RESOURCE

Vol.3 No. 2_Juli 2023
E-ISSN: 2828-9501

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IX DI SEKOLAH MTS AN-NUR MARUYUNG 2022/2023

Ami Siti Aminah[1] , Nana Supriatna[2] , Yunita Haryani[3]
[123]Prodi Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Bale Bandung
nnsfkipunibba@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan era globalisasi tentu membawa dampak negatif dan positif dikalangan Masyarakat, tak terkecuali dikalangan pelajar. Salah satu dampak negative globalisasi bagi pelajar adalah terganggunya prestasi belajar. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penggunaan game online terhadap siswa, bagaimana prestasi siswa dan bagaimana pengaruhnya game online terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif. Berdasarkan hasil data yang diproleh koefisien regresi R Square sebesar 0,124 yang menunjukan bahwa pengaruh variable tingkat game online terhadap prestasi belajar sebesar 12,4% dan sisanya 87,6 dipengaruhi oleh variabel lain, maka pengaruh variabel independen terhadap variable dependen relatif rendah. Berdasarkan analisis deskriptif variabel X dapat diketahui bahwa siswa/i yang sering bermain game online yang menjadi responden yaitu ada 3,03% sangat setuju, 75,76% setuju, ragu-ragu 21,21%. Untuk variabel Y berdasarkan analisis deskritif dapat diketahui bahwa dampak dari intensitas siswa/i bermain game online pada prestasi yaitu, 75,76% setuju, ragu-ragu 24,24%. Pada tabel uji t yang sudah diteliti menunjukan nilai signifikansi sebesar 0,044 atau lebih kecil dari 0,05 artinya X berpengaruh terhadap Y. Maka dapat disimpulkan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa Hipotesis (H_1) diterima.

Kata kunci *: Game Online, Prestasi IPS, Siswa*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di masa sekarang ini tidak bisa lepas dari teknologi modern. Salah satu teknologi yang paling digemari masyarakat adalah teknologi internet atau media online. Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah berkembang pesat dan semakin kompleks dalam beberapa dekade terakhir. Apalagi setelah munculnya internet yang membawa perubahan besar bagi kehidupan masyarakat dan juga berdampak besar pada nilai-nilai budaya. Sejak lahirnya Internet, orang semakin tertarik dan terpesona olehnya, dan penggunaannya sangat luas di seluruh dunia.

Perkembangan internet mampu menciptakan dan mengembangkan lebih jauh ruang gerak masyarakat mendunia, sehingga manusia sudah hidup di dua dunia kehidupan tanpa sepengetahuan kita, yaitu kehidupan masyarakat nyata

dan kehidupan masyarakat maya (Dakhi et al., 2020).

Adanya internet berdampak positif bagi penggunanya, membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, dan efisien, sebagai alat komunikasi, bisa menambah pengetahuan dan tidak hanya itu, internet juga menyediakan fasilitas hiburan seperti game online. Jika ada dampak positif pasti ada dampak negative yaitu konten pornografi, mudahnya tersebar Hoax. Maka dari itu kita sebagai pemakai harus lebih berhati hati dan lebih teliti dalam melakukan sesuatu yang bersangkutan dengan Internet.

Fasilitas hiburan atau game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual, game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun gampang lelah dan terasa kering.

Menurut Weinstein (2010), istilah game online berasal dari istilah MMORPG (Massively Multiplayer Online RolePlaying Online Game), yaitu ekstensi jenis game jenis role-playing game yang memiliki fasilitas multiplayer, dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia.

Jenis-jenis game online menurut Weinstein (2010:1) Shooter Game (game tembak menembak), 2) adventure game (game petualang), 3) action game (game mengandalkan teknik dan kecepatan).

Game online dapat dimainkan di berbagai platform, seperti personal computer (PC), game console (alat khusus untuk bermain game), dan smartphone (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths & Demetrovics, 2014). Saat ini, game online seperti Mobile Legend (ML) merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.

Tabel 1.3 Ururtan Negara Terbanyak Pengguna Game Online Mobile Legend

No	Negara	Pengguna
1	Indonesia	190 Juta
2	Filipina	77 Juta
3	Brazil	32 Juta
4	Malaysia	27 Juta
5	Thailand	25 Juta

Sumber diproleh dari gamerwk.com

Berdasarkan tabel diatas Indonesia sendiri merupakan negara dengan pemain terbanyak saat ini, tak hanya itu saja Indonesia menduduki Top Global Leaderboard di Mobile Legends.

Kehadiran game online di tengah pesatnya laju teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pribadi dan personalisasi pemain. Pemain game online ada dari berbagai kalangan seperti SD, SMP, SMA, Mahasiswa, hingga dewasa.

