



## Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas VII Smps Katolik Lamaholot 1912 Watoone

**Hilaria Melania Mbagho**

Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Flores

Email: [hilariambagho130178@gmail.com](mailto:hilariambagho130178@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika. Peneliti ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone yang berjumlah 10 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan teknik presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari subyek 10 yang diteliti kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika pada kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone tahun pelajaran terdapat 1 siswa atau 10% siswa termasuk kategori sangat baik (SB), 0 siswa atau 0% termasuk pada kategori baik (B), 8 siswa atau 80% siswa termasuk pada kategori kurang baik (KB), dan 1 siswa atau 10% siswa termasuk pada kategori tidak baik (TB). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik di kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone dikategorikan Kurang Baik.

**Kata kunci:** *Game Online, Prestasi Belajar Matematika*

### Abstract

The purpose of this study was to determine the habit of playing online games on mathematics learning achievement. This researcher is a qualitative research that is descriptive in nature. The subjects of this study were 10 grade VII students of SMA Lamaholot 1912 Watoone Catholic School. Data collection methods used in this study are questionnaires and documentation. Data analysis used descriptive qualitative analysis with percentage techniques. The results of this study show that from the 10 subjects who studied the habit of playing online games on mathematics learning achievement in class VII SMAS Lamaholot 1912 Watoone for the academic there was 1 student or 10% of students included in the very good category (SB), 0 students or 0% is included in the good category (B), 8 students or 80% of students are included in the less good category (KB), and 1 student or 10% of students is included in the bad category (TB). So it can be concluded that the habit of playing online games on students' mathematics learning achievement in class VII SMA Lamaholot 1912 Watoone Catholic School is categorized as Not Good.

Keywords: Online Games, Mathematics Learning Achievement

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet.

Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game*. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar (M. Awin Arja Sirait, Ramadhan Bestari, 2019). Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini (Rusijono, 2021). Pengguna *game online* sendiri bukan dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas pengguna adalah anak-anak dan remaja.

Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut (Kurniawan, 2017), anak-anak yang kebiasaan bermain *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online*. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran dasar, di sekolah dasar ataupun sekolah menengah. Menurut (KAUTSAR, 2019) mengatakan Matematika selain dapat memperluas cakrawala berpikir peserta didik juga dapat mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial terdapat didalamnya. Prestasi merupakan sesuatu hal yang menjadi indikator untuk keberhasilan. Menurut (Fauzi, 2019)(Fauzi, 2019)“Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari hari yang telah dikerjakan”. Segala usaha dan upaya telah dilakukan untuk mencapai prestasi belajar yang diharapkan, namun tetap ada sesuatu yang menghambat proses penggapaian prestasi tersebut. Salah satunya adalah *game*, terutama *game online* yang sangat marak dikalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Siswa yang menyukai *game online* pada umumnya adalah siswa yang sangat menyukai tantangan (Pande & Marheni, 2015). Oleh karena itu siswa cenderung tidak menyukai proses belajar akademis di sekolah yang memiliki rangsangan daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya seperti sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarkan. Kadangkala seorang siswa juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game online* (Ramadhan, 2020).

Menurut (Insany, 2016), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam. Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwa pengertian faktor dari luar merupakan faktor yang berasal dari luar siswa yang meliputi: lingkungan alam, lingkungan sosial, instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi (Suprihatin, 2017). Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi: Fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra sedangkan Psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Berdasarkan pengamatan serta wawancara bersama beberapa orang tua murid dan Guru wali kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone, menunjukkan bahwa hal tersebut terjadi juga pada peserta didik, dimana peserta didik lebih banyak berbohong kepada orang tua, sering bermalas-malasan, lebih senang menyendiri dan lebih banyak menyita waktu belajar untuk bermain *game online*. Menurut guru wali kelas VII terdapat 10 orang siswa yang sering bermain *game online*. Atas dasar kontradiksi inilah peneliti memandang perlunya dilakukan penelitian terkait Analisis kebiasaan bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika khususnya peserta didik kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam menemukan pemecahan masalah di sini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif dari berbagai sumber yang bisa dipercaya kualitasnya sehingga dapat diwujudkan sebagai usaha memecahkan masalah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, Sholikhah (Ngewi, 2021:46). Adapun alasan penggunaan metode ini adalah karena ia mampu mendekatkan penelitian dengan objek yang dikaji. Penelitian ini digunakan untuk menganalisis kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone. Subyek dalam penelitian adalah Peserta didik SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone, yang berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau mendapatkan informasi. Sehubungan dengan itu peneliti menggunakan dua teknik yaitu : Angket atau Kuisisioner adalah sebuah teknik menghimpun data dari sejumlah orang atau responden melalui seperangkat pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab. Dengan memberikan daftar pertanyaan dan pernyataan tersebut, jawaban-jawaban yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai data.

