



Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa

Eka Agus Setiani ^{1✉}, Abdul Gani Jamora Nasution ¹

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia.⁽¹⁾⁽²⁾

DOI: [10.31004/aulad.v6i2.508](https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508)

✉ Corresponding author:

[\[eka.agussetiani@uinsu.ac.id\]](mailto:eka.agussetiani@uinsu.ac.id)

Article Info

Abstrak

Kata kunci:
Game Online;
Hasil Belajar;
Siswa;

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui dampak atau pengaruh dari bermain game online terhadap hasil belajar siswa, mendeskripsikan solusi untuk menghadapi siswa yang kecanduan dalam bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian, untuk menjaga kualitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan siswa dalam bermain game online adalah kategori sedang, nilai hasil belajar siswa paling dominan dengan nilai 70-79 adalah kategori cukup atau predikat C. Penggunaan waktu bermain game online dalam sehari adalah dua sampai tiga jam dan jenis game online yang dominan dimainkan adalah free fire. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online tentu menyadarkan pada aktivitas pembelajaran yang harus terus kreatif dan inovatif agar siswa lebih senang dalam pembelajaran. Juga, tanggung jawab orang tua harus dipastikan secara kontinuitas, seperti pengawasan, perhatian, dan kasih sayang.

Abstract

Keywords:
Online Games;
Learning Outcomes;
Students;

This article aimed to determine the impact or influence of playing online games on student learning outcomes and describe solutions for students who are addicted to playing online games. This research used a qualitative approach with interview, observation, and documentation methods. Then, to maintain the quality of the data obtained, researchers used triangulation. The results show that the level of addiction of students to playing online games is a moderate category; the value of the most dominant student learning outcomes with a score of 70-79 is a sufficient category or predicate C. The average time spent playing online games in a day is two to three hours, and the dominant type of online game is free-to-play. The results of this study show that playing online games certainly makes us aware of learning activities that must continue to be creative and innovative so that students are happier while learning. Also, parental responsibilities such as supervision, attention, and affection must be continuously ensured.

1. PENDAHULUAN

Alvin Toffler telah memberikan sebuah gagasan masa depan yang dirasakan oleh manusia dengan berbagai kemudahan. Akses satu negara dengan negara lain terasa tidak berjarak dengan pengertian sudah menjadi sebuah kampung besar (*global village*) (Gibert, 2010). Akses kemudahan dan semakin berbicara pada persoalan efisiensi (Alief & Nurmiati, 2022) dan efektivitas (Maesaroh, Lubis, Husnah, Widyaningsih, & Susilawati, 2022) menjadi sebuah tren dalam sebuah wacana, diskusi, dan perencanaan dalam melaksanakan aktivitas manusia. Kemudahan ini semuanya adalah keberkahan dari laju pesatnya temuan dan pengembangan teknologi yang dilahirkan oleh manusia. Pertumbuhan dan perkembangan teknologi ini pun ditemukan di berbagai kehidupan manusia, mulai dari bidang ekonomi (Mandira & Jaya Kusuma, 2022), hukum (Saravistha & Wisadnya, 2022), politik (Rahman, Latifah, & Fachrurrazi, 2022), komunikasi (Prianggita & Meliyawati, 2022), dan tentu bidang pendidikan (Fricitarani, Hayati, R, Hoirunisa, & Rosdalina, 2023). Fokus pada sebutan yang terakhir yakni pendidikan, menjadi lahan kajian yang akan dibahas dalam artikel ini yang terjadi memberikan sebuah dampak besar dalam ranah praktik pembelajaran secara keseluruhan. Dampak yang dimaksudkan dapat dikatakan dimulai dari paradigma pendidikan itu sendiri yang mengarah pada pembelajaran berbasis siswa (*student centered*) (Sandria, Asy'ari, & Fatimah, 2022) yang semula adalah berbasis pada guru (*teacher centered*) (Shivendra & Sharma, 2006). Juga, terlihat bagaimana praktik pembelajaran di ruang kelas mulai dari metode (Lestari, Hidayah, & Zannah, 2023), media (Wulandari, et al., 2023), dan evaluasi pembelajaran (Saputra, 2023). Bahkan pendekatan pengelolaan manajemen dan organisasi pendidikan berubah drastis.

