

## DAMPAK GAME ONLINE PADA HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI DI SDM PUU UPPU

Oktavianus Ritti<sup>1</sup>, Petrus Lende<sup>2</sup>, Samuel Rex M. Making<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Katolik Weetebula, Jl. Mananga Aba, Karuni, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

Email: [oktavianusritty@gmail.com](mailto:oktavianusritty@gmail.com)

---

### Article History

Received: 27-09-2025

Revision: 05-10-2025

Accepted: 08-10-2025

Published: 10-10-2025

**Abstract.** This study aims to determine the impact of online gaming on the learning outcomes of sixth-grade students at SDM Puu Uppo. The background of this study is based on the phenomenon of increasing intensity of online gaming among elementary school students, which is suspected to affect their concentration, motivation, and academic achievement. This study uses a qualitative approach with structured interviews as the main instrument, supplemented by documentation of students' daily test results. The research subjects are 20 sixth-grade students who were selected purposively to obtain a more in-depth picture of online gaming habits and their impact on learning. Research data was collected through interview guidelines that focused on the frequency of gaming, duration, and its impact on learning activities at home and at school. In addition, learning outcome data was obtained through students' daily test scores in several core subjects. The results showed that the majority of students who played online games intensively tended to experience a decline in their daily test scores. This was due to reduced study time, decreased concentration, and increased fatigue as a result of excessive playing time. Thus, it can be concluded that online games have a negative impact on the learning outcomes of sixth-grade students at SDM Puu Uppo, requiring parental guidance and wise control of online game use.

**Keywords:** Impact of Online Games

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan game online terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDM Puu Uppo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fenomena meningkatnya intensitas bermain game online di kalangan siswa sekolah dasar yang diduga memengaruhi konsentrasi belajar, motivasi, serta pencapaian akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara terstruktur sebagai instrumen utama, yang dilengkapi dengan dokumentasi hasil ulangan harian siswa. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas VI yang dipilih secara purposif untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai kebiasaan bermain game online dan dampaknya terhadap pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui pedoman wawancara yang berfokus pada frekuensi bermain, durasi, serta pengaruhnya terhadap aktivitas belajar di rumah maupun di sekolah. Selain itu, data hasil belajar diperoleh melalui nilai ulangan harian siswa pada beberapa mata pelajaran inti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi cenderung mengalami penurunan nilai ulangan harian. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, dan meningkatnya rasa lelah akibat durasi bermain yang berlebihan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDM Puu Uppo, sehingga diperlukan pendampingan orang tua serta kontrol penggunaan game online secara bijak.

**Kata Kunci:** Dampak Game Online

---

**How to Cite:** Ritti, O., Lende, P., & Making, S. R. M. (2025). Dampak *Game Online* pada Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDM PUU UPPU. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9835-9845. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4307>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat dan berperan penting dalam mengembangkan keterampilan dasar manusia, baik dari aspek emosional maupun intelektual. Bagi anak-anak, pendidikan menjadi sarana utama untuk mengembangkan potensi agar mampu menghadapi tantangan kehidupan. Perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan. Di satu sisi, teknologi mempermudah akses informasi dan sumber belajar, namun di sisi lain juga menghadirkan tantangan berupa munculnya media hiburan yang dapat menggeser perhatian siswa dari kegiatan belajar (Suryadi, 2020).

Salah satu bentuk hiburan digital yang populer di kalangan anak-anak dan remaja adalah game online. Popularitas game online meningkat seiring dengan perkembangan perangkat android dan konektivitas internet yang semakin luas (Indira, 2011). Game online memiliki daya tarik tersendiri karena menampilkan visual yang menarik, fitur permainan yang interaktif, serta memungkinkan pemain berinteraksi dengan orang lain. Penelitian Putra (2021) menunjukkan bahwa game online dapat memberi dampak positif, seperti meningkatkan koordinasi motorik, melatih kecepatan berpikir, serta memperluas keterampilan berbahasa, terutama bahasa Inggris. Akan tetapi, dampak negatifnya juga tidak dapat diabaikan. Menurut Budiarti (2019), bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan konsentrasi, menurunnya prestasi akademik, hingga memunculkan perilaku kecanduan.