Tabel 1

Kategori Pemberian Skor Alternatif jawaban	
Pertanyaan/pernyataan	Skor
SS: Sangat Sesuai	4
S: Sesuai	3
KK: Kadang – Kadang	2
TS: Tidak Sesuai	1

Untuk analisis penentuan data pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif dengan presentasi yang disajikan dalam bentuk tabel. Rumus yang digunakan untuk mengetahui presentase kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone adalah

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Anas Sudijono, 2009 : 116

Sedangkan untuk mengukur kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik mengacu pada interpretasi. Skor yang disampaikan oleh Ridwan, (2010:18). Untuk menentukan skor interpretasi maka'

1. Skor tertinggi = Jumlah pernyataan × skor tertinggi setiap pernyataan
2. Skor terendah = Jumlah pernyataan × skor terendah setiap pernyataan
3. Selisih skor = Skor tertinggi siswa – skor terendah siswa
4. Kisaran nilai untuk setiap kriteria =  $\frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone, Kecamatan Witihama, Kabupaten Flores Timur.

Instrumen yang digunakan berupa instrumen angket. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala sangat sesuai (SS), setuju (S), kadang-kadang (KK), dan tidak sesuai (TS) dengan skor alternatif jawaban instrumen 4,3,2,1. Untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik diperoleh melalui :

1. Skor tertinggi = jumlah pernyataan  $\times$  skor tertinggi setiap pernyataan
2. Skor terendah = jumlah pernyataan  $\times$  skor terendah setiap pernyataan
3. Selisih skor = skor tertinggi siswa – skor terendah siswa
4. Kisaran nilai untuk setiap kriteria =  $\frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria penilaian}}$

Ada 20 butir pertanyaan serta pernyataan dengan 10 butir soal untuk *game online* dan 10 butir soal dengan belajar matematika. Kategori analisis kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik diperoleh dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Skor tertinggi} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor terendah} = 10 \times 1 = 10$$

$$\text{Selisih skor} = 40 - 10 = 30$$

$$\text{Kisaran nilai untuk setiap kriteria} = \frac{30}{4} = 7.5$$

Dari data angket yang dianalisis, peneliti mengkategorikan siswa kedalam 4 kategori yaitu sangat baik (SB), baik(B), kurang baik(KB), dan tidak baik (TB).

**Tabel 2**  
**Kategori Kebiasaan Bermain *Game Online***  
**Terhadap Prestasi Siswa**

Interval kelas	Kategori
$\leq 10$	Tidak baik
11 – 20	Kurang baik
21 – 30	Baik
31 - 40	Sangat baik

Untuk mengetahui presentase kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik akan digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dari instrumen penelitian yang berupa angket akan dianalisis sebagai berikut:

