

PENGARUH PERMAINAN MOBILE LEGEND TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Rifka Adriani Aswar¹, Usman Mulbar²
rifkaadrn@gmail.com¹, u_mulbar@unm.ac.id²
Universitas Negeri Makassar

<i>Article Info</i>	<i>ABSTRAK</i>
Article history: Published Oktober 31, 2025	Fenomena meningkatnya penggunaan game online, khususnya Mobile Legend, di kalangan siswa sekolah dasar menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji literatur terkait pengaruh permainan Mobile Legend terhadap minat belajar matematika siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan menganalisis berbagai artikel, jurnal, dan skripsi yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa Mobile Legend memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, baik positif maupun negatif. Dampak negatif lebih dominan, berupa penurunan konsentrasi, berkurangnya waktu belajar, dan melemahnya motivasi akademik. Namun, beberapa penelitian juga menemukan adanya sisi positif, seperti penguatan strategi berpikir, kerjasama, dan kemampuan memecahkan masalah. Sintesis literatur ini menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam mengontrol intensitas bermain game, serta membuka peluang pemanfaatan Mobile Legend sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.
Kata Kunci: Mobile Legend, Minat Belajar, Matematika, Siswa Sekolah Dasar.	

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mendukung proses belajar-mengajar yang melibatkan interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, pendidikan juga dapat dimaknai sebagai proses perkembangan individu sepanjang kehidupannya. Melalui pendidikan, seseorang dibekali kemampuan untuk mengelola sumber daya alam serta mengembangkan potensi sumber daya manusia, yang keduanya menjadi faktor utama bagi kemajuan suatu bangsa. Hakikat utama pendidikan adalah membimbing peserta didik agar mampu mewujudkan cita-cita dan potensi terbaiknya. Pendidikan yang dilaksanakan secara efektif merupakan upaya terarah untuk mencapai keberhasilan belajar peserta didik dalam meraih tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pandangan Hazmi (2019) dan Nur Aisyah et al. (2023), pendidikan mencakup seluruh aspek pembinaan dan pelatihan individu yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan, seperti sekolah, dengan tujuan membekali peserta didik dengan keterampilan tertentu serta pemahaman terhadap peran dan tanggung jawab sosial mereka.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan akses internet, penggunaan teknologi digital kini diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dan lanjut usia. Kondisi ini menyebabkan permainan tradisional semakin

terpinggirkan seiring hadirnya berbagai bentuk permainan modern. Padahal, permainan tradisional memiliki banyak nilai edukatif dan manfaat penting bagi perkembangan anak, terutama bagi siswa sekolah dasar. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, munculnya permainan modern secara perlahan telah menggantikan peran permainan tradisional tersebut. Permainan modern sendiri merupakan bentuk inovasi dan pengembangan dari permainan tradisional yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Dengan keunggulan dan daya tarik yang tinggi, permainan modern mampu menarik perhatian anak-anak untuk lebih memilih memainkannya.

Menurut data yang dikemukakan oleh Sukirno (2020), jumlah pemain game online di Indonesia meningkat signifikan dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta pada tahun 2020. Data serupa juga menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ketiga di dunia dengan persentase pengguna internet yang memainkan video game sebesar 94,5%. Angka ini menggambarkan betapa besarnya ketertarikan masyarakat terhadap permainan daring. Bahkan sebagian besar pemain berasal dari kelompok usia muda, yaitu 12–19 tahun, yang merupakan usia pelajar. Fakta ini menunjukkan bahwa game online tidak terlepas dari aktivitas keseharian dan bisa berpotensi mempengaruhi minat belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya melalui meningkatnya penggunaan permainan daring di kalangan anak-anak. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), yang memiliki jutaan pemain aktif adalah salah satu game e-sport terbesar di Asia Tenggara. Menurut laporan industri, Indonesia menempati peringkat ketiga dunia dalam jumlah pengguna internet yang memainkan video game, dengan persentase mencapai 94,5% (Ajis, Zahrah, & Mahendra, 2024, hlm. 64). Popularitas ini membuktikan bahwa Mobile Legend bukan hanya hiburan tetapi juga fenomena sosial yang berpotensi memengaruhi aspek kehidupan siswa, termasuk minat belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan eksistensi hubungan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa. Hasil studi di berbagai tingkat pendidikan menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game dapat dipengaruhi oleh faktor teman sebaya, kompetisi, serta kemudahan akses internet. Intensitas bermain yang tinggi berpotensi menurunkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar. Meskipun demikian, ada juga penelitian yang menunjukkan pengaruh rendah atau bahkan netral tergantung pada usia dan tingkat pendidikan responden. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh game online terhadap minat belajar bersifat relatif dan bergantung pada konteks masing-masing individu.

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada dampak umum game online terhadap motivasi belajar siswa, bukan secara spesifik terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar. Padahal, matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan ketertarikan yang kuat agar hasil belajar optimal. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah literatur yang relevan guna memahami bagaimana pengaruh permainan daring, khususnya Mobile Legends, terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

Permainan daring seperti Mobile Legends juga memiliki dampak negatif terutama dalam aspek sosial. Anak-anak yang terlalu sering bermain cenderung bersikap individualis dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya karena merasa lebih nyaman berada di dunia virtual. Akibatnya, berbagai aktivitas nyata seperti belajar, beribadah, maupun membantu orang tua sering terabaikan. Kecanduan game online dapat menimbulkan kebiasaan menunda tugas, tidur larut malam, gangguan pola makan, serta pemborosan keuangan.

Fenomena ini juga terlihat pada beberapa siswa sekolah dasar yang mengalami kecanduan game online. Mereka sering bermain di jam belajar, tertidur di kelas, dan enggan

mengerjakan tugas. Kondisi tersebut menurunkan konsentrasi belajar, padahal konsentrasi merupakan faktor penting dalam memahami pelajaran dan mencapai hasil belajar yang baik. Kurangnya fokus juga menyebabkan siswa cepat bosan dan sulit menyerap materi dengan maksimal. Oleh karena itu, peningkatan konsentrasi perlu dilakukan melalui pemberian motivasi belajar, pengaturan lingkungan yang kondusif, serta pengawasan dari guru dan orang tua.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah minat belajar siswa. Faktor lingkungan sosial, keluarga, dan motivasi diri turut berperan dalam memperkuat atau memperlemah dampak tersebut. Dengan demikian, penting untuk memahami pengaruh permainan daring terhadap minat belajar siswa agar dapat ditemukan strategi pembelajaran yang efektif dan mampu menekan dampak negatifnya.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kajian literatur (literature review). Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah, membaca, serta menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian, tanpa melibatkan proses pengumpulan data secara langsung di lapangan. Zed (2014) menjelaskan bahwa kajian literatur merupakan rangkaian kegiatan yang mencakup proses pencarian, pencatatan, dan pengelolaan bahan pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian. Penelitian berbasis kajian literatur bertujuan untuk menelusuri teori, konsep, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan permasalahan yang dikaji, sehingga dapat membangun dasar konseptual serta memberikan arah dalam proses pembahasan.

Penelitian kajian literatur juga digunakan untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian (research gap), membandingkan hasil-hasil penelitian sebelumnya, serta membangun kerangka berpikir teoritis terhadap suatu fenomena tertentu (Snyder, 2019). Dalam prosesnya, peneliti menelusuri berbagai referensi berupa buku, jurnal ilmiah, skripsi, tesis, disertasi, laporan penelitian, dan sumber daring terpercaya lainnya yang relevan dengan variabel yang dikaji. Tahapan penelitian kajian literatur meliputi:

1. Menentukan topik dan fokus penelitian yang jelas dan terarah.
2. Melakukan penelusuran dan pengumpulan berbagai literatur yang memiliki keterkaitan dengan topik atau permasalahan yang diteliti.
3. Menganalisis isi literatur dengan membandingkan teori, temuan, dan pendekatan dari berbagai sumber.
4. Menyusun sintesis hasil telaah untuk menghasilkan kesimpulan baru atau perspektif teoretis yang komprehensif.

Dengan demikian, metode kajian literatur tidak hanya berfungsi sebagai pengumpulan data teoretis, tetapi juga sebagai dasar argumentatif dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 menyajikan rangkuman hasil penelaahan terhadap sejumlah jurnal yang telah dianalisis oleh penulis.

