

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI MTS AL – ISHLAHYAH BINJAI

Tiara Ramadhani¹, Salsabila Khalishatun Nasywa²,
Nazwa Hutasuhut³, Zahra Aulia⁴

Tiararamadhani379@gmail.com¹

salsabilaaanasywa@gmail.com²

Nazwahutasuhut20@gmail.com³

zahraaauliaa66@gmail.com⁴

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai^{1,2,3,4}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa di MTs Al-Ishlahiyah Binjai. Meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa menjadi perhatian karena dapat memengaruhi konsentrasi belajar, kedisiplinan, serta prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui dampak kecanduan game online terhadap proses belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah dua siswi dan guru IPS di Madrasah Tsanawiyah Al-Ishlahiyah Binjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online menyebabkan penurunan prestasi belajar, kurangnya konsentrasi, serta perubahan sikap siswa seperti mudah marah, kurang disiplin, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, siswa yang kecanduan game online cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar dan sering menunda pengerjaan tugas sekolah. Beberapa siswa juga menjadi mudah mengantuk di kelas akibat bermain game hingga larut malam sehingga motivasi belajar menurun. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru agar penggunaan game online tidak berlebihan dan tidak mengganggu proses belajar siswa.

Kata Kunci: game online, kecanduan, prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of online game addiction on student achievement at MTs Al-Ishlahiyah Binjai. The increasing use of online games among students is a concern because it can affect student concentration, discipline, and academic achievement. Therefore, research is needed to determine the impact of online game addiction on student learning. The research method used is descriptive qualitative research with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects were two female students and a social studies teacher at Madrasah Tsanawiyah Al-Ishlahiyah Binjai. The results show that online game addiction causes a decline in academic achievement, lack of concentration, and changes in student attitudes such as irritability, lack of discipline, and less active in learning. In addition, students who are addicted to online games tend to have difficulty managing their study time and often procrastinate on schoolwork. Some students also become easily sleepy in class due to playing games until late at night, resulting in decreased learning motivation. Therefore, supervision from parents and teachers is needed to ensure that online game use is not excessive and does not interfere with students' learning process.

Keywords: online games, addiction, academic achievement, students.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan dan pembentukan manusia melalui tuntunan dan petunjuk yang tepat di sepanjang kehidupan melalui berbagai upaya yang berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu hasil dari perkembangan tersebut adalah internet, yang memungkinkan manusia mengakses berbagai informasi dari seluruh dunia dengan mudah dan cepat. Internet tidak hanya menjadi sarana informasi, tetapi juga menyediakan berbagai bentuk hiburan seperti media sosial, email, film, berita, dan permainan daring (game online) (Rahyuni dkk., 2021).

Perkembangan internet dan media online telah mengubah pola kehidupan masyarakat, termasuk dalam cara berinteraksi dan memperoleh hiburan. Kemajuan teknologi ini bahkan menciptakan dua bentuk kehidupan, yaitu

kehidupan nyata dan kehidupan maya. Kondisi ini menunjukkan bahwa manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu dunia nyata dan dunia maya (Zendrato & Harefa, 2022).

Salah satu bentuk hiburan yang berkembang pesat melalui internet adalah game online. Game online dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer dan smartphone, serta menawarkan tampilan yang semakin menarik, grafis yang canggih, dan gameplay yang interaktif (Sinlae & Dhiu, 2026). Perkembangan game online yang semakin mudah diakses menyebabkan banyak remaja tertarik untuk memainkannya, khususnya siswa usia sekolah.

Intensitas bermain yang tinggi dapat membuat siswa menghabiskan banyak waktu untuk bermain sehingga mengurangi waktu belajar, waktu istirahat, maupun interaksi sosial. Jika dilakukan secara berlebihan, kebiasaan tersebut dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, kedisiplinan, serta prestasi akademik siswa. Namun, di balik kemudahan dan keseruannya, game online juga berpotensi menimbulkan kecanduan, khususnya pada kalangan siswa (Siburian dkk., 2022). Kecanduan game online dapat memengaruhi perilaku belajar siswa, seperti kurang fokus saat pembelajaran, menurunnya motivasi belajar, hingga rendahnya prestasi akademik.