**1. Kebiasaan bermain *game online***

**Tabel 3**  
**Hasil Analisis Angket Kebiasaan bermain *game online***

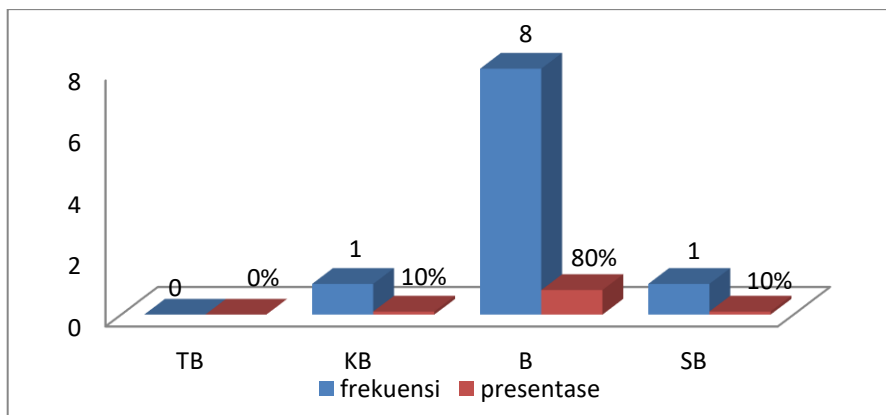
No	Pernyataan	No Siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Berapa hari dalam seminggu yang Anda habiskan untuk bermain <i>game online</i> ?	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2
2	Berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari?	1	1	2	3	1	1	2	1	2	2
3	Dalam bermain <i>game online</i> , berapa macam <i>game online</i> yang anda mainkan?	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1
4	Kapan Anda mulai bermain <i>game online</i> ?	1	2	4	3	2	3	4	4	4	2
5	Meski sedang asyik <i>bermain game online</i> , saya akan istirahat jika sudah merasa lelah.	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3
6	Kekalahan saat bermain <i>game Online</i> tidak berpengaruh terhadap saya.	2	2	2	4	2	3	1	2	1	2
7	Saya tidak bisa berhenti bermain jika belum menang/berhasil menyelesaikan misi <i>game</i>	2	2	1	3	3	3	1	1	1	2
8	Saya merasa biasa saja ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .	2	2	1	4	1	2	2	2	2	2
9	saya sangat marah jika berkali-kali/ gagal dalam menyelesaikan misi <i>game online</i> .	1	1	1	4	2	3	1	3	1	3
10	meskipun sedang asyik bermain <i>game online</i> , saya akan mencari makan ketika lapar	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>34</b>	<b>21</b>	<b>25</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>25</b>	<b>23</b>
<b>Kategori</b>		<b>B</b>	<b>KB</b>	<b>B</b>	<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>

Mengacu pada kategori kecenderungan yang telah di analisis maka distribusi frekuensi kebiasaan bermain *game online* dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4**

Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Presentase
≤ 10	TB	0	0%
11 - 20	KB	1	10%
21 - 30	B	8	80%
31 - 40	SB	1	10%
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa kebiasaan bermain *game online* pada siswa terdapat 1 orang siswa dengan presentase 10% dikategorikan Kurang baik (KB), 8 orang siswa dengan presentase 80 % dikategorikan baik (B) dan 1 orang siswa dengan presentase 10% dikategorikan sangat baik (SB). Dari tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini :



**Grafik 1**  
Grafik Rekapitulasi Nilai Angket Kebiasaan Bermain *Game Online*

## 2. Prestasi Belajar matematika

Mengacu pada kategori kecenderungan yang telah di analisis maka distribusi frekuensi belajar matematika dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 5**  
Hasil Analisis Angket Prestasi Belajar Matematika

