PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN 003 MERAL

Irsan Maulana[1], Hari Adi Rahmad[2], Zulfiana Dessyka Putri[3]

[1,2,3,4]*Universitas Karimun*
E-mail : Tugasfitriameilina@gmail.com[1], hariadirahmad31@gmail.com[2], Zulfianadessykaputri@gmail.com[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 4 di SDN 003 Meral. Permasalahan dalam penelitian ini siswa mengalami gangguan saat belajar contohnya tidak konsentrasi dalam belajar ataupun adanya penurunan konsentrasi belajar, pengalihan fokus, gangguan dalam belajar di SDN 003 Meral. Jenis penelitian kuantitatif, jika penelitian fokus pada data numerik dan statistik, maka kuantitatif lebih sesuai. Penelitian ini merupakan studi pengumpulan data dilakukan langsung di lokasi terjadinya fenomena yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode korelasi. sebagai kerangka analisis utama. Metode ini bertujuan untuk mengenali dan menjelaskan sejauh mana hubungan antara variabel yang dipilih, khususnya dalam konteks Dampak penggunaan game online terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa di kelas 4 SDN 003 Meral Hasil penelitian diatas saya sebagai pengolah data peneliti siswa dan siswi disekolah SDN 003 Meral itu sebanyak 26 orang siswa. menjelaskan tentang data game online dengan berjumlah sampel 26 orang siswa, jumlah keseluruhan Ttest nya 320 sedangkan data tentang konsentrasi belajar yang berjumlahkan 26 siswa berjumlah 1.366 Ttest. Berdasakan hasil penelitian diketahui bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara game online dan konsentrasi belajar karena Rhitung (0,000104) lebih kecil daripada Rtabel, Rtabel totalnya adalah 0,388 sehingga Ho : Tidak adanya pengaruh Game online terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 4 SDN 003 Meral.

Kata Kunci : *Game Online, Konsentrasi Belajar*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk ekonomi, industri, pendidikan, dan semangat kebangsaan. Dalam kehidupan berbangsa, melemahnya rasa nasionalisme terlihat dari munculnya aksi terorisme serta lunturnya nilai-nilai kebangsaan yang tercermin dalam gaya hidup konsumtif masyarakat terhadap produk luar negeri, baik berupa pakaian maupun teknologi. Dalam konteks pendidikan, tantangan yang dihadapi tidak hanya sebatas peningkatan kualitas akademik, tetapi juga pembentukan karakter. Pendidikan di era modern dihadapkan pada realitas sosial yang kompleks, di mana peserta didik tidak hanya dituntut cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak, disiplin, dan berkarakter kuat.

Dunia pendidikan memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan peserta didik yang unggul dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Namun, realitas menunjukkan bahwa pembentukan karakter masih menjadi tantangan utama yang memerlukan perhatian serius dari seluruh elemen pendidikan, baik guru, sekolah, maupun keluarga. Permasalahan karakter peserta didik sering terlihat dari perilaku negatif seperti kurang sopan santun, perundungan, ketertarikan terhadap konten negatif, sering membolos, berbohong, dan perilaku menyimpang lainnya. Di era digital, pendidikan bukan hanya sarana transfer ilmu, tetapi juga menjadi medan perjuangan dalam membentuk moralitas generasi muda agar tidak tergerus oleh pengaruh negatif perkembangan teknologi.

Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya menekankan keseimbangan antara aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Namun, realitas pendidikan di Indonesia cenderung lebih menekankan aspek kognitif atau pengetahuan semata. Akibatnya, aspek afektif seperti karakter dan soft skill sering terabaikan, sehingga menghasilkan peserta didik yang pintar secara akademik, namun kurang memiliki empati dan kemampuan sosial yang baik.

Hakikat pendidikan adalah membentuk manusia yang beriman, berakhlak, kreatif, dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pendidikan karakter menjadi aspek penting dalam membangun bangsa yang berintegritas. Namun, di era globalisasi dan keterbukaan informasi, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan. Peserta didik dapat mengakses berbagai informasi melalui internet dengan sangat mudah. Kondisi ini menuntut kemampuan seleksi dan pengendalian diri agar teknologi digunakan untuk hal positif, bukan sebaliknya menjadi penyebab menurunnya semangat belajar.

