Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
E-ISSN : 3109-0559
Volume 2 Nomor 10 Tahun 2026
Copyright © 2026 The Author(s)
https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi



Strategi Guru dalam Menangani Dampak Negatif Game Online pada Siswa Sekolah Dasar MI NW Kumbung

Lijayanti[1], Feby Arief Nugroho[2], Yoga Pratama[3]
[1,2,3]Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Email : lijayanti77@gmail.com , nugrohofeby@gmail.com , yogapratamarth23@gmail.com

Abstract

The rapid development of digital technology has increased the use of online games among elementary school students. Excessive online gaming may cause various negative effects, including decreased learning concentration and motivation, reduced rest time, behavioral changes, and declining student discipline. This study aimed to identify the negative impacts of online games on students, describe teachers' strategies in overcoming these negative impacts, and identify the supporting and inhibiting factors in implementing those strategies at MI NW Kumbung. This study employed a qualitative approach using field research. The research subjects consisted of the principal, classroom teachers, and students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana interactive model, including data collection, data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the negative impacts of online games included decreased learning concentration and motivation, lower academic achievement, emotional instability, reduced direct social interaction, and poor discipline in completing school assignments. Teachers addressed these problems through preventive, curative, and collaborative strategies. Preventive strategies included providing advice, character education, and encouraging students to participate in positive activities. Curative strategies involved personal guidance, learning assistance, and educational reprimands. Collaborative strategies were implemented through cooperation among teachers, the principal, and parents in supervising students' gadget use and providing continuous guidance. Supporting factors included the principal's support, good cooperation with parents, a religious school environment, and teachers' commitment. Meanwhile, the inhibiting factors included students' ownership of personal smartphones, limited parental supervision, peer influence, easy internet access, and students' low awareness of the negative impacts of excessive online gaming.

Keywords: Teacher Strategies, Online Games, Negative Impacts, Elementary School Students.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menyebabkan meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar. Penggunaan game online secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya konsentrasi dan minat belajar, berkurangnya waktu istirahat, perubahan perilaku, serta menurunnya kedisiplinan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif game online terhadap siswa, mendeskripsikan strategi guru dalam menangani dampak negatif game online, serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi tersebut di MI NW Kumbung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Subjek penelitian terdiri atas kepala madrasah, guru kelas, dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif game online terhadap siswa meliputi menurunnya konsentrasi dan minat belajar, berkurangnya prestasi

akademik, munculnya perilaku mudah marah dan mudah tersinggung, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta rendahnya kedisiplinan dalam mengerjakan tugas sekolah. Strategi guru dalam menangani dampak tersebut dilakukan melalui strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif. Strategi preventif dilakukan dengan memberikan nasihat, pendidikan karakter, dan mengarahkan siswa pada kegiatan positif. Strategi kuratif dilakukan melalui pendekatan personal, bimbingan belajar, dan teguran yang bersifat mendidik. Strategi kolaboratif dilakukan melalui kerja sama antara guru, kepala madrasah, dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai serta membimbing siswa secara berkelanjutan. Faktor pendukung penelitian meliputi dukungan kepala madrasah, kerja sama orang tua, lingkungan sekolah yang religius, dan komitmen guru, sedangkan faktor penghambat meliputi kepemilikan gawai pribadi, kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, kemudahan akses internet, serta rendahnya kesadaran siswa terhadap dampak negatif game online.

Kata Kunci: Strategi Guru, Game Online, Dampak Negatif, Siswa Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah menghasilkan transformasi besar di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Aksesibilitas internet yang semakin mudah melalui gawai seperti ponsel cerdas, tablet, dan komputer telah menciptakan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk menjelajahi berbagai jenis hiburan digital, seperti permainan daring (game online). Game online menjadi salah satu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak di tingkat sekolah dasar karena menawarkan visual yang menarik, tantangan yang bervariasi, serta kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain melalui jaringan. Fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar merupakan realitas yang tidak dapat dihindari. Berbagai jenis permainan seperti Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, dan PUBG Mobile sangat populer di kalangan anak-anak karena mudah diunduh dan dimainkan melalui perangkat seluler. Selain itu, game seperti Roblox juga memungkinkan pemain untuk berkreasi dan berinteraksi secara virtual dengan pengguna lain dari berbagai daerah bahkan negara.

