

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE
TERHADAP HASIL BELAJAR STUDI KASUS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 09 SINTANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH

DAMIANA LUSI A.P

NIM: 2112061896

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)

PERSADA KHATULISTIWA

SINTANG

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Damiana Lusi A.P
NIM : 2112061896
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Proposal Skripsi : Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Studi Kasus Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Sintang.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk di ajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, 3 Juni 2025

Pembimbing I

Warkintin, M.Pd
NUPTK. 7459762664200040

Pembimbing II

Lusila Parida, M.Pd
NUPTK. 1362764665231110

Disetujui Oleh

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200012

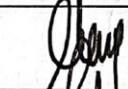
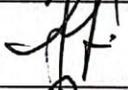
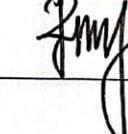
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Studi Kasus Kelas IV SD Negeri 09 Sintang” yang disusun oleh:

Nama : Damiana Lusi A.P
NIM : 2112061896
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

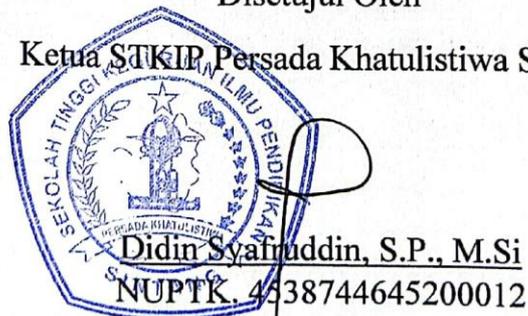
Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Selasa tanggal 17 Juni 2025.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Paraf
1.	Fatkhan Amirul Huda, S.Kom	Ketua Penguji	
2.	Warkintin, M.Pd	Sekretaris Penguji	
3.	Sirilus Sirhi, S.TP., M.M	Anggota Penguji I	
4.	Lusila Parida, M.Pd	Anggota Penguji II	

Disetujui Oleh

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang





PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365

Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkipersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING I
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Damiana Lusi A.P
NIM : 2112061896
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	13 Januari 2025	Bimbingan judul sekaligus bimbingan proposal bab 1-3	
2	30 Januari 2025	Bimbingan rumusan masalah, penulisan kata dan nomor halaman	
3	13 Februari 2025	Bimbingan bagian lampiran	
4	19 Februari 2025	Bimbingan bagian kisi-kisi observasi dan dokumentasi	
5	21 Februari 2025	ACC	
6	15 Mei 2025	Bimbingan bagai hasil observasi	
7	26 Mei 2025	Bimbingan bagian hasil dokumentasi	
8	28 Mei 2025	Bimbingan bagian hasil observasi penelitian dan nomor halaman	
9	3 Juni 2025	ACC	

Sintang, 03 Juni 2025

Pembimbing I

Warkintir, M.Pd.

NUPTK. 97459762664200040



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2025365

Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

**CATATAN PEMBIMBING II
Hasil Konsultasi Mahasiswa**

Nama : Damiana Lusi A.P
NIM : 2112061896
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	29 Januari 2025	Bimbingan proposal bab 1-3	f.
2	14 Februari 2025	Bimbingan bagian dokumentasi	f.
3	20 Februari 2025	Bimbingan bagian teknik analisis data	f.
4	24 Februari 2025	Bimbingan daftar isi	f.
5	26 Februari 2025	ACC	f.
6	16 Februari 2025	Bimbingan bagian deskripsi hasil observasi	f.
7	23 Mei 2025	Bimbingan bagian nomor halaman dan daftar pustaka	f.
8	3 Juni 2025	ACC	f.

Sintang, 03 Juni 2025

Pembimbing II

Lusila Parida, M.Pd.

NUPTK. 1362764665231110

MOTTO

“Sidang bukan akhir, tapi gerbang pengetahuan
Skripsi adalah momen membuktikan pengetahuan,
Tapi juga awal untuk terus belajar”

(Damiana Lusi A.P)

“Janganlah takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Dan jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Dan janganlah takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”

(Buya Hamka)

“Apapun masalah yang kamu alami, secapek apapun kamu dalam menghadapi gempuran yang dunia berikan padamu. Tetaplah ingat bahwa Dia ada dan selalu menunggumu”

(Matius 11 : 28)

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang ya!”