Salah satu fenomena yang muncul akibat perkembangan teknologi digital adalah meningkatnya ketergantungan siswa terhadap game online. Game online menjadi hiburan yang sangat populer, terutama di kalangan remaja dan anak-anak sekolah dasar. Keberadaan pusat game lokal dengan biaya terjangkau membuat permainan ini semakin mudah diakses. Meskipun pada dasarnya game online dapat memberikan hiburan dan melatih kemampuan strategi, namun penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar, kesehatan mental, serta kedisiplinan siswa dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Game online adalah jenis permainan digital yang hanya dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Banyak siswa bermain game online untuk mengisi waktu luang

atau sekadar hiburan. Namun, ketika aktivitas bermain dilakukan secara berlebihan, hal tersebut dapat menyebabkan gangguan dalam kegiatan belajar, menurunkan motivasi, bahkan melalaikan kewajiban seperti belajar dan beribadah. Remaja yang kecanduan game online sering kali mengalami gangguan tidur, kesulitan berkonsentrasi, serta penurunan prestasi akademik. Tidak jarang mereka juga kehilangan minat terhadap kegiatan sosial dan akademik karena terlalu terfokus pada dunia virtual.

Kecanduan terhadap game online juga dapat menyebabkan berbagai gangguan perilaku belajar. Siswa yang terbiasa bermain dalam waktu lama cenderung sulit memusatkan perhatian saat belajar di kelas. Otak yang terbiasa dengan rangsangan visual cepat dari permainan menjadi kurang responsif terhadap kegiatan belajar yang membutuhkan fokus dan ketenangan. Akibatnya, daya serap siswa terhadap materi pelajaran menurun, dan mereka lebih mudah terdistraksi oleh hal-hal yang tidak relevan. Guru memiliki peran penting dalam mengatasi hal ini melalui pendekatan yang sabar, pemberian motivasi, serta penerapan metode pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian siswa.

Meskipun demikian, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa game online dapat memberikan dampak positif jika digunakan secara proporsional. Game yang dirancang dengan unsur edukatif dapat meningkatkan keterampilan berpikir logis, kerja sama tim, serta kemampuan pemecahan masalah. Dengan kata lain, efek dari game online tergantung pada intensitas, jenis permainan, serta kontrol penggunaan oleh siswa dan pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk mengarahkan minat anak terhadap game ke arah yang lebih positif, misalnya melalui game edukasi yang mendukung pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan utama yang muncul adalah penurunan konsentrasi belajar akibat durasi bermain yang berlebihan, pengalihan fokus dari aktivitas belajar ke aktivitas bermain, serta munculnya gangguan saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang kecanduan game online lebih cenderung menunda pekerjaan rumah, malas membaca buku, dan kurang memperhatikan penjelasan guru di kelas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa diperlukan strategi pendidikan dan bimbingan yang efektif untuk menyeimbangkan kebutuhan hiburan dengan tanggung jawab belajar. Guru, orang tua, dan pihak sekolah harus bekerja sama dalam membentuk kebiasaan belajar yang sehat di tengah gempuran dunia digital.

Berdasarkan identifikasi tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pengaruh bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 003 Meral? dan (2) Bagaimana dampak kecanduan game online terhadap kemampuan fokus dan daya ingat siswa saat mengikuti pelajaran? Rumusan masalah ini menjadi dasar bagi penelitian yang bertujuan untuk memahami sejauh mana game online memengaruhi perhatian dan konsentrasi siswa dalam belajar, sehingga hasilnya dapat menjadi bahan evaluasi dalam penyusunan kebijakan pendidikan maupun strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi, yang bertujuan untuk mengenali dan menjelaskan sejauh mana hubungan antara variabel independen dan dependen, yaitu antara penggunaan game online dengan tingkat konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 003 Meral. Pendekatan kuantitatif dipilih karena berfokus pada pengolahan data numerik dan hasil statistik yang dapat diukur secara objektif. Data dikumpulkan secara langsung di lokasi