Bermain game online dapat menimbulkan rasa kecanduan bagi siswa sekolah dikarenakan mereka ingin melepaskan rasa penat belajar. Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Kecanduan ini dapat mengekspresikan kemalasan siswa dalam belajar, yang dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa.

Berdasarkan keadaan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap siswa yang bermasalah dengan prestasi belajarnya karena bermain game online, dalam penelitian ini penulis mengambil salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat yaitu sekolah MTS An-Nur Maruyung. Dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IX Di Sekolah Mts An-Nur Maruyung 2022-2023". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

(1) Bagaimana tingkat kecanduan atau intensitas game online yang dimainkan oleh siswa kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung? (2) Bagaimana prestasi pada siswa kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung? (3) Bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi belajar IPS

siswa kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung?

KAJIAN LITERATUR

1. Game Online

Kata game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game adalah sesuatu yang dirancang untuk dimainkan dan dimainkan menurut aturan tertentu. Ada yang menang dan juga ada yang kalah didalam suatu permainan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia permainan adalah sesuatu yang biasa dimainkan: benda atau sesuatu untuk dimainkan. Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Saprima dkk., 2020:15).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain dan hal tersebut dilakukan melalui teknik dan metode yang dapat memberikan kepuasan kepada para pemainnya.

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Game online dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia, dan gamenya sendiri menampilkan berbagai grafik menarik yang didukung oleh komputer.

Game online memang sangat menyenang bagi pemainnya tetapi dengan kesenangan itulah yang mengakibatkan pemainnya menjadi kecanduan dan menjadikan pemainnya malas karena dalam bermain game online, penggunanya harus fokus dan mengharuskan diam ditempat.

2. Kecanduan Game Online

Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee, 2002).

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang ditimbulkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, termasuk kecanduan game komputer (berlebihan dalam bermain game). Game online merupakan bagian dari internet yang sangat banyak dikunjungi, digemari dan sangat populer yang bahkan bisa mengakibatkan kacanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.

3. Prestasi Akademik

Pengertian prestasi akademik adalah perubahan kemampuan disebabkan oleh proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa pecahan tertulis atau lisan, keterampilan dan pemecahan masalah yang dapat diukur dan dinilai melalui tes standar, hasil yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu, yang dijabarkan dalam angka dan diformat dalam sertifikat juga suatu tingkat keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan karena pembelajaran telah dilakukan secara optimal.

Prestasi akademik adalah hasil belajar berupa pemecahan masalah lisan atau tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah secara langsung yang diwujudkan dalam bentuk angka yaitu melalui rapor.

Karakteristik Individu yang sukses memiliki keinginan untuk mencapai tingkat prestasi yang tinggi yang dikaitkan dengan standar tertentu. Standar ini berkaitan dengan prestasi orang lain, prestasi masa lalu dan tugas yang harus dilakukan. Mengambil tanggung jawab

pribadi atas tindakan yang diambil. Adanya kebutuhan untuk mendapatkan umpan balik atas pekerjaan yang dilakukan sehingga dapat diketahui dengan cepat hasil yang diperoleh dari kegiatannya, apa itu lebih baik atau lebih buruk. Sobur (2003 : 30-31)

4. Hasil Belajar

Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Subino, 1987: 17). Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajrannya.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil (product) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2009 : 44).

5. Pendidikan IPS

Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik atau psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP). IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realitas kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono yaitu: Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif pada umumnya dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala dan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.

Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan - keterangan mengenai pengaruh intensitas game online terhadap prestasi belajar IPS kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 33 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Deskripsi Data

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui setiap gambaran indikator dalam variabel penelitian, sehingga dapat

juga diperoleh gambaran tentang variabel yang di teliti. Gambaran ini diperoleh berdasarkan hasil skor yang diperoleh dari jawaban angket yang disebarkan kepada responden atau kepada siswa, yang kemudian di konsultasikan dengan tabel kategori masing-masing indikator.

Pengaruh game online terhadap prestasi siswa dalam penelitian ini diukur berdasarkan dua indikator, yang pertama yaitu indikator tentang game online dan yang kedua yaitu indikator tentang prestasi siswa. Adapun gambaran untuk masing-masing indikator dalam variabel kelompok adalah sebagai berikut :

Dari analisis deskriptif variabel X dibawah dapat diketahui bahwa siswa/i kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung yang sering bermain game online yang menjadi responden, diperoleh kategori: sangat setuju 3,03%, setuju 75,76%, ragu-ragu 21,21%, tidak setuju 0%, sangat tidak setuju 0%.

Tabel 4.1 Analisis Game Online (X)

Alternatif jawaban	F	Persentase (%)
SS	1	3,03%
S	25	75,76%
RG	7	21,21%
TS	0	0%
STS	0	0%
Jumlah	33	100%

Dari analisis deskriptif variabel Y dibawah dapat diketahui bahwa dampak dari intensitas siswa/i kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung bermain game online pada prestasi, diperoleh kategori: sangat setuju 0%, setuju 75,76%%, ragu ragu 24,24%, tidak setuju 0%, sangat tidak setuju 0%.

