aktivitas permainan mereka berdasarkan latar belakang yang saling bertentangan. Perkembangan *game online* saat ini mulai banyak diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa, remaja hingga anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar bahkan anak di bawah umur 6 tahun. Selama di sekolah dasar, anak memasuki tahap perkembangan hasrat untuk menjelajahi lingkungan disekitarnya, selalu ingin bersosialisasi dengan orang lain, dan cenderung membuat anak penasaran dengan hal-hal yang baru. Selain itu, pemerintah telah memulai pembelajaran tatap muka di beberapa sekolah di satu kabupaten, tetapi dengan munculnya *game online*, minat untuk belajar kembali telah terkikis oleh *game online*.

Bermain *game online* sebenarnya tidak berdampak negatif jika anak menggunakan waktunya dengan bijak. Salah satu akibat negatif dari bermain game secara berlebihan adalah kurangnya waktu belajar, anak menjadi tertutup, selalu cemas dan tertekan, yang dapat mempengaruhi aktivitas sosial anak dan minat belajar anak di sekolah. Pada usia perkembangan, anak sering mengurangi aktivitas aktifnya di lingkungan, seperti belajar atau berteman. Pada saat yang sama, anak-anak perlu memiliki keterampilan sosial untuk membentuk persahabatan, menyelesaikan konflik dan bekerja dengan baik dalam tim. (Ully & Fatuhrohman, 2021) Bermain *game* bukan hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga meningkatkan kecerdasan, fantasi anak-anak dan keinginan untuk menang dalam permainan, tetapi di sisi lain jika terlalu jauh permainan juga dapat berdampak negatif termasuk penurunan nilai saat belajar disekolah (Putra, 2017).

Character building (Pendidikan Karakter) dalam lingkup sosial perkembangan dimulai dari keluarga dirumah, emosional seperti dalam keluarga tidak ditemukan ditempat lain. Karena didalam keluarga seseorang menghabiskan waktunya untuk memberi kasih, perhatian dan juga cinta yang sempurna. Selain itu, hubungan yang baik dilingkungan juga harus ditumbuh kembangkan dalam sistem pendidikan. (Warni et al., 2022) Pada dasarnya manusia artinya makhluk individu yang memiliki jiwa sosial, saling memberi dan mengambil manfaatnya. Karena pada intinya didunia ini manusia akan saling membutuhkan satu sama lain dalam segala perjalanan aktifitas hidupnya. Jika tidak ada interaksi sosial maka tidak ada kehidupan didunia ini. ketika *game online* sudah menjadi candu bagi anak-anak kegiatan sosial pun akan terganggu. Di sekolah anak akan lebih melawan kepada gurunya ketimbang orang tuanya dirumah, seperti contohnya tidak mau serius dalam belajar, sepele terhadap tugas yang diberikan, terjadi kontroversi antara teman sekelasnya dan masih banyak lagi (Ghanang, 2020).

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dapat mengasah dan meningkatkan keterampilan dan membentuk sikap. Dalam proses belajar pastinya seseorang itu memiliki minat untuk belajar lebih giat lagi agar terlaksanakan dengan baik pula. Ada beberapa faktor yang dapat

mempengaruhi minat belajar seseorang. Faktor tersebut berawal dari lingkungan keluarga, lingkungan bermain maupun lingkungan disekolah. Dari faktor tersebut bisa saja merubah seseorang itu menjadi lebih baik atau malah sebaliknya. Apalagi di lingkungan yang mayoritasnya memiliki *gadget* hal tersebut akan memungkinkan anak kita juga akan memintanya (Yusup et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memperoleh gambaran yang lebih detail dan jelas tentang keadaan anak-anak dari efek *game online* yang banyak memberikan efek negatif pada kepribadian mereka, namun tidak dapat disangkal, *game online* juga memiliki efek positif pada setiap pemainnya. Tetapi jika anak tidak diawasi oleh orang tua, maka anak tersebut akan terus bermain *game online* hingga lupa waktu, yang bisa berakibat fatal jika dilakukan dalam jangka waktu yang terlalu lama. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba untuk mencapai tujuannya yaitu memahami dampak atau pengaruh dari *game online*, mendeskripsikan solusi untuk menghadapi siswa yang kecanduan *game online*, dan mencari tahu mengapa anak-anak menyukai *game online* dari pada belajar.