Sejumlah penelitian di Indonesia juga menegaskan adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar siswa. Fitriani dan Hidayat (2021) menemukan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah motivasi belajar siswa sekolah dasar. Demikian pula penelitian Ananda (2022) menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat menurunkan kedisiplinan belajar serta berdampak pada rendahnya capaian nilai akademik. Dengan demikian, fenomena game online perlu mendapat perhatian serius, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kepribadian dan kedisiplinan belajar.

Hasil observasi awal pada 25 Juli 2023 di SDM Poo Uppo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VI gemar bermain game online hingga menghabiskan waktu belajar di rumah. Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan, seperti menurunnya konsentrasi belajar di kelas, meningkatnya rasa malas, rendahnya interaksi sosial dengan teman sebaya, hingga kebiasaan membolos. Fenomena tersebut sejalan dengan temuan Saragih (2022) bahwa kecanduan game online dapat menurunkan keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik dan sosial. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar

siswa kelas VI di SDM Puu Uppo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik, orang tua, maupun pembaca pada umumnya mengenai pengaruh game online terhadap capaian akademik siswa serta pentingnya pengawasan dalam penggunaan teknologi digital.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SDM Puu Uppo Kecamatan Kota Tambolaka, Kabupaten Sumba Barat Daya. Salah satu subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDM Puu Uppo yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, menggunakan tiga alat pengumpulan data yakni lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif seperti yang diusulkan oleh Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) yaitu: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, 4) kesimpulan.

## **HASIL**

Berdasarkan hasil wawancara siswa terhadap dampak *game online* pada hasil belajar siswa sebagai berikut. Dalam sesi wawancara ini, penulis melakukan wawancara dengan para peserta didik yang berkaitan dari kasus yang penulis teliti. Adapun yang penulis wawancarai yaitu: siswa kelas VI SDM Puu Uppo sebanyak 20 siswa/i. Berikut ini adalah pertanyaan wawancara penulis untuk siswa/i SDM Puu Uppo yaitu:

- *Game online* apa yang sering dimainkan?
- Sejak adanya *game online*, berapa jam/waktu yang anda gunakan untuk belajar dirumah?
- Apakah dengan adanya *game online* anda menjadi lebih semangat belajar?
- Berapa lama waktu yang anda gunakan setiap kalinya untuk mengakses *game online*?
- Apakah selama adanya *game online*, anda merasa sulit untuk berkonsentrasi belajar terutama jika dalam sehari anda belum mengakses *game online*?
- Apakah waktu belajar anda berkurang setelah adanya *game online*?
- Apakah anda lebih banyak mengakses internet untuk bermain *game online* atau mencari bahan untuk tugas sekolah?
- Apakah anda tertidur di sekolah karena begadang bermain *game online*?
- Apakah anda tidak mengerjakan tugas sekolah karena keasikan bermain *game online*?
- Apakah anda merasa bahwa sejak adanya *game online*, keuangan anda lebih boros?

Berikut jawaban wawancara dari 20 siswa/i SDM Puu Uppo pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Transkrip wawancara siswa

No	Nama siswa	Jawaban
1	ARS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 2 jam</li> <li>5. Kurang konsentrasi sangat belajar</li> <li>6. Berkurang</li> <li>7. Lebih mengutamakan bermain <i>game online</i></li> <li>8. Tidak</li> <li>9. Tidaka mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Boros</li> </ol>
2	AB	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 2 jam</li> <li>5. Kurang berkonsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar sangat berkurang</li> <li>7. Lebih mengutamakan bermain <i>game online</i></li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas karena keasikan bermain <i>game online</i></li> <li>10. Keuangan lebih boros</li> </ol>
3	AIDL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 1 jam</li> <li>5. Kurang berkonsentrasi saat belajar</li> <li>6. Berkuranga saat adanya <i>game online</i></li> <li>7. Lebih mengutamakan bermain <i>game online</i></li> <li>8. Tidak tertidur saat di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Boros</li> </ol>
4	CCF	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 2 jam</li> <li>3. Lebih semangat belajar</li> <li>4. 10 menit</li> <li>5. Tidak berkonsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar tidak berkurang</li> <li>7. Mencari bahan untuk tugas sekolah</li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas karena keasikan bermain <i>game online</i></li> <li>10. Tidak boros</li> </ol>
5	CPL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Mobile legends</i></li> <li>2. 1 jam</li> <li>3. Semangat belajar</li> <li>4. 1 jam</li> <li>5. Tidak berkonsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar tidak berkurang</li> </ol>