Tabel 4.2 Analisis Prestasi Siswa (Y)

Alternatif jawaban	F	Persentase (%)
SS	0	0%
S	25	75,76%
RG	8	24,24%
TS	0	0%
STS	0	0%
Jumlah	33	100%

1. Uji Validitas

Tabel 4.3 Uji Validitas X

R Hitung	R Tabel	Keterangan
0,482	0,344	VALID
0,419	0,344	VALID
0,510	0,344	VALID
0,526	0,344	VALID
0,591	0,344	VALID
0,415	0,344	VALID
0,677	0,344	VALID
0,358	0,344	VALID
0,470	0,344	VALID
0,402	0,344	VALID
0,448	0,344	VALID
0,565	0,344	VALID
0,391	0,344	VALID
0,410	0,344	VALID
0,608	0,344	VALID
0,439	0,344	VALID
0,421	0,344	VALID
0,625	0,344	VALID

Sumber diperoleh dari SPSS dan diolah menjadi data

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan bahwa r hitung > r tabel maka no item 1-18 valid. Artinya bahwa instrumen yang digunakan memiliki validas diatas 0,344.

Tabel 4.4 Uji Validitas Y

R Hitung	R Tabel	Keterangan
0,484	0,344	VALID
0,710	0,344	VALID
0,584	0,344	VALID
0,484	0,344	VALID
0,351	0,344	VALID
0,524	0,344	VALID
0,462	0,344	VALID
0,587	0,344	VALID

Sumber diperoleh dari SPSS dan diolah menjadi sebuah data

Dari data yang diolah diatas menunjukan bahwa hasil pengujian r hitung > r tabel, maka no item 1-8 valid. Yang artinya bahwa instrument yang digunakan memiliki validas diatas 0,344.

2. Uji Realibilitas

Hasil uji reliabilitas dari kedua variable ditunjukan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Variable (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.811	18

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa game online memiliki hasil nilai alpha cronbachs 0,811 > 0,6, maka hasilnya dikatakan reliabel dan dengan demikian syarat reliabilitas alat ukur terpenuhi.

Tabel 4.16 Uji reliabilitas variable Y

Berdasarkan perhitungan tabel prestasi belajar siswa diatas yaitu memiliki nilai alpha conbachs 0,627 > 0,6 maka instrumen variable Y reliabel.

3. Uji normalitas

Tabel 4.7 Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,198 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.10118931
Most Extreme Differences	Absolute	.126
	Positive	.061
	Negative	-.126
Test Statistic		.126
Asymp. Sig. (2-tailed)		.198[c]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

1) Uji t

Tabel 4.8 Uji t

Coefficients[a]						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	39.872	5.038		7.914	.000
	X	.159	.076	.353	.298	.044
a. Dependent Variable: y						

Dari hasil uji t diatas menyatakan bahwa game online berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pada tabel uji t diatas menunjukan nilai signifikansi sebesar 0,044 atau lebih kecil dari 0,05 artinya X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.627	8

berpengaruh terhadap Y. Maka dapat disimpulkan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa Hipotesis (H_1) diterima

2) Uji Determinasi

Tabel 4.9 Uji Koefisien Derteminasi

Model Summary[b]				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.353[a]	.124	.096	2.135
a. Predictors: (Constant), game online				
b. Dependent Variable: prestasi				

Berdasarkan tabel diatas, diproleh koefisien regresi *R Square* sebesar 0,124 hal tersebut menunjukan bahwa pengaruh variable tingkat game online terhadap prestasi belajar sebesar 12,4% dan sisa nya 87,6 dipengaruhi oleh variabel variabel lain dengan nilai koefisien R *square* tersebut, maka pengaruh variabel independen terhadap variable dependen relatif rendah. Pengaruh variabel independen yang baik, dalam menjelaskan variasi variabel dependen nya apabila memiliki nilai R square yang mendekati nilai 1.

PEMBAHASAN

Pengaruh permainan game online terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan, berdasarkan hasil penelitian yang sudah diteliti bahwa pengaruh game online terhadap prestasi siswa sebesar 12,4%. Yang artinya pengaruh game online memberikan kontribusi 12,4% bagi dampak prestasi siswa, sedangkan sisanya sebesar 87,6% dapat juga dipengaruhi oleh variabel lain yang disertakan dalam model penelitian ini.