Di MTs Al Ishlahiyah Binjai, fenomena kecanduan game online menjadi perhatian guru dan pihak sekolah karena memengaruhi kedisiplinan belajar siswa. Beberapa siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, mudah mengantuk di kelas, serta kurang memiliki motivasi belajar akibat terlalu sering bermain game online. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan nyata yang perlu diteliti secara ilmiah untuk mengetahui dampak sebenarnya terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian yang mendalam mengenai dampak kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa agar dapat memberikan gambaran nyata mengenai pengaruh penggunaan game online dalam kehidupan akademik siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Dampak Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar siswa di MTs Al Ishlahiyah Binjai.”

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah game online terdiri dari dua kata, yaitu game dan online. Kata game berarti permainan, sedangkan online atau daring merujuk pada sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Permainan sendiri diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain. Dengan demikian, game online dapat dipahami sebagai permainan yang dijalankan melalui jaringan internet sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja. Permainan ini memungkinkan pengguna bermain secara individu maupun berkelompok dengan pemain lain di berbagai wilayah serta menampilkan visual menarik berbasis teknologi komputer.

Nisrinafatin (2020) menjelaskan bahwa game online merupakan permainan yang dijalankan menggunakan perangkat teknologi dan terhubung antar pengguna melalui jaringan internet. Game online memiliki daya tarik tinggi karena menawarkan tantangan, hiburan, serta interaksi sosial virtual. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa lebih tertarik bermain game online dibandingkan melakukan aktivitas belajar. Berbeda dengan masa sebelumnya ketika anak-anak lebih sering memainkan permainan tradisional secara langsung, perkembangan teknologi digital membuat permainan daring menjadi pilihan utama bagi sebagian besar remaja.

Seiring berkembangnya teknologi digital, game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup remaja. Menurut Anwar dan Winingsih (2022), kemudahan akses smartphone memungkinkan siswa memainkan game online kapan saja dan di mana saja tanpa adanya batasan ruang maupun waktu sehingga intensitas bermain menjadi semakin tinggi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih mudah menghabiskan waktu dalam dunia permainan digital dibandingkan melakukan aktivitas belajar maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Jika dilakukan secara terus-menerus, kebiasaan tersebut dapat memengaruhi konsentrasi belajar, kedisiplinan, serta prestasi akademik siswa.

2. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan kondisi ketergantungan individu terhadap aktivitas bermain game berbasis internet yang dilakukan secara terus-menerus dan sulit dikendalikan. Kecanduan terjadi ketika seseorang menjadikan permainan sebagai kebutuhan utama sehingga mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti belajar, bersosialisasi, maupun menjaga kesehatan diri. Perilaku ini umumnya ditandai dengan meningkatnya durasi bermain serta munculnya dorongan kuat untuk terus mengulang aktivitas permainan.

Kecanduan game online termasuk dalam kategori *addictive disorder*, yaitu gangguan perilaku akibat aktivitas yang dilakukan secara berulang dan berlebihan hingga menimbulkan ketergantungan. Banyaknya pilihan permainan dalam dunia internet membuat individu mudah mengakses berbagai jenis game sehingga meningkatkan risiko kecanduan, terutama pada kalangan remaja yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap teknologi digital (Yanti dkk., 2020).

Kecanduan game online muncul akibat Kurangnya kontrol diri individu dalam mengatur waktu bermain. Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya tidak menyadari batas waktu bermain dan merasa sulit menghentikan permainan meskipun mengetahui dampak negatif yang dapat ditimbulkan. Dorongan internal untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan menjadi faktor utama yang menyebabkan individu terus mengulangi aktivitas bermain game (Anwar & Winingsih, 2022).

Kecanduan game online tidak hanya berkaitan dengan frekuensi bermain, tetapi juga perubahan perilaku sosial individu. Pecandu game online cenderung lebih fokus pada dunia virtual dibandingkan interaksi nyata dengan lingkungan sekitar. Mereka lebih memilih bermain game daripada berkomunikasi dengan

keluarga maupun teman sebaya sehingga hubungan sosial secara perlahan mengalami penurunan.