		7. Mencari materi untuk tugas sekolah 8. Tidak tertidur di sekolah 9. Tetap mengerjakan tugas walapun bermain <i>game online</i> 10. Tidak boros
6	CFT	1. <i>Mobile legends</i> 2. 30 menit 3. Semangat belajar 4. 2jam 5. Tidak berkonsentrasi saat belajar 6. Waktu belajar tidak berkurang 7. Bermain game online 8. Tidak tertidur di sekolah 9. Tetap mengerjakan tugas walapun bermain <i>game online</i> 10. Tidak boros
7	CMH	1. <i>Free fire</i> 2. 1 jam 3. Tidak semangat belajar 4. 30 menit 5. Tidak berkonsentrasi saat belajar 6. Waktu belajar tidak berkurang 7. Mencari materi untuk tugas sekolah 8. Tidak tertidur di sekolah 9. Tetap mengerjakan tugas sekolah 10. Boros
8	CSG	<i>Mobile legends</i> 30 menit Semangat belajar 30 menit Tidak berkonsentrasi saat belajar Waktu belajar berkurang Mencari bahan untuk tugas sekolah Tidak tertidur di sekolah Tetap mengerjakan tugas sekolah Boros
9	DK	1. <i>Mobile legends</i> 2. 30 menit 3. Kurang semangat saat belajar 4. 2 jam 5. Kurang berkonsentrasi saat belajar 6. Waktu belajar berkurang 7. Lebih mengutamakan bermain game online 8. Tidak tertidur di sekolah 9. Tidak mengerjakan tugas sekolah 10. Tidak boros
10	DDN	1. <i>Free fire</i> 2. 30 menit 3. Tidak semangat belajar 4. 2jam 5. Tidak konsentrasi saat belajar 6. Waktu belajar berkurang

		<ul style="list-style-type: none"> <li>7. Bermain game online</li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Boros</li> </ul>
11	DRIP	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Mobile legends</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 2 jam</li> <li>5. Kurang berkonsentrasi saat belajar</li> <li>6. Yah berkurang</li> <li>7. Bermain <i>game online</i></li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Boros</li> </ul>
12	FER	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 1 jam</li> <li>3. Tetap semangat saat belajar</li> <li>4. 2 jam</li> <li>5. Tidak konsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar berkurang</li> <li>7. Bermain <i>game online</i></li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Tidak boros</li> </ul>
13	FRFA	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Kurang semangat saat belajar</li> <li>4. 2 jam</li> <li>5. Tetap berkonsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar berkurang</li> <li>7. Mencari materi untuk tugas sekolah</li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Boros</li> </ul>
14	GMK	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Mobile legends</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 30 menit</li> <li>5. Tidak konsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar berkurang</li> <li>7. Mencari bahan untuk tugas sekolah</li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Boros</li> </ul>
15	JEL	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 2jam</li> <li>5. Kurang konsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar tidak berkurang</li> </ul>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Mencari materi untuk tugas sekolah</li> <li>8. Tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah karena keasikan bermain <i>game online</i></li> <li>10. Boros</li> </ol>
16	LMK	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 1 jam</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 1 jam</li> <li>5. Tidak konsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar berkurang</li> <li>7. Lebih banyak mengakses <i>game online</i></li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Boros</li> </ol>
17	MCB	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 1 jam</li> <li>5. Kurang konsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar tidak berkurang</li> <li>7. Mencari materi untuk tugas sekolah</li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas</li> <li>10. Boros</li> </ol>
18	MRG	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 1 jam</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 2jam</li> <li>5. Kurang konsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar berkurang</li> <li>7. Bermain <i>game online</i></li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Tidak boros</li> </ol>
19	MSS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat belajar</li> <li>4. 1 jam</li> <li>5. Tidak berkonsentrasi saat belajar</li> <li>6. Waktu belajar berkurang</li> <li>7. Mencari materi untuk tugas sekolah</li> <li>8. Tidak tertidur di sekolah</li> <li>9. Tidak mengerjakan tugas sekolah</li> <li>10. Tidak boros</li> </ol>
20	MOM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Free fire</i></li> <li>2. 30 menit</li> <li>3. Tidak semangat saat belajar</li> <li>4. 2jam</li> <li>5. Tidak berkonsentrasi saat belajar</li> </ol>