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar serjan, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di sekolah tinggi/perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan peneliti saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 03 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Damiana Lusi A.P

NIM. 2112061896

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar serjan, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di sekolah tinggi/ perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan peneliti saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 03 Juni 2025
Yang membuat pernyataan

Damiana Lusi A.P

NIM. 2112061896

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat penyertaan dan anugerah-Nya peneliti bisa menyelesaikan semua proses dalam penulisan skripsi ini, sehingga bisa menghantarkan saya mendapat gelar sarjana pendidikan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku. Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Markus Damianus (Alm), seseorang yang biasa saya sebut ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Beliau memang tidak sempat menyaksikan secara langsung proses perkuliahan penulis hingga sampai di titik ini. Banyak hal menyakitkan yang penulis lalui, tanpa sosok ayah penulis babak belur dihajar kenyataan yang terkadang tidak sejalan. Tapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terimakasih atas kehidupan yang ayah berikan. Maka, tulisan ini penulis persembahkan untuk Ayah Markus Damianus Pahlawan Tanpa Tanda Jasa.
2. Pintu surgaku ibunda Yuliana Cuci, perempuan hebat yang menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran orang tua bagi anak-anaknya. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang dan selalu berjuang supaya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada pada saat posisi ini.
3. Kepada adik saya Santa Dora Fabiola, terimakasih juga segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

4. Keluarga besar bapak Markus Damianus (Alm) dan ibu Yuliana Cuci, yang selalu senantiasa mendukung, memberikan motivasi dan mendoakan dalam menumpuh pendidikan sampai saat ini.
5. Kepada orang special dalam hidup penulis. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis yang telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
6. Untuk diri saya sendiri Damiana Lusi A.P yang akrab disapa Lusi, Terimakasih sudah bertahan sejauh ini apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap segala prosesnya yang biasa dibilang tidak mudah. Meski sering putus asa dengan apa yang sedang dicoba, tetaplah menjadi manusia yang selalu ingin mencoba, berbahagialah dimanapun kamu berada. *God thank you for being me independent, i know there are more great ones but i'm proud of this achievement.*

Terima kasih kepada semua pihak-pihak yang sudah memberi bantuannya semoga Tuhan yang Maha Esa membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Amin. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat baik bagi penulis dan pembaca.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga proposal skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak Game *Online* Terhadap Hasil Belajar Studi Kasus Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Sintang**” ini dapat peneliti selesaikan dengan baik.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini, Maka dalam kesempatan ini pula peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Warkintin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pertama yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga tersusunnya skripsi ini.
2. Lusila Parida, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga tersusunnya skripsi ini.
3. Eliana Yunitha Seran, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, atas berbagai masukan dan kritikan yang membangun dalam proses pembuatan skripsi ini.
4. Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memotivasi dan telah banyak membantu dalam hal administrasi yang diperlukan selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Evensius Dimas Hendro Riberu, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan saran dan masukan selama peneliti menimba ilmu di Kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
6. Didin Syafruddin, SP., M.Si., selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kemudahan dan kesempatan dalam menjalani proses perkuliahan peneliti hingga saat ini.
7. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Badan Pendidikan Karya Bangsa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan Fasilitas sarana dan prasarana.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta Staf di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan materi perkuliahan dan membantu kelancaran dalam mengurus administrasi perkuliahan.
9. Kepala sekolah dan semua dewan guru SD Negeri 09 Sintang yang telah memberikan bantuan berupa data-data dan informasi yang diperlukan dalam menyusun skripsi.
10. Teristimewa untuk kedua orangtua saya, Bapak Markus Damianus (Alm) dan Ibu Yuliana Cuci yang telah memberi kasih sayangnya, perhatian, dan dukungan moral maupun materi tanpa henti bagi peneliti serta menguatkan peneliti dalam doa-doanya. Orangtua motivator terbesar saya untuk terus melangkah meraih mimpi-mimpi akan masa depan dan orangtua yang sangat luar biasa.

11. Saudara saya Santa Dora Fabiola yang telah memberikan dukungan berupa doa, perhatian, memberikan semangat, serta menjadi tempat berbagi saat peneliti merasa lelah. Setiap bentuk perhatian, baik besar maupun kecil, sangat berarti bagi peneliti dan telah membantu peneliti mencapai titik ini.
12. Teman-teman kelas A12 yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Sebagai seseorang yang masih dalam tahap belajar, tentu saja skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti dengan hati terbuka menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun, guna perbaikan dan peningkatan kualitas penulis di masa yang akan datang. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Sintang, 03 Juni 2025

Peneliti

Damiana Lusi A.P

ABSTRAK

Damiana Lusi A.P, 2025, *Analisis Dampak Fenomena Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Studi Kasus Kelas IV SD Negeri 09 Sintang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Pembimbing I: Warkintin, M.Pd, Pembimbing II: Lusila Parida, M.Pd.

Kata Kunci: Game Online; Hasil Belajar Siswa; Sekolah Dasar

Kekhawatiran terhadap kebiasaan bermain game online yang berlebihan di kalangan siswa sekolah dasar. Siswa yang sering bermain game online cenderung menunjukkan penurunan dalam nilai ulangan harian dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan di kelas. Tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu 1) Untuk mendeskripsikan dampak game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 09 Sintang. 2) Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antara game online dan hasil belajar siswa. 3) Untuk mendeskripsikan strategi yang dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan bentuk studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi: Observasi terhadap aktivitas siswa. Wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua. Dokumentasi nilai akademik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif dan negatif terhadap hasil belajar siswa: Dampak Positif: Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan adaptasi teknologi. Dampak Negatif: Menurunnya disiplin belajar, kecanduan, gangguan pola tidur, kurang interaksi sosial, dan penurunan prestasi akademik. Faktor yang memengaruhi: Faktor internal (motivasi, kepribadian siswa) dan faktor eksternal (pengaruh lingkungan, peran orang tua dan guru). Strategi guru: Memberikan les tambahan dan bimbingan belajar setelah sekolah. Kesimpulannya yaitu Game online memberikan pengaruh yang kompleks terhadap hasil belajar. Meski ada sisi positif, namun penggunaan yang berlebihan dapat menghambat prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu pengawasan dan pendampingan dari guru dan orang tua agar anak bisa seimbang antara belajar dan bermain. Implikasi atau harapan yang diinginkan dari penelitian ini adalah agar semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, khususnya siswa, guru, dan orang tua, dapat lebih menyadari pentingnya pengelolaan waktu dan pengawasan terhadap penggunaan teknologi, khususnya game online.

ABSTRACT

Damiana Lusi A.P, 2025, *Analysis Of The Impact Of Online Games On Student Learning Outcomes, Case Study Of Class IV Of SD Negeri 09 Sintang, Thesis*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Pembimbing I: Warkintin, M.Pd, Pembimbing II: Lusila Parida, M.Pd

Keywords: *Online Games; Learning Outcomes; Elementary School*

Concerns about excessive online gaming habits among elementary school students. Students who frequently play online games tend to show a decline in daily test scores and difficulty in understanding the material taught in class. The research objectives in this study are 1) To describe the impact of online games on the learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 09 Sintang. 2) To describe the factors that influence the relationship between online games and student learning outcomes. 3) To describe the strategies carried out by teachers and parents to reduce the negative impact of online games on student learning outcomes. This study uses a qualitative descriptive method in the form of a case study. Data collection techniques include: Observation of student activities. Interviews with teachers, students, and parents. Documentation of student academic grades. The results of the study show that online games have positive and negative impacts on student learning outcomes: Positive Impact: Improves critical thinking skills, creativity, and technological adaptability. Negative Impact: Decreased learning discipline, addiction, disturbed sleep patterns, lack of social interaction, and decreased academic achievement. Influencing factors: Internal factors (motivation, student personality) and external factors (environmental influences, the role of parents and teachers). Teacher strategy: Providing additional tutoring and after-school tutoring. The conclusion is that online games have a complex impact on learning outcomes. While there are positive aspects, excessive use can hinder student achievement. Therefore, supervision and guidance from teachers and parents are necessary to ensure children maintain a balance between learning and play. The desired implication or hope of this research is that all parties involved in the educational process, particularly students, teachers, and parents, will be more aware of the importance of time management and monitoring technology use, particularly online games.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING 1	iv
CATATAN PEMBIMBING 2	v
LEMBAR MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Fokus penelitian	4
C. Pertanyaan penelitian	5
D. Tujuan penelitian	5

E.	Manfaat penelitian	5
F.	Definisi Operasional.....	6
	1. Game Online	6
	2. Hasil Belajar	7
BAB II LANDASAN TEORI		8
A.	Pengertian Game Online	8
	1. Game Online	8
	2. Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Anak	10
	3. Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar	13
	4. Teori Pembelajaran dan Motivasi	14
B.	Hasil Belajar	15
	1. Pengertian hasil belajar	15
	2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	17
	3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
C.	Penelitian Relevan	22
D.	Kerangka Berpikir	24
BAB III PROSEDUR PENELITIAN		27
A.	Pendekatan Penelitian	27
B.	Metode dan Bentuk Penelitian	28
C.	Data dan Sumber Data Penelitian	29
D.	Waktu dan Tempat Penelitian	30
E.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	31

F. Keabsahan Data	34
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	41
A. Gambaran Umum	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	141
A. Kesimpulan	141
B. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	145
RIWAYAT HIDUP	237

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	24
2. Komponen Dalam Analisis Data	39
4.1 Letak Geografis Sekolah	41
4.2 Struktur Organisasi Sekolah	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.3. Jumlah Guru	49
4.4. Jumlah Siswa	50
4.5. Pelaksanaan Penelitian	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Lembar Wawancara	149
2. Hasil Lembar Observasi Guru	150
3. Hasil Reduksi.....	155
4. Hasil Wawancara Guru.....	157
5. Hasil Wawancara Siswa	160
6. Hasil Wawancara Orang Tua.....	192
7. Kisi-Kisi Studi Dokumentasi.....	224
8. Surat Izin Penelitian.....	225
9. Surat Balasan Dari Sekolah	226
10. Absensi Dan Nilai Siswa	227
11. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	228

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, D., & Hamdani, A. R. (2018). Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *Lv*, 257-263.
- Bandura, A. (2021). *Belajar Sosial Dan Perkembangan Perilaku Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Deci, E. L., (2020). *Teori Motivasi Otonomi Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, *2*, 169.
- Hamna, & Windar. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *1*, 1-12.
- Hanafi, M. I., B, S. K., & Budiharto, T. (2023). Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *9*, 3.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian kualitatif*. Wal Ashri Publishing.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1304-1311.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasanah. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Siswa SMP di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, *7*, 45-58.

- Hermanto, B., Yusman, M., & Nagara. (2019). Sistem Informasi Manajemen Keuangan Pada Pt. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Komputasi*, 7, 19.
- Mertika, & Meriana, D. (2020). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3, 100.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal Of Islamic Education*, 2.
- Nurhijah, N., Setiyoko, D. T., & Purnomo, H. A. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik (Studi Kasus Di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung Kabupaten Brebes). *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 17-34.
- Nursalim. (2018). *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Piaget, J. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Kencana.
- 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.
- Prasetyo, H. (2021). Dampak Positif Dan Negatif Game Online Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 6(2), 92-104.
- Pratama, M., & Fauzi, R. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(3), 178-185.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D., & Dewi, M. (2023). Pengaruh Game Edukatif Terhadap Prestasi Belajar Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 8(1), 123-135.

- Setiani, E. A., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 6(2), 244-250.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV. NATA KARYA.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2, 223-225.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Alfabeta bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo. (2017). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Program Adiwiyata Di SMA Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 8, 23-41.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Mind In Society: Pengaruh Interaksi Sosial Dalam Pembelajaran Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Wahyudi, D., Syahfitri, R., & Hidayat, A. (2019). Dampak Teknologi Digital terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja di Era 4.0. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 8, 60-74.
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020-1035.
- Wulandari, R. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 5(4), 254-267.
- Yuliana, S., Firdaus, S., & Ramadhan, M. (2020). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11, 95-110.