

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA

Ni'am Syafi¹

STAI Sufyan Tsauri Majenang

Niamsyafi@gmail.com

Fathurohim²

STAI Sufyan Tsauri Majenang

Fathur1879@gmail.com

Pipit Mulyah³

STAI Sufyan Tsauri Majenang

pipitmulyahoke@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai game online, konsentrasi belajar siswa, serta hubungan antara game online dan konsentrasi belajar pada siswa kelas IV MI PP-El Bayan Padangsari Majenang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian terdiri dari 52 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi product moment. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (game online) dan variabel terikat (konsentrasi belajar siswa). Data dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket/kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan game online adalah sebuah permainan video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui perangkat seperti komputer, laptop, smartphone, atau gadget. Terdapat dampak positif dan negatif dari bermain game online. Melalui analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara game online dan konsentrasi belajar siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh (0,001) lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kedua variabel tersebut.

Keywords: Game online, konsentrasi belajar

PENDAHULUAN

Di era modern ini, *game online* telah menjadi hal yang umum di kalangan remaja. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah menjadi populer di mana-mana. Banyaknya pusat game di sekitar lingkungan, dengan harga yang terjangkau bagi remaja, turut mendukung popularitas *game online*. *Game center* ini memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Oleh karena itu, *game center* selalu ramai dikunjungi, bukan hanya yang populer. Selain itu, *gadget/smartphone* yang semakin canggih juga menawarkan berbagai *game*, baik *online* maupun *offline*¹.

¹ imandestario dwi Armando, 'Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022 Skripsi', 2022.

Game online adalah jenis permainan video yang hanya dapat dimainkan jika perangkat yang digunakan terhubung ke internet. *Game online* digemari oleh banyak orang sebagai sarana hiburan dan penghilang kejenuhan. Namun, ada juga orang-orang yang menggunakan aplikasi game online tanpa memperhatikan waktu, situasi, dan lingkungan sekitar. Ini dapat berdampak negatif, seperti membuat seseorang malas bekerja, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, bahkan bisa melupakan waktu shalat dan kehilangan konsentrasi dalam belajar. *Game online* sering kali menampilkan masalah yang harus pemain selesaikan dengan menang atau kalah. Beberapa faktor yang membuat remaja kecanduan game online adalah adanya tantangan dalam setiap game yang membuat pemain terus merasa tertantang. Jika seseorang tidak mampu mengendalikan dirinya, ia akan menjadi lupa diri dan melupakan kegiatan belajar, bahkan saat sedang belajar ia mungkin masih memikirkan permainan game.

Salah satu dampak negative *Game online* yaitu dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dilakukan oleh anak-anak pada usia perkembangan mereka. Hal ini berdampak negatif pada kehidupan sosial individu tersebut, karena mereka cenderung menjauh dari lingkungan sekitar². Dampak *game online* terhadap konsentrasi belajar pada siswa saat ini semakin kompleks dan masalah kecanduan *game online* berkembang di Indonesia. *Game online* dimainkan melalui media visual elektronik yang seringkali menyebabkan kelelahan dan mata kering akibat radiasi. Saat ini, game tidak hanya dapat dimainkan oleh dua orang seperti dulu, tetapi dengan kemajuan teknologi, terutama internet, ratusan orang dapat bermain *game online* secara bersamaan³.

Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa pemain *game online* umumnya didominasi oleh pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA. Kecanduan game online berdampak buruk, terutama pada aspek akademik dan sosial. *Game online* juga berdampak besar pada perkembangan anak dan psikologis seseorang⁴. Dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa meskipun pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain dalam game online, seringkali pemain melupakan kehidupan sosial di dunia nyata. Banyak remaja yang menghabiskan uang mereka untuk bermain *game online* selama berjam-jam dan akhirnya menjadi kecanduan⁵. Akibatnya,

² Syah Raihan Mullatifa, Akmal Sutja, and Fellicia Ayu Sekonda, 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi', 06.01 (2023), 4957–66.

³ Eriska Siburian and others, 'Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd', *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6.5 (2022), 1348 <<https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8571>>.

⁴ Mohamad Najib;Dahari, 'KONSEP DAN STRATEGI MENCIPTAKAN PENDIDIKAN KARAKTER DI MADRASAH', 22.1 (2021), 60–73.

⁵ Afriani;Afrizawati, 'Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap', 1.1 (2022).

mereka melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, dan bahkan kesehatan pribadi.