Sebaran teknologi yang memiliki muatan kekinian bersifat digitilisasi atau era 4.0 sangat banyak para ahli pendidikan memberikan perhatian untuk dimanfaatkan sebagai keunggulan di antaranya yang dikarang oleh Fitra Ramadani dkk (Ramadani, Darmansyah, & Desyandri, 2022). Riska dkk (Riska, et al., 2023) dan buku karangan Pristi Suhendro Lukitoyo dkk (Lukitoyo & Unimed, 2021). Inilah memberikan ruang terhadap pengelompokan dampak positif dari teknologi dalam dunia pendidikan. Juga, tidak menutup mata, bahwa didapati dampak negatif dari perkembangan teknologi tersebut. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan (Harahap & Ramadan, 2021), Nurhijah, Didik Tri Setiyoko dan H. Agus Purnomo (Nurhijah, Setiyoko, & Purnomo, 2022), Akhmad Nur Haqiqi dan Abd. Muhith (Haqiqi & Muhith, 2020). Sekalipun demikian, plus minus terhadap sebuah temuan yang baru (*new innovation*) tentu seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan pengertian, bahwa sisi positif selalu diiringi dengan sisi lain negatif. Akan tetapi, kuasa manusia dalam memanfaatkan sebuah teknologi tersebut kearah yang positif menjadi pembahasan yang menarik. Karena, sejatinya manusia mampu memilih dan berupaya untuk mengarahkan segala potensi yang ada di sekitarnya menjadi positif dan berdaya guna. Manakala lebih jauh diafirmasi dengan kajian normatif Islam, inilah diperdapati pembahasan khalifah dimuka bumi yang memiliki kekuasaan yang cenderung pada semangat ilahiyah (QS. 2: 30).

Dunia pendidikan yang sudah digambarkan di atas, menjadi pekerjaan rumah bagi para akademisi, praktisi, dan masyarakat bahwa harus secara sadar bagaimana identifikasi terhadap hal-hal negatif teknologi tersebut agar tidak terjadi dalam dunia pendidikan. Lebih spesifik, peneliti memberikan gambaran yang fokus pada perkembangan teknologi tersebut dengan banyak ragam *game online* seperti *Roblox*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Sakura Scholl*, *Minecraft*, *PBUG*, *Miga*, *Blok Mango* dan lain-lain, ini terlihat pasca perkembangan internet yang dirasakan oleh manusia. Kemasan *game online* tentu sejatinya memberikan hiburan kepada para user. Akan tetapi, ternyata bukan sebatas hiburan saja melainkan sudah memasuki dunia akut *game online* atau masuk kategori kecanduan, kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk dari kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* (Putra, Fithriyah, & Zahra, 2023). Dapat diduga dengan berlatar ada misi tertentu dalam *game online* tersebut, seperti uang. Selain dari pembahasan uang atau *income profit* lainnya. Namun, kajian tentang penelitian Sri Lutfiwati (Lutfiwati, 2018) tentang kecanduan *game online* pun tidak dapat dipandang sebelah mata.

Manakala peserta didik disibukkan dengan *game online* yang bahkan memasuki tahap kecanduan, tentu akan lebih parah atau berdampak terhadap dunia pembelajaran mereka. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fahlepi Roma Doni (Doni, 2018), Puji Meutia dkk (Meutia, Fahreza, & Rahman, 2020) dan Ria Susanti Johan (Johan, 2019), setidaknya persoalan ini peneliti berasumsi pada satu kefokusannya yaitu pada hasil belajar siswa. Hasil belajar berupa kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan yang dilihat dari beberapa teknik penilaian dengan test tertulis, lisan, tugas dan portofolio. Sudijono menyatakan bahwa hasil belajar adalah salah satu acuan keberhasilan dari proses pembelajaran (Wurjanti, 2022). Yang dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran yang dilaksanakan selama ini. Lebih spesifik dari guru kepada peserta didik tentu menjadi barometer kesuksesan dalam proses belajar mengajar. Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yang terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Nabilah & Abadi, 2019). Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu: pertama ranah kognitif, adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), sehingga segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi (Rosyidi, 2020). Kedua Penilaian ranah afektif harus dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran, karena ranah afektif merupakan hal penting dalam

menentukan keberhasilan seseorang dan kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku (Saftari & Fajriah, 2019). Ketiga ranah psikomotorik adalah kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan (Miranti, Rusyadi, & Fahmi, 2022).

