

**DAMPAK GAME ONLINE ROBLOX TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
STUDI KASUS DI SD NEGERI SETIA DARMA 04**

Yunauro Prespi Mubaroq¹, Suharjuddin², Yohamintin³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Bhayangkara Jakarta Raya

Alamat e-mail : ¹ pmyunauro@gmail.com , ² Suharjuddin@dsn.ubharajaya.ac.id,
³ Yohamintin@dsn.ubhara.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the impact of the online game Roblox on the learning motivation of elementary school students. The focus of the study is directed at changes in learning behavior, consistency of learning enthusiasm, and the responses of students, teachers, and parents to the habit of playing online games. This study was conducted at SD Negeri Setia Darma 04 using a qualitative approach and case study method. Data were obtained through in-depth interviews with informants consisting of class teachers, parents of students, and fourth grade students who actively play Roblox. This study is based on the researcher's concern because of the rampant children playing online games around the researcher's residence. This study aims to determine the impact of the online game Roblox on the learning motivation of students at SD Negeri Setia Darma 04.

Keywords: Online games, Roblox games, Learning motivation, Student characteristics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak *game online Roblox* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada perubahan perilaku belajar, konsistensi semangat belajar, serta respons siswa, guru, dan orang tua terhadap kebiasaan bermain *game online*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Setia Darma 04 dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan yang terdiri dari guru kelas, orang tua siswa, dan siswa kelas IV yang aktif bermain *Roblox*. Penelitian ini melatar belakangi atas keprihatinan peneliti karena maraknya anak-anak yang bermain *game online* disekitar tempat tinggal peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online roblox* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri Setia Darma 04

Kata Kunci: Game online, Game Roblox, Motivasi Belajar, Karakteristik Siswa

A. Pendahuluan

Popularitas *game online* yang terus meningkat di era *digital* saat ini menyebabkan banyak pemain menjadi kecanduan dalam memainkannya. Para pemain sering kali mengalami kesulitan untuk berhenti atau melepaskan diri dari *game online* yang mereka mainkan. Menurut (Fauzi, 2019) *game* berbasis *online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui perangkat teknologi atau mesin yang saling terhubung dalam satu jaringan, yaitu *internet*. Beberapa *game online* yang populer di kalangan pemain antara lain *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Clash of Clans*, *Roblox*, *PUBG*, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, fokus utama diarahkan pada *game Roblox*.

Berdasarkan Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak Seiring pesatnya perkembangan Teknologi dan Komunikasi, berimbas kepada kehidupan manusia dalam tataran global. Misalnya, dahulu jarak menjadi kendala untuk berkomunikasi. Namun, dengan adanya alat komunikasi yang canggih, kini hal tersebut bukan menjadi masalah lagi.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada permainan peserta didik di Sekolah Dasar. Dewasa ini, jarang di temui peserta didik yang bermain permainan tradisional seperti petak umpet, bermain kelereng, bermain layang-layang, dan sebagainya. Peserta didik saat ini lebih tertarik untuk memainkan *game Roblox*.

Menurut (Surbakti, 2017) menyatakan bahwa *Roblox* telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian anak muda maupun pelajar. Sementara itu, menurut Barata, *Roblox* dikenal sebagai salah satu permainan *survival shooter* terbaik yang dapat dimainkan melalui ponsel. Furqon (2020) menambahkan bahwa *Roblox* merupakan *game online* yang sangat adiktif karena menawarkan berbagai macam permainan dalam satu *platform*, sehingga membuat pemain terus tertarik untuk memainkannya tanpa henti. *Roblox* pertama kali didirikan pada tahun 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel, dengan kantor pusat yang berlokasi di San Mateo, California. *Game Roblox* dapat

dimainkan di berbagai perangkat, termasuk Android dan iOS, serta dapat diakses oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. *Roblox* telah melampaui perannya sebagai sekadar *platform* permainan, kini, ia menjadi ruang digital yang multifungsi. Dari kelas virtual hingga kegiatan bisnis berskala global, *Roblox* menunjukkan bahwa dunia digital mampu menjadi solusi inovatif dalam bidang pendidikan, bisnis, dan kolaborasi. Seiring dengan berkembangnya teknologi seperti *Virtual Reality (VR)* dan *Artificial Intelligence (AI)*, potensi *Roblox* diprediksi akan terus meningkat tanpa batas.

