https://journal.nabest.id/index.php/annajah
e-ISSN: 2964-965X (Media Online) | p-ISSN: 2964-9633 (Media Cetak)
Vol. 5 No.6 (November 2026)

Submitted: 01-11-2026 | Accepted: 12-11-2026 | Published: 24-11-2026

DAMPAK GAME OLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Royan Rosyadi, M.Pd [1]
[1] STEI Darul Qur'an Minak Selebah, Lampung Timur, Indonesia

Email: royanrosyadi73@gmail.com

Abstrak

Game online ini tidak hanya digemari oleh remaja atau dewasa, namun juga digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar, salah satunya yang sangat digemari adalah game Online. Game *online battle royale* adalah genre permainan video multipemain yang menggabungkan elemen bertahan hidup (*survival*), eksplorasi, dan pengumpulan sumber daya, Permainan ini menawarkan pengalaman yang sangat seru dengan grafis menarik, fitur interaktif dan mode permaianan yang kompetitif. Popularitas game *battle royale* meluah hingga kelingkungan siswa sekolah dasar (SD), namun karena tingginya minat terhadap permainan ini juga meninmbulkan perhatian khusus terkait dampaknya terhadap minat belajar siswa. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game ini, sehingga dapat menganggu jadwal belajar mereka. Ketergantungan pada game membuat siswa tidak fokus pada tugas- tugas sekolah, menunda pekerjaan rumah bahkan melewatkan jam belajar. Di lain sisi, terdapat pandangan positif bahwa permainan Bat juga dapat meningkatkan kemampuan strategi, Kerjasama tim, dan pengambilan keputusan. Berangkat dari fenomena tersebut, penting untuk mengkaji bagaimana game *Online battle royale* memengaruhi minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak yang ditimbulkan oleh permainan ini, baik positif maupun negatif, serta menemukan solusi yang dapat membantu siswa mengelola waktu dengan bijak, sehingga tidak mengorbankan prestasi akademik mereka. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskritif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan intensitas penggunaan rendah (20%) mendapatkan dampak positif, seperti peningkatan kreativitas dan wawasan. Siswa dengan intensitas penggunaan sedang (30%) mendapatkan dampak campuran, dengan dampak negatif mulai muncul, seperti berkurangnya waktu belajar. Sementara itu, siswa dengan intensitas penggunaan tinggi (50%) cenderung mengalami dampak negatif yang dominan, seperti kecanduan, penurunan prestasi akademik, dan gangguan kesehatan mental.

Kata Kunci :game Online, Minat Belajar Siswa

Abstract

Online games are favored not only by adolescents and adults, but also by elementary school-aged children, with battle royale games emerging as one of the most popular genres. A battle royale game is a multiplayer video game genre that integrates elements of survival, exploration, and resource scavenging, offering an engaging experience through compelling graphics, interactive features, and competitive gameplay modes. The popularity of battle royale games has expanded significantly among elementary school students; however, this heightened interest raises specific concerns regarding its impact on students' learning interest. Students tend to spend excessive time playing these games, which can disrupt their study schedules. Gaming dependency impairs their concentration on school assignments, leading to homework procrastination and missed study hours. Conversely, a positive perspective suggests that battle royale games can enhance strategic thinking, teamwork, and decision-making skills. Grounded in this phenomenon, it is essential to examine how online battle royale games influence students' interest in learning. This study aims to identify both the positive and negative impacts of these games and to formulate solutions that assist students in managing their time effectively without compromising their academic achievement. This study employed a descriptive qualitative research method. The findings indicate that students with low usage intensity (20%) experienced positive impacts, such as enhanced creativity and broader insight. Students with moderate usage intensity (30%) experienced mixed impacts, where negative effects—such as reduced study time—began to emerge. Meanwhile, students with high usage intensity (50%) tended to experience predominantly negative impacts, including gaming addiction, declining academic performance, and mental health disturbances.

