

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PEGANDAN 02

DOI: 10.26877/literasi.v4i2.20487

Iqbal Teguh Triadi¹⁾, Sukamto²⁾, Ervina Eka Subekti³⁾

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Permainan online adalah jenis permainan komputer maupun smartphone dengan menggunakan jaringan internet sebagai mediana. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client. Adapun permasalahan penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh game online terhadap hasil belajar anak?”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri Pegandan 02. Peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Sampel yang diambil adalah 30 siswa SD Negeri Pegandan 02. Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa game online yang dimainkan siswa siswa SD Negeri Pegandan 02 berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang kurang dalam hal memanfaatkan waktu belajar dan keseriusan siswa dalam bersekolah. Orang tua siswa juga merasakan dampak yang ditimbulkan dari game online yang dimainkan oleh anaknya. Game online dapat mengurangi hasil belajar siswa karena siswa merasa lelah bermain game online sehingga mempengaruhi hasil belajar..

Kata Kunci: analisis game online terhadap hasil belajar

History Article

Received 25 Agustus 2024

Approved 29 Agustus 2024

Published 30 September 2024

How to Cite

Triadi, Iqbal Teguh. Sukamto. & subekti, ervina Eka. (2024). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pegandan 02. Literasi, 4(2), 306-314

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no 24 semarang 50232.

E-mail: ¹ triadiiqbal55@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada majunya perkembangan zaman membuat teknologi ikut berkembang pesat dengan kondisi saat ini yang semua tidak lepas dari teknologi informasi menurut pendapat Adams dan Rollings (2021: 3). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah cara interaksi individu dengan individu yang lain. Generasi bangsa yang cerdas merupakan modal awal bagi suatu bangsa dalam melakukan pembangunan ke arah yang lebih baik dalam usaha mencapai pembangunan nasional menurut pendapat Candra (2017: 21).

Pada masa yang serba canggih ini semua berkembang sangat cepat, terutama dalam hal teknologi seperti internet. Perkembangan internet tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mencari informasi dan berhubungan lewat jejaring sosial tetapi juga untuk sarana bermain *game online*. *Game online* merupakan salah satu perkembangan teknologi *modern* yang ada di dunia ini menurut Lewin dalam Rusman (2018: 5). Menurut Adams dan Rollings (2017: 22) *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.

Siswa suka bermain *game online* di sekolah maupun dirumah karena sangat menyenangkan saat memainkannya sehingga menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Dengan tidak memperhatikannya memainkan *game online* tersebut dapat menimbulkan beberapa dampak *negative* pendapat Sholikah (2014: 15). Bagi anak sekolah dampak *negative* yang ditimbulkan dalam bermain *game online* diantaranya adalah ketidakstabilan emosi pada anak, menjadikan anak malas belajar, menjadikan anak kecanduan dalam bermain *game online*, hingga bisa mengakibatkan anak menjadi depresi sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Dengan kejadian anak-anak yang berlebihan memainkan *game online* dengan inilah pola asuh orangtua juga berperan penting dalam membatasi kegiatan anak untuk bermain *game online*.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orangtua juga berperan penting dalam membatasi kegiatan anak untuk bermain *game online*. Menurut Anisah (2017: 21) pola asuh merupakan sejumlah model atau bentuk perubahan ekspresi dari orang tua yang dapat mempengaruhi potensi genetic yang melekat pada diri individu dalam upaya memelihara, merawat, membimbing, membina dan mendidik ana-anaknya baik yang masih kecil ataupun yang belum dewasa agar menjadi manusia dewasa yang mandiri dikemudian hari.

Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua berbeda-beda, ada yang mendidik anak dengan memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya kontrol dari orangtua, dan ada juga orangtua yang bersikap mengatur dan mewajibkan anaknya agar bersikap dan berperilaku sesuai dengan keinginan orangtua nya. Salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar anak adalah *game online*. Hasil belajar menurut Uno (2016: 3) merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil belajar merupakan hasil nilai pada siswa-siswa yang sedang

belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung.