Narasi di atas, menjadi keresahan akademik penulis untuk lebih serius melihat praktik *game online* yang boleh dikatakan sudah memasuki tahap candu di SD Negeri 114614 Teluk Pulau Dalam (Observasi Ke Sekolah, 2023). Secara geografis tentu bukanlah berada dalam jantung perkotaan melainkan adalah sebuah desa pinggiran di Kabupaten Labuhanbatu Utara (Labura) Provinsi Sumatera Utara (Sumut). Akan tetapi, seperti di awal sudah diuraikan bahwa perkembangan era 4.0 teknologi sudah sampai ke desa. Untuk memudahkan arah diskusi artikel ini, peneliti akan menjelaskan fokus permasalahan bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa?

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan menerangkan, menjelaskan, mendeskripsikan dan menguraikan suatu kejadian realita sosial, fenomena, atau suatu peristiwa dengan melihat kenyataan lapangan dengan apa adanya untuk mencari dan menemukan makna dalam konteks yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan tentang "bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa". Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 114614 Teluk Pulau Dalam, Kecamatan Kualuh Leidong Kabupaten Labuhanbatu Utara, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian kualitatif merupakan suatu cara untuk mendapatkan data atau informasi mengenai persoalan-persoalan yang terjadi di lapangan atau lokasi penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 114614 Teluk Pulau Dalam, wali kelas SD Negeri 114614 Teluk Pulau Dalam, Kepala Sekolah SD Negeri 114614 Teluk Pulau Dalam, serta orang tua siswa.

Obsevasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian, observasi dengan melakukan kunjungan langsung ke SD Negeri 114614 Teluk Pulau Dalam yang merupakan tempat penelitian berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk menggali sumber ide dan mencari permasalahan yang terkait pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengamatan tersebut kemudian diamati dan dinalisis secara keseluruhan untuk tahap selanjutnya yaitu melakukan wawancara dengan narasumber terkait dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa, agar diperoleh data yang otentik dan dapat dipertanggungjawabkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data yang didapat dengan memilih dan memilah data yang penting kemudian dijabarkan dan membuat kesimpulan. Keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan Teknik triangulasi. Teknik trianggualsi diartikan sebagai Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain (Lexy, 2017).Triangulasi juga diartikan sebagai pengecekan dengan cara memeriksa ulang data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ternyata di lokasi penelitian sekalipun masih tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah sudah mengetahui jenis-jenis permainan yang disuguhkan secara online. Sangat mudah para siswa mendapatkannya hanya melalui mendownload di playstore atau app store. Pengetahuan siswa terhadap ekesistensi game online ini ternyata, melangkah pada antusias siswa untuk mengikuti atau bermain game bersama. Untuk lebih jelas, peneliti membuat klasifikasi terhadap aktivitas siswa bermain game online sesuai dengan jenis permainan yang mereka sukai.

Tabel 1. Jumlah Siswa Bermain *Game online*

Kelas	Jenis <i>Game Online</i>					Jumlah siswa
	Free Fire (FF)	Mobile Legend (ML)	PBUG	Roblox	Domino	
Kelas 1	-	-	-	-	-	-
Kelas 2	-	-	-	-	-	-
Kelas 3	4	5	1	-	-	10 siswa
Kelas 4	4	1	-	-	1	6 siswa
Kelas 5	10	5	-	1	-	16 siswa
Kelas 6	6	5	-	-	2	11 siswa

Data di atas tentang jumlah siswa yang main *game* dilengkapi dengan jenis permainan yang biasa digunakan, tentu memberikan informasi untuk dapat dipahami tentang antusias siswa dalam permainan *game online*, sangat signifikan. Hanya pada kelas rendah (satu dan dua) yang terlihat tidak memainkan *game online*, sedangkan pada kelas tiganya sudah diangka 10 siswa. Berbeda manakala sudah masuk tahap kelas tinggi (empat, lima, dan enam) semakin besar angka antusias siswa dalam memainkan *game online*. Dibuktikan dengan data berjumlah 43 siswa yang pada kelas tinggi, yang bermain *game online*. Tentu data ini, memberikan informasi terhadap aktivitas siswa yang mana tingkat dasar sudah antusias terhadap yang namanya *game online*.

