

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Ahmat Wakit✉

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia
e-mail: ahmatwakit@unisnu.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui sebab dari siswa yang sudah kecanduan memainkan game online dalam sehari-hari. Metode penelitian pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilakukan di SDN 02 Ujungbatu, Kabupaten Jepara. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan wali kelas dan wali murid dari siswa yang menjadi subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari game online terhadap prestasi belajar siswa. Dampak kecanduan dari bermainnya game online yaitu 1) rendahnya fokus belajar pada siswa, 2) tidak nyaman saat belajar di rumah dan anak ingin cepat-cepat selesai, 3) menurunnya kesehatan pada peserta didik. Dapat disimpulkan dari penelitian kali ini bahwa kecanduan bermain game online akan mempengaruhi prestasi belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dengan ini diharapkan pembaca dapat mengetahui dampak yang disebabkan dari penggunaan teknologi yang berlebihan terlebih pada anak usia dasar.

Kata Kunci: game online, prestasi belajar, siswa sekolah dasar

IMPACT OF ONLINE GAMES ON THE LEARNING ACHIEVEMENTS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of the use of online games on the learning achievements of elementary school students. The benefit of this research is to find out the reasons why students are addicted to playing online games on a daily basis. The research method in this study is qualitative research with a descriptive approach. The research was conducted at SDN 02 Ujung Batu, Jepara Regency. The data collection techniques used in this research are observation, interviews and documentation. Interviews were conducted with homeroom teachers and guardians of students who were the objects of research. The results of the study show that there is an influence of online games on students' learning achievement. The impact of addiction from playing online game is 1) low focus on learning in students, 2) feeling uncomfortable while studying at home and students want to finish quickly, 3) declining health in students. It can be concluded from this research that addiction to playing online games will affect students' learning achievement in terms of cognitive, affective and psychomotor. It is hoped that readers will be able to understand the impacts caused by excessive use of technology, especially on elementary school children.

Keywords: online games, academic achievement, elementary school students

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
01 Februari 2026	20 Maret 2026	25 April 2026	29 Mei 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan pertama bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan formal. Pendidikan di SD mempunyai peluang dan kontribusi yang besar dalam membangun dasar ilmu pengetahuan, nilai-nilai social untuk digunakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, oleh karena itu pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar harus bisa berjalan secara optimal (Aka, 2016).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan perangkat digital seperti smartphone telah merambah berbagai kalangan usia, termasuk anak-anak sekolah dasar. Perkembangan ini membawa dampak positif sekaligus negatif. Dampak positifnya antara lain kemudahan akses informasi dan sumber belajar, sedangkan dampak negatifnya meliputi paparan konten yang tidak sesuai usia, penyebaran informasi hoaks, serta meningkatnya intensitas penggunaan permainan daring (game online). Tanpa pengawasan dan kontrol diri yang baik, anak-anak berpotensi mengalami penurunan fokus belajar akibat penggunaan teknologi yang tidak terkontrol. Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan interaksi antar pemain dalam waktu nyata. Menurut (Surbakti, 2017), game online adalah mekanisme permainan yang menghubungkan pemain dalam suatu pola permainan tertentu melalui jaringan. Sementara itu, (Sagara & Masykur, 2018) menjelaskan bahwa game online memungkinkan individu berinteraksi dengan pemain lain, baik yang telah dikenal maupun yang belum dikenal sebelumnya. Fitur interaktif ini menjadi salah satu faktor yang meningkatkan daya tarik dan potensi kecanduan pada pemain, termasuk anak usia sekolah dasar.

Fenomena meningkatnya intensitas bermain game online pada siswa sekolah dasar menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan. Akses terhadap perangkat digital yang semakin mudah, ditambah dengan konektivitas internet yang luas, membuat anak-anak usia sekolah dasar semakin akrab dengan berbagai jenis permainan daring. Pada tahap perkembangan ini, anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kontrol diri yang masih berkembang, sehingga berisiko menggunakan waktu secara berlebihan untuk aktivitas yang bersifat hiburan dibandingkan kegiatan akademik. Sejumlah penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat berdampak pada aspek akademik dan psikososial siswa. Studi yang dilakukan oleh (Mohd Zameri & Mahmud, 2024) menegaskan bahwa intensitas penggunaan game digital yang tinggi berkorelasi dengan penurunan konsentrasi belajar dan regulasi diri pada anak dan remaja. Selain itu, penelitian oleh (Yohannes M. Jamun et al., 2023) menunjukkan bahwa kecenderungan kecanduan game berhubungan dengan rendahnya keterlibatan akademik (*academic engagement*). Temuan lain dari (King et al., 2020) juga menekankan bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat memengaruhi performa akademik melalui gangguan manajemen waktu dan penurunan kualitas tidur.