Dengan bermain *game online*, anak dapat belajar berbagai hal seperti belajar bahasa asing, belajar bagaimana menyusun strategi agar dapat memenangkan sebuah permainan atau permasalahan. Namun terlepas dari hal tersebut, bermain *game online* tanpa mengenal waktu juga berpengaruh terhadap proses belajar anak yang sudah candu akan *game online* karena hasil belajar siswa menurun akibat terlalu sering memainkan *game online*. Mengingat siswa agar menggunakan handphone lebih bijak agar tidak terjadi hal yang merugikan siswa.

Berdasarkan kondisi di lapangan bahwa hasil dari survai adalah terdapat penurunan hasil belajar siswa akibat terlalu sering bermain *game online*. Mereka lupa kapan waktu untuk beristirahat, belajar, dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya karena terlalu asik bermain *game*. Oleh karena itu penulis mengambil judul “ANALISIS PENGARUH *GAME ONLINE* TEHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PEGANDAN 02.”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada Menurut pendapat Mardalis (2017: 17). Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, orang tua siswa, dan siswa SD Negeri Pegandan 02. Penelitian dilakukan pada 5 September 2023. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif ini adalah pengalaman para peneliti dimana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena, dalam hal ini, pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Pegandan 02. Menurut Gunawan (2015: 21) bahwa peneliti yang menggunakan penelitian kualitatif cenderung menemukan konsep dalam datanya yang diawali dengan penemuan secara logika ilmiah dan disusun berdasarkan analisis pada proses berpikirnya. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pegandan 02, Desa Pegandan, Kecamatan Margorejo, Kabupaten Pati. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan memulai penelitian pada awal September 2023 hingga bulan Oktober 2023 hingga data-data yang diperlukan dalam penelitian dirasa cukup lengkap. Berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala sekolah SD N Pegandan 02, memiliki banyak kegiatan ekstrakurikuler yang menarik untuk diikuti siswa dan juga sebagai sarana penyaluran bakat dan minat yang dimiliki siswa. Dari data hasil dokumentasi yang peneliti peroleh, peneliti menyampaikan surat perizinan penelitian yang ditujukan kepada kepala sekolah SD N Pegandan 02 sekaligus melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru setempat. Kemudian peneliti mendapatkan beberapa dokumen penelitian seperti surat perizinan, visi dan

misi sekolah, data guru, data siswa dan surat balasan penelitian dari SD N Pegandan 02. Data dokumen tersebut digunakan sebagai penunjang penulis untuk melakukan penelitian.

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) dalam (Salim, 2016: 12) sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet). Game online merupakan salah satu perkembangan teknologi modern di dunia ini. Game online mempunyai dampak positif dan negatif bagi anak. Dampak yang ditimbulkan dari game online tergantung dari penggunaannya, jika game online digunakan secara berlebihan hingga membuat anak menjadi kecanduan dan lupa akan kewajibannya, maka dapat dikatakan game online mempunyai dampak yang negatif. Di sisi lain, game online berpotensi memberikan dampak positif bagi penggunaannya apabila digunakan secara tepat.

Pada hasil wawancara guru SD N Pegandan 02 pada dasarnya guru sudah merasakan dampak dari siswa yang bermain game online, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan antara lain bagaimana game online mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu mereka mudah merasakan bahwa bermain game online Mereka akan marah jika kalah, hal ini dibuktikan dengan hasil angket siswa yaitu 16 siswa dari 30 siswa menyatakan tidak mendengarkan guru dengan penuh perhatian saat menjelaskan materi dan tidak konsentrasi dalam pembelajaran. Selain hasil angket siswa, hasil wawancara orang tua juga membuktikan bahwa anak kurang perhatian saat belajar di rumah. Apabila ada siswa yang kurang memperhatikan di kelas, guru akan memberikan peringatan agar siswa dapat berkonsentrasi. Game online juga mempengaruhi kestabilan emosi siswa. Hasil survei menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain game online sering kali mengalami kesulitan konsentrasi dalam kegiatan belajar, dan tidak jarang siswa mengatakan hal-hal yang tidak baik kepada temannya. 30 siswa mengatakan bahwa mereka selalu menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game online, hal ini mengakibatkan siswa mempunyai waktu yang lebih sedikit untuk memanfaatkan waktu luangnya sehingga mengakibatkan hasil belajar yang kurang baik.