Terdapat perbedaan pendapat dalam penelitian mengenai pengaruh negative game online terhadap konsentrasi belajar siswa. Meskipun terdapat bukti tentang dampak negatifnya, beberapa penelitian juga menyoroti potensi positif dari game online dalam pengembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan berbagai faktor dan konteks individu dalam mengevaluasi pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa. Terdapat hasil penelitian terhadap proses pembelajaran di dalam kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang fokus, tidak mendengarkan dengan baik, dan tidak mengajukan pertanyaan terkait materi pelajaran. Mereka lebih banyak membicarakan game online seperti diamond dan top-up, yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang diajarkan di kelas. Hal ini mengganggu kondusivitas kelas karena siswa lebih banyak mendiskusikan *game online* daripada pelajaran yang diajarkan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran akibat kecanduan bermain *game online*. Faktor seperti interaktivitas, rangsangan visual, dan imersi dalam game dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian pada tugas belajar mereka.

Dengan melihat fenomena *game online* dan dampaknya yang marak saat ini di Indonesia, termasuk di kalangan siswa, penelitian ini bertujuan menggali tentang "Pengaruh *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar pada Siswa Kelas IV MI PP El-Bayan Padangsari Majenang". Penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan karena fokus pada tingkat konsentrasi belajar siswa yang terpengaruh oleh bermain game online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang dilakukan di lapangan tempat terjadinya fenomena yang diteliti. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang didasarkan pada filsafat positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk mengumpulkan data dari populasi atau sampel yang diteliti, dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya dilakukan secara acak. Angket dan observasi sebagai teknik pengumpulan data kemudian dianalisis secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁶.

⁶ suwartono tono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, 2014.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi. Metode ini bertujuan untuk menemukan hubungan antara variabel yang dipilih dan menjelaskan sejauh mana variabel pada satu faktor berhubungan dengan variabel lainnya⁷. Dalam hal ini, metode korelasi digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar pada siswa Kelas IV MI PP El-Bayan Padangsari Majenang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MI PP EL Bayan Padangsari Majenang Cilacap, ditemukan bahwa game online seringkali dianggap memiliki pengaruh negatif bagi para pemainnya. Hal ini terutama disebabkan oleh banyaknya game yang adiktif dan berfokus pada kekerasan pertempuran dan perkelahian. Banyak orang tua dan media beranggapan bahwa game dapat merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, beberapa psikolog, pakar anak, dan ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya memiliki manfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain game memiliki dampak positif dan negatif.

Salah satu dampak positif dari bermain game online adalah kemampuan untuk lebih berkonsentrasi. Beberapa game mengharuskan pemain untuk berkonsentrasi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka⁸. Bermain game selama sekitar 20 menit sebelum belajar juga dapat membantu memancing konsentrasi saat belajar. Selain itu, bermain game juga dapat meningkatkan kecepatan mengetik karena beberapa game membutuhkan pemain untuk mengetik saat berkomunikasi dengan lawan. Selama bermain game, pemain juga diajarkan untuk bekerja sama dengan pemain lain untuk mengalahkan lawan, sehingga dapat melatih kerjasama antara teman-teman.

Dampak positif yang umum dari bermain game online adalah kemampuan untuk menghilangkan stres. Ketika seseorang menghadapi masalah, bermain game dapat menjadi pelampiasan yang menghibur dan membuat masalah tersebut terlupakan sementara karena fokus pada permainan⁹. Siswa yang mengalami stres karena tugas sekolah yang menumpuk sering kali menggunakan bermain game sebagai pelampiasan. Namun, penting untuk diingat

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015).

⁸ Ika Merdekawati, 'Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Sma Negeri 5 Makassar', *Repository Universitas Hasanuddin*, 4.1 (2016), 1–23.

⁹ A Qolbiyah, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1.1 (2022), 44–48 <<http://jppion.org/index.php/jpi/article/view/15>>.

bahwa bermain game secara berlebihan dan mengarah pada kecanduan dapat memiliki dampak negatif¹⁰. Dampak negatif dari bermain game online termasuk ketagihan yang dapat mengganggu kehidupan nyata, seperti bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah, atau merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online. Bermain game online dalam waktu yang lama juga dapat berdampak buruk pada kesehatan, seperti menyebabkan cedera repetitif pada sendi¹¹. Selain itu, bermain game online dapat menyebabkan pemborosan waktu dan sumber daya, serta mengurangi interaksi sosial dengan orang lain.