Keywords: *online games, students' learning interest*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah membawa berbagai perubahan dalam aktivitas, termasuk pada aktivitas bermain anak-anak. Salah satu bentuk hiburan yang popular saat ini adalah game online. Game online ini tidak hanya digemari oleh remaja atau

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

dewasa, namun juga digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar, salah satunya yang sangat digemari adalah game *battle royale*. *battle royale* adalah sebuah permainan yang menantang pemain untuk bertahan hidup sampai akhir pertandingan yang menyisakan satu orang atau satu tim saja. Permainan ini menawarkan pengalaman yang sangat seru dengan grafis menarik, fitur interaktif dan mode permaianan yang kompetitif. Popularitas game *battle royale* meluah hingga kelingkungan siswa sekolah dasar (SD), namun karena tingginya minat terhadap permainan ini juga meninmbulkan perhatian khusus terkait dampaknya terhadap minat belajar siswa.

Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game ini, sehingga dapat menganggu jadwal belajar mereka. Ketergantungan pada game membuat siswa tidak fokus pada tugas- tugas sekolah, menunda pekerjaan rumah bahkan melewatkan jam belajar. Di lain sisi, terdapat pandangan positif bahwa permainan *battle royale* juga dapat meningkatkan kemampuan strategi, Kerjasama tim, dan pengambilan keputusan.

Dari fenomena tersebut penting untuk dikaji bagaimana game *battle royale*mempengaruhi minat belajar siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak yang ditimbulkan oleh permainan ini, baik dampak positif maupun negatifmya, serta menentukan Solusi yang dapat digunakan untuk siswa dalam mengelola waktu dengan bika, sehingga tidak mengorbankan prestasi akademiknya, bagiaman siswa dapat belajar dan bermain sesuai dengan porsinya.

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.[1]Penelitian terbaru telah menunjukkan regresi berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak game online *battle royale* pada siswa sekolah dasar di SDN 3 Situmandala memiliki penyebab yang sama dan menimbulkan dampak yang berbeda, yakni dampak positif dan negative yang didasarkan pada intensitas waktu bermainnya.[2]

2. Alasan Siswa Bermain Game

Alasan siswa bermain game online adalah sebagai berikut:

a. Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.

b. Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah game ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

c. Memulihkan Kondisi Tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan game ini. Pemain game atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan game-game yang ada.

d. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain game sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain game atau pemain game biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permaianan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.[3]

[1] Henry, Samuel. Cerdas dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka (2010:7)

[2] Lisnawati1, Nana Ganda2, Syarip Hidayat3 @2021-Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar- Vol. 8, No. 4 (2021, 840-850)

[3] Alif Harsan, Jago Bikin Game Online (Jakarta: Media Kita, 2010:64)

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Ada tiga alasan siswa bermain game online alasan enggunakan internet yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.

a. Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi Ketika mereka bermain game online, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri

b. Menghilangkan Stress

Bermain game online dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

c. Mengisi Waktu Luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.[4]

3. Dampak-dampak Game Online

Ada beberapa dampak positif dari bermain game online ini antara lain menurut musikah ialah :

1. Dapat meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita dan juga
2. berfikir;
3. Meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, koordinasi tangan dan juga mata, orang yang bermain game tersebut dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antar tangan dan juga mata;
4. Meningkatkan kemampuan dalam membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online ini merupakan sebuah jenis permainan yang sangat memerlukan tingkat minat baca pada peserta didik.
5. Meningkatkan kemampuan dalam berkonsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitannya masing-masing;
6. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris, karena rata-rata game yang sering dimainkan di kalangan remaja ini menggunakan
7. Bahasa inggris;
8. Mengurangi rasa stress
9. Dampak positif yang terdapat dalam sebuah permaianan game online ini dapat membantu kita mengurangi rasa stres yang tengah di hadapi oleh kita dengan cara melampiaskan dengan cara kita bermain game online dapat membuat diri kita merasakan ketenangan dan masalah- masalah yang tengah dihadapi akan menjadi terasa sedikit lebih ringan;
10. Ketajaman mata yang relatif lebih cepat;
11. Dapat meningkatkan kemampuan dalam membaca;
12. Dapat memulihkan kondisi tubuh;
13. Dapat meningkatkan kecepatan dalam mengetik;
14. Mendapatkan teman baru