6. Waktu belajar berkurang
7. Bermain *game online*
8. Tidak tertidur di sekolah
9. Tidak mengerjakan tugas sekolah
10. Tidak boros.

**Tabel 2.** Nilai ulangan harian siswa

NO	Nama Siswa	Nilai Ulangan Harian Siswa	UTS	UAS
1	ARS	58	30	17
2	AB	92	90	33
3	AIDL	33	40	25
4	CCF	75	72	42
5	CPL	58	40	25
6	CFT	46	35	50
7	CSG	46	80	50
8	MB	92	90	72
9	DK	83	20	25
10	DDN	83	30	33
11	TM	50	42	33
12	FER	25	30	17
13	FRFA	75	75	80
14	GMK	92	70	33
15	JEL	92	90	42
16	MRG	50	30	50
17	MCB	58	50	50
18	PMDW	92	50	42
19	MSS	83	80	17
20	MOM	42	70	58

## DISKUSI

Berdasarkan hasil wawancara dengan 20 siswa, diketahui bahwa *Free Fire* merupakan *game online* yang paling populer, dipilih oleh 16 siswa, sedangkan 6 siswa lainnya lebih memilih *Mobile Legends*. Temuan ini menunjukkan bahwa *Free Fire* memiliki daya tarik yang lebih besar dibandingkan game lain, baik dari sisi popularitas maupun intensitas penggunaannya. Tingginya minat siswa pada *game online* berdampak pada berkurangnya waktu belajar di rumah. Dari 20 siswa, sebanyak 14 siswa hanya belajar sekitar 30 menit setiap harinya, sementara sebagian kecil siswa masih meluangkan waktu 1–2 jam untuk belajar. Kondisi ini memperlihatkan bahwa game online dapat menggeser prioritas siswa dari aktivitas belajar ke aktivitas hiburan.

Selain itu, penggunaan *game online* secara berlebihan juga memengaruhi kondisi fisik dan motivasi belajar. Sebagian besar siswa (15 orang) mengaku tidak bersemangat belajar karena merasa lelah dan mengantuk di sekolah akibat berkurangnya waktu tidur. Hanya 5 siswa yang

tetap semangat belajar meskipun bermain *game online*. Rata-rata, 16 siswa menghabiskan waktu 1–2 jam per hari untuk bermain *game*, sehingga waktu belajar semakin terabaikan. Dampaknya, siswa sulit berkonsentrasi saat belajar jika tidak sempat bermain *game* dalam sehari. Fenomena ini sejalan dengan temuan Salehudin dan Hakim (2023) yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* menurunkan fokus, motivasi belajar, dan berdampak negatif pada pencapaian akademik siswa.

Dari sisi akademik, wawancara memperlihatkan bahwa 14 siswa mengalami penurunan prestasi sejak mengenal *game online*, sementara 6 siswa lainnya relatif stabil. Hal ini tercermin dari hasil ulangan harian, di mana hanya 10 siswa yang tuntas dan 10 tidak tuntas. Pada Ulangan Tengah Semester jumlah siswa yang tuntas menurun menjadi 9 orang, sedangkan pada Ulangan Akhir Semester hanya 2 siswa yang tuntas dan 18 tidak tuntas. Data ini memperlihatkan penurunan yang signifikan dan menegaskan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkontrol berdampak serius terhadap pencapaian akademik. Hal ini konsisten dengan penelitian Putra et al. (2022), yang menemukan bahwa durasi bermain *game online* yang berlebihan berkorelasi dengan rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP.

