

Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Bagi Minat dan Perkembangan Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Dukupuntang

**Asih Wahyuningsih¹, Aiman Faiz², M. Dendra³, Rifki Pramana⁴,
Shokhibul Tamami⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon

e-mail: asih.wahyuningsih@umc.ac.id¹, aimanfaiz@umc.ac.id²,
mohamaddendra12@gmail.com³, rifki.pramana18@gmail.com⁴,
stamami299@gamil.com⁵

Abstrak

Game online merupakan wujud dari kemajuan teknologi. Namun, seiring dengan perkembangannya, keterlibatan dalam permainan menimbulkan dampak yang beragam terhadap perkembangan belajar siswa dan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak negatif bagi siswa sekolah dasar. Metode ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yang terlibat yaitu 5 orang siswa dan 1 orang guru kelas VI SDN 2 Dukupuntang. Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai analisis dampak negatif kecanduan game online bagi minat dan perkembangan belajar siswa di kelas VI SDN 2 Dukupuntang: Hasil penelitian menunjukkan beberapa dampak negatif, 1) Mengganggu pola tidur siswa, seringkali siswa bermain game online hingga larut malam, 2) Menyebabkan lupa waktu, mereka asik bermain game sampai mereka melalaikan terhadap waktu, 3) Membahayakan kesehatan siswa, 4) Menyebabkan siswa untuk sulit bersosialisasi dengan teman sebayanya, 5) Mengganggu konsentrasi siswa saat sesi pembelajaran di sekolah, 6) Menyebabkan penurunan nilai belajar akademik, 7) Menimbulkan sifat pemboros uang. Maka dapat disimpulkannya adalah siswa yang kecanduan game online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap akademik siswa dan holistik siswa kecanduan game online dikalangan anak sekolah dasar dapat menghambat perkembangan, dan minat belajar siswa..

Kata kunci: *Dampak Negatif, Kecanduan, Game online*

Abstract

Online gaming is the essence of technological advances. However, as it evolved, involvement in games had a varied impact on the natural development of students and their interests in learning. The aim of this study is to investigate the negative impact on elementary school students. This method uses descriptive qualitative research. The research subjects involved are 5 students and 1 teacher in the 6th grade SDN 2 Dukupuntang. Data collection methods are observation, interviews and documentation. The results of the research conducted by the researchers on the analysis of the negative impact of online gambling addiction on the interest and learning development of students in class VI SDN 2 Dukupuntang Benefits: The results point to some negative effects, 1) Disrupts student sleep patterns, often students play online games late at night, 2) Causes forgetting time, they do not play games until they are missing the time, 3) Dangers student health, 4) Causes students to have difficulty socializing with peers, 5) Disturbs student concentration during learning sessions in school, 6) Causes a decrease in academic learning values, 7) Causes money-threatening nature. So it can be concluded that students whose addiction to online gaming has a significant negative impact on students' academic and holistic students who

are addicted to online gambling among elementary school children can hinder students' development, and interest in learning.

Keywords : *Negative Impact, Addiction, Online Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya budaya untuk meningkatkan nilai dan martabat individu melalui proses yang berkelanjutan sepanjang dia hidup. Proses pendidikan diawali dari keluarga, dilanjutkan di sekolah, di perluas di masyarakat, dan hasilnya di terapkan dalam berbagai aspek seperti keluarga, individu, lingkungan masyarakat, dan negara bahkan dunia. Disisi lain, lembaga pendidikan diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan perubahan globalisasi, perkembangan teknologi, industrialisasi, dan informasi yang semakin maju. Dengan maksud agar lulusan pendidikan dapat menjadi pemimpin manajer, inovator, dan operator yang efektif serta mampu beradaptasi dengan perubahan. Oleh karena itu sistem pendidikan di masa depan harus berkembang agar lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat dan tantangan yang akan di hadapi (Sri Wahyuni 2019:28).