Berdasarkan observasi lapangan mengenai perilaku belajar siswa di sekolah, terlihat bahwa siswa sulit berkonsentrasi saat jam pelajaran karena terpengaruh oleh game online. Hal ini dapat memengaruhi perilaku siswa, seperti bermain game, bercerita tentang game, atau mengganggu pembelajaran dengan pertanyaan tentang game¹². Meskipun guru selalu berusaha menciptakan suasana belajar yang nyaman dan aktif, pengaruh game online tetap mengganggu konsentrasi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan, ditemukan korelasi yang signifikan antara bermain game online.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MI PP EL Bayan Padangsari Majenang Cilacap, ditemukan bahwa bermain game online memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari bermain game online adalah¹³:

1. Meningkatkan konsentrasi: Beberapa game mengharuskan pemainnya untuk berkonsentrasi, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi seseorang. Bermain game sebelum belajar juga dapat memancing konsentrasi dalam proses belajar.
2. Meningkatkan kecepatan mengetik: Beberapa game membutuhkan pemain untuk mengetik saat berkomunikasi dengan lawan main. Hal ini dapat meningkatkan kecepatan mengetik seseorang.
3. Melatih kerjasama: Bermain game online sering kali melibatkan kerjasama antara pemain untuk mengalahkan lawan. Dengan bermain game, seseorang dapat melatih keterampilan kerjasama dengan sesama pemain.

¹⁰ Iwan Ridwan Yusup and others, 'Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7.1 (2021), 36–39 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>>.

¹¹ Mullatifa, Sutja, and Sekonda.

¹² Ahmad Maujahan Syah Luki, Filananoka, 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al -Ikhlah Dagean Panceng Gersik', 01.02 (2020), 112–19.

¹³ Juniarto Eko Wicaksono, 'Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Di Kota Surakarta', 2021.

4. Menghilangkan stres: Bermain game dapat menjadi cara untuk menghilangkan stres dan memberikan hiburan. Saat seseorang memiliki masalah atau tugas yang menumpuk, bermain game dapat membantu mengalihkan pikiran dan memberikan waktu relaksasi.

Namun, terdapat juga dampak negatif dari bermain game online, antara lain¹⁴:

1. Kecanduan: Bermain game online yang berlebihan dan tidak terkendali dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan game online dapat mengganggu kehidupan sehari-hari dan mengarah pada perilaku negatif, seperti bolos sekolah atau mengabaikan tugas lain.
2. Gangguan kesehatan: Bermain game online dalam waktu yang lama dan posisi duduk yang salah dapat mengakibatkan gangguan kesehatan, seperti Repetitive Strain Injury (RSI) atau nyeri pada sendi.
3. Pemborosan waktu dan sumber daya: Jika seseorang kecanduan game online, ia mungkin mengorbankan waktu dan sumber daya lainnya demi bermain game, seperti mengabaikan tugas-tugas yang diberikan atau membeli kuota internet tambahan.
4. Pengurangan sosialisasi: Bermain game online yang intensif dapat mengurangi interaksi sosial dengan orang lain di dunia nyata. Seseorang mungkin lebih memilih kesendirian di depan layar daripada berinteraksi dengan orang lain, yang dapat berdampak negatif pada kehidupan sosialnya.

Dalam konteks penelitian tersebut, juga ditemukan bahwa bermain game online dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa di sekolah. Beberapa siswa sulit berkonsentrasi karena pikiran mereka terfokus pada bermain game online, sehingga memengaruhi kualitas belajar mereka. Namun, perlu diingat bahwa penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dan hasilnya mungkin tidak dapat diterapkan secara umum. Terdapat juga pendapat yang berbeda tentang dampak game online, dan penting bagi individu untuk memilih dengan bijak jenis game yang dimainkan dan mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu kegiatan penting lainnya¹⁵.

¹⁴ Fariha.

¹⁵ ratna liviani, 'Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Berdasarkan Perspektif Filsafat Perennialisme', 24 (2023), 106–19.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dan konsentrasi belajar siswa. Analisis menggunakan uji korelasi product moment menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,455 dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara variabel game online dan variabel konsentrasi belajar. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa banyak siswa yang sulit berkonsentrasi saat belajar karena lebih tertarik bermain game. Kurangnya konsentrasi belajar dapat berdampak negatif pada prestasi akademik siswa. Bermain game online juga dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan, pemborosan waktu, kurangnya interaksi sosial, dan gangguan dalam proses belajar¹⁶.

Game online dianggap sebagai salah satu faktor penyebab penurunan konsentrasi belajar siswa¹⁷. Banyak siswa yang menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain game online, sehingga sulit untuk berpindah fokus ke kegiatan belajar. Kurangnya minat terhadap pelajaran, gangguan lingkungan, dan masalah emosional juga dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Konsentrasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa¹⁸. Jika seorang siswa sulit berkonsentrasi, maka belajar yang dilakukan akan sia-sia dan menghambat perkembangan akademiknya. Gangguan konsentrasi belajar juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, termasuk kurangnya respon dan interaksi sosial. Dalam upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa, perlu adanya pembatasan waktu bermain game online dan menjaga keseimbangan antara game dan kegiatan penting lainnya. Guru juga perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa¹⁹. Evaluasi hasil belajar siswa juga penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dan menentukan langkah selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai game online dan konsentrasi belajar, ditemukan bahwa bermain game online memiliki dampak positif dan negatif. Dampak

¹⁶ ratna liviani.