Didalam bermain game online tersebut sudah banyak sekali gamers (pemain) dari berbagai daerah ataupun negara lain. Kadang juga terdapat gamers yang saling berkenalan dan juga melakukan sebuah kesepakataN dalam bermain kembali di lain waktu.[5] Sedangkan banyak sekali dampak negatif yang dimiliki dari bermain game online tersebut yang sangat efektif sekali bagi otak kita. Sebagian besar dari jumlah mereka yang membutuhkan keterampilan dalam berfikir dan juga tingkat yang tinggi untuk menang. Ketika seseorang

[4] Hanni Sofia dan Budhi. Panduan. Mahir Akses Internet. Jakarta: Kriya Pustaka-(2015:36)

[5] Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". Jurnal Edukasi Informal, hal. 120

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

tersebut memaikan sebuah permainan game online tersebut sebenarnya permainan tersebutlah yang memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya tersebut.

Namun juga saat ini, banyak sekali orang yang menjadi kecanduan dalam memainkan game online tersebut sehingga menyalah gunakan game online. Contohnya saja banyak sekali kalangan anak-anak yang memainkan game online tersebut tanpa batas dan tanpa pengawasan dari orang tuanya, hal tersebut dapat menyebabkan anak tersebut menjadi kecanduan dalam bermain game online dan akan sulit sekali untuk belajar. Hal tersebutlah yang akan membuat turunnya motivasi dalam setiap diri anak-anak untuk belajar karena telah kecanduan dalam memainkan game online tersebut. Game online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru akan sangat merugikan bagi seseorang yang kecanduan dalam memainkannya. Sangat perlu sekali sebuah ketegasan orang tua alam mengawasi kegemaran yang di miliki setiap anaknya dalam memainkan sebuah permainan game online.[6] Dapat berkurangnya sosialisai, seseorang yang terlalu berlebihan dalam bermain game online akan menjadi lupa dengan lingkungan yang ada disekitarnya, hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya sosialisasi yang ada di dalam diri seseorang dan juga lingkungan sekitarnya, karena terlalu sering bermain game online tanpa menggenal waktu.

3. Motifasi belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang. Dalam arti lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi: kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsang.[7] Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu dapat berbentuk suatu aktifitas nyata berupa fisik. Oleh karena seseorang mempunyai tujuan dalam aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.[8]

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang atau memacu orang bertingkah laku, atau kondisi psikologis seseorang yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu tujuan.

4. Belajar

Belajar dapat di definisi kan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan. Selain itu juga menekankan bahwa belajar merupakan suatu Upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Intruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.[9]

Muhammad Ali menyatakan bahwa, pengertian belajar maupun yang dirumuskan para ahli-ahli tesebut antara yang satu dengan yang lainnya terdapat beberapa perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini disebabkan karena latar belakang pandangan maupun teori yang dipegangnya.[10]

---

[6] 13 Rini, A, Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Siswa, Jakarta: Pustaka Mina, (2011: 165)

[7] Wahab, Rohmalina.Psikologi Belajar. Jakarta: RajawaliPers.(2015:127)

[8] Kompri.Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset. Kusumaryono, Suyato., dkk. (2016:229)

[9] .Ahmad Susanto. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: PT FajarInterpratama Mandiri, (2015:1)

[10] Marno, M.Ag. Triyo Suprianto, S.Pd., M.Ag. "Konsep Strategi Pembelajaran" (Bandung: PT Refika Aditama, (2008: 5)

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Menurut pengertian-pengertian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpilkan bahwa belajar merupakan sebuah proses atau suatu kegiatan dan juga bukan hanya merupakan suatu hasil tujuan. Dengan demikian belajar bukan hanya sekedar mengingat atau menghafal saja, tetapi lebih luas dari itu merupakan memahami.

5. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan internal dan juga eksternal yang ada di dalam diri seseorang tersebut. Dorongan internal yaitu merupakan sebuah intrinsik yang dimana apabila seorang pelajar tersebut akan dapat mengutamakan sekolah dibandingkan dengan yang lainnya, dikarenakan bagi mereka belajar ialah merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan sedangkan dorongan eksternal merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Sedangkan, ekstrinsik yang dimana pelajar memiliki sebuah tujuan yang ingin dicapainya dalam sebuah pembelajaran, sehingga belajar bukan hanya sekedar kegiatan sehari-hari. Sehingga belajar seorang pelajar yang memainkan game online tersebut memiliki sebuah motivasi belajar eksterinsik dan seorang pelajar yang tidak memainkan game online memiliki sebuah motivasi instrinsik.[11]

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami kejadian yang sedang di dialami oleh subjek peneliti misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holostik dan dengan deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.[12]

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada Teknik analisis data, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mempelajari, menganalisis, dan FGD (focus Group Discussion) Bersama dengan oran tua siswa menarik kesimpulan dari fenomena yang ada di lapangan.

Di era modern ini bahwa permainan tradisional sudah jarang dimainkan siswa karena beranggapan permainan tradisional kurang menarik, setiap harinya siswa lebih menyukian permainan berbasis gadget atau permainan online khusunya game *battle royale*. Berdasarakan hasil penelitian berdasarakan data observasi, wawancaran dan FGD FGD (focus Group Discussion) kepada orang tua siswa menunjukkan beberapa temuan yaitu :

1. Temuan yang pertama adalah dengan siswa yang bermain game dengan waktu yang sudah ditentukan, siswa tersebut mendapatakan dampak positif, yaitu seperti peningkatan kreativitas, peningkatanan wawasan dan interaksi, motivasi belajarnya baik karena siswa bisa mengatur waktu untuk setiap aktifitas karena prioritasnya bukan hanya bermain game saja, tetapi juga belajar, mengerjakan pekerjaan rumah dan membantu orang tua.
2. Bagi siswa yang bermain game hanya beberapa jam saja ternyata menunjukan pola yang berbeda dengan siswa bermain sepanjang waktu, siswa yang bermain separuh waktu ini menunjukkan bahwa siswa mengurangi intensitas waktu belajarnya sehingga tidak

[11] M Iqbal Harissudin, Secuil Esensi Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa, (Bandung:PT. Panca Terra Firma, (2019: 5)

[12] Verawati dan Al Junaid Bakari, ―Mengembangkan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa Melalui Media Gambar,‖ EDUCATOR :Directory of Elementary Education Journal 1, no. 1 (2020): 56–72, https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.57.h. 63

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

maksimal. Karena siswa masih memprioritaskan bermain game sehingga sering menunda waktu belajar.

3. Siswa yang bermain game sepanjang waktu tingkat motivasi belajar siswa menurun drastis karena saat dirumah siswa lebih suka menghabiskan waktu dirumah untuk bermain game dari pada belajar, atau mengerjakan pekerjaan rumah, bahkan tidak sering siswa suka bermalas malasan untuk melakukan aktivitas lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan intensitas penggunaan rendah (20%) mendapatkan dampak positif, seperti peningkatan kreativitas dan wawasan. Siswa dengan intensitas penggunaan sedang (30%) mendapatkan dampak campuran, dengan dampak negatif mulai muncul, seperti berkurangnya waktu belajar. Sementara itu, siswa dengan intensitas penggunaan tinggi (50-80%) cenderung mengalami dampak negatif yang dominan, seperti kecanduan, penurunan prestasi akademik, dan gangguan kesehatan mental.