Lebih lanjut, aktivitas *game online* yang dipilih oleh siswa ternyata menempatkan APK *Game online* FF dan ML yang menjadi top pilihan siswa. Pilihan terhadap jenis permainan yang disebutkan pada tabel di atas, tentu

mengingatnkan posisi strategis lingkungan siswa dimana ia berada. Seperti yang diungkapkan siswa GRA (A G. R., 2023), DR (R, 2023), APS (S, 2023)mereka terjun pada *game online* dan pilihan jenis *gamenya* adalah faktor lingkungan. Faktor lingkungan tentu secara teoritis pendidikan bahwa sangat memberikan signifikansi terhadap potensi anak. Baik lingkungan terkecil yakni keluarga maupun masyarakat luas yang berada di daerah tersebut. Tentu, ini mengingatnkan pentingnya peranan millieu (lingkungan) pendidikan dalam memberikan pengaruh yang baik terhadap anak-anak atau siswa.

Setelah mengetahui antusias siswa terhadap apk *game online* yang dipakai, maka peneliti perlu kiranya untuk mengetahui terhadap durasi atau waktu yang dihabiskan oleh siswa dalam bermain *game online*. Dari data survey yang dilaksanakan, ternyata dihasilkan sebagai berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Durasi Bermain Game Online

Durasi Bermain (Jam)	Jumlah Siswa
0-1 jam	7 siswa
1-2 jam	10 siswa
2-3 jam	13 siswa
3-4 jam	6 siswa
4-5 jam	1 siswa
5-6 jam	2 siswa
6-7 jam	3 siswa
7-8 jam	1 siswa

Berdasarkan hasil data di atas, permainan *game online* rata-rata dimainkan oleh siswa dengan durasi dua-tiga jam setiap hari. Tetapi beberapa siswa juga ada yang bermain *game online* dengan durasi delapan jam setiap hari. Data tersebut mendorong terhadap status aktivitas atau kebiasaan seseorang dalam konsepsi “candu atau kecanduan”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memberikan pengertian “kejanggitan suatu kegemaran atau ketagihan akan sesuatu hingga menjadi ketergantungan” (2023)Pengertian yang diberikan KBBI ini terkait dengan permainan, memang lebih pada poin kegemaran, sebagaimana didapati dalam pengertian yang pertama. Akan tetapi, manakala pengertian pada ketergantungan, KBBI lebih fokus pada konsumsi obat-obatan, minuman, dan sebagainya. Konsepsi kecanduan ini dilahirkan untuk mengkonfirmasi terhadap aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam hal permainan *game online*. Dengan pertanyaan sederhana, apakah dengan durasi waktu permainan yang dilakukan siswa dapat dikategorikan kecanduan?

Urgensi menjawab pertanyaan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy (Novrialdy, 2019) menyatakan bahwa kecanduan *game online* akan banyak menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam setiap hari atau lebih dari 14 jam setiap minggu. Nah, penjelasan Eryzal Novrialdy tersebut, tentu menghantarkan sebuah pemahaman manakala disandingkan dengan kenyataan pada lokasi penelitian ada 26 siswa yang menempati durasi aktivitas *game onlinenya* di atas dua jam setiap harinya. Dengan aktivitas yang didapati dari siswa yang bermain *game online*, yang boleh dikatakan sangat bervariasi dalam durasi dan jenis permainan, menjadi satu pembahasan terhadap fakta dalam tingkat pendidikan dasar sudah merebak. Juga, dari data tersebut, dapat dikonfirmasi dengan tempat lokasi yang lain di Indonesia. Oleh peneliti berasumsi, bahwa *game online* pada tingkat dasar, sudah merebak dan sangat diminati peserta didik kita. Selanjutnya, ada yang menarik untuk didiskusikan bahwa dengan antusiasnya peserta didik dalam bermain *game*, apakah memiliki dampak terhadap pembelajaran, atau bagaimana hasil belajar siswa yang memiliki antusias dan durasi main *game online* dalam jangka waktu lama? Tentu masih banyak lagi pertanyaan yang harus dilemparkan untuk melihat dan menguraikan fakta terhadap *game online* ini. Oleh peneliti, dengan banyaknya pertanyaan yang dikeluarkan oleh peneliti, tentu berguna untuk perlu didiskusikan oleh para pendidik, aktivis, pembuat kebijakan, dan tentu masyarakat yang harus secara bersamaan dalam memperhatikan kecenderungan hobby peserta didik kekinian dalam memainkan *game online*. Lebih jelasnya, peneliti mencantumkan data hasil belajar yang dari siswa yang terlibat atau aktif dalam bermain *game online*.