METODE PENELITIAN

Format penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian deskriptif yang mengumpulkan data sebanyak-banyaknya tentang faktor-faktor yang tidak mendukung kualitas pengajaran. Penelitian kualitatif dicirikan dengan melakukan penelitian secara alami yaitu langsung pada sumber data. Penelitian disajikan dalam bentuk gambar dan kata-kata, terkecuali angka-angka. Metode penelitian ini tidak dimanipulasi oleh peneliti, dan analisis data ditemukan konsisten dengan kejadian yang sebenarnya-benarnya di lapangan. Penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan peristiwa yang tampak dan sedang berlangsung di sekolah. Teknik pengumpulan data dengan metode kualitatif adalah observasi, wawancara dan pencatatan (Meutia et al., 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah MIS Hidayatullah Batang Kuis. Sekolah tersebut dipilih untuk menghemat waktu dan biaya penelitian. Melihat keadaan dan suasana di sekolah tersebut terutama pada anak kelas 6 yang sudah kecanduan terhadap *game online*, juga terhadap sikap sosial nya yang mulai berkurang menjadikan peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian disekolah tersebut. Penelitian ini dilakukan pada 03 November 2021 pukul 8.30 WIB.

Sampel penelitian yang digunakan peneliti adalah anak murid kelas VI terdiri dari 9 laki-laki dan 8 perempuan mereka berjumlah 17 siswa/i. Tujuan peneliti menggunakan kelas VI adalah untuk mendeskripsikan apa penyebab sikap sosial, perilaku yang buruk, dan penurunan minat belajar dalam kelas yang terjadi akhir-akhir tahun ini. Sudah tercatat dalam lampiran wawancara yang peneliti lakukan kepada beberapa pihak guru bahwa mereka sangat mengeluhkan sikap dari kelas VI tersebut. Apalagi mereka akan segera tamat dari sekolah tersebut jadi guru sangat mengkhawatirkan ketika murid kelas VI tamat, tetapi sikap sosial, dan perilaku mereka yang tidak baik tetap melekat pada kepribadian mereka sampai lanjut ke jenjang sekolah yang lebih tinggi lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online adalah sebuah permainan yang sedang berkembang pesat saat ini. Semakin banyak kita bermain, semakin menyenangkan dan membuat ketagihan pemain. Dilihat dari gaya tampilan, *gameplay*, tema layar, dll. Perubahan mode *game* juga berbeda, seperti *game* perang, *game* petualangan, *game* pertempuran, dan jenis *game* lain yang menarik pemain. (Ariston et al., 2018) Semakin menarik *game* tersebut, semakin banyak orang yang memainkannya mulai dari SD, SMP, SMA, Universitas, bahkan orang tua. Hal ini terlihat dari banyaknya warnet dan *game center* di kota-kota besar dan kecil yang menjadi andalan para pelajar. *Game*

online juga dapat membuat anak ketagihan karena mereka merasa senang setiap kali bermain dan terus bermain (Rahyuni et al., 2021).

Beberapa faktor yang membuat siswa menjadi kecanduan *game online*. Salah satunya adalah tantangan. Dalam setiap permainan pasti ada level untuk menuju kemenangan, semakin tinggi level kita, semakin dekat angka kemenangan dan akan mendapat *score* yang banyak. Bukan hanya itu *game* sekarang bila di mainkan dengan *score* yang tinggi bisa dijual oleh pemain yang lain. Hal tersebut juga menjadikan faktor seorang *game* untuk terus memainkan *gamenya* (Akbar & Ahmad, 2020).

Akibat keseringan bermain *game online* anak didik kelas VI di MIS Hidayatullah mengalami penurunan semangat dan minat saat belajar, Mereka suka membantah dan tidak mau mendengar perintah gurunya. Sikap sosial terhadap lingkungan sekolah juga sangat minim. Mereka belum bisa dijadikan contoh pribadi yang baik untuk adik-adik kelas mereka, bahkan sikap mereka yang lebih buruk ketimbang sikap adik kelasnya. Bahkan sebaliknya mereka menjadi contoh tidak baik untuk adik-adiknya seperti: membuang sampah sembarangan, selalu tidak akur dengan adik-adik kelasnya, mencoret-coret dinding dengan kata-kata yang tidak baik, berkurangnya sifat kejujuran untuk melindungi dirinya sendiri, selalu membuat pertengkaran dengan teman sebaya ataupun adik kelasnya, dan tidak saling menghargai satu sama lain.