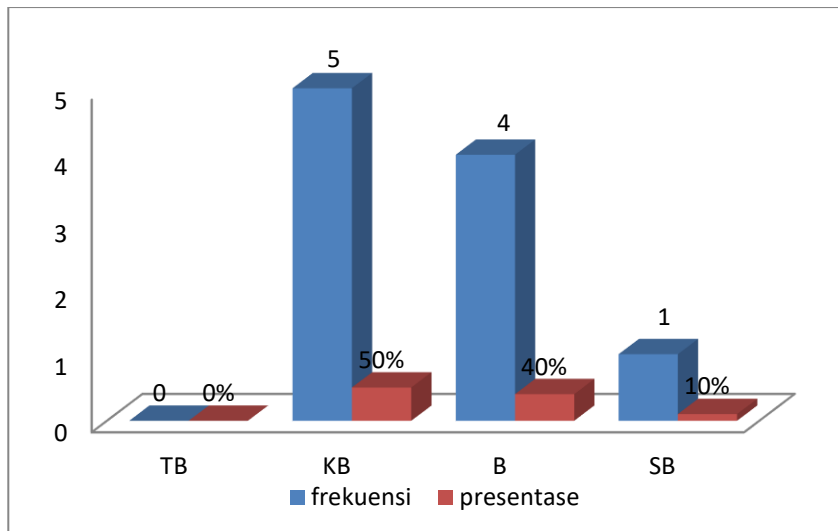
No	Pernyataan	No Siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Apakah Anda mengikuti Suruhan Orangtua untuk mengerjakan tugas matematika walaupun sedang bermain <i>game online</i> ?	3	2	3	3	2	2	2	1	2	3
2	Berapa lama waktu yang Anda gunakan untuk belajar Matematika dalam sehari? (di dalam dan di luar jam sekolah, termasuk mengerjakan tugas)	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
3	Seberapa pentingkah tingkat prestasi belajar	1	2	2	4	2	2	1	2	2	2

Matematika di sekolah menurut anda?											
4	Seberapa Pentingkah anda mendengarkan penjelasan materi Matematika dari Guru?	2	2	3	4	2	3	2	2	3	2
5	Saya tidak bermain <i>game online</i> saat sedang belajar Matematika	1	1	2	3	1	1	2	2	2	1
6	Saya malas belajar matematika ketika saya sedang bermain <i>game online</i> .	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3
7	Saya malas kerja kelompok jika sedang asyik bermain <i>game online</i>	2	2	3	3	1	2	2	1	3	2
8	Saya akan tunda belajar matematika jika sudah asyik bermain <i>game online</i> .	4	3	4	4	3	3	3	1	3	3
9	Saya lebih memilih menggunakan <i>handphone</i> untuk mencari materi belajar Matematika ketika diwaktu luang dibandingkan bermain <i>game online</i> .	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1
10	Saya akan Fokus untuk belajar matematika ketika ada ulangan dan tidak bermain <i>game online</i> .	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>31</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>19</b>	<b>15</b>	<b>22</b>	<b>20</b>
<b>Kategori</b>		<b>B</b>	<b>KB</b>	<b>B</b>	<b>SB</b>	<b>KB</b>	<b>B</b>	<b>KB</b>	<b>KB</b>	<b>B</b>	<b>KB</b>

**Tabel 6**  
**kategori prestasi belajar matematika**

Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Presentase
≤ 10	TB	0	0%
11 - 20	KB	5	50%
21 - 30	B	4	40%
31 - 40	SB	1	10%
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa prestasi belajar matematika pada siswa terdapat 5 orang siswa dengan presentase 50% dikategorikan Kurang baik (KB), 4 orang siswa dengan presentase 40 % dikategorikan baik (B) dan 1 orang siswa dengan presentase 10% dikategorikan sangat baik (SB). Dari tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram berikut ini :



**Grafik 2**  
**Diagram Rekapitulasi Angket Belajar Matematika**

Setelah peneliti menganalisis angket kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika dengan 20 item pernyataan diperoleh melalui :

Skor tertinggi :  $20 \times 4 = 80$

Skor terendah :  $20 \times 1 = 20$

Selisih skor :  $80 - 20 = 60$

Kisaran nilai untuk setiap kriteria =  $\frac{60}{4} = 15$

Dari data angket yang dianalisis, peneliti mengkategorikan siswa kedalam 4 kategori yaitu sangat baik (SB), baik (B), kurang baik (KB), tidak baik (TB). Untuk mengetahui presentase kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika akan digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Berikut merupakan keseluruhan dari hasil analisis 20 item pernyataan kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika.