Meski demikian, kecanduan dalam memainkan game ini dapat menimbulkan dampak negatif, khususnya dalam bidang pendidikan. Ketergantungan terhadap game *Roblox* berpotensi menumbuhkan rasa malas dalam belajar pada peserta didik, yang pada akhirnya berdampak buruk terhadap pencapaian akademik mereka. *Game Roblox* sendiri memiliki dua sisi dampak, yaitu *positif* dan *negatif*. Dari sisi *positif*, *Roblox* dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi peserta didik. Beberapa hasil penelitian juga

menunjukkan bahwa *game online* tertentu dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kecerdasan intelektual (IQ) serta membantu memperkuat daya ingat peserta didik.

Namun, di sisi lain, *Roblox* juga memiliki dampak negatif yang perlu diperhatikan. Di antaranya adalah kecenderungan peserta didik untuk lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam bermain, yang berujung pada kecanduan. Rasa ingin bermain secara terus-menerus dapat memicu gangguan kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan (mata minus) akibat terlalu lama menatap layar perangkat. Selain itu, penggunaan game secara berlebihan juga bisa memengaruhi aspek moral dan perilaku sosial peserta didik. Mereka dapat menunjukkan sikap egois, keras kepala, bertindak semaunya sendiri, serta menarik diri dari lingkungan sosial sehingga jarang berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. (Amalia, Hakim, and Hera, 2022)

Masih sangat terbatas jumlah penelitian yang secara khusus meneliti hubungan antara penggunaan *game online*, terutama *Roblox*, dengan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Padahal, pemahaman terhadap dampak

tersebut sangat penting bagi guru, orang tua, serta pembuat kebijakan dalam menyusun strategi yang tepat guna mengintegrasikan teknologi secara bijaksana dalam dunia pendidikan. Dengan mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar baik secara positif maupun negative penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh *game online* terhadap proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Melihat kondisi tersebut, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran terhadap potensi dampak negatif dari penggunaan *game online* secara berlebihan terhadap motivasi belajar peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan platform digital seperti *Roblox*, dibutuhkan kajian yang lebih mendalam untuk mengetahui sejauh mana permainan daring ini dapat memengaruhi minat belajar, tingkat konsentrasi, hingga prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan *game online Roblox* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar

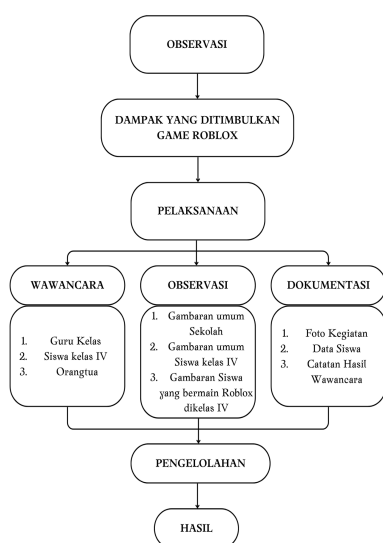
dalam merancang intervensi dan strategi pembelajaran yang lebih efektif, relevan, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi di era *digital* saat ini, dari berbagai latar belakang dan masalah yang disebutkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Dampak *Game Online Roblox* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus Di SD Negeri Setia Darma 04”

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif pendekatan studi kasus atau *case study* dan tinjauan literatur atau *literature riview*. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada objek tersebut. Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk menjadi instrumen, peneliti harus memiliki bekal teori dan pengetahuan yang luas agar mereka dapat memahami, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti. Penelitian dengan metode ini dirancang untuk memperoleh gambaran tentang terkait

Dampak *Game Online Roblox* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Setia Darma 04. (Sugiyono 2018)

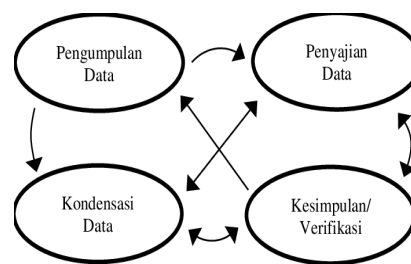
Dimana penelitian ini digunakan untuk mengkaji dan menelaah permasalahan serta menemukan makna dan informasi yang mendalam tentang Dampak *Game Online Roblox* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Negeri Setia Darma 04