Dalam konteks sekolah dasar, dampak tersebut dapat terlihat melalui perubahan perilaku belajar siswa. Berdasarkan observasi awal di kelas III SDN 2 Ujungbatu Jepara, ditemukan adanya kecenderungan beberapa siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar. Hal ini ditandai dengan kurangnya perhatian saat proses pembelajaran berlangsung, keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, serta dominannya topik pembicaraan tentang game pada waktu istirahat. Beberapa siswa bahkan menunjukkan sikap kurang antusias terhadap kegiatan belajar di kelas. Kondisi ini mengindikasikan adanya potensi hubungan antara tingginya intensitas bermain game online dengan menurunnya prestasi belajar siswa.

Apabila fenomena ini tidak segera diteliti dan ditindaklanjuti, maka dikhawatirkan akan berdampak jangka panjang terhadap perkembangan akademik dan pembentukan karakter siswa. Pada usia sekolah dasar, pembentukan kebiasaan belajar, disiplin, dan tanggung jawab merupakan fondasi penting bagi keberhasilan pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan kajian

empiris yang mampu memberikan gambaran objektif mengenai sejauh mana pengaruh game online terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menyediakan data ilmiah yang relevan dan kontekstual mengenai dampak penggunaan game online pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam merancang strategi pengawasan, pembinaan literasi digital, serta penguatan kontrol diri siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kebijakan pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital tanpa mengabaikan aspek perkembangan akademik dan karakter anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini diarahkan untuk menggali secara komprehensif bagaimana intensitas bermain game online dimaknai dan dialami oleh siswa kelas III SDN 2 Ujungbatu Jepara serta bagaimana aktivitas tersebut berkaitan dengan motivasi dan prestasi belajar mereka. Secara lebih rinci, penelitian ini berupaya memahami bagaimana kebiasaan bermain game online terbentuk dalam keseharian siswa, bagaimana pola penggunaan waktu antara belajar dan bermain game, serta bagaimana persepsi guru dan orang tua terhadap perubahan perilaku belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengeksplorasi bentuk-bentuk dampak yang muncul, baik pada aspek konsentrasi belajar, kedisiplinan, tanggung jawab akademik, maupun interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Rumusan masalah tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai fenomena penggunaan game online pada siswa sekolah dasar, sehingga dapat ditemukan pemahaman yang kontekstual serta rekomendasi yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN 2 Ujungbatu Jepara serta merumuskan rekomendasi solusi yang aplikatif guna meminimalkan dampak negatif penggunaan game online pada anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek penelitian dalam mempelajarinya sebagai suatu kasus (Prasanti, 2018). Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan menganalisa data yang dikumpulkan, mengklafikasikan data sehingga dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai masalah yang diteliti.

Penelitian ini dilakukan di kelas 3 SDN 02 Ujungbatu Jepara. Subjek penelitian yang kami ambil ada 2 siswa dari 14 siswa di SDN 02 Ujungbatu Jepara yang kami rasa waktu bermain game online dan belajarnya sudah tidak seimbang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap observasi peneliti mengamati secara langsung di kelas selama pembelajaran dilakukan. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan selama 1 jam pembelajaran, kami melihat dari anak yang kecanduan game online memiliki fokus belajar yang rendah dan sering mengganggu teman sebangkunya. Pada tahap wawancara, kami mewawancarai 2 wali murid. Wali murid juga mengetahui akan dampak yang telah mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang terakhir yaitu tahap dokumentasi, ditahap ini kami melakukan dokumnetasi pada saat obervasi dan wawancara, sebagai bukti real bahwa kami telah melakukan penelitian.

