

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Hasil penelitian pada anak usia sekolah dengan usia 10-12 tahun di SD Negeri Keputih 245 menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berat dengan mayoritas responden sebanyak 26 orang (74%) dengan keaktifan belajar rendah dengan mayoritas responden sebanyak 25 orang (72%) dan hasil uji korelasi *rank spearman* didapatkan nilai $p = 0,02 < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) dan $r = 0,514$ yang berarti kedua variabel memiliki hubungan yang kuat sehingga semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah keaktifan belajar anak usia sekolah

7.2 Saran

7.2.1 Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan agar pihak sekolah lebih tegas terhadap anak yang lebih aktif bermain *game online*, lebih meningkatkan lagi pengawasan terhadap peserta didik mengenai penggunaan *handphone* dilingkungan sekolah terutama untuk bermain *game online*, selain itu juga diharapkan agar para guru mengupayakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman demi menunjang keaktifan belajar dan prestasi belajar. Dan juga diharapkan pihak sekolah mengadakan sosialisasi terkait dampak negatif kecanduan bermain *game online* bagi anak sekolah agar meningkatkan kesadaran diri bagi peserta didik.

7.2.2 Bagi Orang Tua

Diharapkan agar orang tua bisa manajemen waktu anak dan lebih tegas membatasi anaknya dalam menggunakan fasilitas yang disediakan seperti *handphone*, komputer atau laptop terutama untuk bermain *game online* agar tidak menyebabkan

akses *game online* secara berlebihan, membatasi kouta internet pada media yang digunakan anak untuk bermain *game online* serta orang tua juga lebih meningkatkan pengawasan dan pendampingan pada kegiatan yang dilakukan anak dengan cara membuat jadwal kegiatan penting terutama jadwal belajar anak yang dapat membantu perkembangan dan peningkatan belajar anak.

7.2.3 Bagi Siswa

Diharapkan bagi siswa agar lebih mengontrol diri dan bisa mengurangi waktu dalam mengakses *handphone*, membatasi waktu dan durasi dalam bermain *game online*, juga lebih bisa memperhatikan jam belajarnya serta tugas sekolah dan kegiatan sekolah agar meningkatkan perkembangan dan keaktifan belajar anak.

7.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya bisa meneliti tentang hubungan kecanduan *game online* dengan minat dan prestasi belajar pada anak usia sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2019). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Affandi, M. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47. <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 189–199.
- Anastasia Wadan, N., Ovita, Ba'diya Kusufa, R. A., & Halimatus Sakdiyah, S. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendapatan Masyarakat. *Jurnal Sosial Sains*, 2(3), 457–462. <https://doi.org/10.36418/sosains.v2i3.364>
- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif *Game Online* Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3), 89–95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>
- Ariantoro. (2018). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. 1(1), 45–50.
- Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503–510. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.635>
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>
- Bima, S. (2017). Pengaruh Remunerasi Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus Pada Kantor Pengawasan Dan Pelayanan Bea Dan Cukai Surakarta). *Jurnal Manajemen Daya Saing*, 19(2), 109–118. <https://doi.org/10.23917/dayasaing.v19i2.5439>
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Dhian K, A. (2023). Identifikasi Kesulitan Belajar Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sosrowijayan Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3*, 5, 169–182. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/868>
- Dian, W. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)

- Dwipa, & Mandiri. (2023). 1, 2, 3.
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah kontekstual*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & HD, S. R. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Psikologi IO*, 4(1), 10.
- Febriany. (2022). *Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online*.
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i1.113>
- Hanum, K. (2015). Halawa, Aristina. *AntroUnairdotNet*, 4(2), 137–146.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Haruna, sri rahmah et al. (2022). *faktor yang berhubungan dengan gadget addicted pada anak usia sekolah*.
- Hidayat, A. A. (2018). *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan* (A. Suslia & S. Utami (eds.)). Salemba Medika.
- Hidayati, H. (2022). Belajar Pembelajaran Dalam Metode Ceramah. *Thesis Commons*, 2–3. <https://files.osf.io>
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Jaya, D., & Suyanto, A. (2022). Analisis Perbandingan Buying Decision Game PUBG Mobile Dan Game Free Fire Berdasarkan Persepsi Masyarakat Indonesia. *EProceedings of ...*, 9(5), 2760–2770.
- Juniarta, T., & Siswantoyo, S. (2019). Pengembangan Model Permainan Rintangan (Handicap Games) Untuk Latihan Kebugaran Jasmani Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 88–105. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.2606>
- Kaila Sifana Kurniawati, & Achmad Fathoni. (2024). Peranan Orang Tua dalam Meminimalisir Penggunaan Aplikasi *game online* untuk Mengoptimalkan Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2353–2366. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8423>
- Kalifa, M. I., Tahun, N., Ratih, D., Ade, N., Soedjiwo, F., & Libriyanti, Y. (2020). 89- *Article Text-301-1-10-20210810*. 1–12.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Koi, S. (2020). *Nursing News Volume 2, Nomor 1, 2017*. 2(2), 324–332.
- Koi, S., Sudiwati, N. L. P. E., & Lasri. (2017). Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Aktivitas. *Nursing News*, 2(1), 324–332.

- Kulsum, U., & Hindarto, N. (2011). Penerapan model *learning cycle* pada sub pokok bahasan. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 7, 7, 128–133.
- Larasati, E. D., Kanzunudin, 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>
- Latubessy, A., & Ahsin, M. N. (2016). Hubungan Antara Adiksi *Game* Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 687. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.782>
- M. Noer Pasha Radandi, Deadalina, Thalia Indah Desrina, Syakira Salsabila, Suta Nurrahman, & Laura Oktreza Delin. (2023). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Remaja Gen Z. *Educate : Journal Of Education and Learning*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.121>
- Mahmudah, M. (2019). Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa MI/SD. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 116–129. <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.107>
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). *Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online*. 1(7), 1–8.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32. file:///C:/Users/HP/Downloads/388-680-1-SM.pdf
- Muhammad. (2016). Interaksi Antara *Players Game Online* Dota 2 (Studi Deskriptif Kualitatif pada TEAM DAFK Di Cyber Cafe Atmosphere Bandung). *E-Proceeding of Management*, 3(3), 3937–3945.
- Mujiya Ulkhaq, M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshintia, P. Y. (2018). *Validity and reliability assessment of the Game Addiction scale: An empirical finding from Indonesia*. *ACM International Conference Proceeding Series*, 120–124. <https://doi.org/10.1145/3288155.3288158>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 malang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Mulyasanti Pande, N. P. A., & Marheni. Adijanti. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game. *Cognicia*, 7(2), 228–240. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i2.9203>
- Nafeesa. (2019). The Relationship of Self-Control Between Misconduct Behavior at Student Mts. Al-Azhar Medan. *Jurnal Diversita UMA*, 3(1), 63–71.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan

- Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97.
<https://doi.org/10.29210/132700>
- Nurfatimah, N., Hamdian Affandi, L., & Syahrul Jiwandono, I. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 145–154.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.130>
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* (P. P. Lestasi (ed.); 4th ed.). Salemba Medika.
- Nursalam. (2020). *metodologi penelitian keperawatan*.
- Pangaribuan, H., Supriadi, S., Arifuddin, A., Jurana, J., Supetran, I. W., Patompo, F. D., & Lenny, L. (2022). Edukasi Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah dan Pelaksanaan Kelompok Terapeutik di SD Pesantren Hidayatullah Tondo: (Laporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 5(1), 52–67. <https://doi.org/10.56338/jks.v5i1.2187>
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101.
<https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>
- Piyeke, P., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 2(2), 105771.
- Pranata Zakiy, R. R. D. (2023). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Keberfungsian Keluarga Dan Regulasi Diri* 016, 77–83.
- Prasetiawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 28. <https://doi.org/10.24127/gdn.v6i1.409>
- Prastyo, Y. (2017). Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 138–148.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17307>
- Pratama1, Y. A., Ajizah2, V. N., Nur, M., & Rahmawati5, R. (2023). *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dampak Penggunaan Gadget Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Al-Azhar Kota Bekasi*. 4(1), 73.
<https://doi.org/10.35719/adabiyah.v4i1.634>
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh *Game Online* terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Rizai, M. (2021). *Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur [Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce Online Game*

- Addiction in Children: a Literature Review*]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.59027/jcic.v1i2.79>
- Samad, M. A., & Mangindara. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran, Akreditasi Sekolah dan Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Gowa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 74–84.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Santoso, J. (2022). Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak. *Journal of Elementary School Education*, 2(2), 2022.
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Sari, Y. N. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Means Ends Analysis Menggunakan Media Video Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Pagar Alam. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 89–103. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5640>
- Sasmita, L., & Ahmad, M. R. S. (2019). Faktor penyebab ketidakaktifan siswa kelas xi ipa 4 dalam proses belajar mengajar di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 4(2), 100–105. <http://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/2376>
- Setyaningrum, W. J., Firmansyah, I., & Arifin, Z. (2022). Hubungan Tingkat Pendidikan Orang Tua Dan Penghasilan Orang Tua Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V DI UPTD SDN Gili Timur 2. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2048–2055. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3583>
- Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7593–7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- Simatupang, E. C., Wahyuni, S., & Hellena Deli. (2023). Hubungan Kecanduan Games Online Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ners Indonesia*, 14(1), 19–27. <https://doi.org/10.31258/jni.14.1.19-27>
- sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) / penulis, Prof. Dr. Sugiyono*.
- Sundari, S., Syafii, M., Adrijanti, A., & Anis, F. (2023). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 338–342. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1487>
- Suplig, M. A. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Teguh, I. M., & Pratiwi, N. L. A. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal IKA*, 17(2), 150. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19850>
- Temu, L. O. M. G. (2017). *Keterampilan Sosial Dengan Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja*. 1–50.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104.
<https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game Center. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>
- Wulandari, E., & Ratnaningsih, I. Z. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Keterikatan Kerja Pada Guru Sekolah Menengah Atas Negeri Berakreditasi a Di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. *Jurnal EMPATI*, 6(1), 133–138. <https://doi.org/10.14710/empati.2017.15173>
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2). <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i2.1868>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>