¹⁷ Luki, Filananoka; Afriani; Afrizawati; Ratih Laily Nurjanah, Sri Waluyo, and Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma, 'Using Adobe Flash-Based Game to Educate Children about Covid-19', *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4.3 (2021), 249 <<https://doi.org/10.31002/metathesis.v4i3.2727>>.

¹⁸ Zubairi Muzakki, 'Nomor 2 | Juli-Desember', *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 22 (2021), 126–34 <<https://doi.org/10.36769/asy.v22i2.166>>.

¹⁹ Faradila Harun and Lukman Arsyad, 'Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik', *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1.2 (2020), 139–55 <<https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>>.

positifnya adalah adanya peningkatan kemampuan berkonsentrasi. Beberapa game online membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga pemain harus fokus pada tugas yang diberikan. Namun, guru sebagai pendidik perlu mengambil langkah untuk mengurangi atau mencegah siswa bermain game online secara berlebihan. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan nasehat kepada siswa atau bahkan memberlakukan hukuman jika diperlukan, namun hukuman tersebut harus diterapkan dengan bijaksana agar tidak menimbulkan dampak buruk. Selain itu, penelitian juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara game online dan konsentrasi belajar. Melalui analisis data menggunakan uji korelasi Pearson (Product Moment), ditemukan bahwa terdapat hubungan positif antara bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar. Koefisien korelasi sebesar 0,455 menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara variabel game online (X) dengan variabel konsentrasi belajar (Y). Nilai signifikansi sebesar 0,000 juga menunjukkan bahwa hubungan ini tidak terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, penelitian ini menyatakan bahwa bermain game online dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar seseorang. Guru dan orang tua perlu memperhatikan penggunaan game online pada siswa agar tidak mengganggu proses belajar dan perkembangan anak

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani; Afrizawati, 'Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap', 1.1 (2022)
- Anwar, Nabel Rifqy, and Evi Winingsih, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi', *Jurnal BK UNESA*, 12.1 (2021), 559–71
- Armando, imandestario dwi, 'Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022 Skripsi', 2022
- Fariha, Amalia Nur, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul HUda', 2022
- Harun, Faradila, and Lukman Arsyad, 'Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik', *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1.2 (2020), 139–55 <<https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>>
- Ika Merdekawati, 'Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Sma Negeri 5 Makassar', *Repository Universitas Hasanuddin*, 4.1 (2016), 1–23
- Luki, Filananoka, Ahmad Maujuhan Syah, 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap

- Konsentrasi Belajar Siswa SMK Al -Ikhlah Dalegan Panceng Gersik', 01.02 (2020), 112–19
- Mohamad Najib;Dahari, 'Konsep Dan Strategi Menciptakan Pendidikan Karakter Di Madrasah', 22.1 (2021), 60–73
- Mullatifa, Syah Raihan, Akmal Sutja, and Fellicia Ayu Sekonda, 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi', 06.01 (2023), 4957–66
- Muzakki, Zubairi, 'Nomor 2 | Juli-Desember', *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 22 (2021), 126–34
<<https://doi.org/10.36769/asy.v22i2.166>>
- Nurjanah, Ratih Laily, Sri Waluyo, and Ahmad Fauzi Anggi Ariesta Kusuma, 'Using Adobe Flash-Based Game to Educate Children about Covid-19', *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4.3 (2021), 249
<<https://doi.org/10.31002/metathesis.v4i3.2727>>
- Qolbiyah, A, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1.1 (2022), 44–48
<<http://jpion.org/index.php/jpi/article/view/15>>
- Ratna liviani, 'Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa Berdasarkan Perspektif Filsafat Perennialisme', 24 (2023), 106–19
- Sibirian, Eriska, Jontra Jusat Pangaribuan, Antonius Remigius Abi, and Patri Janson Silaban, 'Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd', *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6.5 (2022), 1348
<<https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8571>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Tono, suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, 2014
- Wicaksono, Juniarto Eko, 'Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Di Kota Surakarta', 2021
- Yusup, Iwan Ridwan, Tuti Kurniati, Ayu Lita Permata Airin, Diana Rahayu, and Livia Fuziawati, 'Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7.1 (2021), 36–39
<<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>>