Munculnya globalisasi, kemajuan teknologi, dan industrialisasi, ditambah dengan pesatnya evolusi teknologi informasi, telah menyebabkan pertumbuhan eksponensial dalam variasi dan ketersediaan produk teknologi yang memenuhi beragam kebutuhan manusia, mulai dari Pendidikan dan perawatan Kesehatan hingga hiburan. Di antara produk teknologi yang paling populer dan menarik bagi pelajar saat ini adalah video game dan game online. Platform game ini telah mengalami perkembangan dan diversifikasi yang berkelanjutan, mencakup beragam pilihan seperti *playstation*, *mobile* dan *computer* yang tetap trendi dan berpengaruh selama bertahun-tahun. Belakangan ini, game online, khususnya yang populer dikalangan pelajar telah muncul sebagai sumber hiburan dan kepuasan, menawarkan sarana bagi individu untuk merasakan kesenangan dan kepuasan.

Game online adalah permainan digital yang diakses dan dimainkan melalui internet. Mereka menyediakan fitur dan konektivitas yang ditingkatkan karena pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain secara global melalui platform obrolan. Daya tarik dimensi imersif yang ditampilkan di monitor, sehingga meningkatkan pengalaman bermain game online bagi para penggemarnya. Dalam dunia virtual game online, individu memiliki kesempatan untuk mensimulasikan pengalaman kehidupan nyata seperti hidup, bersosialisasi, bekerja, dan menjalin hubungan. Di zaman sekarang, setiap siswa sudah memiliki ponsel pribadi sendiri yang memungkinkan siswa untuk memainkan secara *unlimited* (tidak dibatasi), yang berpotensi menyebabkan kecanduan atau ketergantungan karena tidak dapat membedakan aktivitas dunia maya dan dunia nyata. Sifat game online yang mendalam sering kali menumbuhkan perilaku kompulsif, menyebabkan individu memprioritaskan bermain game online dibandingkan aktivitas lain dan menunjukkan gejala seperti ketidaknyamanan saat tidak dapat bermain. Keterpaksaan ini dapat menyebabkan pengabaian tanggung jawab kehidupan nyata dan keasyikan memenuhi Hasrat bermain game online.

Game online telah menjadi gaya hidup baru bagi banyak orang dari berbagai usia. Saat ini, kita dapat menemukan banyak warung internet, ponsel android, dan fasilitas lainnya yang memungkinkan kita terhubung dengan internet, baik di kota maupun di desa. Semua ini memudahkan akses kita untuk bermain game online sering kali, siswa terlibat dalam permainan game online dan menganggapnya sangat menyenangkan karena banyaknya tantangan dan peluang untuk berinteraksi dengan komunitas yang beragam. Banyak siswa menyimpan fantasi untuk mengambil peran karakter tunggal dalam dunia maya ini. Namun, antusiasme terhadap game online ini sering kali menyebabkan kurangnya motivasi untuk bersekolah secara rutin serta keenganan dalam menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah.

Sebelum kemunculan berbagai macam permainan canggih, kita sudah biasa bermain permainan konvensional seperti kelereng, petak umpet, kejar-kejaran, ular tangga, monopoli dan lainnya. Terlibat dalam permainan konvensional dapat memberikan pelajaran berharga berupa kerjasama tim, gotong royong, menghargai sudut pandang orang lain, selain itu kegiatan ini juga berkontribusi terhadap perkembangan fisik anak karena banyak terlibat

gerakan aktif. Di era globalisasi, peranan permainan konvensional sudah tergeserkan oleh permainan canggih khususnya seperti game online. Game yang awalnya memanfaatkan sistem berbasis komputer pribadi, telah berevolusi sehingga memungkinkan jutaan pemain di seluruh dunia untuk terlibat dalam permainan solo melalui konektivitas jaringan. Ini bergantung pada pemain yang memiliki ponsel dan terhubung ke internet. Sesuai dengan laporan We Are Social, Indonesia menempati peringkat ketiga secara global dalam hal jumlah pemain video game, dengan 94,5% penggunaan internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang video game per Januari 2022. Menurut survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa 40,23% individu terlibat dalam game online mendedikasikan lebih dari 4 jam setiap hari untuk aktivitas ini. Selanjutnya, 27,46% terlibat dalam game online selama 3-4 jam perhari di ikuti oleh 11,94% bermain selama 2-3 jam setiap hari dan 11,10% mendedikasikan 1-2 jam untuk bermain game, sebaliknya minimal 7,26% pengguna bermain game kurang dari 1 jam setiap harinya yang merupakan presentase terkecil di bandingkan kelompok lainnya.