Untuk mengatasi tindakan siswa yang suka bermain *game online*, dalam wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru SD N Pegandan 02, guru selalu memberikan nasehat kepada siswa tentang pengaruh bahaya apabila terlalu sering bermain *game online*. Pada hasil angket yang direspon oleh 30 siswa SD N Pegandan 02, dapat dijelaskan bahwa siswa-siswa SD N Pegandan 02 Kebanyakan dari mereka masih belum memanfaatkan waktu belajarnya dengan baik. Sebagian besar siswa tidak mempelajari kembali materi yang diberikan di sekolah saat berada di rumah, dimana 18 dari 30 siswa mengatakan bahwa mereka hanya belajar pada saat ujian di sekolah. Hal ini tentu akan berdampak buruk bagi siswa di sekolah tersebut. Sebab jika ia merasa malas belajar atau mempelajari hal baru, maka akan berdampak buruk bagi anak.

Untuk mengatasi tindakan siswa yang suka bermain *game online*, dalam wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru SD N Pegandan 02, guru selalu memberikan nasehat kepada siswa tentang pengaruh bahaya apabila terlalu sering bermain *game online*. Pada hasil angket yang direspon oleh 30 siswa SD N Pegandan 02, dapat dijelaskan bahwa siswa-siswa

SD N Pegandan 02 Kebanyakan dari mereka masih belum memanfaatkan waktu belajarnya dengan baik. Sebagian besar siswa tidak mempelajari kembali materi yang diberikan di sekolah saat berada di rumah, dimana 18 dari 30 siswa mengatakan bahwa mereka hanya belajar pada saat ujian di sekolah. Hal ini tentu akan berdampak buruk bagi siswa di sekolah tersebut. Sebab jika ia merasa malas belajar atau mempelajari hal baru, maka akan berdampak buruk bagi masa depan anak. Sesuai dengan pendapat (Surbakti, 2017:38). *game online* juga mempunyai dampak positif dan negatif. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang di rasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan.

Dampak negative salah satunya adalah turunnya nilai produktif siswa SD N Pegandan 02 yang sering main *game online* tanpa memperhatikan waktu bermain *game online* sampai dengan larut malam. Pada dasarnya siswa lelah dan mengantuk saat pembelajaran di kelas membuat siswa tidak fokus dengan pembelajaran yang diberikan pada guru saat mengajar. Turunnya nilai siswa SD N Pegandan 02 yang tidak memperhatikan waktu sampai saat bermain *game*

online memiliki perentase yang tinggi, dengan adanya wawancara bersama guru dan orang tua murid yang membuktikan siswa yang sering main *game online* yang berlebihan memiliki dampak negative dari main *game* yang menyebabkan siswa yang cenderung memperoleh nilai yang turun.

Peran guru beserta orangtua sangatlah penting dalam mengawasi kegiatan anak termasuk bermain *game online*, guru menjelaskan bahwa banyak orangtua yang kurang memperhatikan anaknya ketika belajar dirumah dikarenakan faktor pekerjaan orangtua yang membuat orangtua tidak terlalu fokus dengan sistem belajar anak ketika dirumah. Kegiatan wawancara juga dilakukan kepada beberapa orangtua siswa dan siswa SD N Pegandan 02 yang dipilih berdasarkan dari hasil dari angket yang sudah terisi untuk dilakukan tindak lanjut lebih dalam.