Selain memengaruhi prestasi, *game online* juga berdampak pada kebiasaan siswa dalam menyelesaikan tugas. Dari 20 siswa, 15 siswa mengaku sering tidak mengerjakan tugas karena lebih tertarik bermain *game*, sementara hanya 4 siswa yang tetap konsisten mengerjakan tugas. Bahkan, 12 siswa mengalami pemborosan keuangan karena harus membeli paket data untuk bermain *game*. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi dan Hartati (2021) yang menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek sosial-ekonomi, seperti pemborosan finansial dan menurunnya tanggung jawab akademik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap konsentrasi, motivasi, manajemen waktu, serta hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang berkontribusi adalah penurunan fokus, pengalihan waktu belajar, rasa lelah akibat kurang tidur, serta menurunnya disiplin dalam mengerjakan tugas. Jika tidak dipantau dengan baik oleh orang tua dan guru, *game online* dapat menjadi hambatan serius bagi perkembangan akademik siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dampak *game online* pada hasil belajar siswa di SDM Puu Upo kelas VI, didasarkan pada temuan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Dampak *game online* terhadap peserta didik di SDM Puu Upo sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena *game online* memiliki daya tarik yang mengakibatkan siswa mengalami

kecanduan dan berdampak buruk terhadap hasil belajar, siswa sering kali mengabaikan tugas-tugas yang di berikan mengakibatkan prestasi akademik yang di dapatkan oleh peserta didik tersebut menurun.

## REKOMENDASI

Setelah penulis melakukan penelitian dan analisis terhadap permasalahan di atas, selanjutnya penulis akan memberikan beberapa poin yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

- Diharapkan agar kepala sekolah memberikan pembinaan yang lebih serius dalam menegakkan peraturan permainan daring pada peserta didik saat berada di ruang lingkup sekolah.
- Instruktur harus melakukan diskusi yang lebih mendalam dengan orang tua tentang penggunaan permainan daring oleh siswa SDM Poo Uppo.
- Masyarakat diharapkan memberikan perhatian khusus kepada anak-anaknya, yang selalu bermain game daring, sehingga dapat mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk memainkan game tersebut.
- Mendorong peserta didik agar lebih memperhatikan tugas utama sebagai pembelajar dan lebih selektif dalam memilih berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game daring.

## REFERENSI

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111-187.
- Ananda, R. (2022). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.26740/jpdi.v7i1.12245>
- Budiarti. (2019). Peran Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Game Online pada Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan*, 178-189.
- Dewi, N. P. R., & Hartati, S. (2021). Dampak game online terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.15432>
- Fitriani, N., & Hidayat, A. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 88–97. <https://doi.org/10.33369/jpdn.v6i2.13501>
- Indira dkk. (2011). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD. *Pendidikan*.
- Putra, A. (2021). Dampak positif game online terhadap perkembangan kognitif remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 18(3), 233–241. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.31507>

- Putra, A. P., Hidayat, R., & Lestari, N. (2022). Hubungan intensitas bermain game online dengan hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 112–121. <https://doi.org/10.21831/jpm.v13i2.47865>
- Salehudin, A., & Hakim, L. (2023). Kecanduan game online dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(3), 201–213. <https://doi.org/10.21009/jpp.v12i3.33210>
- Saragih, H. (2022). Kecanduan game online dan implikasinya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 2145–2154. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4291>
- Sugiyono dkk. (2017, 2018, 2019). *Metode penelitian kualitatif*, Bandung: Alfa beta.
- Suryadi, T. (2020). Dampak perkembangan teknologi informasi terhadap pendidikan di era globalisasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12–20. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i1.23456>