Kecanduan game online memiliki beberapa aspek utama, yaitu *compulsion*, *withdrawal*, dan *tolerance*. *Compulsion* merupakan dorongan kuat dari dalam diri untuk terus bermain game online. *Withdrawal* ditandai dengan munculnya perasaan tidak nyaman atau gelisah ketika tidak bermain game serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Sementara itu, *tolerance* menunjukkan kondisi ketika individu membutuhkan waktu bermain yang semakin lama untuk mencapai kepuasan yang sama sehingga berdampak pada kesehatan fisik maupun hubungan interpersonal (Cahyana dkk., 2020).

3. Pengertian Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi diartikan sebagai hasil yang telah dicapai dari suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan. Secara etimologis, kata prestasi berasal dari bahasa Belanda *prestatie* yang berarti hasil usaha atau pencapaian. Dalam konteks pendidikan, prestasi belajar berkaitan dengan pencapaian siswa dalam bidang akademik setelah melalui proses pembelajaran.

Prestasi belajar pada umumnya berhubungan dengan aspek pengetahuan yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar berlangsung, sedangkan hasil belajar memiliki cakupan yang lebih luas karena mencakup pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Istilah prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti olahraga, seni, maupun pendidikan, namun dalam dunia pendidikan prestasi belajar menjadi indikator utama keberhasilan proses pembelajaran.

Prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar lebih menekankan pada pencapaian aspek kognitif atau pengetahuan siswa, sedangkan hasil belajar meliputi perubahan sikap, nilai, serta pembentukan karakter peserta didik. Sikap positif yang dimiliki siswa dapat membantu individu mengembangkan penilaian yang baik terhadap diri sendiri maupun lingkungannya sehingga mendukung peningkatan prestasi akademik (Fajra dkk., 2020).

Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat, kondisi psikologis, serta kemampuan individu, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, metode pembelajaran, dan penggunaan teknologi digital (Suryani, 2021). Kemampuan siswa dalam mengatur waktu belajar dan aktivitas hiburan dapat membantu meningkatkan prestasi akademik. Siswa yang mampu membagi waktu secara seimbang cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang kurang mampu mengontrol kegiatan di luar pembelajaran (Rahmawati & Hasanah, 2023).

4. Dampak Kecanduan Game Online

Dampak kecanduan game online tidak hanya memengaruhi prestasi akademik siswa, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental dan hubungan sosial. Siswa yang mengalami kecanduan game online cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta lebih mudah mengalami perubahan emosi akibat penggunaan game secara berlebihan (Sadif & Rasmi, 2023).

Kecanduan game online memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kondisi psikologis pemainnya. Penggunaan teknologi secara berlebihan dapat memengaruhi kesehatan mental individu, terutama pada remaja yang masih berada pada tahap perkembangan emosional. Hasil survei kesehatan mental remaja di Australia menunjukkan bahwa kecanduan aktivitas digital memiliki hubungan erat dengan gangguan psikologis. Individu yang tidak mampu mengontrol kebiasaan bermain game online berisiko mengalami depresi, perubahan kepribadian menjadi lebih tertutup atau introvert, meningkatnya emosi, serta munculnya kecemasan yang berlebihan. Kecanduan game online dapat menimbulkan dampak serius terhadap kesehatan mental pemain (Nihayah dkk., 2021).

Selain berdampak pada kesehatan psikologis, kecanduan game online juga memengaruhi perilaku belajar siswa. Penggunaan game online secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar, menurunkan konsentrasi, serta membuat siswa lebih fokus pada permainan dibandingkan kegiatan akademik. Akibatnya, prestasi belajar siswa cenderung mengalami penurunan (Jamun dkk., 2023). Kecanduan game online menyebabkan perubahan perilaku sosial siswa. Anak yang mengalami kecanduan cenderung lebih memilih bermain game daripada berinteraksi dengan teman sebaya maupun mengikuti kegiatan sosial seperti ekstrakurikuler. Mereka juga sering menunjukkan perilaku tidak jujur mengenai durasi bermain serta mudah merasa marah dan gelisah ketika tidak dapat bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya memengaruhi aspek akademik, tetapi juga perkembangan sosial dan emosional siswa.