Tabel 3. Prestasi Siswa Yang Aktif Main Game

Jumlah Siswa	Status Hasil Belajar		
	Menurun	Naik	Tetap
23	✓		
17		✓	
3			✓

Data tersebut memberikan informasi bahwa ternyata secara data hasil belajar melalui data raport siswa, diperdapati menurun dengan menempati angka tertinggi 23 siswa, sedangkan memiliki kenaikan hasil belajarnya hanya menempati 17 siswa, kemudian yang menempati nilai tetap hanya diangka tiga siswa saja. Tentu dapat diambil kesimpulan dari data tersebut memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa, yang dampaknya terjebak pada

menurunnya hasil belajar siswa. Kondisi demikian semakin menguatkan pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, seperti diungkapkan ibu CN (N C. , 2023), ibu AU (U, 2023) dan bapak PA (A P. , 2023) ini sudah berjalan semenjak *covid-19* melanda negeri. Karena akses dan system pembelajaran bergerak pada system online. Kesempatan sistem online ini dengan perangkat HP yang digunakan oleh guru dan siswa, tidak sepenuhnya dijalankan sesuai panduan guru dan tujuan dalam aktivitas siswa. Selain dari pengakuan guru bahwa keaktifan siswa semasa *covid-19* (system pembelajaran daring), menurun dan siswa memiliki kebiasaan baru yakni main *game*. Mengakibatkan, kebiasaan masing-masing siswa yang sudah aktif main *game*, terbawa pasca *covid-19* selesai.

Selain dari pengakuan guru terhadap keberhasilan siswa tersebut, oleh orang tua siswa STN (N S. T., 2023), WTK (K, 2023) dan SH (H, 2023) juga mengakui aktivitas anaknya sudah terlibat dalam main *game online*. Kendatipun awalnya kaget, ternyata di HP miliknya pribadi sudah ada terinstal APK *game online*. Inilah menunjukkan pengawasan orang tua berawal dari *covid-19* sangat lemah. Secara teoritis dalam dunia pendidikan, bahwa pembelajaran idealnya adalah aktivitas komunikasi yang intens dengan orang tua. Dengan pengertian bahwa orang tua siswa pun seharusnya memiliki peran untuk setiap prosesi pembelajaran yang dilakukan oleh anaknya, tahu terhadap perkembangan anaknya, dan tidak pernah luput apa yang dilakukan oleh anaknya. Kalau tidak, maka hal-hal negatif seperti yang data di atas, kualitas pembelajaran yang dialami oleh siswa terjadi penurunan, seperti dapat dilihat dari tabel di bawah

Tabel 4. Nilai Siswa Dalam Tes Tertulis

K	Predikat A (90 - 100)	Predikat B (80 - 89)	Predikat C (70 - 79)	Jumlah siswa
I	-	-	10	10
I	-	1	5	6
V	2	8	6	16
V	-	7	4	11

Dari hasil data diatas diambil dari pengetahuan siswa yang bermain *game online*, tergambar jelas bahwa siswa yang bermain *game online* memiliki nilai rata-rata 70- 79 atau dikatakan predikat C.

4. KESIMPULAN

Aktivitas siswa yang bermain *game online* dengan waktu yang cukup lama akan mengakibatkan kefokusannya atau keaktifannya dalam belajar menurun sehingga akan berdampak negatif pada diri sendiri yang membuat dia lupa akan perihal lain seperti belajar. Penelitian ini tentu diharapkan sebagai bahan referensi studi berikutnya untuk kasus yang sama, juga menjadi bahan kritik pembelajaran terhadap segenap sivitas pendidikan, baik pada guru yang harus mencari solusi pembelajaran yang menyenangkan. Agar siswa tidak mencari kesenangan yang lain di luar aktivitas pembelajaran, orang tua harus ekstra aktif untuk terus memberikan perhatian kepada anaknya, pengawasan yang terus berkesinambungan agar ketika siswa berada di rumah masing-masing terkontrol dan PBM yang direncanakan tercapai.