Dampak game online terhadap siswa di atas menunjukkan bahwa game online tidak serta merta atau secara langsung mempengaruhi prestasi akademik siswa, namun bermain game online akan mempengaruhi beberapa faktor penting yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar siswa. Jadi bisa di katakan bahwa Game online akan berdampak atau berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, bisa dipahami bahwa game online mempengaruhi motivasi belajar dan kegiatan belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dipahami bahwa Game online berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian tentang Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IX Di Sekolah MTS An-Nur Maruyung 2022/2023, diatas dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis deskriptif variabel (X) dapat diketahui bahwa siswa/i MTS kelas IX di sekolah An-Nur Maruyung yang sering bermain game online yang menjadi responden yaitu ada 3,03% sangat setuju, 75,76% setuju, juga ragu-ragu di 21,21%, untuk tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%.
2. Untuk variabel (Y) berdasarkan analisis deskritif dapat diketahui bahwa dampak dari intensitas siswa/i kelas IX di sekolah MTS An-Nur Maruyung bermain game online pada prestasi yaitu, 0% sangat setuju, 75,76% setuju, ragu-ragu 24,24%, tidak setuju dan sangat tidak setuju 0%.

Pada tabel uji t yang sudah diteliti menunjukan nilai signifikansi sebesar 0,044 atau lebih kecil dari 0,05 artinya (X) berpengaruh terhadap (Y). Maka dapat disimpulkan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa Hipotesis (H_1) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal, skripsi dan penelitian lainnya

Aditia, Rivan. *Dampak Positif Dan Negatif Bermain Game Online. (Online).* (2015).

Aji, Candra Zabeh. 2012. *Berburu Rupiah lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.

Anwar, Nabiel Rifqy dan Winingsih, Evi. (2021). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19.* Jurnal BK Unesa.

Ariantoro, T. R. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. Jutim* (Jurnal Teknik Informatika Musirawas).

Budiarti, L. (2019). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar* (Penelitian Deskriptif Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung) (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).

C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features* (2008).

Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar, & Ishak. (2020). *Blended Learning: A 21st Century Learning Model At College. International Journal Of Multi Science.*

Darwis Muhammad, Amri Khairul, Reymond Hardy. (2020). *Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. Ristekdik* (Jurnal Bimbingan dan Konseling)

Fauziah, E. R. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja*. Ejournal Ilmu Komunikasi.

Febriandari, D., Nauli, F. A., & Hd, S. R. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa.

Gentile, D. A. (2011). *The Multiple Dimensions Of Video Games Effects. Child Development Perspectives.*

Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). *Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends*. Teraputik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling.

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). *Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu, 5(3), 1304-1311.

Kurniawati, Ika dan Purnomo, Heru. (2021) *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD*. Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin.

Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic Online Gaming. In Behavioral Addictions (Pp. 61-97). Academic Press*.

Nisrinafatin, N. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.* Jurnal Edukasi Nonformal.

Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid. (2021) *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.*

Saprima Tendi, Etriadi, Nasrullah. (2020). *Permainan Gasing Di Sambas. Jurnal Sambas.*

Weinstein, A. M. (2010). *Computer And Video Game Addiction-A Comparison Between Game Users And Non-Game Users The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse.*

Yee, N. 2003. *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpschology & Behaviour. Journal

Buku

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009).

Bain, Read. 1937. *Technology And State Government*. Miami: American Sociological Association

Bower, Gordon H. Dan Hilgard, Ernest R. (1981), *Theories Of Learning Englewood Cliffs*, Nj: Prentice Hall Inc.

Dahar, R.W. (1998). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: PT Erlangga

Dimyati Dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2006).

Djamarah, *Hasil Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001).

Margaretha, S. (2008). *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online*. Jakarta: Bahana.

M Fahrul Alam. 2010. *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia.

Nana Sudjana Dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar
Baru Algesindo, 2009).

Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung:
Remaja Rosda Karya, 2005).

Rosma Hartiny Sam's, *Model Ptk Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010).

Sapriya, M. Ed. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran,* PT Remaja Rosdakarya Bandung.

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia.

Subino (1987). *Konstruksi Dan Analisis Tes* Jakarta: Ditjen Dikti.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.

Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, 1(1).

Syahran, R. (2015). *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*, (Jakarat: Raja Grafindo, 2007).

Syamsuddin, Abin. *Psikologi Kependidikan*, (Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2012).

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

Wardhani, Igak, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007).

Winkel, W.S. 1999. *Psikologi Pengajaran*, Edisi Yang Disempurnakan, Cetakan Ke-4, Jakarta: Grasindo.

Literatur Interes

Kemenkominfo (2016). *Pemerintah keluarkan aturan soal game online.* (www.indotelko.com)

Kominfo (2018). *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia*. Kementerian Komunikasi dan Informatika (kominfo.go.id)

Taufik (2022). *Mendominasi, Indonesia Menyumbang Pemain Terbanyak di Mobile Legends* (gamerwk.com)