Pada kegiatan wawancara dengan orang tua siswa yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Oktober 2023 hingga 5 Oktober 2023. Peneliti menemukan bahwa hampir seluruh orang tua yang peneliti wawancarai mengungkapkan bahwa anaknya tidak pernah mendapatkan peringkat di kelas. Ketika peneliti menanyakan mengenai pendampingan orang tua ketika anak belajar, sebagian orang tua menjawab mendampingi namun juga terdapat orang tua siswa yang menyatakan tidak mendampingi anaknya ketika sedang belajar hal tersebut terjadi karena beberapa orang tua sibuk bekerja sehingga waktu untuk mendampingi anak belajar menjadi terbatas.

Dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua siswa, peneliti menemukan bahwa masih banyak orang tua yang tidak mengawasi anaknya ketika bermain *game online*. Faktor pekerjaan orang tua menjadikan penyebab kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak ketika bermain *game online*. Namun seluruh orang tua yang peneliti wawancarai menyatakan bahwa mereka membatasi anak-anaknya untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua siswa, peneliti menemukan bahwa hampir seluruh anak menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* maupun bermain diluar rumah dengan teman-temannya. Hal tersebut dikarenakan orang tua tidak menginginkan anaknya mendapatkan nilai yang buruk. Orangtua siswa mengungkapkan bahwa terdapat perubahan perilaku anak setelah mengenal *game online* yaitu menjadikan anak tidak fokus belajar, menjadikan anak malas belajar, mengganggu jam istirahat dan makan hingga menjadikan anak cenderung mudah emosi. Melihat dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online*. Peneliti menemukan beberapa reaksi orang tua terhadap anak yang suka bermain *game online* seperti menegur hingga memarahi anak-anaknya dan terdapat orang tua yang melakukan tindakan tegas dengan cara menyita ponsel siswa yang digunakan untuk bermain *game online*.

Untuk mengetahui sejauh apa pengaruh *game online* terhadap hasil belajar anak, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa SD N Pegandan 02. Wawancara dilakukan di kelas pada tanggal 21 September 2023. Peneliti menemukan terdapat siswa SD N Pegandan 02 yang menyatakan bahwa mereka tidak belajar di rumah walapun tidak ada PR. Namun juga terdapat beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka tetap belajar walapun tidak ada PR, bahkan terdapat beberapa siswa yang mengikuti bimbel ataupun les di luar jam pelajaran sekolah. Bahwa masih banyak siswa yang merasa tidak senang ketika guru memberikan PR dan lebih memilih diberikan tugas pada saat di sekolah daripada diberikan PR. Peneliti juga menemukan bahwa seluruh siswa menyatakan senang ketika bermain *game online* bahkan terdapat siswa yang menyatakan bahwa mereka rela begadang hanya untuk bermain *game online*. Hal tersebut dikarenakan ketertarikan siswa terhadap beberapa tokoh atau karakter di dalam *game online* yang menjadikan siswa menyukai dan merasa senang saat bermain *game online* hingga lupa dengan waktu, di samping itu siswa juga merasakan senang bermain *game online* karena terdapat banyak siswa yang bermain bersama-sama atau yang disebut dengan istilah *marab*.

Hal tersebut terjadi karena terdapat siswa yang sering mengajak berbicara dengan teman sebangku. Namun terdapat siswa yang masih memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Dan beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka selalu berusaha tepat waktu dalam mengumpulkan tugas walapun terkadang pernah terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Peneliti juga menanyakan kepada siswa bagaimana reaksi ketika dilarang bermain *game online* oleh orang tua. Peneliti menemukan bahwa beberapa siswa menyatakan mereka merasa sebal hingga emosi ketika dilarang bermain *game online* oleh orang tuanya. Siswa juga menyatakan bahwa ketika mereka kalah dalam bermain *game online* terkadang membuat siswa berkata kasar. Mayoritas *Game online* yang dimainkan berjenis RPG (*Role Playing Game*)