Secara lingkungan, *gamer* juga menjadi salah satu motivasi untuk terus bermain *game online* di kalangan pelajar. Peran orang terdekat seperti teman sebaya dan anggota keluarga sepertinya mengawali kegiatan siswa bermain *game online*. Hampir semua *gamer* mengetahui *game* tersebut melalui orang-orang terdekatnya, seperti teman sebaya atau teman sebaya. Perasaan nyaman atas lingkungan yang baru juga dapat menjadikan *game online* lebih menarik untuk dimainkan. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa 8 dari 10 orang tua juga memberikan kasih sayang nya yang berbeda, contohnya memenuhi semua fasilitas anak seperti membelikan alat canggih dan memberikan uang. Hal seperti itulah yang lebih mendorong si anak untuk terus tergiur untuk bermain *game online* ketimbang belajar. (Pitaloka, 2013)

Perkembangan sikap sosial pada anak dapat diperoleh dari beberapa kesempatan belajar yang terjadi di bermacam *setting*. Perkembangan sikap sosial yang optimal berasal dari respon sosial yang sehat dan baik sehingga memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Melalui aktivitas *game*, anak mampu mengembangkan minat bakat yang dimilikinya sendiri dan berguna bagi orang lain, sebaliknya kegiatan *game online* yang terlalu sering dimainkan akan menghambat perkembangan sosial pada anak (Nurmalitasari, 2015).

Minat belajar adalah suatu hal menyenangkan dia berupa perasaan suka atau tertarik terhadap kegiatan belajar tanpa ada yang memintanya untuk melakukan hal tersebut. Minat belajar juga merupakan faktor pendorong bagi siswa untuk belajar, yang dilandasi oleh pembelajaran yang menyenangkan dan serius. Minat belajar juga dikatakan sebagai Hasrat suka terhadap aktifitas seperti proses pembelajaran, baik itu tentang merencanakan program *studi* sendiri, atau *studi* di sekolah. (Yunitasari & Hanifah, 2020) Pada proses pembelajaran hal ini akan berdampak pada minat belajar siswa, serta waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* saja akan berpengaruh buruk pada sikap peserta didik, antara lain: malas belajar, membolos, dan sering terlambat, gangguan pada kesehatan dan suasana hati mereka akan berubah tidak seperti umumnya (Nisrinafatin, 2020). Akibat keseringan bermain *game online* anak didik akan lebih menghabiskan waktunya bermain *game* ketimbang mengulang pelajaran yang ada di sekolah. Telah dibuktikan 8 dari 9 murid laki-laki dan 3 dari 8 murid perempuan di kelas VI terlihat sangat jelas sikap tidak serius dalam belajar, mereka selalu menunjukkan sikap membantah, malas dan tidak mau mendengarkan perintah gurunya, juga tidak mau mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan dengan orang tuanya, sebagian dari mereka mengatakan bahwa mereka tidak membatasi anak-anak mereka dalam bermain *game*, karena di kelas VI rata-rata muridnya sudah memiliki *Handphone* sendiri jadi sangat sulit. Ketika dilarang untuk terlalu sering bermain *Handphone*. Ada juga yang mengatakan anaknya temperamental maksudnya anak lebih galak dari

orang tuanya. Ketika anak diperingati oleh orang tuanya yang ada anaknya akan marah balik dengan orang tuanya (Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, 2022).

Ada juga orang tua yang mengatakan bahwa anaknya bisa di atur dalam bermain *handphone* dan selalu peduli dengan keperluan disekolah. Termasuk mengerjakan tugas, mengulang pelajaran di rumah dan selalu bergaul dengan lingkungan dirumahnya dengan baik.

Dampak Negatif Game Online

Berikut ini adalah dampak negative yang terjadi bagi penggunanya antara lain:

1. Penurunan aktivitas gelombang yang terjadi pada otak depan, karena memiliki peranan penting dalam pengendalian emosi serta agresif pada anak.
2. Dapat memupuk rasa egois yang tinggi ketika kurang mendapat perhatian dan peduli dari keluarga atau orang terdekatnya, dan bermain *game* juga menjadikan sebagai pelampiasannya.
3. Membuat anak dijauhi dari teman di lingkungan sekitarnya, sebab terlalu sering bermain *game* akibatnya anak menjadi lupa menggunakan korelasi sosialnya dalam kehidupan.
4. Jika terlalu sering akan berpengaruh terhadap gangguan psikologisnya. Seseorang yg bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang tak jarang dimainkan.
5. Anak akan mengalami masalah pada mentalnya dan menjadi dua kali hiperaktif serta akan menurunkan daya konsentrasi belajar dan akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi, dan perkembangan sosial yang buruk.
6. Bermain *game* juga sebuah pemborosan secara waktu jika sudah menjadi candu (Trisnaini, 2018).