## PEMBAHASAN

Salah satu faktor untuk mencapai kesuksesan dalam segala bidang baik berupa studi, kerja, hoby dan aktifitas apapun adalah dengan belajar. Belajar merupakan proses atau upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman yang sudah dipelajari. Dalam hal ini belajar sangat erat kaitannya dengan siswa dari melihat naik atau turunya prestasi belajarnya. Peneliti lebih memfokuskan pada kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar matematika peserta didik dimana angket penelitian disusun peneliti dengan 20 butir soal yang terdapat 8 pertanyaan dan 12 pernyataan.

Hasil analisis kebiasaan bermain *game online* terdapat 1 orang siswa dengan presentase 10% dikategorikan kurang baik (KB), 8 orang siswa dengan presentase 80 % dikategorikan baik (B) dan 1 orang siswa dengan presentase 10% dikategorikan sangat baik (SB). Sedangkan tidak ada siswa yang dikategorikan Tidak Baik (TB). Hasil analisis Belajar matematika terdapat 5 orang siswa dengan presentase 50% dikategorikan Kurang baik (KB), 4 orang siswa dengan presentase 40 %



dikategorikan baik (B) dan 1 orang siswa dengan presentase 10% dikategorikan sangat baik (SB). Sedangkan tidak ada siswa yang dikategorikan tidak baik (TB).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 10 subyek yang diteliti pada kebiasaan bermain *game online* dalam pembelajaran matematika secara keseluruhan terdapat 1 siswa dengan presentase 10% dikategorikan sangat baik (SB), terdapat 8 siswa dengan presentase 80% dikategorikan kurang baik (KB), dan terdapat 1 siswa dengan presentase 10% dengan presentase tidak baik (TB). Sedangkan tidak ada siswa yang dikategorikan baik (B) dengan kebiasaan bermain *game online* pada pembelajaran matematika. Dilihat dari hasil penyelesaian angket, siswa memiliki proses penyelesaian yang beragam. Hal ini berdasarkan kategori kebiasaan bermain *game online* pada pembelajaran matematika. Dari hasil penelitian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik di kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone dikategorikan Kurang Baik. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati & Purnomo, 2020) yang menyimpulkan bahwa *game online* membawa pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa, di dukung oleh penelitian (Irmawati & Suhaeb Firdaus W, 2021) bahwa bermain *game online* menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, dan di perkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan, 2020) yang hasil penelitian membuktikan bermain *game online* dapat menurunkan prestasi belajar siswa.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 10 subyek yang diteliti kebiasaan bermain *game online* terhadap pembelajaran matematika di SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone, Kecamatan Witihama, Kabupaten Flores Timur terdapat terdapat 1 siswa atau 10% siswa termasuk kategori sangat baik (SB), 0 siswa atau 0% termasuk pada kategori baik (B), 8 siswa atau 80% siswa termasuk pada kategori kurang baik (KB), dan 1 siswa atau 10% siswa termasuk pada kategori tidak baik (TB). Hasil diatas dapat diartikan sebagian besar siswa kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone terpengaruh oleh *game online* yang menyebabkan pembelajaran matematikanya menurun. Faktor yang mempengaruhi hasil tersebut adalah menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* ketimbang belajar matematika, perubahan jaman yang menyebabkan anak harus memiliki alas digital dan kurangnya tanggapan dan respon dari guru terhadap kebutuhan belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Insany, Y. A. S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 45–54.
- Irmawati, & Suhaeb Firdaus W. (2021). Dampak bermain game online pada hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 95–99.
- KAUTSAR. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI MAN 3 ACEH BESAR. 5–10.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 2(1), 320–334. <https://doi.org/10.33654/pgsd>

- M. Awin Arja Sirait, Ramadhan Bestari, M. J. S. (2019). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Indeks Prestasi Siswa SMA Swasta Nasrani 3 Meda. *Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis*, 8(2), 26–34.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7840>
- Rusijono, N. M. H. R. T. H. (2021). DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME TERHADAP REMAJA. 6, 1–6.
- Suprihatin, S. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR STUDI MASYARAKAT INDONESIA MAHASISWA. *Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1), 37–46.