Dalam hal ini peran orangtua dan guru sangatlah penting untuk memperhatikan setiap aktivitas yang dilakukan anak terlebih ketika anak sedang berinteraksi dengan dunia maya. Apabila tidak ada batasan bagi anak untuk mengakses dunia maya termasuk bermain *game online* maka terdapat hal-hal yang perlu diwaspadai yaitu perubahan sikap anak yang dapat berdampak kepada pertumbuhan di masa mendatang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *game online* telah menjadi aktivitas sehari-hari siswa SD N Pegandan 02. Sehingga menimbulkan dampak terhadap hasil belajar siswa

Dari hasil penelitian Dapat disimpulkan bahwa bermain game online secara berlebihan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Karena sering bermain game online, anak-anak kurang memperhatikan pembelajaran. Saat bermain game online, banyak waktu dan tenaga yang dihabiskan untuk bermain dibandingkan belajar, sehingga anak cenderung lebih malas belajar.. Hal ini akan berdampak terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar anak karena ketika sedang dilakukan pembelajaran anak akan merasa lelah, kurang fokus, merasa ingin cepat selesai agar dapat bermain *game online* kembali dan hal-hal tersebut dapat mengakibatkan hasil belajar anak menurun.

Game online berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang menurun Siswa yang jarang bermain game online mempunyai prestasi lebih baik dibandingkan siswa yang sering bermain game online. Hal ini disebabkan karena siswa yang jarang bermain game online menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar, sedangkan siswa yang sering bermain game online menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams dan Rollings (2017) "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". eJournal Ilmu Komunikasi: Volume I Nomor 02 534-535.
- Adams Pengaruh Games Online Terhadap Remaja. Vol 1. No 1. Hal 28-38. Diakses melalui <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/download/20/22> pada tanggal 04 September 2019
- Anisah (2017). "Analisis Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Pontianak". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 2(6).
- Agus, Suprijono. (2009). Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelaja
- Arikunto, Suharsimi. (2018). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, Sandy. 2013. Pengertian game dan game online dalam penelitian. Diunduh dari (<http://sandyajizah.blogspot.com/2013/01/pengertian-game-dan-online-game-dalam.html>) pada 5 November 201
- Dimiyati. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- El, Ihsana khuluqo. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka pelajar. Mira Fenia. 2019. "Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V". Joyful Learning Journal: Volume VIII Nomor 02.
- Hamalik, (2017) Teori Belajar & Pembelajaran. Jogyakarta : Ar-Ruzz Media.

- Ihsana (2017) Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Jinan dalam Mariana (2021). "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgris Yogyakarta". Jurnal Konseling GUSJIGANG, 3(1), 99.
- Iswan, Ati K. 2014. "Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan". PERSONIFIKASI, Volume V Nomor 02.
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Kurniawan (2017) Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa, Jurnal Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang Lewin dalam Rusman (2018) Perkembangan Game online. <http://Perkembangan Game online di Indonesia.com>
- Mardalis (2017). "Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed". Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Meiriyati, Emi. 2011. Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMP Negeri Bandar Lampung. Bandar Lampung: Universitas Lampung. (tidak diterbitkan)
- Ondang (2019). Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia
- Reza, I. W. dkk. 2020. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun". Jurnal Surya Muda: Volume II Nomor 01
- Rusman (2017) "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa". Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper), 4(1), 80-86.
- Samuel (2018) "Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015", (online), tersedia: <http://jurnaltiku.blogspot.co.id>
- Sholikhah (2014). "Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan". PERSONIFIKASI, Volume V Nomor 02.
- Slameto (2016:). "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online". FOKUS: Volume II Nomor 01.
- Sugiyono. 2014. "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D". Bandung: Alfabeta Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Kuantitatif". Bandung: Alfabeta Sugiyono.
- Surbakti, K. (2017) Pengaruh Games Online Terhadap Remaja. CU RERE/article/download/20/22 pada tanggal 04 September 2021
- Sudjana (2014). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT.Rajagrafindo Persada.
- Uno. 2016. Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara

- Wibowo, A. 2015. "Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015", (online), tersedia:<http://jurnaltiku.blogspot.co.id>
- Zamili. 2017. "Riset Kualitatif Dalam Pendidikan Teori dan Praktik". Jakarta : PT RajaGrafindo Persada