Game online sendiri memiliki dampak negatif berupa kecanduan yang dapat menghambat semangat belajar siswa dan menghambat kemajuan pendidikannya. Meskipun game online menawarkan hiburan, ketergantungan yang berlebihan pada game online dapat mengurangi waktu yang dialokasikan untuk kegiatan akademis. Menurut informasi dari Kompas.com (2019), Siswa SD Kecanduan Game Online tidak masuk sekolah selama 4 Bulan, Rabu (20/11/2019). Berinisial AN(12) siswa kelas 6 di SDN Banjarpanjang, Kabupaten Magetan tidak masuk sekolah selama 4 bulan karena akibat kecanduan game online, sayem (nenek AN) mengatakan AN mulai tertidur jam 5 pagi dan bangun jam 4 sore. Sementara dari sore hari sampai menjelang fajar, AN disibukan dengan bermain game online. Sayem juga mengakui ketidakmampuannya mengatasi kecanduan game online yang di alami cucunya secara efektif, kecuali memenuhi permintaan cucunya untuk dibelikan pulsa setiap hari. Sang nenek harus mengeluarkan biaya uang Rp 27.000 perhari untuk membeli pulsa. Dari masa kecilnya AN memang diasuh oleh nenek dan kakeknya karena kedua orangtuanya pergi merantau bekerja dikalimatan untuk berjualan bakso. Sayem menyebutkan keterlibatan AN dalam game online bermula saat ia meminta untuk dibelikan ponsel. Sejak mendapatkan ponsel tersebut setahun yang lalu, AN mulai tertarik bermain game online. Yang awalnya AN hanya sering tidak masuk sekolah selama satu atau dua hari dalam seminggu. Meski demikian, sejak lebaran idul fitri pada tahun 2019, AN mulai menunjukkan minat yang kurang untuk bersekolah lagi dan lebih memilih menghabiskan Sebagian besar waktunya dengan berbaring dikamar sambil asyik bermain game online seperti yang diungkapkan (sayem). Ia pun mengakui meneria keadaan yang di alami AN karena suaminya sendiri mariman(70) juga tidak pernah melarang cucunya bermain ponsel untuk game online hingga menjelang fajar.

Menurut WHO kecanduan game, juga dikenal sebagai game disorder, meruparakan masalah Kesehatan mental. Para ahli WHO memasukan permainan ini kedalam *International Statistical Classification Of Diseases* (ICD) ke-11. Menurut draf dokumen yang disebutkan di atas "mendahulukan (bermain game online) dari kepentingan hidup lainnya" mengacu pada alur permainan pemain yang terus-menerus atau terputur-terputus. Di negara-negara tertentu, bahkan telah ditetapkan bahawa kecanduan game merupakan masalah Kesehatan masyarakat yang utama. Menurut Dr. Richard graham, sesorang spesialis kecanduan teknologi game ke dalam *International Classification Of Diseases* (ICD) disambut positif oleh pakar Kesehatan. Hal ini dianggap penting karena membuka peluang untuk pelayanan yang lebih khusus, dan kondisi ini dianggap serius dalam lingkup kesehatan. ICD merupakan sistem penyusunan daftar penyakit, gejala, tanda dan penyebab yang dikeluarkan oleh organisasi kesehatan dunia (WHO). Kecanduan game kini tergolong sebagai gangguan akibat perilaku adiktif dalam daftar tersebut, menunjukkan bahwa kondidi ini disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Sumber : halodoc.com 26 juli 2023).