Analisis data dari penelitian yang telah dilakukan adalah dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis data kualitatif diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Teknik analisis yang digunakan mencakup transkrip hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi. Reduksi data dari penelitian ini adalah melalui ringkasan singkat yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan wali

kelas siswa ataupun orang tua siswa. Triangulasi yang pertama adalah triangulasi data, triangulasi dapat dikategorikan sebagai metode dalam pengecekan keabsahan suatu data/informasi dengan menggunakan sumber yang lain (Alfansyur & Mariyani, 2020). Kedua, Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan metode (Fakhrudin, 2017). Ketiga, Metode triangulasi sumber data adalah pengumpulan data dari beragam sumber yang saling berbeda dengan menggunakan suatu metode yang sama (Iif Ahmad Syarif, Edy Utomo, 2021)

Dari hasil analisis data selanjutnya dapat ditarik kesimpulan. Tahapan yang dapat dilakukan dalam pengumpulan data yaitu dengan observasi di kelas, kemudian menemukan subjek yang akan diteliti, pada tahap observasi beberapa tahapan, tahapan pertama tahap observasi yang dilakukan di kelas 3, kemudian mendapatkan hasil bahwa dari ke 14 siswa yang duduk di kelas 3 ada 2 siswa yang menjadi subjek penelitian dalam kecanduan memainkan game online. Setelah itu dilakukan analisis data yang diperoleh mencari informasi terkait 2 subjek yang dipilih dengan melakukan wawancara kepada orang tua siswa terkait. Tahapan selanjutnya dilakukan analisis data yang diperoleh saat proses pengumpulan data dilakukan menunjukkan bahwa memang benar adanya pengaruh yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan, peneliti dapat menguraikan tentang game online dan prestasi belajar siswa. Menurut (Izzaty et al., 2017) prestasi belajar adalah kemampuan siswa dalam belajar, maksudnya adalah dengan mengingat fakta dan dapat mengkomunikasikan pengetahuan yang dimiliki. Capaian yang meliputi capaian pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dan ditentukan pada materi atau mata pelajaran tertentu. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan jiwa dan raga yang telah dilakukan oleh siswa dari suatu hasil yang telah dicapai yang mempengaruhi tingkah laku seseorang dengan pengalaman serta wawasan untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang disajikan dalam hasil akhir setelah pembelajaran dilakukan (Syafi'i et al., 2018) Setelah melakukan observasi di kelas di ketahui bahwa ada beberapa siswa yang kecanduan dalam memainkan game online. Hal tersebut berdasarkan data bahwa siswa kebanyakan lebih sering bermain handphone dibandingkan dengan belajar saat di rumah. Para orang tua juga mengeluh terkait hal tersebut, siswa yang memiliki kecanduan bermain handphone sering lupa makan, dan keterusan untuk bermain game online ini.

Game online merupakan jenis permainan yang hanya dimainkan menggunakan jaringan internet dengan tujuan sebagai hiburan bagi beberapa orang termasuk anak usia dasar. Game online ketika dijalankan terus menerus dapat menyebabkan kecanduan bagi penggunanya (Wardany et al., 2021). Game online yang biasanya dimainkan oleh siswa kelas dasar adalah *free fire*, *mobile legend* atau *PUBG*. Kecanduan yang biasa terjadi dikalangan peserta didik usia dasar adalah mereka tidak mengenal waktu ketika sedang memainkan game online, terlebih game online ini tidak hanya bisa dimainkan oleh individu saja tetapi juga bisa dilakukan oleh beberapa orang baik dalam satu tempat tertentu maupun bermain secara online dengan tempat yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadi salah satu sebab mengapa anak-anak kecanduan dalam bermain game online. Pada kesempatan kali ini peneliti mendapatkan subjek salah satu siswa kelas 3 yang memiliki kecanduan bermain game online jenis *free fire* dan *mobile legend*.

Perkembangan game online di kalangan siswa sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari dua sisi dampak yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, game online memberikan manfaat tertentu bagi anak. Siswa menjadi lebih akrab dengan perangkat digital, memahami fungsi dasar teknologi modern, serta terbiasa mengoperasikan aplikasi berbasis internet. Keterampilan ini secara tidak langsung dapat mendukung proses belajar mandiri, terutama dalam mengakses sumber belajar daring, mengerjakan tugas berbasis teknologi, maupun mengikuti pembelajaran digital. Penelitian

yang dilakukan oleh (Nursafitri et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital, termasuk game online, dapat meningkatkan literasi digital anak apabila digunakan secara terarah dan dalam pengawasan orang tua. Pendampingan orang tua di rumah juga sangat diperlukan untuk mengontrol dan mengarahkan siswa dalam menggunakan *geadget* dan aktivitas belajar di rumah sehingga bisa berdampak pada pola belajar dan prestasi belajar siswa (Wakit, 2023b, 2023a; Wakit et al., 2022, 2024, 2025).