5. Daftar Pustaka

- Alief, R., & Nurmiati, E. (2022). Penerapan Kecerdasan Buatan Dan Teknologi Informasi Pada Efisiensi Manajemen Pengetahuan. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 13(1), 60-61. <https://doi.org/10.14710/jmasif.13.1.43760>
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal On Software Engineering (IJSE)*, 2-5. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i2.5972>
- Fricitarani, A., Hayati, A., R., R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. m. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 57-58. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Gibert, M. G. (2010). *The Meaning Of Technology*. American: UPC, S.L, Edicions.
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Journal Of Social Studies*, 1(2), 65-66. <http://digilib.uinkhas.ac.id/5397/1/Efek%20Negatif%20bermain%20Game.pdf>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 130-131. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Journal Of Education*, 5(2), 14-15. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>

- Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7096-7097. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>
- Lexy, J. M. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lukitoyo, P. S., & Unimed, M. P. (2021). *Eksistensi Guru*. Medan: Gerhana Media Kreasi.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal Of Psychology*, 1(1), 9-10. <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>
- Maesaroh, S., Lubis, R. R., Husnah, L. N., Widyaningsih, R., & Susilawati, R. (2022). Efektivitas Implementasi Manajemen Business Intelligence Pada Industri 4.0. *Abdi Jurnal (Adi Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal)*, 3(2), 69-70. <https://doi.org/10.34306/abdi.v3i2.764>
- Mandira, I. C., & Jaya Kusuma, P. S. (2022). Strategi Digitalisasi Ekonomi Kerakyatan. *Jurnal Management & Accounting Expose*, 5(1), 14-15. <https://doi.org/10.36441/mae.v5i1.633>
- 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 Ilmiah Pendidikan*, 24-25. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/219>
- Miranti, K., Rusyadi, A., & Fahmi, F. (2022). Melatih Keterampilan Psikomotorik Siswa Melalui Menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). *Journal Of Banua Science Education*, 94. <https://doi.org/10.20527/jbse.v2i2.106>
- Nabilah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Journal Homepage*, 2(1), 659-660. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 150-151. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf>
- Nurhijah, Setiyoko, D. T., & Purnomo, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus di SDN Pangadaran 03 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes). *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 17-34. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.264>
- Prianggita, V. A., & Meliyawati. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147-148. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>
- Putra, P. Y., Fithriyah, I., & Zahra, Z. (2023). Kecanduan Internet dan Gangguan Game Online Pada Anak dan Remaja Selama Pandemi Covid-19: Tinjauan Sistematis. *Jurnal Psychiatry Investigation*, 20(3), 196. <https://doi.org/10.30773/pi.2021.0311>
- Rahman, A., Latifah, E. D., & Fachrurrazi, S. (2022). Peranan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Partisipasi Politik Warga Negara. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(1), 12-13. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i1.7961>
- Ramadani, F., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Studi Literatur: Peran Teknologi Bagi Pendidikan Dalam Revolusi 4.0. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 12(2), 248-249. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v12i2.2605>
- Riska, Alexandro, R., Uda, T., Rohaetin, S., Nonsihai, Sukarningsi, S., . . . Daniel, S. (2023). Kreativitas Guru Ekonomi dalam Menerapkan Model Pembelajaran di Era Digital/ Revolusi 4.0 di SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Edunomics Journal*, 4(2), 212-213. <https://doi.org/10.37304/ej.v4i2.10062>
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Jurnal Tarbiyah Syari'ah Islamiyah*, 27(1), 2-3. <https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1), 73-74. <https://doi.org/10.35438/e.v7i1.164>
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Fatimah, F. S. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 64-65. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v1i1.9>
- Saputra, B. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz Sebagai Evaluasi Pembelajaran di Prodi Matematika Universitas Wanita Internasional. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 383-384. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1501>
- Saravistha, D. B., & Wisadnya, I. W. (2022). Optimalisasi Perlindungan Hukum Investor Indonesia Di Bursa Berjangka Komoditi Melalui Teknologi Blockchain. *Jurnal Raad Kertha*, 11-12.
- Shivendra, C. S., & Sharma, R. K. (2006). *Philosophy Of Education*. Atlantic: Atlantic Publi <https://ejournal.universitasmahendradatta.ac.id/index.php/raadkertha/article/view/688sher> & [Distributors.](https://ejournal.universitasmahendradatta.ac.id/index.php/raadkertha/article/view/688sher)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3929-3930. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wurjanti, E. (2022). Study Group: Solusi Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.