Bermain game online secara berlebihan dalam waktu lama dapat menimbulkan dampak buruk. Hal ini juga dapat berdampak pada perkembangan emosional dan sosial anak, sehingga menyebabkan perubahan perilaku. Anak-anak pada usia sekolah dasar,

yang rentan terhadap pengaruh negatif, mungkin mereka kesulitan membedakan mana yang cocok dan tidak cocok yang sesuai dengan usianya. Meningkatnya popularitas game online telah berkontribusi pada meningkatnya kekhawatiran tentang kecanduan game online dikalangan anak-anak sekolah dasar. Jinan (2011:106) berpendapat dan menyoroiti dampak negatif dari kecanduan game online, seperti menurunnya minat belajar, sulit untuk berkonsentrasi, mengganggu pola tidur, dan meningkatnya kegembiraan atau antusias hanya selama sesi bermain game online. Berdasarkan uraian yang ditulis tersebut, maka peneliti bermaksud mengangkat judul yaitu: **“Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Bagi Minat Dan Perkembangan Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Dukupuntang”**

METODE

Dalam penelitian ini, menggunakan metode pendekatan kualitatif, dengan berfokus pada data non-statistik tetapi berupa seperti keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berbagai tes formatif. Metodologi penelitian ini yang di pilih bersifat deskriptif, bertujuan untuk mengumpulkan data yang luas tentang faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kualitas belajar mengajar, seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2015:108). Tujuan penelitian ini adalah untuk menyampaikan peristiwa atau fakta, keadaan, fenomena, variabel, dan keadaan yang terjadi selama penelitian berlangsung dengan menggambarkan apa yang benar-bener terjadi.

Data yang di dimanfaatkan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber data primer, sebagaimana yang diuraikan oleh sugiyono(2019:296) data primer merujuk pada informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya, baik dalam bentuk pendapat lisan dari subjek, individu, ataupun secara kolektif. Penelitian ini juga memanfaatkan sumber data yang melibatkan *sample purposive*, dimana pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini melibatkan pemilihan individu yang paling relevan terhadap topik penelitian, untuk memudahkan peneliti meyelidiki objek atau situasi yang sedang diteliti.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Dukupuntang Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon penelitian ini di laksanakan pada hari sabtu tanggal 20 bulan januari tahun 2024 (20/01/2024). Subjek penelitian ini adalah melibatkan 5 siswa dari kelas 6 dan wali kelas. Pengumpulan data penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 5 orang siswa di SD Negeri 2 Dukupuntang mengungkapkan kegemaran dan aktif berpartisipasi dalam game online setiap harinya. Mereka mulai mengenal game online dari umur 6-11 tahun, mereka juga mengungkapkan lebih suka bermain game online dibandingkan mengerjakan tugas-tugas sekolah atau belajar yang merupakan kewajiban seorang siswa. Setelah dilakukan wawancara tentang dampak negatif game online dari 5 siswa tersebut 1 orang siswa mengungkapkan merasa biasa saja ketika sehari tidak bermain game online, namun 4 orang siswa lainnya sudah mengalami kecanduan mereka mengungkapkan merasa kurang atau tidak puas jika sehari saja tidak bermain game online Ketika pulang sekolah maupun libur sekolah bahkan uang yang diberikan oleh orang tuanya digunakan untuk melakukan top up game online atau membeli voucher game online daripada membeli keperluan sekolah ataupun keperluan diri sendiri, mereka biasa menghabiskan waktu lebih dari 4 jam dan adapun yang sampai bergadang hingga larut malam untuk bermain game online.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru wali kelas 6 di SD Negeri 2 Dukupuntang, guru tersebut mengungkapkan bahwa terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kecanduan game online berlebihan, sehingga dapat menyebabkan penurunan fokus selama sesi pembelajaran, tugas-tugas mereka sering diabaikan, kurang bersemangat ketika berangkat ke sekolah karena mengalami kelelahan saat bermain game online, kurang berinteraksi sosial dengan teman-teman sekelasnya, dan berdampak pada penurunan hasil nilai rapot siswa. Strategi khusus guru tersebut ialah menasehati mereka sebelum belajar

dan cara guru tersebut menangani situasi siswa yang kecanduan adalah membuat kesepakatan atau *MOU* untuk membatasi dalam bermain game online dan kalau melebihi batas akan diberikan sanksi yang paling penting komunikasi dengan orang tuanya. Setelah mendalami ditemukan terdapat beberapa penyebab menurunnya konsentrasi siswa dan minat belajar siswa karena aktivitas game online, penyebab pertama yang berkontribusi adalah orang tua, ketika memberikan kebebasan bermain ponsel tidak membatasi dan tidak adanya pengawasan sehingga anak akan mengabaikan belajarnya akan berdampak pada minat dan perkembangan pembelajaran siswa, penyebab kedua adalah lingkungan pertemanan karena dapat dipengaruhi secara negatif oleh kehadiran teman yang sering bermain game online, hal ini cenderung menarik siswa lainnya untuk bermain game online.

Penelitian ini menggunakan berbagai metode pengumpulan data, antara lain seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan di SD NEGERI 2 DUKUPUNTANG mengungkapkan terdapat 7 sub-indikator yang menandakan dampak negatif atau kecanduan dari terlibatnya dalam game online, yaitu:

- 1) Mengganggu pola tidur siswa. Dari hasil wawancara dengan siswa seringkali bermain game online, karena banyak siswa cenderung terjaga hingga larut malam asik dengan aktivitas game online akibat dari aktivitas ini dapat menyebabkan kurang tidur sehingga berkontribusi terhadap perasaan lelah dan lesu. Kelelahan dan kurangnya motivasi untuk belajar dapat menghambat kemampuan mereka dalam menyerap informasi pembelajaran secara efektif
- 2) Menyebabkan lupa waktu. Dikarenakan siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game sehingga mereka lupa untuk melakukan aktivitas lainnya seperti makan, belajar, mengerjakan tugas-tugas dari sekolah dan aktivitas positif yang lebih bermanfaat untuk dirinya.
- 3) Membahayakan kesehatan siswa. Dari hasil wawancara siswa sering kali bermain game online hingga berjam-jam, Seseorang yang mengalami kecanduan game online dapat mengakibatkan dampak buruk bagi kesehatan, termasuk masalah pada mata, syaraf, otak. Hal ini disebabkan dengan prilaku bermain game online yang terlalu banyak dan berkepanjangan, yang dapat merugikan kesehatan mata dan otak akibat paparan radiasi komputer atau ponsel. Selain itu, bermain game online begadang selama berjam-jam dapat menyebabkan penurunan kesehatan jantung, karena kurangnya istirahat cukup berdampak negatif pada kesehatan kardiovaskular. Selain itu, ginjal dan perut mungkin terkena dampak buruk dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan, ditambah dengan dehidrasi yang tidak memadai dan pengabaian terhadap jam makan karena terlalu keasyikan dalam aktivitas bermain game.
- 4) Menyebabkan siswa menjadi sulit untuk bersosialisasi dengan rekan sebayanya. Siswa cenderung menyendiri ketika bermain game online, siswa juga lebih suka bermain game online di bandingkan bermain dengan teman sebayanya bahkan tidak pernah bermain bersama. Akibatnya ketika siswa di ajak bersosialisasi dengan teman sebayanya akan mengalami kesulitan.
- 5) Mengganggu konsentrasi siswa saat sesi pembelajaran di sekolah. Dari hasil wawancara dengan siswa beberapa siswa menjawab kurang berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung karena masih terbayang-bayangkan bermain game online. Hal ini dapat berdampak pada fokus dan antusiasme siswa terhadap kegiatan akademik di lingkungan sekolah dan menyebabkan penurunan minat belajar siswa.
- 6) Menyebabkan penurunan nilai belajar akademik siswa. Dari hasil wawancara dengan salah guru dimana beliau adalah wali kelasnya, mengungkapkan beberapa siswa yang kecanduan game online mengalami penurunan nilai rapor. Hal ini di sebabkan karena beberapa siswa lebih memilih memprioritaskan game online dibandingkan belajar dan mengerjakan tugas-tugas sekolah dan ini akan berdampak pada penurunan nilai akademis siswa dan menghambat perkembangan belajar siswa.
- 7) Menimbulkan sifat pemboros uang. Dari hasil wawancara siswa seringkali menggunakan uang pemberian orang tua untuk melakukan topup atau membeli

vocher game. Fenomena ini sering menjadi masalah serius bagi individu yang terlibat, karena dapat menyebabkan sifat pemborosan bahkan bisa sampai terjadi kriminalitas seperti mencuri uang. Maka dari itu siswa penting untuk diingatkan bahaya dampak negatif kecanduan game online yang sangat signifikan dan siswa perlu diingatkan juga untuk kebiasaan menabung dan menggunakan uang seperlunya saja.



Gambar 1. Wawancara dengan siswa dan guru pada tanggal 20 januari 2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat menyimpulkan meningkatnya masalah kecanduan game online di dunia pendidikan, khususnya dampaknya terhadap minat dan kemajuan perkembangan siswa, telah mendapatkan perhatian yang signifikan. Berdasarkan pemeriksaan menyeluruh, terbukti bahwa kecanduan game online menimbulkan resiko besar terhadap keterlibatan akademis siswa dan pertumbuhan holistik. Kecanduan dikalangan siswa sekolah dasar dapat berdampak buruk pada semangat belajar dan menghambat perkembangan mereka secara keseluruhan. Hal ini dapat terlihat dari berkurangnya keterlibatan dalam aktifitas akademis, gangguan rutinitas tidur, dan tantangan dalam membina interaksi sosial yang positif. Oleh karena itu, pendidikan dan orang tua harus memahami potensi konsekuensi dari kecanduan dan bekerja sama untuk mengurangi timbulnya kecanduan. Mempromosikan pendekatan menyeluruh terhadap aktivitas siswa, menyeimbangkan akademis dengan minat lain, sangatlah penting dalam mendorong pertumbuhan holistik mereka dan memaksimalkan pencapaian pendidikan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Badry, M. Z. Pengaruh Kesepian Dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Smk Manbaul Ulum Cirebon Skripsi.
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180.
- APJII. (2023). Survei Internet APJII 2023. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. survei.apjii.or.id
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta Bab, I. V. (2018). Kebijakan pendidikan. *ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN*, 133.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Febriani, N., & Dewi, W. W. A. (2019). *Perilaku konsumen di era digital: Beserta studi kasus*. Universitas Brawijaya Press.
- Halodoc. (26 Juli 2023). "Kecanduan Game Diakui WHO sebagai Gangguan KesehatanMental." Diakses dari: link_halodoc.

- Ismi, N. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial).
- Jinan, M. 2011. *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press. Kompas.com. (2019, 20 November). "Siswa SD Kecanduan Game Online Tidak Masuk Sekolah Selama 4 Bulan." Diakses pada [tanggal akses], dari [Kompas.com].
- LAILI, F. M. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Limianto, R. B. (2020). Pengaruh bermain game online terhadap disiplin belajar siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, 1(2), 49-54.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjung. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22-32.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(3), 4524-4530.
- Pustikayasa, I. M., Permana, I., Kadir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., Husnita, L., ... & Suryani, I. (2023). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Samosir, F. T., Ginting, R. T., Yoanda, S., Putri, R. A., Darubekti, N., Sanjiwani, K. A., ...& Amir, A. (2023). Book Chapter: Kesiapan Perpustakaan dalam Memasuki Era Society 5.0. Nas Media Pustaka.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Supriyati, S. E., Kom, R. S., Pratama, Y. H. C., Ridlo, A. N., Handayani, N. D., Udin, M.S., ... & Baroroh, S. Q. (2023). *Buku Kewirausahaan Digital untuk SMK*. Jakad Media Publishing.
- Wahyuni, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan pemahaman konsep mahasiswa mata kuliah kapita selekta matematik pendidikan dasar fkip umsu. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(1)
- World Health Organization (WHO). (2018). "Kecanduan Game sebagai Gangguan Kesehatan Mental." *International Statistical Classification Of Diseases (ICD)*, Edisi ke-11. Dari [www.who.int].