Kecanduan game online juga berdampak pada hubungan sosial individu. Pecandu game online cenderung mengabaikan interaksi sosial di lingkungan sekitarnya karena perhatian sepenuhnya terfokus pada permainan. Hubungan dengan keluarga, teman, maupun masyarakat menjadi berkurang karena individu lebih mementingkan kepuasan pribadi dalam bermain game dibandingkan bersosialisasi secara langsung.

Kecanduan game online ditandai dengan ketidakmampuan individu dalam mengontrol intensitas bermain sehingga aktivitas sehari-hari sering terabaikan. Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dibandingkan belajar maupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar, terganggunya hubungan sosial, serta munculnya masalah kesehatan fisik dan emosional akibat penggunaan game secara berlebihan (Kamil & Aestetika, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat peran orang tua yang ikut membantu proses perkembangan anak. Peran tersebut berupa pengajaran positif dan pengawasan yang aktif kepada anaknya (putra, dkk 2024). Kurangnya pengawasan

orang tua terhadap penggunaan smartphone dan internet dapat menyebabkan anak lebih bebas memainkan game online secara berlebihan sehingga berisiko mengalami kecanduan. Kondisi tersebut dapat memengaruhi perilaku belajar, hubungan sosial, serta prestasi akademik siswa.

C. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Ishlahiyah Kota Binjai dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang memperoleh hasil tanpa menggunakan teknik kuantifikasi atau statistik. Studi kualitatif digunakan untuk mengkaji berbagai fenomena sosial, seperti tingkah laku, kehidupan masyarakat, hubungan sosial, dan aktivitas dalam suatu lingkungan (putra., dkk 2023). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan kepada seorang guru IPS dan dua siswa MTs Al-Ishlahiyah Binjai untuk memperoleh informasi mengenai dampak kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati situasi dan kondisi di lingkungan sekolah yang berkaitan dengan perilaku belajar siswa. Selain itu, studi literatur dilakukan melalui kegiatan membaca, mencatat, dan mengelola berbagai sumber pustaka yang relevan dengan penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Al-Ishlahiyah Binjai melalui wawancara dengan guru IPS dan dua orang siswi, diperoleh informasi bahwa kecanduan game online memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Guru IPS menyampaikan bahwa beberapa siswa mengalami penurunan nilai akademik akibat terlalu sering bermain game online. Siswa yang kecanduan game cenderung kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung, mudah mengantuk di kelas, serta sering tidak mengerjakan tugas tepat waktu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang berlebihan dapat mengurangi waktu belajar siswa sehingga berdampak pada menurunnya prestasi akademik.

Selain memengaruhi prestasi belajar, guru IPS juga menjelaskan bahwa terdapat perubahan sifat dan sikap pada siswa yang mengalami kecanduan game online. Perubahan tersebut terlihat dari sikap siswa yang menjadi lebih emosional, mudah marah, kurang disiplin, dan cenderung sulit berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas. Beberapa siswa juga menjadi lebih tertutup dan kurang aktif berinteraksi dengan teman maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga memengaruhi perkembangan sosial dan emosional siswa.

Hasil wawancara dengan dua orang siswi juga menunjukkan bahwa bermain game online dalam waktu lama membuat mereka sering lupa waktu belajar dan lebih memilih bermain game dibandingkan mengulang pelajaran di rumah. Salah satu siswi mengaku sering bermain game hingga larut malam sehingga merasa lelah dan mengantuk ketika berada di sekolah. Siswi lainnya menyatakan bahwa

game online membuatnya sulit membagi waktu antara belajar dan bermain sehingga tugas sekolah sering tertunda. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar menurun dan berdampak pada hasil belajar di sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Jamun dkk. (2023) yang menyatakan bahwa kecanduan game online dapat menurunkan konsentrasi belajar dan prestasi akademik siswa. Selain itu, penelitian Sadif dan Rasmi (2023) juga menjelaskan bahwa kecanduan game online dapat memengaruhi kondisi psikologis remaja, seperti perubahan emosi dan perilaku sosial. Dengan demikian, hasil penelitian di MTs Al-Ishlahiyah Binjai membuktikan bahwa penggunaan game online secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar, sikap, dan perilaku siswa.

