



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

# DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN SIKAP DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN RANGKAPAN JAYA BARU

Jesica Anggraeni Hasugian<sup>1)</sup>, Prayuningtyas Angger Wardhani<sup>2)✉</sup>, Fahrurrozi<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

E-mail: [jesica\\_1107622219@mhs.unj.ac.id](mailto:jesica_1107622219@mhs.unj.ac.id)

<sup>2)✉</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

E-mail: [prayuningtyasangger@unj.ac.id](mailto:prayuningtyasangger@unj.ac.id)

<sup>3)</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

E-mail: [fahrurrozi@unj.ac.id](mailto:fahrurrozi@unj.ac.id)

✉ Correspondence Author

## Article Information:

Received 06 12, 2025

Revised 01 05, 2026

Accepted 01 19, 2026

**Keywords:** Online Games; Attitude;  
Learning Interest; Elementary School  
Students

© **Copyright:** 2026. Authors retain  
copyright and grant the JPDI (Jurnal  
Pendidikan Dasar Indonesia) right of first  
publication with the work simultaneously  
licensed under a [Creative Commons  
Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## Abstract

This research aims to find out in depth about the impact of playing online games on changes in student attitudes and interest in learning, both positive and negative impacts. The type of research method used is phenomenological qualitative research, which observes the impact of the phenomenon of online gaming among fourth grade elementary school students on changes in their attitude and interest in learning. The subjects in this finding are fourth grade students of SDN Rangkapan Jaya Baru with a total of 28 students. This research was conducted for 3 meetings at SDN Rangkapan Jaya Baru. The data collection techniques in this study were interviews with teachers, students, and parents of fourth grade students of SDN Rangkapan Jaya Baru in Depok City, questionnaires, and documentation regarding the impact of online games on changes in attitude and interest in learning which were conducted for 3 days. From the results that have been carried out, all fourth grade students of SDN Rangkapan Jaya Baru play online games. With various types of online games that they play. Students in class IV have different frequency and duration of time. The results of this study have a negative and positive impact on changes in student attitudes and interest in learning.

**How to cite:** Hasugian, J., Wardhani, P., & Fahrurrozi, F. (2026). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN SIKAP DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN RANGKAPAN JAYA BARU. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 11(1), 36-51. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v11i1.7307>

## INTRODUCTION

Pesatnya zaman perkembangan digital saat ini, teknologi sistem informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang begitu berarti dengan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang hiburan dan pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan kini menjadi fenomena global dan sangat menarik minat dalam berbagai kalangan remaja dan pelajar yaitu *game online* (Griffiths & Pontes, 2020). Di negara Indonesia, *game online* selalu berkembang pesat dengan jumlah pemain yang selalu meningkat pada setiap tahunnya dikarenakan kemudahan akses internet

dan perangkat digital yang semakin terjangkau. Hal ini dapat dilihat dari para pengguna *game online* diberbagai kalangan. Fenomena *game online* ini ditandai dengan munculnya berbagai macam *game online* populer yang tidak hanya menjadi sarana hiburan mereka saja, tetapi juga membentuk budaya, komunitas, bahkan profesi baru di era digital ini.

Pada tahun 2022 penggunaan perangkat digital dan akses internet pada anak-anak sebesar 67,8% dengan rentan usia 7-12 tahun, dengan sebagian besar dari mereka memanfaatkan teknologi tersebut untuk bermain *game online* (Komdigi, 2022). Dari data tersebut terbukti bahwa anak-anak harus dibatasi dalam bermain *game online*. Pada bulan Maret 2025, tercatat bahwa anak-anak sebagai kelompok paling banyak menghabiskan waktu mereka bermain game dengan rata-rata durasi mencapai 4 jam/hari (INDOGAMERS, 2025). Pada angka durasi bermain game ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat tajam dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya dan dapat menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan sosial, akademik, dan psikologi anak-anak, khususnya anak sekolah dasar yang berada pada tahap awal perkembangan kognitif dan emosional. Dengan durasi bermain game selama 4 jam/hari, mengindikasikan bahwa hampir mencapai 25% dari waktu aktif anak-anak digunakan untuk bermain game.

Lembaga Perlindungan Anak Indonesia (LPAI) melakukan survei terhadap kejadian perubahan sikap dan penurunan prestasi akademik anak akibat kecanduan *game online*. Dalam survei yang dilakukan terdapat sekitar 42% anak usia sekolah dasar mengalami kejadian tersebut (Lembaga Perlindungan Anak Indonesia, 2022). Fenomena ini menjadi perhatian yang sangat serius bagi para orang tua, pendidik, dan pemangku kepentingan kebijakan pendidikan, mengetahui masa usia sekolah dasar merupakan masa krusial dalam pembentukan perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak. Hasil dari penelitian psikologi perkembangan, bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain *game online*. Dampak positifnya, beberapa *game online* yang telah tersebar luas terdapat *game online* edukatif yang bisa mengembangkan daya pikir kritis anak-anak, keterampilan problem solving mereka, kemampuan kognitifnya, dan koordinasi motorik halus mereka. Sedangkan dampak negatifnya, *game online* yang tidak edukasi dapat membuat penurunan konsentrasi belajar anak, perubahan perilaku atau sikap anak menjadi tidak baik, dan menurunnya minat terhadap aktivitas belajar yang selama ini mereka lakukan (Mariana, 2020).

Penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara guru kelas, siswa, dan orang tua siswa kelas IV SDN Rangkapan Jaya Baru di Kota Depok, angket/kuesioner, dan dokumentasi mengenai dampak *game online* terhadap perubahan sikap dan minat belajar yang dilakukan selama 3 hari pada tanggal 15 April 2025, 24 April 2025, dan 15 Mei 2025. Dari hasil yang telah dilakukan, seluruh siswa kelas IV SDN Rangkapan Jaya Baru bermain *game online*. Dengan berbagai macam jenis *game online* yang mereka mainkan. Siswa di kelas IV ini memiliki frekuensi dan durasi waktu yang berbeda-beda. Dengan data sebanyak 18 siswa (64,3%) bermain *game online* setiap harinya, 7 siswa (25%) bermain 1-2 kali/minggu, dan 3 siswa (10,7%) bermain 3-4 kali/minggu. Selanjutnya, mengenai bermain *game online* dengan durasi waktu dalam seharusnya, 8 siswa (28,6%) bermain *game online* selama kurang dari 1 jam, 7 siswa (25%) bermain selama 1-2 jam, 6 siswa (21,4%) bermain selama 2-3 jam, 7 siswa (25%) bermain selama lebih dari 3 jam.