penelitian melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan responden. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang akurat dari populasi maupun sampel penelitian, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris tentang dampak penggunaan game online terhadap konsentrasi belajar siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimental (eksperimen semu). Desain ini dipilih karena sesuai untuk menguji pengaruh variabel bebas (intensitas bermain game online) terhadap variabel terikat (tingkat konsentrasi belajar siswa) tanpa harus mengubah kondisi alami subjek secara ekstrem. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol yang tidak terpapar game online dan kelompok eksperimen yang memiliki kebiasaan bermain game online dalam durasi tertentu. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN 003 Meral yang berjumlah 87 orang, sedangkan sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling sebanyak 26 orang siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 13 perempuan. Penggunaan teknik sampling acak ini dimaksudkan agar setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian, sehingga hasilnya dapat mewakili kondisi populasi secara umum.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui observasi di kelas, penyebaran kuesioner, serta wawancara mendalam dengan guru guna memperoleh informasi tentang perilaku dan tingkat konsentrasi belajar siswa. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian terdahulu yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berbentuk kuesioner, yang terdiri dari dua bagian yaitu kuesioner tentang kebiasaan bermain game online dan kuesioner tentang konsentrasi belajar. Setiap kuesioner disusun berdasarkan indikator penelitian yang meliputi aspek kompulsi, toleransi, dan masalah interpersonal untuk variabel game online, serta indikator fokus perhatian, keaktifan, dan ketenangan belajar untuk variabel konsentrasi. Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan korelasi Pearson Product Moment untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antarvariabel. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran sejauh mana aktivitas bermain game online berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa di sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Peneltian

Informasi yang dikumpulkan dan diolah dalam studi ini adalah menggunakan lembar kuesioner game online dan konsentrasi belajar siswa kelas 4 SDN 003 Meral. Hasil dari kuesioner game online dapat dilihat dari karakter atau perilaku siswa itu sendiri yang diisi dilembar kuesioner game online berbentuk 5 soal, sedangkan konsentrasi belajar diukur dengan cara memberikan kuesioner terlebih dahulu lalu tiap siswa mengisi kuesioner konsentrasi belajar dengan sikap individu.

Dalam hasil penelitian kuesioner game online dengan skor tertinggi yaitu 17 nilainya sedangakn yang terendah dengan skor nilai 9, dari penilaian ini terdapat banyak hasil kuesioner ini berbeda tiap masing-masing skor ataupun nilai tiap siswa. Kemudian penilaian skor atau nilai konsentrasi belajar siswa yang tertinggi dengan nilai 64 dalam 20 soal kuesioner konsentrasi belajar. Sedangkan yang terendah dengan skor atau nilai 44.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 003 Meral, sebuah lembaga pendidikan dasar berstatus negeri yang terletak di wilayah Kecamatan Meral, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2001 dan telah memiliki Nomor Statistik Sekolah (NSS) 101141105003 serta Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10001018. SDN 003 Meral berlokasi di kawasan Sei Raya, yang merupakan lingkungan masyarakat yang cukup aktif dalam kegiatan sosial dan pendidikan. Secara fisik, sekolah ini memiliki 16 ruang kelas yang difungsikan untuk kegiatan belajar mengajar dari kelas I hingga kelas VI, serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang guru, ruang kepala sekolah, perpustakaan, dan area kegiatan keagamaan. Lingkungan sekolah yang kondusif mendukung pelaksanaan berbagai kegiatan akademik maupun non-akademik yang diarahkan pada pengembangan karakter dan kecerdasan peserta didik.

Visi SDN 003 Meral adalah "Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertakwa, cerdas, kreatif, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta peduli terhadap lingkungan." Visi tersebut menggambarkan cita-cita sekolah untuk membentuk generasi yang unggul secara intelektual, spiritual, dan sosial. Dalam implementasinya, visi ini dijabarkan ke dalam sejumlah indikator yang meliputi lima aspek utama, yaitu iman dan takwa, kecerdasan, kreativitas, penguasaan IPTEK, serta kepedulian terhadap lingkungan. Indikator "iman dan takwa" tercermin melalui kegiatan yang menumbuhkan budaya religius, seperti berdoa bersama, shalat berjamaah, dan membaca Al-Qur'an. Indikator "cerdas" menekankan kemampuan berpikir fleksibel dan adaptif terhadap perubahan, sementara indikator "kreatif" mendorong siswa untuk menghasilkan ide baru dalam bidang akademik maupun seni. Aspek "menguasai IPTEK" difokuskan pada pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, sedangkan "peduli terhadap lingkungan" diwujudkan melalui kegiatan menjaga kebersihan sekolah dan melestarikan alam sekitar.

Misi sekolah disusun untuk mendukung tercapainya visi tersebut melalui berbagai program yang bersifat holistik. Beberapa di antaranya adalah kegiatan peningkatan keimanan dan ketakwaan seperti doa bersama sebelum dan sesudah belajar, shalat dzuhur berjamaah, program One Day One Ayat, bimbingan Rohis, pembacaan Yasin bersama, pesantren Ramadhan, serta peringatan hari besar keagamaan. Selain itu, sekolah juga menyelenggarakan kegiatan yang menumbuhkan kreativitas dan semangat kompetitif siswa, baik di tingkat sekolah, kabupaten, maupun regional. Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran menjadi prioritas agar siswa mampu beradaptasi dengan kemajuan era digital. Tidak kalah penting, sekolah juga berkomitmen menciptakan lingkungan belajar yang bersih, indah, aman, dan nyaman sebagai bagian dari upaya membentuk karakter peduli lingkungan di kalangan peserta didik.

Dalam konteks penelitian, desain korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yakni penggunaan game online dan konsentrasi belajar siswa. Korelasi diartikan sebagai hubungan timbal balik antara dua atau lebih variabel tanpa manipulasi langsung dari peneliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami sejauh mana intensitas bermain game online mempengaruhi kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian saat belajar. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner kedua variabel kemudian dibandingkan secara statistik guna menentukan arah dan kekuatan hubungan yang terjadi. Penelitian korelasional ini tidak berfokus pada sebab-akibat secara langsung, melainkan pada seberapa kuat hubungan yang terjalin antara kebiasaan bermain game online dengan tingkat konsentrasi akademik.

Rumus ini digunakan untuk menghitung nilai koefisien korelasi antara dua variabel, yaitu variabel X (penggunaan game online) dan variabel Y (konsentrasi belajar). Nilai korelasi (r) berkisar antara -1 hingga +1, di mana nilai positif menunjukkan hubungan searah dan nilai negatif

menunjukkan hubungan berlawanan. Jika nilai r mendekati +1 atau -1, maka hubungan antarvariabel semakin kuat, sedangkan nilai mendekati 0 menunjukkan hubungan yang lemah atau tidak signifikan.

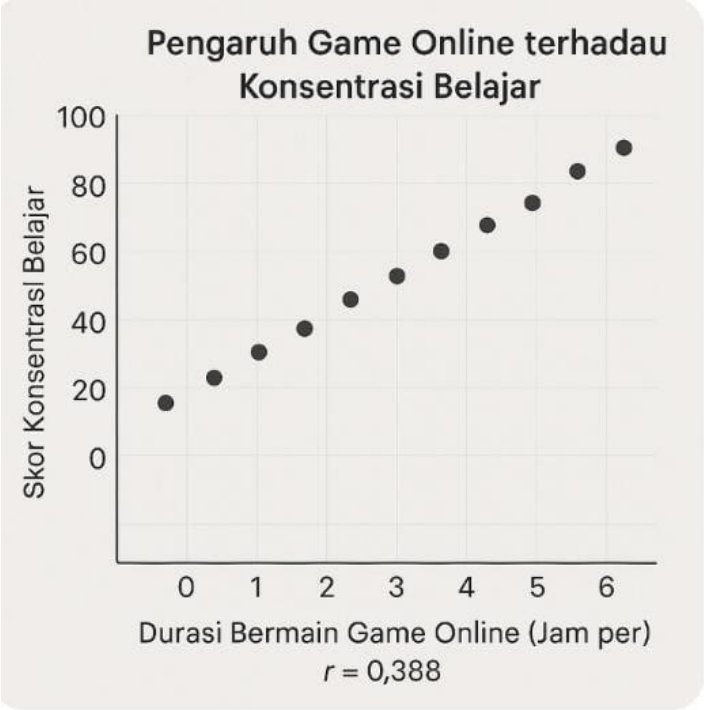
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 26 siswa kelas IV SDN 003 Meral, data diperoleh melalui pengisian kuesioner dan observasi langsung. Jumlah total skor (T-test) variabel game online mencapai 320, sedangkan skor untuk variabel konsentrasi belajar mencapai 1.366. Perhitungan dilakukan secara manual tanpa bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS, untuk menunjukkan pemahaman peneliti terhadap proses analisis korelasi secara langsung. Nilai korelasi yang diperoleh (r_hitung) sebesar -2,0996, sedangkan nilai r_tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,388.

Hasil perbandingan menunjukkan bahwa r_hitung lebih besar dari r_tabel, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa kelas IV SDN 003 Meral. Nilai korelasi yang negatif mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah tingkat konsentrasi belajar siswa. Sebaliknya, semakin jarang siswa bermain game online, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa game online dapat menimbulkan efek distraktif terhadap kemampuan kognitif siswa, terutama dalam hal fokus dan manajemen waktu belajar. Siswa yang terbiasa menghabiskan waktu lama untuk bermain cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar dan mudah kehilangan perhatian saat pelajaran berlangsung. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada penurunan konsentrasi, tetapi juga berpotensi memengaruhi prestasi akademik secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan orang tua untuk bersama-sama mengontrol aktivitas bermain game anak agar tidak mengganggu keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab belajar.

Selain memberikan dampak negatif, game online juga memiliki sisi positif jika digunakan secara bijak. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa game tertentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir strategis, koordinasi mata dan tangan, serta keterampilan pemecahan masalah. Namun, manfaat tersebut hanya dapat diperoleh apabila waktu bermain dibatasi dan diarahkan pada jenis permainan yang bersifat edukatif. Dalam konteks SDN 003 Meral, guru dapat memanfaatkan minat siswa terhadap teknologi dengan mengintegrasikan unsur interaktif dan permainan edukatif ke dalam kegiatan belajar, sehingga perhatian siswa dapat terfokus pada hal-hal yang produktif.

Secara umum, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk memperkuat kerja sama dalam mengarahkan perilaku digital anak-anak usia sekolah dasar. Pengawasan dan edukasi mengenai manajemen waktu, penggunaan teknologi secara sehat, serta pembiasaan disiplin belajar perlu ditingkatkan agar pengaruh negatif game online dapat diminimalisir. Melalui pendekatan pendidikan karakter dan pembinaan teknologi yang seimbang, diharapkan siswa mampu memanfaatkan kemajuan digital tanpa kehilangan fokus terhadap tanggung jawab akademik dan nilai-nilai moral yang menjadi landasan utama pendidikan dasar.



Grafik 1. Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa kelas 4 SDN 003 meral. Berdasarkan hasil penelitian diketahui rhitung lebih besar dibanding rtabel karena rhitung berjumlah -2,09961325 sedangkan rtabel totalnya adalah 0,388, sehingga adanya pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa SDN 003 Meral. Siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi cenderung mengalami penurunan konsentrasi saat mengikuti kegiatan belajar, baik di sekolah maupun saat belajar mandiri di rumah.

Hal ini terlihat dari gejala seperti mudah terdistraksi, sulit fokus dalam waktu lama, dan kurang responsif terhadap materi pelajaran. sebaliknya, siswa yang bermain game online dalam batas waktu yang wajar cenderung memiliki tingkat konsentrasi yang lebih baik.

Dengan demikian, kontrol dan manajemen waktu dalam bermain game menjadi hal yang krusial untuk memastikan keseimbangan antara aktivitas hiburan dan kewajiban belajar bagi siswa sekolah dasar.

Game online dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa SD kelas 4, terutama secara negatif jika dimainkan secara berlebihan tanpa pengawasan. Karena itu, peran orang tua dan guru dalam mengelola waktu menjadi sangat penting. bermain, memilih jenis game yang sesuai usia, dan menggunakan game sebagai sarana pembelajaran yang mendidik

DAFTAR PUSTAKA

Akbar. (2020). *Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Amalia, A., Sucipto, & Hilyana, S. F. (2022). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120

Anggri Dwi Nata, & Kurniawan, E. (2024). *Metodologi penelitian*. Sumatra Barat: Mitra Cendekia.

Anhar. (2010). Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Aprilia. (2014). Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Bili. (2019). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120

Bulan, A. S. (2024). Dampak game online terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII di MTs Annurain Lonrae. *Atta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 65–75. https://doi.org/10.30863/attadib.v4i2.5193

Darma. (2011). Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Fadila, E., Robbiyanto, S. N., Handayani, Y. T., Change, B., & Perilaku, P. (2022). *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2).

Fitria Meillina. (2024). *The effect of Project Based Learning (PJBL) and inquiry learning models on learning outcomes of IPAS in elementary school.*

Hari Adi Rahmad. (2016). *Pengaruh penerapan daya tahan kardiovaskuler (VO2max) dalam permainan sepakbola PS Bina Utama.*

Harun, & Arsyad. (2020). *Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Januar, & Turdmudzi. (2006). *Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Kasim, S., Islam, U. S. N., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. A. N. (2022). *Skripsi.*

Makassar, U. M., Positif, D., Online, G., & Tua, P. O. (2022). *Strategi pemanfaatan game online*, 5, 1–14.

Malawi. (2016). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120

Nuryana. (2010). Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1261–1268. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120

Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Prastius. (2020). Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Samuel. (2020). *Dampak permainan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Syafi, N., Fathurohim, F., & Muliyah, P. (2023). Pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348

Taufik. (2014). *Game online dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733

Zulfiana Dessyka Putri. (2023). *Subjective health indicators among home-dwelling elderly: A covariance structure analysis. Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005

Zurich. (2019). *Game online dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733