Berdasarkan hasil observasi, siswa yang mengalami kecanduan game online terlihat lebih sering membicarakan permainan dibandingkan pelajaran sekolah. Mereka juga kurang aktif dalam kegiatan belajar dan lebih sulit berkonsentrasi saat guru menjelaskan materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa game online dapat mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas akademik ke dunia hiburan digital. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru agar penggunaan game online dapat dikontrol dengan baik sehingga tidak mengganggu perkembangan belajar siswa.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Al-Ishlahiyah Binjai, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang terlalu sering bermain game online cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar, kurang disiplin dalam mengerjakan tugas, serta mengalami penurunan nilai akademik. Selain itu, kecanduan game online juga menyebabkan perubahan sifat dan sikap siswa, seperti menjadi lebih emosional, mudah marah, kurang aktif dalam pembelajaran, dan berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

Hasil wawancara dengan guru IPS dan dua orang siswi menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan membuat siswa sulit mengatur waktu antara belajar dan bermain. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya motivasi belajar dan terganggunya aktivitas akademik siswa. Oleh karena itu, penggunaan game online perlu dikontrol agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan pendidikan dan perilaku siswa.

F. SARAN

Peneliti memberikan saran agar dampak negatif kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa dapat diminimalkan. Siswa diharapkan mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain game serta tidak bermain secara berlebihan. Orang tua perlu memberikan pengawasan dan batasan penggunaan smartphone agar anak tidak mengalami kecanduan game online. Guru dan pihak sekolah juga diharapkan memberikan bimbingan, motivasi belajar, serta edukasi mengenai dampak negatif game online terhadap kehidupan akademik dan sosial siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan

penelitian dengan cakupan yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam mengenai dampak kecanduan game online terhadap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., Grashinta, A., Putra, S., Sukarman, S., Guampe, F. A., Akbar, J. S., & Rulangi, R. (2024). Metode penelitian kualitatif: Teori dan panduan praktis analisis data kualitatif. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01)
- Anwar, M., & Winingsih, E. 2022. "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Siswa." Jurnal BK UNESA, Vol. 13 No. 3.
- Cahyana, A., Rohaeti, E., & Suherman, M. 2020. "Aspek-Aspek Kecanduan Game Online pada Remaja." Jurnal Fokus Konseling, Vol. 6 No. 2.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 7(1)
- Kamil, M. F., & Aestetika, N. M. (2021). Online Game Addiction Behavior in Teenagers: Perilaku Kecanduan Game Online pada Remaja. Indonesian Journal of Cultural and Community Development, 9.
- Kristanti, A. N., Ristiana, Y., & Iswatiningsih, D. (2025). Pengaruh adiksi game online terhadap prestasi akademik dan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(01), 941-953.
- Nihayah, S., Rahma, A., & Putra, D. 2021. "Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental Remaja." Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 9 No. 1.
- Pendidikan Fajra, M., Neviyarni, N., & Irdamurni. 2020. "Perbedaan Prestasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Pendidikan." Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 4 No. 2.
- Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). Kecanduan Game Online pada Remaja Ditinjau dari Keberfungsian Keluarga dan Regulasi Diri. Journal of Islamic and Contemporary Psychology, 3(1s), 77–83.
- Putra, S., Romadhon, R., Dewi, N. P. I. P. K., Sitinjak, A. A., Asep, A., Azwar, I. & Syifa, A. (2024). Psikologi Belajar Peserta Didik. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).

- Rahmawati, N., & Hasanah, U. 2023. "Manajemen Waktu Belajar dan Hubungannya dengan Prestasi Akademik Siswa." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 4 No. 1.
- R., Yunus, 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.
- Sadif, R. S., & Rasmi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 6122–6128.
- Siburian, E., Pangaribuan, J. J., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh bermain Game Online terhadap Prestasi belajar siswa di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(5), 1348-65-70.1
- Sinlae, E., & Dhiu, M. (2026). DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 6(1).
- Suryani, L. 2021. "Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Prestasi Belajar." *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, Vol. 8 No. 2.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112-1119.
- Yanti, R., Gimin, & Haryana, G. 2020. "Kecanduan Game Online sebagai Addictive Disorder pada Remaja." *Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 7 No. 1.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.