Penelitian ini menemukan dampak positif maupun negatif pada siswa kelas IV yang rata-rata bermain *game online*. Dampak positifnya, banyak siswa yang lebih kreatif dalam hal menggambar dan siswa yang memahami pelajaran bahasa inggris yang terdapat dalam *game online* tersebut.

Sedangkan dampak negatifnya, siswa menjadi anak yang pembangkang dengan segala cara yang telah digunakan orang tua untuk membatasi anak bermain *game online*, siswa yang masih mengabaikan tugas sekolah yang diberikan, terlambat datang ke sekolah, minat belajar menurun, dan siswa yang seringkali tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian yang terdahulu menyatakan terdapat dampak positif dan negatif dari *game online* pada anak usia sekolah dasar. Misalnya, penelitian dari (Larasati et al, 2023) menyatakan bahwa anak-anak yang bermain *game online* memiliki intensitas dampak yang berbeda-beda. Pada dampak negatif bermain *game online* ini kebanyakan dari mereka mengalami penurunan motivasi belajar, tidak peduli akan tugas sekolah mereka, dan bahkan banyak anak-anak menjadi malas untuk belajar. Sedangkan dilihat dari dampak positifnya, ternyata banyak anak yang memiliki motivasi belajar, dengan pemantauan orang tua. Dampak dari *game online* ini juga banyak merubah perilaku anak menjadi tidak baik, seperti menjadi anak yang sulit diatur, perilakunya jadi agresif, pemarah, dan lainnya. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian (Amalia et al, 2022) dan (Ganda & Hidayat, 2021) yang dimana dampak negatif dari bermain *game online* ini membuat sikap anak menjadi malas belajar, terlalu fokus pada diri mereka sendiri sehingga tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, sulit konsentrasi saat belajar, emosian, penglihatan menurun, dan menutup diri dari dunia nyata atau sekitar. Tetapi bukan hanya dampak negatif saja, adapun dampak positifnya yaitu dalam permainan *game online* ini terdapat bahasa inggris, hal ini bisa membuat siswa menjadi mengerti bahasa inggris dan lebih termotivasi dalam mata pelajaran bahasa inggris. Selain itu dampak positif lainnya siswa menjadi lebih terbuka akan perkembangan teknologi, dan dapat melatih perkembangan berpikir kritis mereka.

Penelitian dari (Richa et al, 2021) menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan bermain *game online* cenderung disebabkan oleh kurangnya mendapat perhatian dari orang tuanya. Banyak orang tua yang lebih senang anaknya bermain *handphone* saja di dalam rumah, dibandingkan bermain di luar rumah bertemu dengan teman-temannya secara langsung. Hal tersebut menimbulkan perubahan tingkah laku siswa yang lebih emosional, melanggar aturan yang telah diberikan, dan mereka menjadi kurang sopan dalam berbicara. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian (Fadhilah et al, 2024) dan (Hamila & Rustan, 2023) yang menyatakan bahwa *game online* dapat berdampak pada kesopanan berbicara, siswa interaksi sosialnya cenderung kurang baik dan lebih banyak berbicara kasar serta mendapatkan bahasa yang kurang baik dari *game online*.

Penelitian lainnya dari (Wei et al, 2022) di China menunjukkan bahwa dampak negatif *game online* ini muncul sikap bermasalah pada siswa, seperti siswa memiliki kecemasan dan depresi yang tinggi saat bermain *game online* bila mereka kalah dalam bermain dan memunculkan sikap agresif mereka. Penelitian tersebut selaras dengan penelitian (Ramadhan & Ramadan, 2023), (Amirah & Ramadan, 2021), dan (Subagyo et al., 2025) menunjukkan bahwa dampak negatif *game online* dapat terlihat dari berbagai kegiatan aktivitas siswa seperti siswa menjadi lebih banyak interaksi atau komunikasi dalam dunia virtual (*game online*), kurangnya rasa empati siswa, dapat dikatakan jarang berinteraksi atau komunikasi di dunia nyata atau sekitar, terganggunya kesehatan siswa seperti mata, pusing, dan sebagainya. Serta sering berbicara kurang sopan atau berkata kasar, dan siswa dapat menjadi kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan dari penelitian pendahuluan di atas, anak usia sekolah dasar masih dalam tahap proses pembentukan kepribadian dan cara berpikir. Dalam kemampuan mengontrol diri anak-anak

sekolah dasar masih dalam rentan yang sangat terbatas, tidak seperti remaja maupun orang dewasa. Hal tersebut mengakibatkan dampak yang lebih besar pada perkembangan psikologis dan akademik mereka terkait waktu dan lamanya bermain *game online*. Maka dari itu, perlu diperhatikan untuk anak usia sekolah dasar dalam bermain *handphone* terutama pada *game online* karena dengan kecanduan tersebut dapat berpengaruh dengan cepat dalam hal yang mereka sukai. Dengan perkembangan yang begitu pesat pada era digital ini, anak usia sekolah dasar harus diimbangi dengan pembentukan sikap mereka dengan baik dan minat belajar yang dapat membuat akademis mereka menjadi lebih meningkat. Hal tersebut supaya mereka mampu menyaring dampak yang telah diberikan oleh *game online*.

Fokus dalam temuan ini yaitu menganalisis dampak dari *game online* terhadap perubahan sikap dan minat belajar siswa, khususnya dalam fenomena perubahan sikap yang menunjukkan ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi diri sendiri, seperti mudah marah, egoisme, bersikap acuh tak acuh, agresif, dan sering membentak orang tua karena sudah berada dalam dunia *game online*. Selain itu, penelitian ini juga meneliti penurunan minat belajar siswa dengan ditandai sikap yang malas dalam mengerjakan tugas, kurangnya semangat belajar, dan kedisiplinan akademik pun juga berkurang. Hal ini semakin memperlihatkan bahwa adanya perubahan dalam setiap prioritas siswa dalam kegiatan belajar ke kegiatan hiburan dunia digital, sehingga dengan hal tersebut penelitian ini memberikan perspektif baru yang memandang *game online* bukan semata hiburan saja, tetapi sebagai fenomena sosial yang mempengaruhi sikap dan kecenderungan belajar generasi digital yang secara kompleks dan lebih mendalam.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis secara mendalam terkait dampak dari bermain *game online*, baik itu dampak positif maupun negatif yang akan muncul. Penelitian ini melihat bagaimana keterlibatan siswa kelas IV sekolah dasar terhadap *game online* yang merubah sikap mereka dalam kehidupannya sehari-hari, baik itu di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengamati dan melihat sampai sejauh mana dampak *game online* ini terhadap minat belajar siswa kelas IV SD.