Dampak Positif Game Online

Tidak semua hal dalam bermain *game online* berdampak negatif, ada juga yang berdampak positif dari bermain *game online*, diantaranya :

1. Meningkatkan konsentrasi pada pemain karena akan membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi. Semakin sulit permainan untuk dimainkan, semakin banyak konsentrasi yang dibutuhkan. Saat perhatian meningkat saat bermain *game*, itu juga meningkatkan perhatian pada hal-hal lain.
2. Meningkatkan pola pikir dan nalar. Dengan bermain *game online*, pemain akan mengembangkan kemampuannya untuk memecahkan masalah, menganalisis situasi dan strateginya.
3. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris, karena sebagian besar bahasanya adalah bahasa Inggris, sehingga anak-anak yang bermain *game* dapat memahami bahasa Inggris.
4. Rekreasi, gangguan dan pengurangan stres. Pada dasarnya, seperti semua jenis *game* lainnya, *game online* dimaksudkan untuk menghibur dan menyegarkan.
5. Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* terdapat banyak pemain yang berasal dari berbagai tempat, daerah atau negara.
6. Menjadi peluang untuk mendapatkan penghasilan. Ada beberapa *game online* jika dimainkan dan mendapat *score* yang tinggi maka akun *game* tersebut bisa dijual dengan harga yang fantastis.

Cara Mencegah Kecanduan Game Online

1. Atur waktu belajar dan waktu bermain
2. Simpan uang untuk sesuatu yang lebih berguna.
3. Buatlah rencana hidup masa depan.
4. Waspadai efek negatif dari kecanduan game internet
5. Menjadi orang baik dan berguna juga memiliki tujuan hidup.
6. Pergi ke gereja lebih banyak
7. Berpikir positif dan hindari sifat malas

Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Perlu adanya pendampingan dari orang tua dalam memantau kegiatan setiap anak didik, untuk menangkalkan pengaruh negatif dari penggunaan *game online* (Arianto, 2016).

1. Dengan memperbanyak kegiatan di dalam dan luar rumah.
2. Gunakan cara-cara praktis untuk menyalurkan energi dan semangat siswa pada hal-hal yang kreatif dan positif. Jika mereka dapat memprogram diri mereka sendiri untuk menikmati bermain *game online*, maka mereka juga harus diprogram dengan lebih baik untuk melakukan hal-hal lain sehingga mereka dapat menikmati aktivitas lain juga (Parwita, 2019).
3. Ada baiknya untuk mengenal teman-teman anak dan lingkungan bermainnya, karena lingkungan yang baik juga merupakan benteng lahiriah anak yang baik (Sakti et al., 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak negatif dan ada juga berdampak positif bagi penggunanya. Terutama anak didik yang sudah kecanduan bermain *game online* hingga lupa waktu, akan mempengaruhi sikap sosial dan minat belajarnya di sekolah. Tetapi bagi seseorang yang bermain *game* di waktu tertentu saja tidak akan terdampak pengaruh negatif dari bermain *game online*. Setelah dilakukan arahan dan bimbingan oleh guru dan orang tua, sedikit demi sedikit semoga peserta didik di kelas VI MIS Hidayatullah akan dapat berubah menjadi lebih baik lagi kedepannya, tidak lupa juga peran dari orang tua dan guru harus selalu berdampingan untuk mengarahkan anak tersebut memiliki tujuan yang baik dan tidak salah arah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah bersyukur kepada Allah SWT yang selalu berikan kekuatan, dan ketabahan bagi peneliti sehingga bisa melewati berbagai rintangan dalam mengerjakan artikel jurnal ini. Ucapan terima kasih terlebih dahulu untuk diri saya sendiri karena kuat dan sabar untuk melewati semuanya rintangan. dan terlebih-lebih banyak terimakasih kepada bapak Eka Yusnaldi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membantu selama pengerjaan artikel jurnal. Terimakasih juga saya berikan kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan doa dan semangatnya. Ucapan terima kasih juga saya berikan kepada rekan-rekan sahabat yang sudah mensupport segala kegiatan yang saya lakukan hingga sejauh ini saya tetap bertahan. Termasuk Vivi Herawati yang sedikit banyak nya ikut campur dalam pengerjaan artikel jurnal ini sampai terbit nanti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 8–11.
- Arianto, tri R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar Tri. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Ghanang, R. (2020). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Universitas Negeri Semarang*, 172. <http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>

- 4530 *Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah – Ayu Pratiwi, Eka Yusnaldi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32.
- Nisrinafatini. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 1–6.
- Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, dan H. J. S. (2022). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang*. 6, 19–27.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bps.10567>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- Parwita, H. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMAN 3 Malang)*. 650–657.
- Pitaloka, A. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)* Ardanareswari. 1–10.
- Putra, N. K. W. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01(07), 1.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Sakti, T. K., Hairunisya, N., & Sujai, I. S. (2019). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(1), 53. <https://doi.org/10.17509/jpis.v28i1.12818>
- Trisnaini, R. P. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*.
- Ulya, L., & Fatuhurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Warni, K., Wulandari, F., & Sumarli. (2022). Analisis Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(2), 1645–1651.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., & ... (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 7(1), 36–39. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>