Gambar 2.1 **Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik sesuai dengan data apa yang dibutuhkan, yaitu sebagai berikut: (1) Observasi (2) Wawancara (3) Dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data seperti yang diberikan Miles and Huberman. Menurut Miles & Huberman mengemukakan bahwa

aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif



Gambar 2.2 Analisis data menurut Miles Huberman

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Game Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah *game online* terdiri dari dua kata, yakni *game* dan *online*. Kata *game* berarti permainan atau sesuatu yang digunakan untuk bermain, sedangkan *online* berarti daring, yaitu kondisi di mana suatu hal terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian, *game online* dapat diartikan sebagai permainan yang hanya bisa dimainkan dengan bantuan koneksi internet. *Game online* juga merujuk pada jenis permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi daring. *Game online* merupakan bentuk lanjutan dari permainan tunggal (*single-player*), yang secara umum memiliki struktur,

cara bermain, dan konsep yang serupa dengan *game* pada umumnya. Namun, perbedaannya terletak pada fitur multipemain yang memungkinkan banyak orang bermain secara bersamaan. (Harun and Arsyad, 2020)

Game online mengalami perkembangan pesat, terutama dalam aspek teknologi dan cara manusia berinteraksi. Menurut (Surbakti, 2017) *game online* adalah permainan video yang dimainkan melalui komputer atau ponsel dengan koneksi *internet*, meskipun dapat juga dimainkan tanpa jaringan. Perkembangannya mencerminkan meluasnya akses internet dan kemajuan teknologi visual seperti gambar dan animasi. (Aprianto and Dafit, 2022)

Game Roblox

Roblox adalah *platform* daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam berbagai pengalaman interaktif yang diimplementasikan dalam bentuk "dunia" atau "permainan" virtual. Akan tetapi, mendefinisikan *Roblox* sekadar sebagai *platform* permainan daring akan menjadi penyederhanaan yang berlebihan. *Roblox* dapat dipahami sebagai ekosistem digital yang kompleks dan multidimensi. (Fatonah 2024)

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. (Andriani and Rasto ,2019)

Menurut (Andriani and Rasto, 2019) motivasi merupakan sebuah komposisi teoritis yang berguna dalam menjelaskan dasar, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku yang terarah pada satu tujuan yang diharapkan. bahwa motivasi merupakan satu dorongan terhadap tindakan yang bertujuan pada satu arah tertentu baik secara fisik maupun mental, karenanya melibatkan

aktivitas dalam mendukung tumbuhnya motivasi menjadi satu bagian yang penting dan tidak boleh dilupakan. Adapun motivasi berperan penting dalam berlangsungnya proses belajar, baik terkait apa yang dipelajari, bagaimana belajar, serta kapan memilih waktu untuk belajar. (Unaenah et al. 2020)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, Jadi motivasi belajar adalah keseluruhan daya pegerak/dorongan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu bisa tercapai.

Karakteristik Siswa

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Menjelaskan tentang pendidikan karakter sebagai berikut: "Pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk mengembangkan nilai-nilai etika dan kinerja inti pada generasi muda yang dianut secara luas di semua budaya. Agar efektif, pendidikan karakter harus melibatkan semua pemangku kepentingan dalam komunitas sekolah dan harus meresap ke dalam iklim dan

kurikulum sekolah." (Anggriana, Zulkifli, and Handayani, 2022)

"Pendidikan karakter adalah istilah inklusif yang mencakup semua aspek tentang bagaimana sekolah, lembaga sosial terkait, dan orang tua dapat mendukung pengembangan karakter positif anak-anak dan orang dewasa. Istilah karakter mencakup kualitas emosional, intelektual, dan moral seseorang atau kelompok serta perwujudan kualitas tersebut dalam perilaku prososial."

Pendidikan karakter yang dijelaskan dari pihak Kementrian Pendidikan Amerika Serikat adalah istilah insklusif yang merangkul semua aspek bagaimana sekolah, lembaga-lembaga sosial terkait, dan orang tua dapat mendukung pengembangan karakter positif anak-anak dan orang dewasa. Materi karakter meliputi kualitas emosional, intelektual, dan moral dari seseorang atau sekelompok seperti demonstrasi dari kualitas-kualitasnya dalam perilaku prososial.

Penulis berpendapat bahwa pendidikan karakter melingkupi tidak hanya lingkungan sekolah saja. Ruang lingkup pendidikan karakter selain di sekolah adalah di keluarga, masyarakat, instansi pemerintah

maupun swasta, serta ruang lingkup di luar negeri. Oleh karena itu, pendidikan karakter merupakan tanggung jawab suatu bangsa pula.

Meskipun tidak terbatas pada anak-anak, mayoritas pengguna *game online* adalah remaja. Mereka memainkan *game* tidak hanya untuk menang, tetapi juga untuk bersosialisasi. Baik bermain secara daring maupun bersama di *game center*, remaja menikmati pengalaman bermain yang interaktif dan lebih menarik dibandingkan permainan tradisional.