Berdasarkan hasil penelitian, dan merujuk pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa game online berdampak negative pada siswa. Game online memiliki fitur-fitur yang menarik yang dapat membuat siswa yang memainkannya merasa senang dan akan ketagihan sehingga mereka lebih memilih bermain game online daripada belajar. Selain itu, permainan-permainan yang ada di dalam game online dibuat sangat menarik oleh penciptanya sehingga dapat membuat siswa kecanduan, terlebih lagi untuk permainan-permainan yang bertema action dan petualangan akan membuat pemain merasa penasaran jika belum memenangkan dan menyelesaikan permainan tersebut. Pemain yang sudah sangat kecanduan bermain game online akan menarik diri dari kegiatan social dan akan berdampak pada perkembangan psikologis dan kesehatan mental pemain tersebut. Sebagaimana pernyataan KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) bahwa game online memiliki korelasi yang kuat pada kasus-kasus kekerasan pada anak dan remaja.[13]

Disamping menimbulkan dampak negative, game online juga memiliki dampak positif yang dialami oleh beberapa siswa diantaranya, ada yang merasa bersemangat mengikuti pelajaran, mudah konsentrasi, mendapatkan teman baru dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang silakukan oleh Nisrinafatin yang menyatakan bahwa dampak positif game online sebagai berikut:

a. Meningkatkan konsentrasi, seorang gamer dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit game yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain game maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
b. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain game online seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
c. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dalam game online mayoritas berbahasa Inggris. Dengan terbiasanya berbahasa Inggris Ketika bermain game online maka secara tidak langsung akan melatih gamer dalam berbahasa Inggris.
d. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, game online seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai *media refreshing*.
e. Mendapat teman baru, dalam bermain game online banyak sekali gamers dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat gamers yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain.[14]

[13] Padli, —Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran2017/2018

[14] Nisrinafatin, —PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA, Jurnal Edukasi Nonformal 1, no. 2 (2020): 115–22, https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442. waktu27

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Dalam aktivitas belajar pengawasan orang tua sangatlah penting karena Ketika siswa bermain game online sepanjang waktu dapat menimbulkan dampak negative. Dalam meningkatkan motivasi belajar anak, adalah dengan memberikan durasi waktu untuk bermain game online, sehingga siswa dapat menggunakan waktu nya untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah selain itu juga siswa dapat melakukan kegiatan diluar rumah, membantu orang tuanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Anak usia sekolah dasar yang bermain game Online akan memperoleh dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negative. Dampak negatife lebih besar dibandingkan dampak positifnya karena jika siswa bermain game sepanjang waktu dapat menurunkan motivasi belajarnya, berdasarkan kendala yang ditemui, maka solusi yang dapat dilakukan adalah orang tua ataupun guru sebaiknya memberikan ruang atau waktu untuk bermain game secukupnya, dan kemudian memberikan dorongan kepada anak untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: PT FajarInterpratama Mandiri, 2016

Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT FajarInterpratama Mandiri, 2015.

Alif Harsan, Jago Bikin Game Online (Jakarta: Media Kita, 2010:64)

Hanni Sofia dan Budhi.*Panduan. Mahir Akses Internet.* Jakarta: Kriya Pustak, 2015.

Henry, Samuel.*Cerdas dengan Game.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2010.

Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset. Kusumaryono*, Suyato., dkk, 2016.

Lisnawati1, Nana Ganda2, Syarip Hidayat3 @2021-Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar- Vol. 8, No. 4 (2021, 840-850)

M Iqbal Harissudin, *Secuil Esensi Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung:PT. Panca Terra Firma,2019.

Marno, M.Ag. Triyo Suprianto, S.Pd., M.Ag. "*Konsep Strategi Pembelajaran*" (Bandung: PT Refika Aditama,2008.

Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". Jurnal Edukasi Informal, hal. 120

Nisrinafatin, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Edukasi Nonformal 1, no. 2 (2020): 115–22, https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442.

Padli, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran2017/2018

Rini, A, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Siswa*, Jakarta: Pustaka Mina, (2011: 165)

Verawati dan Al Junaid Bakari, ―Mengembangkan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa Melalui Media Gambar,‖ EDUCATOR :Directory of Elementary Education Journal 1, no. 1 (2020): 56–72, https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.57.h. 63

Wahab, Rohmalina.Psikologi Belajar. Jakarta: RajawaliPers.(2015:127)

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)