

Pengaruh Game Online Terhadap Pembelajaran Matematika: Studi Pustaka

Nur Aisyah, H. Herwina, Muh. Rivaldi, N. Nirfayanti
Universitas Muslim Maros, Sulawesi Selatan, Indonesia
**Corresponding Author e-mail: nuraisyah.hs186@gmail.com*

Abstract

This research is a literature study that aims to investigate the influence of the use of online games on mathematics learning based on existing literature. In order to achieve this goal, this research collects, reviews, and analyzes previous research that has been done in the context of using online games in mathematics learning. The results of the literature analysis show that online games can provide various benefits in the context of mathematics learning, including increased student motivation, better understanding of mathematical concepts, and the use of interactive learning methods. In addition, the literature also underlines several challenges that need to be overcome, such as the need to design games that fit the mathematics curriculum and careful monitoring of the use of games so as not to interfere with the learning process. This research provides a comprehensive overview of the literature's contribution to the understanding of the influence of online games on mathematics learning. The implications of the findings of this literature will be an important basis for further research in understanding how to utilize the potential of online games effectively in improving mathematics learning.

Keywords: *Online Games, Learning Mathematics, Literature.*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah alat yang memfasilitasi proses belajar-mengajar, yang merupakan interaksi antara guru dan murid. Selain itu, pendidikan juga dapat diartikan sebagai perkembangan individu sepanjang hidup. Pentingnya pendidikan sebagai dasar kemajuan suatu bangsa terletak pada kemampuannya untuk mengembangkan sumber daya manusia dan mengelola sumber daya alam. Fungsi utama pendidikan adalah membimbing peserta didik menuju tujuan yang dianggap tinggi, dan pendidikan yang efektif adalah upaya yang mengarah pada keberhasilan semua murid dalam mencapai tujuan tersebut. Seperti halnya yang dikatakan oleh (Hazmi, 2019) bahwa pendidikan mencakup segala aspek yang berkaitan dengan pengembangan dan pelatihan individu yang dilakukan melalui lembaga pendidikan, seperti sekolah, dengan tujuan membekali mereka dengan keterampilan khusus dan menyadari sepenuhnya peran dan tanggung jawab sosialnya.

Kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang telah menghadirkan beragam produk inovatif yang dirancang untuk mempermudah kehidupan masyarakat. Produk-produk ini mencakup perangkat seperti televisi, komputer, laptop, ponsel, dan internet. Saat ini, internet telah menjadi sumber utama untuk mengakses informasi, dan di dalamnya, tersedia beragam pilihan hiburan, termasuk bermain *game online*. Menurut (Nurfayanti & Nurbaeti, 2019) bahwa pendidikan saat ini lebih menitikberatkan pada pemanfaatan teknologi canggih untuk memfasilitasi

pembelajaran yang interaktif, efektif, efisien, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan. Hal ini akan membantu siswa memahami materi pelajaran. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut. Hal ini mencerminkan pergeseran besar dalam cara kita berinteraksi dengan teknologi dan mengakses informasi serta hiburan.

Menurut Adams dan Rollings (Nisrinafatin, 2020) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau kontrol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan, dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal (Erfan et al., 2020).

Game online telah menjadi gaya hidup baru bagi banyak individu dari berbagai lapisan masyarakat. Saat ini, *internet cafe* (warnet) sudah tersebar luas di berbagai kota dan desa, menyediakan fasilitas untuk bermain *game online*. Perangkat komputer yang digunakan dalam warnet memiliki spesifikasi khusus dan lebih mahal daripada komputer biasa, serta perlu koneksi internet yang handal untuk bermain *game online*. Membuka *Game Center*, tempat khusus bermain *game online*, membutuhkan modal yang signifikan. *Game Center* kini mudah ditemukan di berbagai lokasi, baik di perkotaan maupun pedesaan, dan keberadaannya sering kali membuat orang ketagihan.

Kemajuan teknologi memiliki potensi besar untuk membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam konteks pelajaran matematika. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, tetapi sering kali dianggap sebagai subjek yang sulit oleh sebagian peserta didik. Dari hasil penelitian (Hamimah & Andriani, 2023) bahwa matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa, oleh karena itu tidak jarang siswa mengalami kesulitan belajar bahkan menjadi cemas ketika belajar matematika. Akibatnya, minat belajar dalam mata pelajaran matematika sering berkurang. Hal ini mengindikasikan perlunya peningkatan pendekatan pengajaran matematika untuk mengatasi tantangan ini dan memotivasi peserta didik dengan lebih baik.

Manfaat *game online* dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. *Game online* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. *Game online* dapat menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan efektif, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan kritis. Dengan memanfaatkan teknologi *game*, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi digital (Marc Prensky, 2012). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat memberikan tantangan dan kompetisi yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan bersemangat.

Sedangkan manfaat *game online* dalam pembelajaran matematika adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat pemahaman konsep

matematika secara interaktif. *Game online* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan matematika siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Sari dan Pramudiani, 2018).

Perkembangan teknologi pada era globalisasi bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Namun, sayangnya, perkembangan teknologi, seperti *game online* kadang-kadang malah mengurangi minat belajar, termasuk di antara peserta didik. Dari uraian tersebut di atas, maka peneliti melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap pembelajaran matematika.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Kajian pustaka (*library research*) adalah penelitian yang berhubungan dengan kajian teoritis dan beberapa referensi dari literatur-literatur ilmiah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan buku, artikel dan jurnal ilmiah yang diperoleh melalui internet dan berkaitan dengan fokus penelitian. Penelitian ini didasarkan pada pendekatan kajian pustaka, yang merupakan metode penelitian yang berfokus pada kajian teoritis dan referensi dari literatur ilmiah. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan sumber informasi berupa buku, artikel, dan jurnal ilmiah yang diperoleh melalui internet dan yang memiliki relevansi dengan fokus penelitian. Sumber-sumber pustaka yang diperoleh dari berbagai bahan referensi dianalisis secara cermat dan menyeluruh untuk memberikan dukungan yang tepat terhadap saran dan gagasan tersebut. Adapun tahapan studi pustaka dalam penelitian ini merujuk pada Zed (2004) sebagai berikut.

a. Prosedur Penelitian

Dalam buku Metode Penelitian Kepustakaan, Zed menjelaskan ada empat langkah dalam penelitian kepustakaan 1) Menyiapkan alat perlengkapan, alat perlengkapan bisa meliputi, laptop, jaringan internet, catatan, buku, serta peralatan yang menunjang selama penelitian. 2) Menyusun bibliografi kerja, yakni dengan menyusun sumber-sumber penelitian yang akan digunakan, 3) Mengatur waktu, mengatur waktu peneliti dalam mengerjakan penelitian kepustakaan, 4) Membaca dan membuat catatan penelitian, dalam hal ini peneliti mengkaji sumber-sumber yang telah ditemukan dan disusun menjadi sebuah penelitian kepustakaan.

b. Strategi Pencarian

Strategi pencarian sumber data melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber yang relevan dengan fokus penelitian. Ini termasuk menggunakan buku, artikel dan jurnal ilmiah yang sesuai dengan konteks penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu, jurnal ilmiah yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber-sumber yang kredibel, termasuk jurnal nasional dan jurnal internasional. Rentang waktu pencarian jurnal ilmiah dibatasi dari tahun 2012 hingga 2022, dengan tujuan untuk meninjau publikasi artikel-artikel terbaru yang relevan dengan topik penelitian. Dengan demikian, strategi pencarian data ini memastikan bahwa informasi yang digunakan dalam penelitian adalah yang terbaru dan memiliki relevansi tinggi.

c. Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri dari informasi yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu dampak *game online* terhadap pembelajaran

matematika. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan berbagai literatur yang relevan, termasuk buku dan artikel ilmiah yang dapat diakses melalui platform seperti PublishorPerish, scribd.id dan Scholar. Dengan mengumpulkan data dari sumber-sumber ini, penelitian ini bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang bagaimana *game online* memengaruhi proses pembelajaran matematika dan apakah dampaknya positif atau negatif.

d. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meta-analisis. Penelitian meta-analisis merupakan suatu jenis penelitian yang mengandalkan data sekunder yang berasal dari hasil-hasil penelitian sebelumnya. Dalam konteks ini, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian *ex post facto* yang mencakup survei dan analisis kepustakaan terhadap penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya (Mansyur, 2017). Dalam upaya untuk mengumpulkan informasi yang relevan, penelitian ini secara khusus menggali data yang telah dikumpulkan dan dipublikasikan dalam berbagai penelitian terdahulu. Melalui penggunaan metode survei dan analisis kepustakaan, peneliti dapat merinci temuan-temuan utama yang muncul dari studi-studi sebelumnya, yang pada gilirannya dapat memberikan wawasan yang berharga dalam rangka pengembangan pengetahuan dan pemahaman di bidang tertentu.

e. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan membaca dan menulis, dengan tujuan mengidentifikasi informasi signifikan yang terdapat dalam jurnal-jurnal yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tabel Analisis Jurnal

Berikut ini hasil daftar jurnal yang telah peneliti kaji dari tahun 2019 sampai dengan tahun 2022 yang dikemukakan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Jurnal yang Meneliti *Game Online* dalam Pembelajaran

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Edukasi Nonformal	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa	(Nisrinafatin, 2020)	<i>Game online</i> berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan <i>game online</i> akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan <i>game online</i> membutuhkan penanganan khusus.
Renjana Pendidikan Dasar, Volume 2 Nomor 3	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran	(Sulmiati, 2022)	Hasil pemberian perlakuan berupa <i>game online</i> pada kelas eksperimen dalam pemberian <i>posttest</i> , diperoleh nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yang didapatkan 80 dengan nilai rata-rata diperoleh 73,95.

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Agustus 2022.	Matematika Siswa Kelas V SDN 3 Banjarsari		Hal ini menandakan bahwa kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan yang cukup signifikan. Sedangkan untuk nilai rata-rata pada <i>post-test</i> pada kelas kontrol diperoleh sebesar 79,1 dan merupakan rata-rata tertinggi dari keempat tes yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan
Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika (JUMPIKA)	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sd Kristen Citra Bangsa	(Pati, 2019)	Untuk mengetahui hubungan pengaruh <i>game online</i> dengan motivasi belajar siswa maka dilakukan uji pearson correlation didapatkan hasil bahwa $r_{\text{tabel}} = 0,326$ lebih kecil dari $r_{\text{kritis}} = 0,444$ ($0,326 < 0,444$) dan taraf signifikan $\alpha = 0,081$ lebih besar dari batas kritis = 0,05 ($0,081 > 0,05$) maka dengan ini dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kata lain ada pengaruh <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang.
<i>Research and Development Journal Of Education</i> Vol. 5 No. 2 April 2019	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok	(Johan, 2019)	Dari hasil uji hipotesis (uji t) didapatkan hasil sebesar 5,060. Yakni H_a diterima dan H_0 ditolak. Yang membuktikan terdapatnya pengaruh yang sangat signifikan antara <i>game online</i> dengan minat untuk belajar peserta didik kelas X. Waktu belajar di rumah yang dimanfaatkan oleh peserta didik relatif sedikit karena sebagian besar telah dipergunakan untuk bermain <i>game online</i> , baik di rumah maupun yang tersedia di tempat game center
Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. 16, No.2 September 2022	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar	(Budhiman & Purnomo, 2022)	<i>Game online</i> membawa dampak positif dan dampak negatif bagi peserta didik di SD. Dampak <i>game online</i> meliputi beberapa aspek kehidupan, baik yang menyangkut moral atau karakter anak yang dapat dilihat pada kebiasaan anak sehari-hari maupun kesehatan. Dampak positif <i>game online</i> adalah dapat melatih anak dalam bekerja sama, konsentrasi, memudahkan mempelajari bahasa Inggris, kesabaran, kecepatan, mengembangkan imajinasi anak, kesenangan, dan peserta didik juga terlepas dari stress. Sedangkan dampak negatif <i>game online</i> yaitu anak akan kurang bersosialisasi dengan masyarakat dan temannya, lupa waktu dalam bermain <i>game</i> , kecanduan,

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa	(Ramadhan, 2020)	anak menjadi malas dalam melakukan aktivitas sehari-hari, dan muncul rasa malas belajar, serta penggunaan <i>game online</i> berlebihan dapat mengakibatkan menurunnya prestasi akademik di sekolah. Tingkat kecanduan siswa terhadap bermain <i>game online</i> adalah kategori sedang, nilai prestasi belajar matematika siswa paling dominan dengan interval nilai 81-85 adalah kategori baik atau predikat B. Selain itu, mayoritas pemain adalah laki-laki, penggunaan bermain <i>game online</i> dalam seminggu adalah 3 sampai 4 kali, alasan bermain adalah menghilangkan stress dan jenis <i>game online</i> yang dominan dimainkan adalah mobile legends. Berdasarkan data empirik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain <i>game online</i> berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar matematika siswa, namun tidak signifikan, pada taraf signifikansi 5%.
BJE 1(2): 65-70, Juni 2021	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo	(Rahyuni et al., 2021)	<i>game online</i> dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan <i>game online</i> berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (2) berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar siswa berada dalam kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (3) tidak ada pengaruh positif <i>game online</i> terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.
Jurnal Pgsd Stkip PGRI Banjarmasin, Vol. 3, No. 1, Maret 2021 Halaman: 74- 81	Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD	(Kurniawati & Purnomo, 2021)	seorang anak yang sudah kecanduan bermain <i>game online</i> akan mempengaruhi prestasi dalam belajarnya. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan antara pengaruh kebiasaan bermain <i>game online</i> dengan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan, 2019	Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online	(Ardi, 2019)	Bimbingan konseling Islam merujuk pada Al-Qur'an dan Sunnah Nabi SAW. Konselor dapat menggunakan metode seperti mencontoh keteladanan Nabi SAW (pemodelan), pengkondisian, tazkiyatun nufus (penyucian jiwa) bisa dijadikan salah satu cara untuk mengatasi kecanduan Game Online.
Jurnal KOPASTA, 4 (1), (2017) 28 - 40	Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online	(Adiningtiyas, 2017)	Bimbingan dan Konseling memberikan perlakuan berbeda kepada siswa dengan kecanduan <i>game online</i> termasuk penggunaan fungsi pencegahan, pemahaman dan pengawasan (advokasi). Dalam fungsi pencegahan dan pemahaman hanya Guru BK dan staf sekolah yang menangani siswa ini. Jika Konselor atau Guru BK serta sekolah mengalami kesulitan dalam menangani siswa tersebut maka ada fungsi pengawasan yang mana pihak keluarga membantu sekolah dalam memberikan dukungan dan mengawasi siswa yang kecanduan <i>game online</i> .
Journal of Behavioral Addictions 6(3), pp. 321-333 (2017)	Family Factors In Adolescent Problematic Internet Gaming	Luke a. Schneider	Pengaruh dari keluarga juga dapat mempengaruhi anak dapat menjadi kecanduan <i>game</i> . Dari beberapa faktor keluarga seperti kondisi ekonomi, lingkungan keluarga, dan hubungan orang tua dan anak.
Jurnal Penelitian Keislaman Vol. 17 No.01 (2021): 21-38	Parenting Islam Dalam Menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja	(Bafadal, 2021)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja setidaknya butuh durasi cukup lama saat bermain <i>game online</i> , kisaran waktu yang digunakan dari tiga jam sampai 18 jam sehari sehingga aktivitas yang lain akan terganggu. Hal itu dapat dibantu dengan metode pengasuhan Islami yang diberikan dengan baik oleh orang tua. Hal tersebut bisa mengurangi kecanduan <i>game online</i> dengan menggunakan metode keteladanan, konseling, dukungan, dan hukuman.
Jurnal Hawa Vol. 1 Edisi 1: 2020	Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong	(Aprilianto, 2020)	Penelitian ini mengungkapkan bahwa kebiasaan bermain <i>game online</i> berdampak negatif pada pola belajar anak di rumah, indikatornya antara lain anak tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari termasuk belajar di rumah, cenderung bertindak disosiatif, dan malas belajar. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia. Vol. 3 No. 1 Juni 2021	Hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020	(Sulistiyonin gsih et al., 2021)	melakukan investigasi serupa terhadap kebiasaan bermain <i>game online</i> , namun investigasi tersebut diharapkan agar melibatkan komunitas subjek yang lebih luas, serta menggunakan berbagai cara yang didasari oleh baik paradigma epistemologi natu ralistik maupun realistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan intensitas kebiasaan bermain <i>game online</i> terhadap hasil belajar siswa di mana r_{hitung} sebesar 0,161 sedangkan r_{tabel} dengan $N = 66$ pada taraf signifikan 10% sebesar 0,2423 jadi $r_{hitung} < r_{tabel}$ ($0,161 < 0,2423$) yang berarti H_a ditolak dan H_o diterima. Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada keterkaitan atau hubungan antara intensitas kebiasaan bermain <i>game online</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020.
Journal of Critical Reviews. Vol. 7, Issue 1, 2020	Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children	(Rosyati et al., 2020)	Orang tua dalam kasus <i>game online</i> , kuncinya adalah bagaimana orang tua dapat mengatur atau membuat skala prioritas bagi anak, sehingga anak tidak akan berpikir bahkan sampai tidak mempunyai waktu bermain <i>game</i> karena ada aktivitas yang lain. yang dapat dilakukan antara lain, 1)Menetapkan batas waktu bermain <i>game</i> setiap harinya. 2)Menjauhi <i>game</i> yang menyebabkan kecanduan tinggi dan pilih <i>game</i> yang bermanfaat, Pada kasus seperti ini orang tua diharuskan memahami <i>game</i> seperti apa yang dapat menjadikan anak kecanduan, dan <i>game</i> seperti apa yang memiliki dampak positif. 3)Berikan syarat sebelum bermain <i>game</i> . 4) Cari tahu dan dukung hobi selain bermain <i>game</i> . 5)Hidupkan kehidupan sosial di dunia nyata. 6)Cari tahu dan dukung citacita anak.
Journal Of Educational Review And Research Vol. 3 No. 2, December 2020.	Fenomena <i>Game Online</i> di Kalangan Anak Sekolah Dasar	(Mertika & Mariana, 2020)	Dampak positif <i>game online</i> adalah dapat melatih anak dalam kerja sama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif <i>game online</i> yaitu kecanduan, menimbulkan sikap buruk baik seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain dan sikap buruk saat bermain seperti menepuk meja, merampas/mencuri

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Jurnal Pendidikan Tambusai, 2021	Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar	MC Paremeswar a	hak orang lain, bermalas-malasan dengan kegiatan lain selain bermain <i>game online</i> . Peneliti menemukan pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif tersebut di antaranya anak melek terhadap teknologi, anak memahami berbagai aplikasi salah satunya <i>game online</i> , dan anak mengenal kosakata baru dalam bahasa asing. Adapun pengaruh negatif dari <i>game online</i> terhadap perkembangan emosi dan sosial anak di antaranya yaitu anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya.
Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) . 2022	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd	(Eriska Siburian et al., 2022)	Dengan nilai koefisien korelasi $-0,832$, hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan pengaruh negatif signifikan antara bermain <i>game online</i> dan prestasi belajar siswa di SD Swasta Wesley 2. Uji-t juga mendukung temuan ini dengan $t_{hitung} (-8,074) > t_{tabel} (1,699)$, menegaskan adanya pengaruh positif yang signifikan dari bermain <i>game online</i> terhadap prestasi belajar siswa pada tahun pembelajaran 2021/2022.
Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri	Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017	(Nanda Khakim Wardhana Putra. 2017)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa <i>game online</i> memiliki dampak pada motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini terverifikasi dengan nilai analisis, di mana t_{hitung} sebesar 32,342 melebihi t_{tabel} sebesar 2,019.
Jurnal Riset Guru Indonesia, 2022	Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Viii B1smp Unismuh Makassar	Muhammd Ari Wijaksana and Nasir	Pengaruh <i>game online</i> terhadap siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar dinilai cukup tinggi, dengan nilai rata-rata 89 dan berada dalam rentang 83-95. <i>Game online</i> yang paling diminati meliputi genre petualangan, pertempuran/peperangan, strategi, dan balapan. Kegiatan bermain <i>game online</i> umumnya dilakukan di luar sekolah atau pada waktu luang di luar rumah. Minat belajar siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar juga tergolong cukup tinggi, dengan nilai rata-rata 29 dan berada dalam interval 29-31. Minat belajar siswa menunjukkan tingkat baik, di mana mereka berhasil menjaga keseimbangan antara

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019	Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja	Mustika Transmawati And Widya Sartika	bermain <i>game online</i> dan belajar. Waktu belajar dimanfaatkan secara efektif untuk kegiatan belajar, sementara waktu istirahat atau menunggu pelajaran selanjutnya digunakan untuk bermain <i>game online</i> , membaca buku, berdiskusi dengan teman, dan bermain. <i>Game</i> , yang kini telah menjadi bagian nyata dari hampir semua media elektronik, menyajikan hiburan. Jika pada masa lalu permainan memerlukan perangkat khusus, saat ini cukup menggunakan ponsel saja untuk memainkannya. Pengaruh besar dari permainan atau <i>game</i> dapat terjadi jika digunakan tanpa keseimbangan dengan kegiatan bernilai, terutama pada pelajar. Meskipun pelajar memiliki kompetensi tinggi dalam pendidikan, apabila <i>game</i> mengungguli kegiatan utama, dapat menimbulkan dampak negatif. Untuk mengatasi penggunaan <i>game online</i> , penting untuk mengatur fase dan tempo bermain secara seimbang serta memiliki orientasi yang sistematis.
Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ 2020	Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa	(Destyan Dityaningsih et al., 2020)	Quizizz memiliki dampak signifikan pada tingkat partisipasi siswa dan prestasi belajar mereka. Hal ini terkonfirmasi melalui hasil uji hipotesis, di mana t_{hitung} untuk tingkat partisipasi adalah $26,625 > t_{tabel} 2,145$, sehingga mengakibatkan penolakan terhadap H_0 . Demikian pula, uji hipotesis untuk hasil belajar siswa menunjukkan t_{hitung} sebesar $26,815 > t_{tabel} 2,145$, sehingga H_0 juga ditolak.
Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami)2, 2017	Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika	Faruqi Zarkasi and Moch. Lutfianto	Terdapat korelasi antara penggunaan permainan matematika dan minat belajar siswa. Sebagian besar siswa cenderung lebih suka jika pembelajaran disertai dengan permainan matematika. Penerapan permainan matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
KREANO, Jurnal Matematika Kreatif-	Pengaruh Games Memorize Card terhadap Hasil Belajar	(Detta Anastasya. et al., 2015	terdapat pengaruh positif dari Games Memorize Card terhadap hasil belajar siswa dalam operasi hitung bilangan. Besarnya pengaruh dari Games <i>Memorize Card</i> dapat

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Inovatif, 2015	Siswa pada Operasi Hitung Bilangan		dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa sebesar 30%.
Jurnal Telematika Vol. 10 No. 2 Agustus 2017	Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar	Dwi Krisbiantor, and Deny Haryono	<i>game</i> matematika memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas 2 SD Negeri 2 Pamijen Kec. Baturraden sebesar 10 %.

3.2. Pembahasan

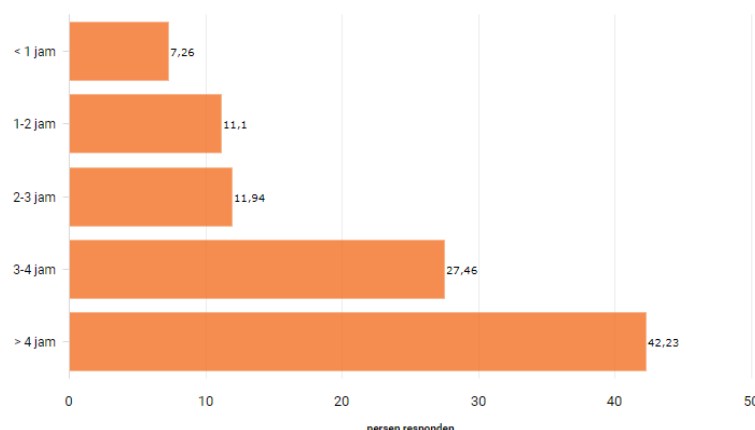
a. Game Online

Menurut (Erfan et al., 2020; Sulmiati, 2022) *game online* adalah jenis permainan yang dimainkan dengan mengakses Internet melalui komputer atau kontrol *game*, dan sering dimainkan oleh banyak pemain, meskipun mereka tidak saling mengenal. Sedangkan menurut Ridwan (2020), *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan *smartphone* maupun laptop/komputer. *Game online* merupakan salah satu bentuk media elektronik yang menampilkan permainan dengan unsur gambar bergerak, palet warna yang kaya, dan efek suara yang menyertai aturan permainan dan tahapan tertentu. Permainan ini dirancang untuk menghibur dan seringkali membuat ketagihan. Dari segi pengoperasiannya, *game online* merupakan salah satu jenis konsol permainan yang memiliki konsep permainan yang menarik, menampilkan grafik tiga dimensi dan efek visual yang sangat baik. (Adiningtiyas, 2017)

Game online saat ini sering di jumpai di kehidupan sehari-hari karena *game online* pada dasarnya dikenal pada kalangan peserta didik. Yang di mana pada saat ini *game online* mudah diakses dengan melalui *smartphone/gadget*. Berbeda dengan zaman dulu, yang di mana Ketika ingin bermain *game online* kita harus ke warnet (warung internet) untuk mengakses *game online* tersebut.

Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) tahun 2023, dari 8.510 orang yang disurvei, hanya 23,29% yang pernah bermain *game online*. Di kalangan konsumen *game online*, mayoritas 42,23% menghabiskan lebih dari 4 jam bermain *game online* setiap hari. Sedangkan 27,46% bermain 3-4 jam per hari, 11,94% bermain 2-3 jam per hari, dan 11,10% bermain 1-2 jam per hari. Hanya 7,26% konsumen yang bermain *game* kurang dari satu jam sehari, yang merupakan angka terendah dibandingkan kelompok lain.

Game online kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan mengaksesnya menjadi semakin mudah. Pada masa lalu, *game online* hanya dapat dimainkan melalui komputer yang berada di warung internet, namun kini dapat diakses melalui ponsel pintar. Banyak pemain saat ini menggunakan ponsel dan koneksi internet yang memadai. Melalui aplikasi Google Play Store, seseorang dapat dengan mudah mengunduh berbagai aplikasi *game online*, baik yang gratis maupun berbayar (Nisrinafatin, 2020).



Gambar 1. Rata-rata Waktu yang Dhabiskan Konsumen untuk Bermain *Game Online* dalam Sehari

Beberapa *game online* yang populer saat ini adalah Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan AOV yang termasuk dalam kategori *game action*. Biasanya para pemain menggunakan game online ini untuk menghilangkan kebosanan dalam aktivitas sehari-hari seperti bekerja dan belajar, atau sekedar mengisi waktu luang. Namun ada juga *game* yang menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan berhari-hari untuk bermain *game online* (Nisrinafatin, 2020). Dalam sebuah permainan *game online* memiliki sebuah aturan dan pola permainan yang di mana permainan dilakukan secara berkelompok atau regu dengan cara mengundang teman untuk ikut bergabung dikelompoknya.

Dengan berkembangnya industri kreatif dalam dunia *game*, tentu saja telah memberikan dampak positif pada perekonomian negara. Bahkan saat ini, perusahaan pengembang permainan seperti Gameloft telah membuka cabang di Indonesia, dan perusahaan penerbit *game* besar seperti SquareEnix telah merilis *game* Final Fantasy dalam bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan bagaimana industri *game* telah menjadi kontributor penting dalam perekonomian, baik dalam hal penciptaan lapangan kerja maupun ekspansi perusahaan asing ke pasar lokal (Fajri, 2012).

Adapun dampak negatif game online terhadap peserta didik, Kecanduan *game online* telah menyebabkan berbagai tindakan kriminal yang perlu menjadi perenungan bersama. Dalam tengah-tengah perkembangan pesat industri *game online*, ada harga yang harus dibayar. Fenomena *game online* telah merambah semua kelompok usia, tidak hanya anak-anak dan remaja, tetapi juga orang tua. Namun, data menunjukkan bahwa remaja adalah kelompok yang paling banyak terpengaruh oleh kecanduan *game online*. Mereka mengakses *game online* dengan berbagai motivasi, seperti mencari hiburan setelah beraktivitas atau untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan pemain lain di pusat permainan. Game online juga dapat menyebabkan *digital distraction* yang menjadi salah satu faktor penghambat pencapaian hasil belajar dan perlu ditangani oleh guru pada saat pembelajaran matematika (Kuncoro et al., 2023). Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dan pengawasan lebih lanjut terkait dengan dampak potensial kecanduan *game online* terutama pada kalangan remaja.

Berbagai penelitian menghasilkan temuan yang saling bertentangan terkait

hubungan antara bermain *game online* dan prestasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Siburian, Eriska, dkk. (2022) terhadap siswa di SD Swasta Wesley 2 menemukan adanya pengaruh negatif signifikan dengan nilai koefisien korelasi $-0,832$. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin intensif siswa bermain *game online*, semakin signifikan penurunan prestasi belajar yang terjadi.

Namun, hasil penelitian yang berbeda ditemukan oleh Putra, N. K. W. (2017), yang meneliti siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri. Penelitian ini justru menunjukkan dampak positif *game online* terhadap motivasi belajar, dengan t hitung sebesar 32,342 yang melebihi t tabel sebesar 2,019. Temuan ini mengindikasikan bahwa bermain *game online* dapat memberikan dorongan positif terhadap semangat belajar siswa, yang mungkin tercermin dalam peningkatan prestasi akademik mereka.

Lebih lanjut, Wijaksana, M. A. (2022) melakukan penelitian terhadap siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar dan menemukan bahwa siswa tersebut mampu menjaga keseimbangan antara bermain *game online* dan kegiatan akademik. Tingkat minat belajar yang tinggi terlihat menjadi faktor penentu, di mana siswa berhasil mempertahankan fokus pada kegiatan belajar sambil tetap menikmati interaksi dengan *game online*. Temuan ini memberikan perspektif positif terhadap kemungkinan adanya penyeimbangan antara kegiatan bermain *game online* dan pencapaian akademis yang baik.

Selain itu, penelitian juga menyoroti bahwa penggunaan *game online*, seperti Quizizz, dapat memiliki dampak signifikan terhadap tingkat partisipasi siswa dan prestasi belajar, meskipun peringatan diberikan terkait dampak negatif jika penggunaannya tidak seimbang. Penelitian lain menemukan korelasi positif antara penggunaan permainan matematika dan minat belajar siswa, serta dampak positif dari Games Memorize Card terhadap hasil belajar siswa dalam operasi hitung bilangan (Anastasya, D. et al., 2015). Dengan ini, maka adanya pengaruh bermain *game online* terhadap prestasi belajar siswa dapat bervariasi tergantung pada konteks, jenis *game*, dan pengelolaan waktu antara kegiatan bermain dan kegiatan akademik.

b. Game Online Terhadap Pembelajaran Matematika

Pengaruh *game online* terhadap pembelajaran matematika adalah topik yang terus mendapatkan perhatian dalam dunia pendidikan modern. Banyak penelitian telah mengungkapkan beragam efek dari penggunaan *game online* dalam pembelajaran matematika. Pertama, *game online* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nisrinafatin, 2020; Pati, 2019). *Game* sering dirancang dengan elemen-elemen yang menarik seperti tantangan, prestasi, dan kompetisi, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam memahami konsep matematika. Ini membantu mengurangi rasa takut siswa terhadap matematika, menjadikan mereka lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Namun, berbeda halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahyuni et al., 2021; Ramadhan, 2020) bahwa tidak ada pengaruh positif dalam bermain *game online* melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap siswa yang kecanduan bermain *game online*.

Game online yang dirancang dengan baik juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep matematika. *Game* matematika sering kali memerlukan pemecahan masalah yang memakai konsep-konsep matematika, sehingga siswa belajar sambil bermain. Mereka dapat melihat bagaimana konsep-konsep ini diterapkan dalam situasi praktis, yang dapat membantu mereka memahami

matematika dengan lebih baik.

Game matematika sering memberikan umpan balik instan kepada siswa. Saat siswa bermain *game*, mereka bisa melihat hasil dari tindakan mereka secara langsung. Ini dapat membantu mereka merancang strategi yang lebih baik, mengoreksi kesalahan, dan memahami konsep matematika yang mungkin mereka kesulitan. Umpan balik yang diberikan oleh *game* bisa menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif.

Penting untuk diingat bahwa ada potensi risiko dalam penggunaan *game online* dalam pembelajaran matematika. Penggunaan berlebihan *game online* bisa mengganggu konsentrasi siswa dalam pembelajaran konvensional. Siswa mungkin tergoda untuk menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game* daripada belajar matematika yang seharusnya. Oleh karena itu, peran pendidik dalam mengelola penggunaan *game online* sangat penting. Mereka perlu mengintegrasikan *game* ini dalam kurikulum dengan bijak dan mengawasi dampaknya terhadap pembelajaran matematika. Selain itu, menurut penelitian (Ardi, 2019) bahwa untuk mengatasi permasalahan peserta didik yang kecanduan *game online* diperlukan peran serta Bimbingan Konseling Islami. Bimbingan Konseling Islami dengan metode Al-Quran dan Sunnah Rasulullah SAW, seperti contoh perbuatan (teladan) Rasulullah SAW, pengondisian psikologis, penyucian jiwa (tazkiyatun nufus) dan penyucian penghasilan/ibadah sosial (tazkiyatun nuqud), bisa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut melawan kecanduan *game online*. Hal ini juga diungkapkan oleh (Bafadal, 2021) bahwa penerapan praktik pengasuhan Islami yang efektif oleh orang tua dapat mengurangi kecanduan dan ketergantungan *game online* melalui penerapan nilai-nilai keteladanan, kebiasaan, bimbingan, perhatian dan hukuman.

Manfaat *game online* dalam konteks pembelajaran tidak hanya membatasi diri pada peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa, melainkan juga mencakup berbagai aspek positif yang memperkaya pengalaman belajar. Dengan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, menyenangkan, dan menantang, *game online* memiliki kemampuan untuk mendorong siswa agar aktif terlibat dalam proses pembelajaran, bahkan menghadapi tugas-tugas yang kompleks sekalipun. Selain itu, *game online* dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif, karena tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu memperluas pemahaman konsep dan mengembangkan keterampilan kritis.

Pemanfaatan teknologi *game* dalam pembelajaran bukan hanya sekadar menciptakan suasana belajar yang menarik, tetapi juga menjadikan pengalaman tersebut lebih relevan, terutama bagi generasi digital, seperti yang ditegaskan oleh Marc Prensky (2012). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *game online* tidak hanya memberikan tantangan dan kompetisi semata, melainkan juga memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar secara aktif dan penuh semangat.

Secara spesifik dalam konteks pembelajaran matematika, manfaat *game online* melibatkan peningkatan motivasi belajar siswa dan penguatan pemahaman konsep matematika secara interaktif. Dengan menyuguhkan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, *game online* dalam pembelajaran matematika dapat merangsang pemahaman dan mengasah keterampilan matematika siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Sari dan Pramudiani (2018). Dengan demikian, *game online* bukan hanya menjadi media pembelajaran yang menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan

pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran khususnya seperti matematika.

Meskipun *game online* dapat memberikan manfaat dalam pemahaman matematika, mereka bukanlah solusi ajaib. Mereka sebaiknya digunakan sebagai alat tambahan untuk mendukung pembelajaran konvensional, bukan pengganti utama. Keseimbangan antara pembelajaran matematika konvensional dan penggunaan *game online* yang cermat adalah kunci keberhasilan dalam memanfaatkan potensi positif *game* tersebut dalam pembelajaran matematika.

4. Kesimpulan

Terdapat beragam bukti dalam studi pustaka yang mengungkapkan keragaman pengaruh *game online* terhadap pembelajaran matematika. Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan *game online* dengan pendekatan yang terarah mampu memberikan dampak positif, seperti peningkatan motivasi siswa, pemahaman yang lebih baik terhadap konsep matematika, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Meski demikian, perlu diperhatikan bahwa terdapat potensi risiko, yakni penggunaan berlebihan *game online* dapat mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran tradisional. Oleh karena itu, pendidik diharapkan untuk berperan aktif dalam pemilihan *game* yang sesuai dengan kurikulum, serta mengintegrasikannya dengan cermat dalam proses pembelajaran. Seiring itu, perlu dilakukan pemantauan konstan terhadap dampak penggunaan *game online* tersebut dalam konteks pembelajaran matematika, guna memastikan bahwa manfaat yang diperoleh lebih besar daripada potensi gangguan yang mungkin timbul.

5. Referensi

- Adiningtiyas, S. W. (2017). 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>
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utama Gender Dan Anak*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>
- Ardi, A. (2019). Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 802–810. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.370>
- Bafadal, I. (2021). Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja. *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN*, 17(1), 21–38. <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3470>
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 99–103. <http://dx.doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Erfan, M., Maulyda, M. A., Ermiana, I., Rachmatul, V., Hidayati, & Ratu, T. (2020). Profil Kemampuan Pembedaan Rangkaian Seri dan Paralel Calon Guru Sekolah Dasar. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(1), 13–21. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4846/>
- Hamimah, & Andriani, A. (2023). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas X DiMAS YMPI Tanjungbalai Tahun

- Pembelajaran 2022/2023. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(3), 28–47. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1328>
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 56–65. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>
- Johan, R. S. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT UNTUK BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MA AL HIDAYAH DEPOK. *Research and Development Journal Of Education*, 5(2), 12–25. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Kuncoro, K. S., Martadiputra, B. A. P., Jupri, A., & Hendriyanto, A. (2023, November). A rapid review of the impact of digital distraction on mathematics online learning. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2909, No. 1). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0181943>
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3(1), 74–81. <https://doi.org/10.33654/pgsd.v3i1.1297>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nirfayanti & Nurbaeti. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN ANALISIS REAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Proximal: JURNAL PENELITIAN MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(1), 50–59.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–142. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>
- Pati, I. R. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD KRISTEN CITRA BANGSA. *JUMPIKA: JURNAL MAHASISWA PENDIDIKAN INFORMATIKA*, 1(1), 37–41. <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jumpika/article/view/71>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Ramadhan, I. (2020). PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153–170. <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7840>
- Rosyati, T., Purwanto, M. R., Gumelar, G., Yulianti, R. T., & Mukharrom, T. (2020). Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. *Journal of Critical Reviews*, 7(1), 65–67. <http://dx.doi.org/10.22159/jcr.07.01.12>
- Sulistiyoningsih, D., Darmiany, & Istiningasih, S. (2021). HUBUNGAN INTENSITAS KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN GUGUS V MATARAM TAHUN AJARAN 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(1), 46–53. <https://jipi.unram.ac.id/index.php/jipi/article/view/124>

- Sulmiati. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 3 BANJARSARI. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 232–238.
<https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/265>
- Siburian, E., Pangaribuan, J. J., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(5), 1348-1366.
- Putra, N. K. W. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(07), 1.
- Wijaksana, M. A. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII B1 SMP UNISMUH MAKASSAR. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(2), 86-93.
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019, July). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Dityaningsih, D., Astriyani, A., & Eminita, V. (2020, October). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020)*.
- Zarkasi, F., & Lutfianto, M. (2017, July). The Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. In *Prosiding SI MaNIIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai-Nilai Islami) (Vol. 1, No. 1, pp. 167-172)*.
- Anastasya, D., Dewi, S. R., & Murnaka, N. P. (2015). Pengaruh games memorize card terhadap hasil belajar siswa pada operasi hitung bilangan. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(2), 164-169.
- Krisbiantoro, D., & Haryono, D. (2017). Game matematika sebagai upaya peningkatan pemahaman matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Telematika*, 10(2).