Selanjutnya peneliti akan mencantumkan Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus subjek pada penelitian ini adalah anak-anak yang bermain *game roblox*. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ini ada empat orang siswa yang berasal dari kelas yang sama yaitu kelas IV. Selain dari siswa, sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan orang tua siswa dan juga guru kelas IV tersebut.

Wawancara dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SD Negeri Setia Darma 04 pada hari Selasa, 17 Juni 2025 Pukul 11:00 WIB. Dari hasil

wawancara, diperoleh informasi bahwa guru mengetahui keberadaan permainan *Roblox*, meskipun belum begitu memahami secara mendalam tentang mekanisme permainan tersebut. Guru mengaku mengetahui informasi bahwa beberapa siswa bermain *Roblox* dari percakapan yang terdengar di lingkungan sekolah, meskipun siswa jarang atau bahkan tidak pernah membicarakan permainan ini secara terbuka di kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Guru menyatakan bahwa permainan ini memiliki dampak tertentu terhadap perilaku dan proses belajar siswa. Salah satu dampak yang diamati adalah berkurangnya kemampuan bersosialisasi secara langsung, karena siswa cenderung lebih menikmati dunia virtual mereka. Meski demikian, guru juga mencatat adanya sisi positif, yaitu peningkatan pengetahuan siswa karena mereka lebih sering mengakses informasi dari internet, termasuk dalam proses bermain yang bersifat edukatif. Dalam beberapa kasus, siswa justru menunjukkan perilaku yang lebih kritis dan aktif bertanya saat proses pembelajaran berlangsung.

Namun, guru tidak menampil bahwa *game* ini berpotensi mengganggu fokus belajar. Ia mengamati bahwa ada siswa yang tampak mengantuk saat pelajaran, diduga karena begadang bermain *game*. Meskipun tidak semua siswa menunjukkan dampak negatif, tetap ada kekhawatiran bahwa intensitas bermain *Roblox* yang tidak dikendalikan dapat mengganggu keseimbangan antara waktu bermain dan belajar.

Dalam mengatasi permasalahan ini, guru menyampaikan bahwa ada kolaborasi antara pihak sekolah dan orang tua dalam memberikan batasan penggunaan *gadget* kepada siswa. Guru juga aktif memberikan nasihat secara langsung kepada siswa, terutama yang terpantau sering bermain *game*. Untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar, guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik seperti permainan edukatif, *ice breaking*, dan kegiatan cerdas cermat di kelas. Dengan metode ini, guru berharap siswa tetap merasa semangat dalam belajar meskipun mereka juga bermain *game* di luar sekolah.

Secara keseluruhan, guru menilai bahwa meskipun *Roblox* memiliki sisi negatif, permainan ini juga bisa memberikan pengaruh positif jika dikendalikan dengan bijak dan diarahkan pada pembelajaran yang produktif.

Wawancara juga dilakukan terhadap dua orang tua siswa. Kedua informan mengakui bahwa anak-anak mereka memainkan *game Roblox*, namun dengan pengawasan dan batasan waktu yang ketat. Mereka menjelaskan bahwa anak-anak hanya diperbolehkan bermain setelah menyelesaikan kewajiban belajar, seperti mengerjakan PR atau mengikuti les.

Menurut orang tua R dan Y, anak-anak tidak menunjukkan perubahan perilaku yang mencolok. Pola tidur dan makan tetap normal, dan tidak ada tanda-tanda anak menjadi lebih emosional atau sulit diatur setelah bermain *Roblox*. Orang tua juga menegaskan bahwa mereka aktif mengawasi dan membatasi waktu bermain anak. Jika anak bermain melebihi waktu yang ditentukan, maka *gadget* akan langsung diambil.

Kedua orang tua berpendapat bahwa *game Roblox* bisa berdampak

positif selama anak mampu mengatur waktu dengan baik. Namun, mereka juga menyadari adanya potensi dampak negatif, terutama jika waktu bermain tidak dikendalikan. Oleh karena itu, mereka tetap memberikan batasan dan mengarahkan anak agar bermain secara seimbang. Orang tua tidak melihat adanya penurunan nilai atau motivasi belajar. Bahkan, anak-anak cenderung antusias dalam belajar, baik di rumah maupun saat mengikuti les tambahan.

Salah satu orang tua menyampaikan bahwa anaknya lebih suka belajar secara mandiri dan tidak mudah bosan. Mereka juga menyatakan bahwa meskipun belum pernah berdiskusi secara langsung dengan pihak guru mengenai dampak game, mereka merasa belum ada masalah yang perlu ditangani secara serius karena tidak ada perubahan perilaku signifikan yang diamati.