Tabel 1. Daftar Jurnal Yang Mengkaji Game Online Dalam Pembelajaran

Nama Jurnal	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
Ein Rafflesia Jurnal Pendidikan Rafflesia	Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legends	Helmi Ajis et al. (2019)	Kebiasaan bermain game online, khususnya <i>Mobile Legends</i> , di kalangan siswa kelas V SDN Cibunigeulis dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti

	Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Cibunigeulis 1		pengaruh teman sebaya, kompetisi, kemudahan akses, dan pelarian dari stres. Intensitas bermain yang tinggi berdampak pada penurunan konsentrasi, kelelahan, dan prestasi akademik. Secara sosial, siswa cenderung berkelompok berdasarkan minat bermain game, sehingga berpotensi menimbulkan isolasi bagi yang tidak bermain. Maka dari itu, peran orang tua dan pendidik penting dalam mengawasi serta mengarahkan siswa agar mampu menyeimbangkan waktu antara bermain dan belajar melalui pendekatan edukatif yang tepat
Al Ma'Arief Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya Vol 3, No 1 2021	Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar	M. Ichsan Nawawi et al. (2021)	Setelah diuji dengan uji regresi sederhana, ditemukan bahwa Terpaan Media terhadap Minat Belajar sebesar 8,5 persen, Motivasi Bermain terhadap Minat Belajar sebesar 5,2 persen, dan Perilaku Imitasi terhadap Minat Belajar sebesar 3,2 persen. Hasil uji berganda menunjukkan bahwa ada hubungan antara Terpaan Media (X1), Motivasi Bermain (X2), dan Perilaku Imitasi (X3). Nilai R2 (R Square) sebesar 0,112 menunjukkan pengaruh variabel Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar sebesar 11,2%, bersama dengan komponen tambahan sebesar 88,8% yang tidak dibahas dalam penelitian ini.
Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)	Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Angkatan 2018	Muhammad Jauharuddin Syukrona, Ginanjar Nugraheningsih (2025)	Studi oleh Syukron dan Nugraheningsih (2025) menemukan bahwa ada korelasi signifikan antara minat belajar mahasiswa Ilmu Keolahragaan angkatan 2018 di Universitas Mercu Buana Yogyakarta dan penggunaan game online Mobile Legends. Hasil <i>Uji Sampel Paired T</i> menunjukkan bahwa ada pengaruh nyata, dengan nilai <i>Sig.</i> $0,000 < 0,05$. Variabel game rata-rata 49,28 dan minat belajar rata-rata 50,17, yang menunjukkan bahwa semakin intens bermain Mobile Legends, semakin besar pengaruh terhadap penurunan minat belajar siswa.
Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha. ISSN 2356-3443 eISSN 2356-3451. Vol. 11 No.1	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri 15	Khofifah et al. (2024)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas tinggi SD Negeri 15 Sragen tidak terlalu banyak bermain game online karena ditunjukkan rata – rata yang bermain game online sebesar 27,47, siswa kelas tinggi SD Negeri 15 Sragen tidak terlalu terganggu minat

	Sragen		belajarnya dalam bermain game online karena ditunjukkan rata – rata sebesar 41.11, berdasarkan hasil nilai thitung sebesar 4.144 dan ttabel sebesar 1.998, jadi thitung lebih besar dari ttabel,maka Ho ditolak dan Ha diterima, ini berarti bahwa ada pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa walaupun pengaruhnya kecil.
<i>Journal of Educational Management and Islamic Leadership</i> Volume 02 No. 01, 2023	Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam	Syaripudin et al. (2023)	Game online berdampak negatif terhadap minat dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum, seperti menurunnya semangat belajar, gangguan kesehatan, kurang fokus, boros kuota, serta perubahan sikap dan perilaku. Untuk mengatasinya, guru melakukan pendekatan, memberikan perhatian dan nasihat, serta bekerja sama dengan orang tua. Implikasi manajemen pendidikan Islam terlihat dari penerapan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan, di mana guru berperan sebagai pembimbing, motivator, dan pengawas dalam membentuk kebiasaan belajar yang lebih baik dan mengurangi pengaruh negatif game online.
Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah Vol. 3 No. 2 Juni 2022	Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang	Birri, M. B., Muhajir, & Listyarini, I. (2022)	Studi menunjukkan bahwa sepuluh siswa di kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang bermain game online setiap hari. karena itu mempengaruhi minat belajar siswa. Karena tidak ada rasa ingin tahu dari siswa sendiri, minat belajar siswa yang terpengaruh oleh game online rendah. Selain itu, mereka cenderung pasif selama aktifitas belajar di kelas.
Skripsi	Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sma Muhammadiyah 7 Yogyakarta	Indrianto (2018)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 28 persen, atau 14 siswa, memiliki motivasi belajar yang rendah, 42 persen, atau 21 siswa, memiliki motivasi belajar yang sedang, dan 30 persen, atau 15 siswa, memiliki motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta memiliki motivasi belajar sedang. Artinya, ada hubungan antara keinginan siswa untuk belajar di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dan intensitas bermain game online Mobile Legend. Menurut hasil penelitian, besarnya R square adalah 0,595, menurut tabel koefisien determinasi. Jadi, variabel intensitas

			bermain game online Mobile Legend (X) memiliki pengaruh sebesar 59,5% terhadap motivasi belajar siswa (Y). Sedangkan 40,5% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.
Renjana Pendidikan Dasar, Volume 2 Nomor 3	Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 3 Banjarsari	Sulmiati. (2022)	Hasil dari perlakuan game online pada kelas eksperimen pada posttest menunjukkan bahwa kelas tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan. Nilai terendah, 60, dan nilai tertinggi, 80 masing-masing, dengan nilai rata-rata 73,95, menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Untuk kelas kontrol, nilai rata-rata pada posttest adalah 79,1, yang merupakan nilai rata-rata tertinggi dari keempat tes yang diberikan. Ini menunjukkan bahwa
Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. 16, No.2 September 2022	Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar	Budhiman & Purnomo, (2022)	Game online memiliki efek positif dan negatif bagi siswa sekolah menengah. Efek game online mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti moral atau karakter anak yang dapat dilihat pada kebiasaan sehari-hari mereka dan kesehatan mereka. Game online dapat membantu anak bekerja sama, meningkatkan konsentrasi, memudahkan mempelajari bahasa Inggris, meningkatkan kesabaran, kecepatan, kreativitas, dan kesenangan, serta membantu peserta didik juga terlepas dari stres. Di sisi lain, dampak negatifnya adalah anak-anak menjadi kurang bersosialisasi dengan orang lain, lupa waktu untuk bermain game, menjadi kecanduan, menjadi malas dalam melakukan aktivitas sehari-hari, dan mengembangkan rasa malas belajar.
Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa	Ramadhan, (2020)	Siswa paling sering bermain game online adalah Mobile Legends, dengan tingkat kecanduan kategori sedang dan nilai prestasi belajar matematika paling dominan dengan interval nilai 81-85 adalah kategori baik atau predikat B. Selain itu, mayoritas siswa adalah laki-laki, dan frekuensi bermain game online setiap minggu adalah 3 hingga 4 kali. Data empirik yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online berdampak negatif pada kemampuan matematika siswa, tetapi tidak signifikan pada taraf

			signifikansi 5%.
Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019	Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja	Mustika Transmawati And Widya Sartika	Game, yang sekarang menjadi komponen penting dari hampir semua media elektronik, memberikan hiburan. Jika permainan sebelumnya memerlukan perangkat khusus untuk dimainkan, sekarang cukup menggunakan ponsel untuk memainkannya. Game atau permainan dapat memiliki efek yang signifikan jika digunakan tanpa diimbangi dengan kegiatan bernalih, terutama untuk siswa. Meskipun siswa sangat pandai, game dapat berdampak buruk. Sangat penting untuk berorientasi secara sistematis dan mengatur fase dan tempo bermain secara seimbang untuk menikmati game online.
Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran). 2022	Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa	Eriska Siburian et al. (2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan nilai koefisien korelasi $-0,832$ menunjukkan bahwa bermain game online dan prestasi belajar siswa di SD Swasta Wesley 2 memiliki dampak negatif yang signifikan. Uji-t juga mendukung temuan ini dengan mengatakan bahwa thitung ($8,074$) lebih besar dari ttabel ($1,699$), yang menunjukkan bahwa bermain game online memiliki dampak positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada tahun pembelajaran 2021/2022.
<i>Journal Of Educational Review And Research Vol. 3 No. 2, December 2020.</i>	Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar	Mertika & Mariana (2020)	Game online dapat membantu anak belajar banyak hal, seperti kerja sama, konsentrasi, bahasa Inggris, kecepatan, kreativitas, kesabaran, dan kesenangan. Selain itu, efek negatif dari bermain game online termasuk kecanduan, pengembangan sifat buruk seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain dan sifat buruk saat bermain, seperti menepuk meja, merampus atau mencuri hak orang lain, dan bermalas-malasan dengan kegiatan lain selain bermain game online.
Jurnal Riset Guru Indonesia	Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar	Muhammad Ari Wijaksana and Nasir	Game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar; mereka menerima nilai rata-rata 89, dan nilai mereka berkisar antara 83 dan 95. Jenis game online yang paling populer termasuk petualangan,

		<p>pertempuran/peperangan, strategi, dan balapan. Bermain game online biasanya dilakukan di luar sekolah atau saat bebas di rumah. Siswa kelas VIII B1 SMP Unismuh Makassar memiliki minat belajar yang cukup tinggi, dengan nilai rata-rata 29 dan nilai dalam interval 29-31. Siswa menunjukkan minat yang baik dalam belajar, dan mereka berhasil menjaga keseimbangan antara bermain game online dan belajar. Waktu belajar digunakan secara efektif untuk kegiatan belajar, dan waktu istirahat digunakan untuk bermain game online, membaca buku, berbicara dengan teman, dan bermain game.</p>
--	--	---

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online, khususnya Mobile Legends, memberikan dampak yang beragam terhadap minat belajar siswa. Penggunaan yang terarah dan proporsional dapat meningkatkan motivasi serta melatih kemampuan berpikir kritis. Namun, ketika dilakukan secara berlebihan, game online cenderung menurunkan konsentrasi, mengurangi waktu belajar, dan memengaruhi prestasi akademik.

Faktor lingkungan seperti pergaulan, keluarga, dan kontrol diri turut memengaruhi sejauh mana game online berdampak pada perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua menjadi penting dalam membimbing serta mengawasi aktivitas bermain anak. Pengaturan waktu belajar dan bermain, disertai pendekatan edukatif yang tepat, dapat membantu meminimalkan dampak negatif sekaligus memaksimalkan potensi positif dari game online dalam mendukung proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, D. (2017). Pengaruh game online terhadap perilaku belajar siswa di sekolah dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Afni. (2013). Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa. Dalam Riska (2024). Minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta Press.
- Birri, M. B., Muhajir, & Listyarini, I. (2022). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. Dwijaloka: Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah, 3(2), Juni 2022.
- 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>
- Dani Firmansyah. (2015). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Bandung: Alfabeta.
- Erfan, A., Nurul, R., & Sari, L. (2020). Dampak penggunaan game online terhadap perilaku remaja. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 8(2), 115–123.
- Firdaus, H., Rahman, A., & Nugroho, Y. (2018). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri 3 Banjarbaru. Jurnal Pendidikan Sosial, 5(1), 12–20.
- Helmi Ajis, Riza Fatimah Zahrah, Hatma Heris Mahendra; Analysis of the Influence of the Online. <https://doi.org/10.31219/osf.io/5pga6>
- Khofifah, N., Rahmawati, D., & Prasetyo, A. (2024). Pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa kelas tinggi Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen. Jurnal Ilmiah Mitra Swara

- Ganesha, 11(1), 1–10. ISSN 2356-3443 | e-ISSN 2356-3451.
- 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>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Saputri, S. P., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Al Ma’arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46–53.
- Nisa, F. (2019). Peranan minat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 78–86.
- Nisrinafatin, N. (2020). Analisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 11(3), 45–52.
- Permana, R., & Sari, D. (2018). Hubungan penggunaan game online dengan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 6(1), 33–40.
- Pratama, Y., & Wulandari, R. (2021). Pengaruh bermain game terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 140–149.
- Ramadhani. (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>
- Richie, J., Santos, N. D. L., Cornillez, E. E. C., & Carillo, V. D. (2020). Mobile games and academic performance of university students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(4), 720–726. <https://doi.org/10.35940/ijitee.a4788.029420>
- Ridwan, A. (2020). Game online sebagai media hiburan dan dampaknya terhadap perilaku siswa. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 4(1), 25–34.
- Samsudin, S. N., Rajindra, & Tasrim, I. W. (2023). Dampak game online terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Totikum dalam tinjauan Manajemen Pendidikan Islam. *Journal of Educational Management and Islamic Leadership (JEMIL)*, 2(1), 77-92.
- 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.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
- 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>
- Susanto, A. (2014). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syah, M. (2006). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019, July). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.
- Zed, M. (2014). Metode penelitian kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.