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas III SDN 2 Ujungbatu Jepara menunjukkan adanya dampak positif tersebut. Salah satu siswa menyampaikan, *"Saya jadi tahu cara pakai HP untuk cari video pelajaran di YouTube setelah main game."* Siswa lain juga menyebutkan bahwa ia menjadi lebih cepat memahami cara mengoperasikan fitur pada smartphone karena sering berinteraksi dengan aplikasi permainan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa game online secara tidak langsung melatih keterampilan teknis dan kepercayaan diri anak dalam menggunakan teknologi. Namun demikian, di sisi lain game online juga membawa dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan dan tanpa kontrol. Anak cenderung menghabiskan waktu luang untuk bermain sehingga mengurangi waktu belajar maupun berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa mengaku lebih memilih bermain game dibandingkan bermain di luar rumah. Seorang siswa mengatakan, *"Kalau sudah main game, kadang lupa waktu. Disuruh belajar jadi malas."* Hal ini menunjukkan adanya potensi gangguan dalam manajemen waktu dan penurunan motivasi belajar.

Orang tua/wali siswa juga mengungkapkan kekhawatiran terkait perubahan perilaku anak. Salah satu orang tua menyatakan, *"Anak saya jadi cepat marah kalau kalah main game. Kalau diminta berhenti, sering membantah."* Orang tua lainnya menambahkan bahwa anak menjadi lebih pendiam dan jarang bermain bersama teman di lingkungan rumah sejak intens bermain game online. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Nursafitri et al., 2022) yang menyebutkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat memengaruhi aspek emosional dan interaksi sosial anak, seperti meningkatnya sifat emosional dan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial.

Selain itu, guru kelas III juga mengamati adanya perubahan perilaku pada beberapa siswa yang intens bermain game online. Beberapa siswa tampak kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dan lebih sering membicarakan permainan dibandingkan materi pelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun game online memiliki sisi positif dalam meningkatkan literasi teknologi, dampak negatifnya terhadap aspek sosial, emosional, dan akademik perlu mendapatkan perhatian serius. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak ganda bagi siswa sekolah dasar. Pemanfaatan yang tepat dan terkontrol dapat mendukung perkembangan keterampilan teknologi, namun penggunaan yang berlebihan berpotensi memengaruhi interaksi sosial, kestabilan emosi, serta motivasi belajar anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengawasi serta membimbing penggunaan game online agar lebih seimbang dan edukatif.

Dari permainan game online ini siswa dapat menghibur diri sejenak setelah pembelajaran namun jika siswa keterusan bermain game online maka itu akan sangat berdampak bagi prestasi siswa di sekolah. Meskipun para orang tua sudah melarang untuk bermain game online terus – terusan para siswa justru tidak segan untuk memprotes orang tuanya yang melarang untuk bermain game online alasannya bahwa siswa tersebut membutuhkan hiburan setelah pembelajaran. Dari wawancara bersama orang tua peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan game online sangat mengganggu bagi hasil prestasi siswa di sekolah. Hal itu berdampak pada merosotnya prestasi siswa dari sebelum mengenal game online sampe sudah hafal game online seperti apa. Fenomena game online sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal ini berdampak pada minat belajar siswa yang menurun setelah mengenal game online.

Dampak lain yang di perhatikan dari subjek penelitian kali ini memiliki beberapa dampak dari kecanduan siswa bermain game online, berikut dampaknya: 1). Rendahnya fokus belajar pada siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rahyuni & Hamid, 2021) rendahnya fokus belajar pada siswa di sebabkan oleh seringnya anak bermain game online karena rata-rata semua anak bermain game online, adanya hal – hal menarik dan baru yang didapatkan dalam bermain game menimbulkan siswa sering terlena oleh apa yang menjadi tanggung jawab halayaknya sebagai seorang peserta didik. 2). Tidak nyaman saat belajar dirumah dan anak ingin cepat – cepat selesai ketika disuruh untuk belajar. Dari hasil wawancara dengan orang tua siswa tersebut sering tergesa – gesa atau bahkan tidak mau ketika disuruh untuk belajar. 3). Kesehatan, menurut berpendapat bahwa kecanduan game online mengakibatkan pada menurunnya kesehatan pada peserta didik (Novrialdy, 2019). Siswa yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah hal ini diakibatkan karena kurangnya aktivitas fisik, kurangnya waktu tidur dan sering terlambat untuk makan sehingga hal tersebut akan mempengaruhi Kesehatan siswa jika kecanduan dalam bermain game online. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online pada usia dasar lebih banyak berdampak negatifnya mulai dari menurunnya prestasi siswa dalam sekolah hingga berpengaruh terhadap kesehatannya. Karena ketika anak bermain game online kebanyakan anak susah untuk makan dengan tepat atau hampir tidak makan karena sudah keasikan bermain game online.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas 3 SD N 02 Ujungbatu, Jepara maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online dapat menyebabkan kecanduan bermain game online akan mempengaruhi prestasi belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik, dengan ini diharapkan pembaca dapat mengetahui dampak yang disebabkan dari penggunaan teknologi yang berlebihan terlebih pada anak usia dasar. Hasil wawancara dapat menyimpulkan bahwa dampak dari game online yaitu a) rendahnya fokus belajar pada siswa di sebabkan oleh seringnya anak bermain game online karena rata – rata semua anak bermain game online, adanya hal – hal menarik dan baru yang didapatkan dalam bermain game menimbulkan siswa sering terlena oleh apa yang menjadi tanggung jawab, b) tidak nyaman saat belajar dirumah dan anak ingin cepat – cepat selesai ketika disuruh untuk belajar siswa tersebut sering tergesa – gesa atau bahkan tidak mau ketika disuruh untuk belajar, c) menurunnya kesehatan pada peserta didik. Siswa yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah hal ini diakibatkan karena kurangnya aktivitas fisik, kurangnya waktu tidur dan sering terlambat untuk makan sehingga hal tersebut akan mempengaruhi Kesehatan siswa jika kecanduan dalam bermain game online

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Fakhrudin, P. R. A. (2017). Pemenuhan Kebutuhan Belajar Anak Jalanan Di Kota Semarang Melalui Program Pendidikan Nonformal. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.30870/e-plus.v2i1.2945>
- Izzaty, R. E., Ayriza, Y., Setiawati, F. A., & Amalia, R. N. (2017). Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44(2), 153. <https://doi.org/10.22146/jpsi.27454>

- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
- Mohd Zameri, N. I. H., & Mahmud, M. I. (2024). Online Gaming Addiction: Effects on Students Learning and Academic Achievement. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(3), 2942–2950. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i3/21575>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursafitri, S., Putri, V. K., & Refianty, V. I. (2022). Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Daring untuk Anak-Anak Dibawah Umur. *KAMPRET Journal*, 1(3), 69–75.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Rahyuni, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- 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. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Syarif, I. A., Utomo, E., & Prihartanto, E. (2021). Identifikasi Potensi Pengembangan Wilayah Pesisir Kelurahan Karang Anyar Pantai Kota Tarakan. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(3), 225–232. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalaIndonesia.v1i3.604>
- Wakit, A. (2023a). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Perkalian Studi Kasus Kesulitan Siswa Kelas IV SD. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 8(1), 80–87.
- Wakit, A. (2023b). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika di Era New Normal Siswa Kelas V SD. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran Volume*, 8(2), 207–209.
- Wakit, A., Hidayati, N., Wahono, B. B., Arif, M. N., & Fauziah, A. (2025). Pkm Penguatan Literasi Numerasi Siswa Sd Melalui Pelatihan Media Digital Pada Kelompok Ibu Belajar Matematika. *Madiun Spoor : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 21–27. <https://doi.org/10.37367/jpm.v5i1.442>
- Wakit, A., Nor Hidayati, Arif, M. N., Zahira, T., & Fauziah, A. (2024). Pelatihan Keterampilan Matematika Dasar Bagi Komunitas Ibu Belajar Matematika (KIBM). *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 197–206.
- Wakit, A., Zumrotun, E., Nisah, N., & Faissyaroh, N. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemampuan Kognitif Matematika. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 1–7. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Dikmat>
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>
- Yohannes M. Jamun, Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>