Wawancara terhadap empat siswa kelas IV menunjukkan bahwa mereka semua mengenal dan aktif bermain *Roblox*. Umumnya mereka bermain sebanyak dua hingga empat kali sehari, terutama setelah pulang sekolah atau di malam hari. Mereka mengaku bermain bersama teman, saudara, atau kakak mereka. Alasan

utama mereka menyukai *Roblox* adalah karena permainannya dianggap seru dan menyenangkan. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa mereka bisa belajar hal baru melalui *game* tersebut.

Namun, dampak terhadap kebiasaan belajar juga terlihat dari pengakuan para siswa. Sebagian dari mereka mengaku pernah menunda belajar atau lupa mengerjakan PR karena asyik bermain *Roblox*. Setelah bermain, mereka merasa senang, tetapi juga mengaku menjadi malas untuk belajar. Meski demikian, semua siswa menyatakan bahwa mereka tetap semangat belajar, terutama karena ingin mencapai cita-cita seperti menjadi polisi, dokter, atau sukses di masa depan.

Mereka menyadari bahwa belajar adalah tanggung jawab mereka sebagai siswa, dan mereka menyatakan tidak mudah menyerah saat belajar. Ketika dinasihati oleh guru atau orang tua untuk tidak terlalu sering bermain, para siswa mengaku senang karena merasa diperhatikan dan didukung. Mereka juga mengakui pentingnya menyeimbangkan waktu antara bermain dan belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap guru, siswa, dan orang tua di SD Negeri Setia Darma 04, dapat disimpulkan bahwa *game online Roblox* memiliki dampak yang bersifat dualistik terhadap motivasi belajar siswa. Di satu sisi, *Roblox* memberikan dampak positif berupa peningkatan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan kemampuan siswa untuk mengakses sumber belajar yang lebih beragam. Beberapa siswa menunjukkan sikap aktif, kritis, dan tetap termotivasi dalam belajar karena memiliki cita-cita yang ingin diraih, serta menyadari pentingnya pendidikan meskipun mereka bermain *game*. Selain itu, dukungan guru melalui metode pembelajaran yang menarik serta peran orang tua dalam membatasi waktu bermain turut membantu menjaga keseimbangan antara bermain dan belajar. Namun, di sisi lain, *Roblox* juga memberikan dampak negatif, seperti munculnya rasa malas belajar setelah bermain, penundaan mengerjakan tugas, hingga gangguan konsentrasi di kelas akibat bermain hingga larut malam. Beberapa siswa juga menjadi kurang bersosialisasi secara langsung karena terlalu fokus

dengan dunia *virtual*. Meskipun demikian, dampak negatif tersebut tidak terjadi secara menyeluruh dan masih dapat dikendalikan dengan pengawasan serta pembiasaan yang tepat. Dengan demikian, *Roblox* bukanlah faktor yang sepenuhnya merugikan motivasi belajar siswa, namun perlu diarahkan dengan bijak agar penggunaannya tidak mengganggu proses pembelajaran. Kolaborasi antara guru, orang tua, dan kesadaran siswa sendiri menjadi kunci utama untuk menyeimbangkan aktivitas bermain *game* dengan tanggung jawab belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nabilla Atika, Lukman Hakim, and Treney Hera. 2022. "Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 1349–58.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1): 80.
- Anggriana, Melia, Lalu Zulkifli, and Sri Handayani. 2022. "Hubungan Antara Pemahaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dengan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Labuapi." *Journal of Classroom Action Research* 4(3).
<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.

- Aprianto, Irvandy, and Febrina Dafit. 2022. "Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4(2): 220–31.
- Fatonah, Aisyah Maratul. 2024. "Membangun Jiwa Kreatif Pada Tahap Permainan Paralel Dengan Melalui Game Roblox." 8(20): 71–75.
- Fauzi, Ach. 2019. "PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK." *ScienceEdu* 11(1): 61.
- Harun, Faradila, and Lukman Arsyad. 2020. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2): 139–55.
- Sugiyono. 2018. "Metode Kualitatif." : 13–20.
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1(1): 29.
[http://www.portaluniversitasqualit
y.ac.id:5388/ojsystem/index.php
/CURERE/article/view/20/22](http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22).
- Unaenah, Een et al. 2020. "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Tentang Pengukuran Waktu, Panjang Dan Berat Untuk Sekolah Dasar." *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 2(1): 192–201.
[https://ejournal.stitpn.ac.id/index.
php/edisi](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi).