

## Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Waled Kelas X

Jumroh<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Prima Bangsa Cirebon

E-mail: [1jumroh@ipbcirebon](mailto:1jumroh@ipbcirebon)

### Article Info

#### Article history:

Received Agust 4, 2024

Revised Agust 15, 2024

Accepted Sept 4, 2024

#### Keywords:

*Game online*

Motivasi belajar

### ABSTRACT

Ketergantungan pada permainan game online dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dialami oleh anak selama masa perkembangannya (Sundara,2020). Anak yang terlalu bergantung pada aktivitas bermain game cenderung terpengaruh dan mengurangi minat belajar mereka, sehingga waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar dan berinteraksi sosial dengan teman sebaya dapat berkurang. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Pendekatan jenis penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental Design. Desain eksperimen yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design. pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa melalui model rumus regresi linear sederhana diperoleh hasil  $Y = 55,681 + 0,228 X$ . Sedangkan hasil dari perhitungan uji T dengan menggunakan rumus regresi linear adalah diperoleh T hitung (6,434) > F tabel (,2609) artinya bahwa terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon. Sedangkan melalui uji koefisien bahwa  $R Square = 0,105$  atau setara dengan 10,5%.

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



### 1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan dalam teknologi elektronik telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Meskipun terdapat perkembangan positif, namun disisi lain, muncul berbagai permainan yang menarik perhatian anak sekolah, memungkinkan mereka merasakan dampak dari kemajuan teknologi. Hal ini memiliki dampak yang cukup besar terutama dalam proses pembelajaran, terutama di era globalisasi saat ini. Perkembangan permainan elektronik, khususnya game online, juga mengalami kemajuan pesat seiring dengan evolusi zaman. Fenomena ini tercermin dalam ketersediaan perangkat komunikasi, seperti telepon, yang semakin mudah diakses dan dimainkan oleh berbagai kalangan, termasuk anak-

anak. Telepon, awalnya digunakan sebagai alat komunikasi suara, kini telah bertransformasi menjadi gadget multifungsi yang dimanfaatkan oleh orang dewasa maupun anak-anak.

Gadget dalam istilah bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. Secara umum, gadget dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi spesifik pada setiap perangkatnya, seperti contohnya game. Seiring dengan kemajuan digital, ponsel saat ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti kemampuan menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, kamera digital, permainan, dan layanan internet. Transmisi sinyal elektrik dalam jaringan telepon memungkinkan permainan game online dapat diakses melalui ponsel yang dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Munculnya gadget dan pusat permainan (game center) tidak hanya terbatas di kota-kota besar, tetapi dampaknya juga merambah ke desa-desa. Permainan adalah kegiatan hiburan dengan aturan tertentu yang menghasilkan pemenang dan kalah, menjadi salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan. Bermain game menjadi kegiatan yang mendominasi dunia anak-anak. Selama bermain, mereka dapat mempelajari banyak hal, baik tentang diri mereka sendiri maupun tentang lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, bermain memiliki peran penting dalam perkembangan jiwa anak-anak usia dini (Pratiwi, 2017).

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Priyanto, 2014). Ini seharusnya dilakukan berdasarkan inisiatif dan keputusan anak sendiri. Bermain perlu dijalankan dengan rasa senang, sehingga setiap kegiatan bermain yang menyenangkan dapat menjadi proses belajar yang berharga bagi anak. Perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga dipengaruhi oleh penetrasi internet (Gussevi, 2021). Teknologi ini kini dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Remaja, sebagai salah satu pengguna internet, seringkali belum mampu memilih aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan efek positif dan negatif yang mungkin timbul dari aktivitas online (Prihatini, 2021). Remaja yang sedang mengalami krisis identitas cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu mencoba hal-hal baru, dan mudah terpengaruh oleh teman sebaya.

Ketergantungan pada permainan game online dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dialami oleh anak selama masa perkembangannya (Sundara, 2020). Anak yang terlalu bergantung pada aktivitas bermain game cenderung terpengaruh dan mengurangi minat belajar mereka, sehingga waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar dan berinteraksi sosial dengan teman sebaya dapat berkurang. Jika hal ini berlangsung secara berkelanjutan, dapat diperkirakan bahwa anak akan merosot dalam interaksi sosialnya, kehilangan kepekaannya terhadap lingkungan sekitar, dan bahkan mungkin membentuk kepribadian

asosial, di mana anak kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Dalam beberapa tahun terakhir, dampak dari permainan game telah terlihat jelas pada kehidupan anak-anak muda.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Bagaimana pengaruh bermain game online terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa selama jam pembelajaran di sekolah dan Apakah terdapat hubungan antara prioritas bermain game online dengan motivasi belajar siswa.

## 2. METODELOGI

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut (Sugiyono 2015) merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Pendekatan jenis penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental Design. Menurut Sugiyono (2016) penelitian Quasi Eksperimental Design merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Pradana & Harimurti, 2017). Desain eksperimen yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2016) Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design merupakan desain yang memberikan pre-test sebelum dikenakan perlakuan, dan post-test sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok (Wahyuningsih et al., 2019).

**Tabel 1**  
**Nonequivalent Control Group Design**

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
<b>Eksperimen</b>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
<b>Kontrol</b>	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

X : Perlakuan atau treatment

O<sub>1</sub>: Pre-test sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub>: Post-test setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>3</sub>: Pre-test pada kelompok kontrol

O<sub>4</sub>: Post-test pada kelompok kontrol

Pemilihan desain ini sesuai dengan keadaan pada tempat penelitian yang terdapat dua kelas pada SMA N 1 Waled, sehingga dengan menggunakan desain ini akan dapat digunakan untuk melihat perbandingan antara dua kelas tersebut. Eksperimen dengan desain ini memiliki konsep untuk memberikan penilaian pada saat sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol(Salsabila & Samsul Maarif, 2022). Konsep ini dapat dilihat perbedaan hasil antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran GBL sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model direct instruction (DI). Pada akhir pertemuan siswa diberi post-test, yaitu dengan memberikan tes keterampilan penyelesaian soal dalam bentuk uraian yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui keterampilan berpikir kritis siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 1 Waled dengan data populasi sebanyak dua kelas dengan berjumlah 40 siswa. Peneliti menentukan pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Menurut Siregar (2017) simple random sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota yang ada dalam suatu anggota populasi untuk dijadikan sampel.

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian cara yang digunakan untuk memperoleh berbagai data atau informasi yang objektif lagi relevan dalam rangka penyusunan hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Kegiatan observasi kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk melihat aktivitas kegiatan siswa pada pembelajaran di kelas, artinya observasi dilakukan untuk mengukur apakah kegiatan pembelajaran antara siswa dan guru dengan menggunakan model pembelajaran sudah berjalan baik atau belum. Instrumen yang digunakan untuk observasi merupakan lembar keterlaksanaan pembelajaran (LKP) yang dilampirkan pada lampiran (5) halaman 147, dengan cara melihat dan mengamati subjek dari penelitian dengan memberi tanda ceklis pada instrumen observasi. Berdasarkan keterangan di atas keterlaksanaan sintaks pembelajaran menggunakan model pembelajaran GBL terlaksana dengan sangat baik pada persentase 100%.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan tes awal (pre-test) dan akhir (post-test) setelah dilakukan pembelajaran. Tes yang diberikan berbentuk uraian pada akhir pembelajaran dengan diberikannya durasi sekitar 35 menit terdiri dari 5 soal pada lampiran (3) halaman 135 yang telah mencakup indikator keterampilan berpikir kritis.

Dokumentasi merupakan kegiatan pengumpulan berbagai data/berkas/catatan/foto kegiatan tentang kondisi akademik siswa maupun lembaga yang berkaitan. Menurut Sugiyono (2016:240) teknik dokumentasi adalah menggali data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah/artikel, jurnal dan berita. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini juga berguna untuk membuktikan kebenaran adanya proses penelitian yang berlangsung di

SMA N 1 Waled Instrumen utama dalam teknik ini diantaranya foto kegiatan pembelajaran, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak (Qurnia Sari et al., 2017). Data yang diolah untuk uji normalitas diambil dari nilai hasil ulangan siswa pada materi sebelumnya. Dalam penelitian ini uji normalitas data awal dianalisis menggunakan program perangkat lunak SPSS. Pengujian normalitas data menggunakan uji Chi Kuadrat.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Perumusan hipotesis untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut.

$H_0$  = (tidak ada perbedaan varians dari kedua sampel).

$H_1$  = (terdapat perbedaan varians dari kedua sampel).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X yang terdiri dari 360 siswa dan dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 30 siswa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Identitas Responden**

<b>No.</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Kelas</b>	<b>15</b>	Tomi Winata	XA
<b>1</b>	Irma Awalia	XA	<b>16</b>	Adrian	XB
<b>2</b>	Sintia Juliani	XA	<b>17</b>	Anri Wijaya	XB
<b>3</b>	Nurhalisa	XA	<b>18</b>	Taufik Ikhsan	XB
<b>4</b>	Dinda Alfina Salsabila	XA	<b>19</b>	Hasdini	XB
<b>5</b>	Nurfadillah S	XA	<b>20</b>	Niar	XB
<b>6</b>	Rahman	XA	<b>21</b>	Irna B	XB
<b>7</b>	Rizal Afriandi	XA	<b>22</b>	Nurfadillah A	XB
<b>8</b>	Tamsir	XA	<b>23</b>	Nurwahidah	XB
<b>9</b>	Sharul	XA	<b>24</b>	Tasya	XB
<b>10</b>	Tomi Winata	XA	<b>25</b>	Herawati	XB
<b>11</b>	Adrian	XA	<b>26</b>	KhusnulKhatimah	XB
<b>12</b>	Anri Wijaya	XA	<b>27</b>	Samsidar	XB
<b>13</b>	Taufik Ikhsan	XA	<b>28</b>	Megawati	XB
<b>14</b>	Sharul	XA			

<b>29</b>	Ina	XB	<b>30</b>	Udin	XB
-----------	-----	----	-----------	------	----

Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar pada siswa SMAN 1 Waled Kabupaten Ciledug, penulis menggunakan instrumen dan dokumen dengan jumlah sampel 30 siswa yang terdiri dari 49 pertanyaan dalam bentuk angket, 23 pertanyaan untuk pengaruh game online (variabel X), 23 pertanyaan untuk minat belajar siswa (variabel Y).

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan angket koesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden, data yang baik untuk dijadikan instrumen penelitian adalah data yang valid. Suatu penelitian dalam penentuan valid atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan jika ia melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang sebenarnya diukur. Instrumen dikatakan valid jika memiliki nilai *signifikan*  $< 0.05$  sedangkan jika nilai *signifikan*  $> 0.05$  maka tidak valid. Berikut uji validitas variabel independen dan dependen dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai *signifikan* dari masing-masing pertanyaan  $< 0.05$  yang berarti bahwa instrumen penelitian valid.

Uji reliabilitas merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui tingkat konsisten angket koesioner yang digunakan oleh peneliti sehingga angket koesioner tersebut dapat diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan setelah item soal dinyatakan valid, angket koesioner dikatakan baik dan berkualitas apabila sudah terbukti validasi dan reliabilitasnya. Instrumen penelitian dikatakan reliabel jika nilai *cronch alpha*  $> 0,7$ . Berikut uji reliabilitas variabel independen dan variabel dependen dari penelitian ini:

**Tabel 3**  
**Uji Reliabilitas Game Online**  
**Reliability Statistics**

Crosbach's Alpha		
Crosbach's Alpha	Based on Standardized Items	N of Item
<b>,918</b>	,915	23

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *cconbach's alpha* ialah 0,918, berarti instrumen penelitian ini reliabel karena  $0,918 > 0,7$ .

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan peneliti adalah *One sampekolmogrof-smirnov* dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai  $P > 0,05$  maka dinyatakan normal

Jika nilai  $P < 0,05$  maka dinyatakan tidak normal

**Tabel 4**  
**Uji Normalitas Data**  
**One Sample Kolmogrov-Smirnov Test**

Unstandardized
Predicted Value

<b>N</b>		57
<b>Normal Parameters</b>	Mean	69,0175439
	Std. Deviation	3,246868807
<b>Most Extreme Differences</b>	Absolute	,075
	Positive	,055
	Negative	-,75
<b>Test Statistic</b>		,075
<b>Asymp Sig. (2-tailed)</b>		,200

Berdasarkan tabel *One Sampel Kolmogrov-Smirnov* diatas menunjukkan nilai taraf signifikan *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $0,200 > 0,05$  berarti data tersebut normal.

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 25. Berikut ini hasil yang telah diperoleh setelah melakukan olah data:

**Tabel 5**  
**Model Summary**

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>									
<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>	<b>R Square Change</b>	<b>F Change</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig. F Change</b>
<b>1</b>	,324 <sup>a</sup>	,105	,088	9,579	,105	6,434	1	55	0,14

Model Summary untuk mengetahui besar kontribusi atau pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai  $R = 0,324$ ,  $R Square = 0,105$ ,  $Adjusted R Square = 0,088$ ,  $Std. Error of the Estimate = 9,579$ . Hal ini berarti bahwa besar pengaruh game online terhadap minat membaca al- Qur'an siswa MA Muhammadiyah Tengah Lembang Kabupaten Sinjai dapat dilihat dari nilai  $R Square = 0,105$  atau setara dengan 10,5% dan sisahnya sebesar 89,5% dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang diteliti.

**Tabel 5**  
**Uji Anova**

<b>Anova</b>						
<b>Model</b>		<b>Sum of Squares</b>	<b>Df</b>	<b>Mean Square</b>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>
<b>1</b>	Regression	590,361	1	590,361	6,434	,014
	Residual	5046,622	55	91,757		
	Total	5636,982	56			

Tabel anova digunakan untuk menguji apakah model regresi linear sederhana dapat digunakan untuk menguji apakah game online berpengaruh terhadap minat belajar siswa dibawah .

Ho : Game Online tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Waled.

Ha : Game Online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Waled.

Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka Ho diterima dan Ha ditolak

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan tabel anova menunjukkan bahwa  $F_{hitung} (6,434) > F_{tabel} (,2609)$  dengan tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,014. Maka dapat disimpulkan bahwa model anova atau

regresiliner sederhana dapat digunakan sebagai analisis pengaruh game online (X) terhadap minat belajar (Y).

**Tabel 5**  
**Koefisien**

Model	Un standardized Coefficients		Standardized	F	Sig.
			Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	55,681	5,409		10,259	,000
Xtotal	,228	,090	,324	2,537	,014

Berdasarkan hasil output SPSS 25 diatas dapat diketahui persamaan linear sederhana yaitu:  $Y: 55,681 + 0,228 X$ . Berdasarkan dari tabel koefisien maka dapat diuji t dan teknik probabilitas.

Ho : Game Online tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Waled

Ha : Game Online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Waled

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel koefisien diatas diperoleh nilai thitung (2,537) > t tabel (2,609) dengan taraf signifikan  $0,014 < 0,05$ , maka Ho ditolak dan Ha diterima. Adapun game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Waled.

Motivasi belajar siswa di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon tahun pembelajaran 2023/2024. Motivasi belajar merupakan sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Dari hasil angket kepada responden siswa kelas X SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon, diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket motivasi belajar siswa SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon skor angket yang terendah adalah 12 dan skor tertinggi adalah 24.

Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon. Game online adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket untuk melihat pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon, dapat diketahui berdasarkan tabel angket bahwa skor angket pada game online di kelas X SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon skor angket yang terendah adalah 15 dan skor tertinggi adalah 27. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dilihat pada pedoman koefesien bahwa game online di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon termasuk dalam kategori “Cukup” berpengaruh.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian maka diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa melalui model rumus regresi linear sederhana diperoleh

hasil  $Y = 55,681 + 0,228 X$ . Sedangkan hasil dari perhitungan uji T dengan menggunakan rumus regresi linear adalah diperoleh T hitung (6,434) > F tabel (,2609) artinya bahwa terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon. Sedangkan melalui uji koefisien bahwa  $R Square = 0,105$  atau setara dengan 10,5%. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon mempunyai pengaruh 10,5% sedangkan 89,5% dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang tidak diteliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pengaruh game online maka semakin kurang motivasi belajar siswa di SMAN 1 Waled Kabupaten Cirebon siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(2), 40-45.
- Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 28-36.
- Gussevi, S., & Muhfi, N. A. (2021). Tantangan mendidik generasi milenial muslim di era revolusi industri 4.0. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan dan studi Islam*, 2(01), 46-57.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Nisrinafatina, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Sundara, K., Hafsa, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84-90.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Winingsih, E. PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 BANJAR DIMASA PANDEMI COVID-19.