## **METHODS**

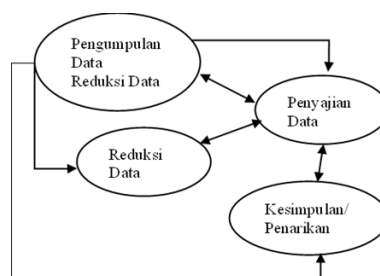
Penelitian ini dilaksanakan selama 3 pertemuan tepatnya pada tanggal 15 April 2025, 24 April 2025, dan 15 Mei 2025 di SDN Rangkapan Jaya Baru yang berlokasi di Jl. Raya Komplek Arco, Kelurahan Rangkapan Jaya Baru, Kecamatan Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat 16434. Subjek pada temuan ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar dengan jumlah 28 siswa Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif fenomenologi. Dengan dipilihnya penelitian ini untuk memahami secara mendalam terkait fenomena yang sedang terjadi dengan konteks perubahan sikap dan minat belajar siswa di kelas IV sekolah dasar dalam bermain *game online*, khususnya dilihat dalam dampak positif maupun negatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang data-datanya bersifat deskriptif, yang dimana deskriptif ini berupa penjelasan dengan kata-kata, catatan lapangan (pengamatan), gambar, dan sejenisnya yang terjadi dalam peristiwa tersebut (Muhammad et al., 2023). Metode penelitian ini digunakan untuk mengamati suatu fenomena yang sedang terjadi tanpa direkayasa dan apa adanya.

Pendekatan kualitatif fenomenologi ini sangat tepat untuk tujuan penelitian dikarenakan dapat mengeksplorasi konteks secara mendalam yang nyata terhadap siswa yang bermain *game online*,

sehingga penelitian ini dapat mengamati dan memahami perubahan sikap dan minat belajar yang terjadi secara nyata. Ini sangat penting dalam mengidentifikasi dampak perubahan sikap dan minat belajar siswa dalam bermain *game online* baik itu dampak positif maupun negatif. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan metode wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Data ini digunakan sebagai pemahaman dampak positif dan negatif dalam perubahan sikap dan minat belajar siswa dalam bermain *game online*. Menurut Sugiyono (2017) bahwa dari penggunaan berbagai macam metode secara bersamaan maka hal tersebut dapat memperkuat keabsahan data dalam penelitian kualitatif (Al et al, 2022).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi panduan wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini meliputi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada guru kelas IV untuk mencari informasi dan perspektif guru terkait dampak *game online* terhadap perubahan sikap dan minat belajar siswa. Selanjutnya, setelah mendapatkan informasi dari guru kelas IV sekolah dasar, dilakukan penyebaran angket/kuesioner kepada seluruh siswa kelas IV sekolah dasar, dengan pengisiannya secara jujur dan pengalam pribadi yang mereka rasakan. Lalu, wawancara perwakilan 5 siswa kelas IV sekolah dasar sebagai representasi pengalam pribadi mereka secara langsung dan wawancara 5 orang tua siswa kelas IV sekolah dasar untuk memberikan pandangan bagaimana perubahan sikap dan minat belajar siswa kelas IV di lingkungan rumah. Wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi bagaimana perubahan sikap dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah mereka kecanduan bermain *game online*. Kemudian pengumpulan data yang terakhir dokumentasi berupa foto yang diambil selama wawancara dan penyebaran angket/kuesioner berlangsung. Dengan menggabungkan seluruh sumber data yang telah didapat, penelitian ini dapat memastikan hasil yang akan diperoleh akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Penelitian ini melakukan triangulasi yang menggabungkan hasil dari wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi, untuk memperkuat hasil dari informasi yang telah didapatkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh hasil pencarian dan penyusunan melalui metode wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Model analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman.



Gambar 1. Model Miles dan Huberman (Hadi & Rusman, 2021)

Alasan penelitian ini memilih jenis penelitian kualitatif fenomenologi ialah dapat memberikan peneliti bantuan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan rinci terkait perubahan sikap dan minat belajar siswa karena dampak dari permainan *game online* yang sedang maraknya digunakan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk melihat dan mengukur seberapa banyak siswa yang telah terdampak permainan *game online*, tetapi lebih pada bagaimana pemahaman yang mendalam terkait pengalaman dan proses yang siswa lakukan sebelum dan setelah terdampak *game online* baik itu

dalam perubahan sikap maupun minat belajar siswa. Maka dari itu, metode penelitian ini sangatlah relevan untuk tujuan penelitian ini yang dilihat dari suatu fenomena yang sedang marak terjadi. Dengan menerapkannya jenis penelitian ini, dapat mendeskripsikan bagaimana perubahan sikap dan minat belajar siswa yang bermain *game online*, serta mengidentifikasi berbagai dampak positif dan negatif yang akan ditimbulkan terhadap sikap dan minat belajar siswa.

## RESULT AND DISCUSSION

Hasil penelitian ini menyampaikan bahwa terdapat perubahan sikap dan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar yang ditemukan dalam bermain *game online*. Dari hasil wawancara yang dilakukan guru kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa guru mengamati perkembangan, sikap, dan minat belajar siswa di kelas, dengan pengamatannya guru tersebut mendapatkan perbedaan signifikan antara siswa yang sering bermain *game online* dan yang tidak. Siswa yang bermain *game online* cenderung terganggu dengan fokus belajar mereka, pikiran tidak konsentrasi, dan sering kali mengabaikan tugas sekolah. Dilihat dari masalah kedisiplinan siswa yang bermain *game online* terutama yang bermain *game* di malam hari sehingga mengganggu waktu istirahat mereka, seperti siswa tidak mengerjakan tugas dan datang terlambat ke sekolah. Meskipun diberi peringatan untuk mengatur waktu bermain *game online*, banyak siswa yang membantah, sehingga minat belajar mereka menurun.

Berdasarkan data kualitatif dari wawancara guru kelas IV sekolah dasar, berikut tabel wawancara dengan guru kelas sebagai berikut:

Tabel 1. Wawancara Guru Kelas IV SD Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Sikap

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana Bapak mengetahui bahwa siswa bermain <i>game online</i> ?	Pernah menanyakan kepada siswa saat <i>ice breaking</i> supaya tidak bosan siswa saat belajar.
Apakah ada perubahan sikap terhadap siswa yang sering bermain <i>game online</i> berdasarkan pengamatan Bapak?	Ada perubahan sikap pada siswa yang bermain <i>game online</i> , seperti kurangnya fokus saat belajar di kelas, mengabaikan tugas sekolah, dan pikirannya tidak konsentrasi untuk belajar.
Bagaimana kedisiplinan siswa yang gemar bermain <i>game online</i> dalam mengikuti aturan di kelas?	Siswa yang bermain <i>game online</i> apalagi yang bermain <i>game online</i> pada malam hari membuat siswa menjadi tidak disiplin seperti siswa tidak mengerjakan tugas dan datang terlambat ke sekolah.
Apakah <i>game online</i> membantu beberapa siswa dalam membentuk pertemanan baru di kelas berdasarkan kesamaan minat?	Iya, <i>game online</i> membantu siswa dalam memiliki pertemanan. Dengan kesamaan <i>game online</i> yang dimainkan membuat siswa menjadi semakin dekat dan akrab satu sama lain.
Apakah <i>game online</i> membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya pada siswa?	Iya, <i>game online</i> membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka, dan siswa jadi memiliki minat dalam pembelajaran bahasa Inggris dikarenakan siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terkait arti bahasa Inggris yang sering kali hadir dalam permainan <i>game online</i> .

Tabel 2. Wawancara Guru Kelas IV SD Dampak *Game online* Terhadap Perubahan Minat Belajar

Pertanyaan	Jawaban
Apakah siswa yang gemar bermain <i>game online</i> memiliki kecenderungan untuk menunda-nunda tugas sekolah?	Tergantung setiap anaknya, tapi dilihat di kelas ini semuanya masih bertanggung jawab dengan tugas sekolah mereka. Tetapi beberapa siswa masih ada yang menunda-nunda tugas sekolah mereka.
Apakah Bapak melihat adanya penurunan minat belajar pada siswa yang sering bermain <i>game online</i> ?	Iya, dilihat dari hasil belajar yang mereka peroleh di akhir semester dan dalam ujian-ujian yang dilaksanakan ada beberapa siswa yang mengalami penurunan minat belajar semenjak mengenal <i>game online</i> .
Bagaimana pengaruh <i>game online</i> terhadap konsentrasi siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas?	Siswa menjadi kurang fokus dalam belajar, kebanyakan dari mereka saat belajar malah memikirkan <i>game online</i> untuk pulang sekolah nanti.
Apakah siswa yang bermain <i>game online</i> tertentu menunjukkan peningkatan dalam kreativitas dan daya imajinasinya?	Iya, ada siswa yang menunjukkan kreativitas dan daya imajinasi mereka. Siswa banyak yang pintar gambar dan mendesain sesuatu karena telah terlatih dalam permainan <i>game online</i> .
Apakah siswa yang bermain <i>game online</i> kompetitif menunjukkan semangat bersaing yang positif dalam pembelajaran?	Iya, siswa memiliki semangat saing yang positif dalam pembelajaran. Dengan terlatihnya bersaing di <i>game online</i> , banyak siswa yang menjadi semangat dalam bersaing di sekolah.

Dari data wawancara yang telah diperoleh bahwa guru kelas mengetahui siswa kelas IV bermain *game online* dengan disaat pembelajaran siswa sudah mulai bosan maka guru membuat ice breaking dengan menyinggung apakah siswa bermain *game online* atau tidak. Dengan bermain *game online* siswa dapat berdampak negatif pada perubahan sikap mereka seperti kurangnya fokus saat belajar, mengabaikan tugas sekolah, tidak konsentrasi pikirannya saat belajar, dan datang terlambat ke sekolah. Tetapi dampak *game online* ini memiliki dampak positif juga, seperti dengan bermain *game online* siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka, meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka saat menggambar, dan siswa juga memiliki semangat saing yang positif karena telah terlatih dalam *game online* untuk menang.

Hasil dari wawancara tersebut selaras dengan penelitian dari (Rosa et al, 2021) dan (Muflih & Santosa, 2023) yang dilihat dari dampak negatifnya, kedua penelitian ini selaras karena dari dua penelitian ini menghasilkan bahwa dampak negatif *game online* ini siswa menjadi kurang fokus saat belajar, konsentrasi belajarnya semakin menurun dikarenakan semakin sering bermain *game online*, sering datang terlambat ke sekolah, dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan guru. Penelitian yang selaras dengan hasil wawancara yang dilihat dari dampak positifnya yaitu penelitian dari (Prastius et al, 2020), (Mariana, 2020), dan (Saputra et al, 2024) yang menghasilkan bahwa dalam bermain *game online* ini siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, yang dimana siswa dapat menemukan kosakata baru dalam bahasa Inggris di dalam *game online* yang mereka mainkan, siswa juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka dalam menggambar dan mendesain

sesuatu yang mereka inginkan, serta siswa dapat memiliki semangat daya saing yang positif dalam belajar.

Selanjutnya penyebaran angket/kuesioner kepada seluruh siswa kelas IV. Berikut rekapitulasi data angket/kuesioner yang diisi oleh siswa dengan pilihan “Ya” dan “Tidak” :

Tabel 3. Rekapitulasi Angket/Kuesioner Siswa Perubahan Sikap

No.	Pertanyaan	Pilihan Siswa		Jumlah Siswa
		Ya	Tidak	
1.	Siswa bermain <i>game online</i> .	28	0	28
2.	Siswa lebih mudah marah.	16	12	28
3.	Siswa merasa sulit untuk berhenti bermain <i>game online</i> .	13	15	28
4.	Siswa menjadi kurang sabar.	3	25	28
5.	Siswa menggunakan kata-kata kasar.	6	22	28
6.	Siswa menjadi berlatih kerjasama tim.	18	10	28
7.	Siswa menjadi percaya diri.	15	13	28
8.	Siswa mudah mendapatkan teman.	21	7	28
	<b>Jumlah</b>	<b>120</b>	<b>104</b>	<b>224</b>
	<b>Rata-Rata</b>	<b>53,57%</b>	<b>46,43%</b>	

Dari data angket/kuesioner perubahan sikap menghasilkan 53,57% jawaban “Ya” dan 46,43% jawaban “Tidak”. Secara umum hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa dengan jumlah 28 siswa (16 laki-laki dan 12 perempuan). Dilihat dari tabel rekapitulasi tersebut bahwa siswa yang mengenal dan bermain *game online*, mereka cenderung lebih mudah marah. Terlebih siswa mudah marah saat orang tua mereka, menyuruh mereka berhenti bermain *game online* atau orang tua meminta bantuan ke anaknya dalam pekerjaan rumah. Selanjutnya, walau siswa lebih mudah marah, tapi mereka tidak merasa sulit saat disuruh untuk berhenti bermain *game online*. Sebanyak 13 siswa yang masih susah dalam berhenti bermain *game online* karena telah asyik dan kecanduan bermain *game online*, tetapi sebanyak 15 siswa yang bisa berhenti bermain *game online* saat disuruh berhenti. Pada tabel rekapitulasi tersebut ternyata siswa masih memiliki tingkat kesabaran yang tinggi dalam bermain *game online*. Dan siswa disini juga tidak banyak menggunakan kata-kata kasar dalam berbicara, hanya beberapa anak saja yang masih menggunakan kata-kata kasar dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Ternyata *game online* ini tidak hanya menghasilkan dampak negatif saja, tetapi bisa menghasilkan dampak positifnya. Dari data rekapitulasi tersebut bahwasannya banyak siswa berlatih untuk bekerja sama dalam tim dalam menggapai suatu hal. Dengan mereka sudah sering bekerja sama dalam tim di *game online*, maka mereka juga menerapkan kerja sama tim dalam kehidupan nyata mereka terlebih menerapkan dalam pembelajaran di sekolah. Selanjutnya dampak positif lainnya, siswa menjadi lebih percaya diri dalam melakukan sesuatu yang mereka rasa bisa, dengan terlatihnya dalam dunia *game online* dengan siswa memiliki skill yang mereka punya. Maka, siswa dapat menerapkan dalam kehidupan nyata mereka dengan lebih percaya diri dengan apa yang mereka miliki. Dan yang terakhir terlihat banyak siswa menjadi banyak teman akibat kesamaan dalam bermain *game*

*online*, yang tadinya ada siswa yang pendiam dan tidak memiliki teman sekarang siswa tersebut menjadi anak yang tidak pendiam lagi dan memiliki teman karena mereka memiliki kesamaan dalam bermain *game online* yang mereka sukai. Selanjutnya terdapat rekapitulasi data minat belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Angket/Kuesioner Siswa Minat Belajar

No.	Pertanyaan	Pilihan Siswa		Jumlah Siswa
		Ya	Tidak	
1.	Siswa mengabaikan tugas sekolah.	6	22	28
2.	Siswa lebih semangat saat bermain <i>game online</i> daripada belajar.	9	19	28
3.	Siswa lebih minat untuk belajar setelah bermain <i>game online</i> .	19	9	28
4.	Siswa merasa lelah dan mengantuk saat belajar setelah bermain <i>game online</i> .	13	15	28
5.	Siswa tidak berkontribusi mengerjakan tugas kelompok dan bermain <i>game online</i> .	5	23	28
	<b>Jumlah Rata-Rata</b>	<b>52</b> <b>37,14%</b>	<b>88</b> <b>62,86%</b>	<b>140</b>

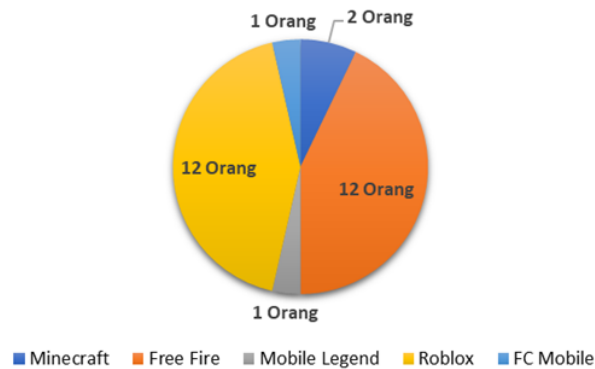
Dari data angket/kuesioner minat belajar menghasilkan 37,14% jawaban “Ya” dan 62,86% jawaban “Tidak”. Dilihat dari tabel rekapitulasi tersebut bahwa seluruh siswa yang bermain *game online* masih memiliki minat belajar yang tinggi. Siswa masih bertanggung jawab akan kewajiban sekolah mereka, seperti siswa masih dominan mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru, siswa masih memiliki semangat belajar, siswa memiliki minat untuk belajar setelah mereka selesai bermain *game online*, siswa tidak merasa mengantuk saat belajar setelah bermain *game online* dan siswa juga saat mengerjakan tugas kelompok mereka masih berkontribusi. Dapat dikatakan siswa masih bisa menyaring dampak negatif dari *game online* ini untuk tetap memiliki minat belajar mereka.

Hasil data yang didapat dari angket/kuesioner selaras dengan penelitian (Paremeswara & Lestari, 2021) dan (Dwi et al, 2024) terkait dampak negatif yang muncul dari diri siswa yang bermain *game online*, seperti siswa menjadi lebih mudah marah dan agresif, hal tersebut muncul apabila siswa diminta untuk berhenti bermain *game online*. Selain itu, siswa menjadi pribadi yang lebih tertutup kepada orang tuanya, dan menjadi malas belajar saat sudah bermain *game online* serta menjadi lupa waktu untuk belajar. Selain itu ada penelitian yang selaras dengan hasil data yang didapat dari angket/kuesioner terkait dampak positif yang muncul, yaitu dari penelitian (Yuliani et al, 2023), (Yani et al, 2023), dan (Waqi & Nisa, 2024) hasil dari penelitiannya menyatakan bahwa siswa yang bermain *game online* masih memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang diberikan guru baik tugas mandiri maupun tugas kelompok, siswa memiliki semangat dan minat belajar dalam hal-hal baru, siswa juga masih berkonsentrasi dan tidak mengantuk dalam belajar, dan siswa memiliki imajinasi yang tinggi dalam melakukan sesuatu.

Selanjutnya dengan data angket/kuesioner lainnya diluar dari pilihan “Ya” dan “Tidak”, terdapat hasil angket/kuesioner dengan data sebanyak 18 siswa (64,3%) bermain *game online* setiap

harinya, 7 siswa (25%) bermain sebanyak 1-2 kali dalam seminggu, dan 3 siswa (10,7%) bermain sebanyak 3-4 kali dalam seminggu. Selanjutnya, mengenai bermain *game online* dengan durasi waktu dalam sehari, 8 siswa (28,6%) bermain *game online* selama kurang dari 1 jam, 7 siswa (25%) bermain selama 1-2 jam, 6 siswa (21,4%) bermain selama 2-3 jam, 7 siswa (25%) bermain selama lebih dari 3 jam. Game yang populer dikalangan kelas IV SDN Rangkapan Jaya Baru sebagai berikut:

**Jenis Game Online Dimainkan Siswa Kelas IV SDN Rangkapan Jaya Baru**



Gambar 2. Jenis Game Online

Terdapat sebanyak 12 siswa bermain *game online Free Fire*, 12 siswa bermain *game online Roblox*, 2 siswa bermain *game online Minecraft*, 1 siswa bermain *Mobile Legends*, dan 1 siswa bermain *FC Mobile*. Dari hasil angket/kuesioner ini siswa perempuan rata-rata memainkan *game online Roblox* dan siswa laki-laki rata-rata memainkan *game online Free Fire*. Tetapi baik itu perempuan maupun laki-laki mereka bisa memainkan semua jenis *game online* yang ada. Pada saat siswa bermain *game online*, hal yang membuat mereka marah yaitu pada saat *handphone* atau jaringan tidak bagus, digangguin orang lain, mati atau kalah dalam permainan, dan tiba-tiba eror. Biasanya siswa bermain *game online* pada saat malam hari dan pagi sebelum berangkat sekolah karena siswa kelas IV masuk sekolah jam 12.30 WIB.

Hasil data yang diperoleh selaras dengan penelitian (Machfud et al, 2020) dan (Rosidah et al, 2025) hasilnya bahwa anak usia sekolah dasar kebanyakan bermain *game online* dengan durasi 1-2 hari perminggunya dan kurang dari 3,5 jam perminggunya. Selain itu *game online* yang populer dikalangan siswa sekolah dasar yang peneliti teliti ternyata ada 3 *game online* sama dengan *game online* populer dari penelitian yang selaras ini, bahwasannya *game online* yang populer yaitu *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Roblox*.

Dari data yang diperoleh dari angket/kuesioner *game online* ini dampak yang diperoleh bukan hanya dampak negatif saja melainkan ada dampak positif yang diperoleh yaitu siswa di kelas ini juga ternyata tidak banyak yang sering menggunakan kata-kata kasar saat bermain *game online*, terdapat 20 siswa (71,43%) tidak sering menggunakan kata-kata kasar dan 8 siswa (28,57%) yang sering menggunakan kata-kata kasar dalam bermain *game online*, siswa kelas IV ini tergolong cukup konsentrasi dalam belajar jika dalam sehari belum bermain *game online* dengan data 18 siswa yang cukup konsentrasi belajar dan 10 siswa yang tidak konsentrasi belajar, tetapi dengan di kelas ini banyak siswa yang cukup konsentrasi belajar masih dikatakan jumlah yang besar untuk siswa yang tidak konsentrasi dalam belajar hal ini perlu diperhatikan dan dibimbing lagi oleh orang tua siswa.

Hasil dari data tersebut selaras dengan penelitian (Sekar et al, 2024) bahwa kata-kata kasar yang berada dalam *game online* sangat rentan sekali untuk anak sekolah dasar tirukan. Namun untungnya, tidak semua siswa dapat terpengaruh dengan kata-kata kasar tersebut. Banyak siswa yang masih menggunakan kata-kata sopan dalam kegiatan dan kehidupan sehari-hari mereka.

Reaksi orangtua siswa saat anak memiliki kebiasaan bermain *game online* yaitu marah, kesal, khawatir dengan anak mereka yang terus menerus bermain *game online*, dan orang tua yang memberi waktu anak mereka bermain *game online*. Reaksi seperti itu sangat wajar untuk orang tua siswa karena mereka takut anaknya menjadi anak yang pemalas dalam belajar, kesehatan mereka jadi menurun, tidak mau berkembang dalam dunia pendidikan mereka, dan takut salah mendidik anak mereka. Dari data yang diperoleh ini juga ternyata yang dilakukan siswa pertama kali setelah pulang sekolah yaitu sebanyak 10 siswa (35,71%) yang langsung bermain *game online*, 9 siswa (32,14%) membantu orang tua, 6 siswa (21,43%) bermain dengan teman secara langsung, dan 3 siswa (10,71%) mengerjakan tugas sekolah. Hasil dari penelitian tersebut selaras dengan penelitian (Faza et al, 2022) dan (Kurniawan et al., 2022) bahwa orang tua sangat merasa khawatir terkait hadirnya *game online* dalam kehidupan anak usia sekolah dasar terutama anak-anak mereka, banyak sekali dampak negatif yang muncul dari *game online* ini. Kekhawatiran orang tua terkait dampak negatif pada *game online* ini seperti perubahan perilaku baik itu dalam aspek sosialnya maupun belajarnya, penurunan prestasi akademik, dan penurunan kesehatan pada anak.

Selanjutnya melakukan wawancara 5 siswa kelas IV SDN Rangkapan Jaya Baru yang terdiri dari 2 siswi perempuan dan 3 siswa laki-laki. Dari hasil wawancara ini bahwa siswa di kelas IV ini mulai bermain *game online* rata-rata sejak umur 5-7 tahun. Semua siswa sudah memiliki *handphone* sendiri tapi masih ada beberapa yang tidak memiliki *handphone*, mereka yang tidak memiliki *handphone* bermain *game online* menggunakan *handphone* orang tua mereka. Siswa pertama kali belajar bermain *game online* diajari oleh abang, kakak, tetangga, dan bahkan ada yang belajar sendiri. Mereka bermain *game online* biasanya dengan dirinya sendiri, teman, adik, dan saudara. Dampak negatif dari *game online* ini yaitu siswa merasa sangat kesal sekali jika kalah dalam bermain *game online*, bahkan beberapa siswa saking kesalnya kalah dalam bermain *game online* mereka sampai menggigit *handphonenya* sampai retak, membanting *handphone*, dan berkata kasar. Mereka juga pernah berbohong kepada orang tua mereka tentang waktu bermain *game online*. Selain itu ternyata siswa pada saat jam belajar di kelas pernah memikirkan *game online*, yang membuat mereka jadi tidak fokus dalam pelajaran berlangsung. Siswa pernah mengalami penurunan nilai belajar seperti ranking di kelas karena terlalu banyak bermain *game online*. Mereka juga pernah lupa mengerjakan tugas sekolah karena terlalu asyik bermain *game online*.

Selain dampak negatif, ternyata *game online* memiliki dampak positif juga seperti *game online* membantu siswa untuk berpikir lebih kritis untuk memecahkan suatu masalah yang mereka hadapi, menumbuhkan rasa saling tolong menolong baik itu dalam permainan *game online* maupun dunia nyata, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, siswa menjadi belajar, mengerti, dan menemukan bahasa baru di dalam *game online* seperti bahasa inggris, belajar menggambar untuk meningkatkan kreativitas mereka, dan siswa yang memiliki kesamaan dalam bermain *game online* mudah memiliki banyak teman. Selain dampak dari *game online*, ternyata ada 1 siswa yang menyampaikan bahwa orang tua siswa tersebut memantau anaknya bermain *game online* dengan *handphonenya* disetting waktunya. Jika waktu bermain *game online* tersebut sudah habis maka *handphone* anak tersebut akan

keluar dan *game online* tersebut tidak bisa diakses lagi oleh anaknya. Dengan cara orang tua seperti ini menurut peneliti sangat bagus untuk mengontrol anak supaya mengingat waktu bermain *game online* mereka, mengingat akan waktunya belajar, membantu orang tua, dan istirahat. Siswa yang diterapkan hal tersebut oleh orang tuanya merasa hal tersebut sangat baik untuk dia, karena dengan cara orang tua siswa mengontrol dirinya bermain game seperti itu, siswa tersebut jadi mengingat akan waktunya yang lain.

Hasil dari wawancara siswa tersebut selaras dengan penelitian (Kurniawati & Purnomo, 2021) dan (Prasetyo et al, 2023) bahwa *game online* dapat menurunkan prestasi belajar siswa, dengan siswa tidak fokus saat belajar disitu terjadilah penurunan prestasi belajar, penurunan sopan dalam berbicara di kehidupan sehari-hari, penurunan kesehatan mata dan pendengaran siswa, dan kurangnya pembagian waktu belajar dan istirahat siswa.

Terakhir melakukan wawancara 5 orang tua siswa kelas IV. Hasil dari wawancara siswa menunjukkan bahwa orang tua siswa mengetahui anak-anak mereka bermain *game online*. Anak-anak mereka lama bermain *game online* sampai habis baterai dan diomelin dulu baru berhenti. Sebelum mengenal *game online* anak-anak sangat rajin belajar, tetapi setelah mengenal *game online* anak-anak menjadi malas, kalau melakukan sesuatu atau belajar harus disuruh terlebih dahulu sama orang tua mereka, belajarnya jadi lebih terburu-buru karena ingin bermain *game online*, dan tulisan anak-anak jadi tidak rapi. Waktu belajar anak-anak juga kalau ada tugas sekolah baru mereka belajar, tapi jika tidak ada anak-anak tidak akan belajar dan bermain *game online*. Orang tua siswa juga berpendapat mereka lebih baik anak-anak mereka bermain *game online* di rumah dibandingkan bermain di luar rumah karena kalau bermain *game online* di rumah anak-anak bisa dilihat langsung oleh orang tua, jika bermain di luar rumah orang tua khawatir anak-anaknya main jauh, yang dipikirkan orang tua takut anak mereka diculik. Orang tua siswa merasa bahwa *game online* ini sangat luar biasa banget pengaruh dari dampak *game online* terhadap anak-anak mereka.

Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian (Padilah & Nashrillah, 2024) yang mendapati bahwa *game online* ini memiliki dampak negatif seperti malas belajar dan mengerjakan tugas dikarenakan terlalu asyik bermain *game online*, dan juga moral anak-anak menjadi buruk. Selain itu adapun penelitian dari (Raihan et al., 2024) yang mendapati hasil penelitiannya bahwa dampak negatifnya anak-anak menjadi kecanduan, memiliki sikap yang buruk, timbul rasa malas dalam aktivitas dan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini terjadi karena setiap anak pasti berubah sikap dan kebiasaan mereka setelah mengenal dunia virtual (*game online*).

Dampak positif dari *game online* menurut orang tua siswa yaitu pola berpikir kritis anak-anak menjadi meningkat, jadi wawasan anak menjadi lebih luas. Selain itu, anak-anak menjadi lebih kreatif dalam hal menggambar dan kerajinan, bahasa inggris anak-anak menjadi meningkat karena di dalam *game online* ada penggunaan bahasa inggrisnya, interaksi sosial anak-anak bagus dan menjadi banyak teman karena kesamaan dari jenis *game online* yang mereka mainkan. Sedangkan dampak negatif *game online* yaitu anak-anak menjadi gampang emosi, cenderung malas, mudah marah, susah dikasih tahu, diminta berhenti bermain game anak-anak cemberut, anak-anak menjadi menggunakan kata-kata kasar atau tidak pantas di kehidupan sehari-hari mereka (contoh: tolol, anjir, bego, dan sebagainya), interaksi anak-anak dengan keluarga juga menjadi kurang mereka lebih banyak menyendiri dengan *handphone*, anak-anak pernah bohong terkait waktu bermain *game online* mereka, anak-anak menjadi sulit diatur, dan pola tidur anak tidak teratur seperti anak tidur sampai tengah

malam sekitar jam 12 malam, 1 malam, dan 2 malam, kesehatan anak-anak menjadi menurun (seperti mata buram, kepala pusing).

Temuan penelitian ini selaras dengan (Veri et al, 2023) dan (Khoirunnisa & Ramadan, 2024) yang mendapati dampak positif *game online* pada siswa yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa, terbuka dan menambah wawasan mereka terkait teknologi baru dan wawasan apapun itu, meningkatkan konsentrasi, menjadi banyak teman baik itu teman virtual maupun nyata, dan kemampuan memecahkan masalahnya terlatih. Selain itu ada temuan penelitian yang selaras dengan penelitian ini terkait dampak negatif *game online* yaitu penelitian (Safari & Mulya, 2020) dan (Ulya et al, 2021) yang mendapati hasil bahwa dampak negatif *game online* pada anak cenderung lebih kepada perilaku dan kepribadian mereka, perilaku agresif anak-anak semakin meningkat, bahasa yang digunakan dalam sehari-hari tidak pantas atau kasar, anak-anak menjadi sulit diatur, interaksi sosial mereka menurun dikarenakan sibuk dengan dunianya sendiri dengan dunia virtual (*game online*), penurunan kesehatan, pola tidur menjadi tidak teratur, dan minat belajar jadi berkurang. Dalam wawancara dengan orang tua, orang tua menyarankan bahwa anak-anak yang bermain *game online* hendaknya bisa mengerti waktu untuk bermain *game online* dan belajar. Jangan sampai anak-anak melupakan belajar dan kewajiban beribadah mereka. Serta anak-anak dapat menyaring hal baik dan buruk dari *game online* yang mereka mainkan.

## CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa banyak anak usia sekolah dasar bermain *game online*. Dengan berbagai jenis *game online* yang mereka mainkan, hal ini dapat menimbulkan dampak negatif dan dampak positif bagi siswa sekolah dasar baik dalam perubahan sikap maupun minat belajar. Dampak negatif dari *game online* ini yaitu kurangnya fokus dan konsentrasi belajar, mengabaikan tugas sekolah dan sebagainya. Selain dampak negatif, terdapat dampak positif yaitu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, dapat bekerja sama, lebih percaya diri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan menambah wawasan terkait teknologi baru.

Dalam temuan ini sudah sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui secara mendalam terkait dampak bermain *game online* terhadap perubahan sikap dan minat belajar siswa, baik itu dampak positif maupun negatif. Meskipun sudah sesuai, temuan ini dapat menjadi dasar untuk pertimbangan bagaimana dampak *game online* ini terhadap siswa baik dalam perubahan sikap maupun minat belajar. Dengan adanya hal tersebut, penelitian selanjutnya dapat memperluas variable, seperti dampak *game online* terhadap aspek sosial emosional, melibatkan banyak responden tidak hanya untuk satu kelas saja, dan menambahkan metode observasi untuk meneliti secara langsung terkait perubahan sikap dan minat belajar siswa dengan jangka waktu yang ditentukan akibat bermain *game online*. Dengan demikian, dengan adanya siswa sekolah dasar bermain *game online* secara berlebihan yang dapat menyebabkan menurunnya minat belajar dan perubahan sikap negatif, maka peran guru dan orang tua sangatlah penting dalam hal pengawasan dan pendampingan.

## CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulis menyatakan semuanya berjalan dengan lancar dan tidak ada konflik kepentingan yang terkait dalam isi temuan penelitian ini. Tidak ada kepentingan finansial atau pribadi yang perlu disampaikan. Temuan ini asli dan belum pernah dipublikasikan di tempat lain

## AUTHOR CONTRIBUTIONS

Jesica Anggraeni Hasugian bertanggung jawab dalam perancangan konsep penelitian dan pengembangan metodologi. Ia juga mengumpulkan data melalui teknik wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi, serta menganalisis data tersebut dengan pendekatan kualitatif fenomenologi. Prayuningtyas Angger Wardhani dan Fahrurrozi bertanggung jawab dalam mengawasi pelaksanaan penelitian, memberikan arahan terkait penelitian dan metodologi, dan memberikan masukan kritis untuk memperkuat ide penelitian dan menyempurnakan naskah temuan ini.

## REFERENCES

- Al, J., Tadris Matematika, J., Sa, M., Tri Rahmayati, G., & Catur Prasetyo UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Y. (2022). *STRATEGI DALAM MENJAGA KEABSAHAN DATA PADA PENELITIAN KUALITATIF*.
- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). *Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Amirah, W. N., & Ramadan, Z. H. (2021). *ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE FREE FIRE PADA SISWA KELAS III SD*.
- Dwi, W., Sari, W., Rizky Rananda, D., & Arifin, H. B. (2024). *Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah Dasar*. [https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1\\_993](https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1_993)
- Fadhilah, N., Zanemi, F., Azzahra, A., & Rasyid, H. Al. (2024). *DAMPAK GAME ONLINE PADA ANAK SEKOLAH DASAR TERHADAP KESOPANAN BERBICARA*.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01 Jepara*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4344>
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 8). Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2020, June 1). The Future of Gaming Disorder Research and Player Protection: What Role Should the Video Gaming Industry and Researchers Play? *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 18, pp. 784–790. Springer. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00110-4>
- Hadi, A., & Rusman, A. (2021). *PENELITIAN KUALITATIF STUDI FENOMENOLOGI, CASE STUDY, GROUNDED THEORY, ETNOGRAFI, BIOGRAFI*.
- Hamila, H., & Rustan, E. (2023). The Impact of the Free Fire Online Game on Language Attitudes Elementary School Students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 97–110. <https://doi.org/10.24256/pijies.v6i1.3963>
- INDOGAMERS. (2025). *Pelajar dan Mahasiswa Paling Banyak Ngegame, Habiskan Rata-Rata 4 Jam Sehari*.
- Khoirunnisa, F., & Ramadan, Z. H. (2024). Dampak Psikologis bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain Game Online Free Fire. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 123–129. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.603>

- Komdigi. (2022). *Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, (2022). Laporan Penggunaan Internet Anak dan Remaja. Jakarta.*
- Kurniawan, F., Alfryano, J., Wibawa, J. N., Marsella, E., Atma, U., & Yogyakarta, J. (2022). *Perspektif Orang Tua Terhadap Game Online (Vol. 2).*
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2021). *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN.* <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Lembaga Perlindungan Anak Indonesia. (2022). Laporan Dampak Digital terhadap Anak Indonesia.
- Machfud Shodik, M., Wijayanti, F., Galih Widodo Prodi, G. S., & Universitas Ngudi Waluyo, K. (2020). *Gambaran Frekuensi Dan Durasi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Sd N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung.*
- Mariana, D. (2020). *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar.*
- Muflih, R., & Santosa, H. (2023). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.* <https://doi.org/10.31100/jurkam.v7i2.2722>
- Muhammad, P., Penerbit, Z., Zaini, M., Saputra, N., Penerbit, Y., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *READS (Vol. 70)*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/370561417>
- Padilah, & Nashrillah. (2024). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2).
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar.*
- 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, E., Carlie, J., & Kho, J. (2020). Computer Based Information System Journal PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS. *CBIS JOURNAL*, 08(02). Retrieved from <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
- Raihan, M., Khairi, M. R., Putri, N. P. Y., Lubis, N. D. S., Rizka, R. F., & Harahap, N. (2024). *Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Orang Tua dan Anak.*
- Richa, (, Santi, J., Santi, R. J., Setiawa, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385–390. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Rosa, E., Djuwita, P., & Hasnawati. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu.*
- Rosidah, U. K., Supartinah, S., & Kawuryan, S. P. (2025). Understanding Primary School Students' Engagement with Mobile-Based Games: Insights into Learning Implications. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6140>

- Safari, G., & Mulya, M. (2020). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah Dasar.*
- Saputra, A. R., Yunida, F., Hasriani, H., Utami, I. F., & Soleha, S. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.287>
- Sekar Nur, A., Nur Abidah, D., Anggun Luqmana, A., & Kunci, K. (2024). *Pengaruh Game Online Terhadap Penggunaan Bahasa Siswa SD yang Menghambat Ketercapaian SDG's 4.*
- Subagyo, S., Laras Tuti, D., Oktavia, H., Hikmah, N., Amanda, N., Lestari, D., ... Iasha, V. (2025). *The Impact of Online Games on the Use of Language and Polite Behavior of Students.* <https://doi.org/10.61227>
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.
- Ramadhan S, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Veri, T., Aristo, T. J. V., & Awang, I. S. (2023). DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 92–102. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2225>
- Waqi, A., & Nisa, S. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *AHKAM*, 3(2), 567–574. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v3i2.3205>
- Wei, M., Liu, Y., & Chen, S. (2022). Violent Video Game Exposure and Problem Behaviors among Children and Adolescents: The Mediating Role of Deviant Peer Affiliation for Gender and Grade Differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22). <https://doi.org/10.3390/ijerph192215400>
- Yani, N. R., Yunitasari, D., & Lestari, Y. (2023). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 PRINGGASELA TIMUR.*
- Yuliani, A. P., Kunci, K., Online, G., Sosial, P., & Emosi, P. (2023). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.*