Pada satu sisi, game online dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak dan dalam batas waktu yang wajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game dapat melatih kemampuan berpikir strategis, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, serta melatih kemampuan pemecahan masalah. Namun, di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Dampak negatif game online yang sering muncul antara lain menurunnya minat belajar, berkurangnya konsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas, kelelahan akibat kurang tidur, hingga perubahan perilaku seperti mudah marah dan sulit mengontrol emosi. Selain itu, interaksi sosial siswa di dunia nyata dapat terganggu karena lebih banyak menghabiskan waktu berinteraksi secara virtual. Ketergantungan terhadap game online juga berpotensi memengaruhi kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas sekolah serta menurunkan prestasi belajar.

Permasalahan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya bagi guru sebagai pendidik dan pembimbing di sekolah. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai pembina karakter dan pengarah perilaku

siswa. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk memiliki strategi yang tepat dalam menangani dampak negatif game online pada siswa. Strategi tersebut dapat berupa pendekatan preventif, kuratif, maupun kolaboratif dengan orang tua untuk membatasi penggunaan gawai serta mengarahkan siswa pada kegiatan yang lebih produktif. Menurut Sanjaya (2016), strategi pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dengan demikian, strategi guru memiliki peranan penting dalam membantu siswa mengatasi berbagai pengaruh negatif yang dapat menghambat perkembangan akademik maupun sosial mereka. Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta membimbing siswa agar mampu memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijaksana.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan optimal siswa. Di Sekolah Dasar MI NW Kumbung, fenomena penggunaan game online di kalangan siswa juga menjadi perhatian. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, kurang mengerjakan tugas rumah, serta sering membicarakan game di dalam kelas. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan dari game online terhadap aktivitas belajar siswa. Apabila kondisi ini tidak ditangani secara tepat, maka dikhawatirkan akan berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran serta perkembangan karakter siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif dari guru dalam mengatasi dampak negatif tersebut. Strategi yang dimaksud tidak hanya berupa larangan semata, tetapi juga pendekatan edukatif yang mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan teknologi secara bijak.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui bagaimana strategi guru dalam menangani dampak negatif game online pada siswa Sekolah Dasar MI NW Kumbung. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai langkah-langkah yang dilakukan guru, hambatan yang dihadapi, serta efektivitas strategi yang diterapkan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dalam menghadapi permasalahan serupa di era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (field research). Penelitian kualitatif dipilih karena peneliti ingin memahami fenomena sosial secara mendalam dan menyeluruh mengenai bagaimana interaksi serta strategi yang dilakukan oleh guru di MI NW Kumbung dalam merespons perilaku siswa yang terpapar dampak negatif permainan daring. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta serta sifat-sifat populasi tertentu atau objek tertentu.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nahdlatul Wathan (NW) Kumbung, yang beralamat di Desa Kumbung, Kecamatan Masbagik, Kabupaten Lombok Timur. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara sengaja (purposive) berdasarkan beberapa pertimbangan karakteristik sekolah dan kondisi lingkungan sekitarnya yang dianggap representatif dalam menggambarkan dampak negatif game online pada usia sekolah dasar. Secara geografis, MI NW Kumbung terletak di wilayah yang memiliki akses internet cukup stabil, yang menjadi prasyarat utama bagi tumbuh suburnya aktivitas gaming di kalangan siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2026.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari subjek penelitian di lapangan, yang meliputi guru kelas di MI NW Kumbung yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memiliki pengalaman dalam menangani dampak negatif game online pada siswa, siswa MI NW Kumbung yang terindikasi mengalami dampak negatif dari penggunaan game online, serta kepala sekolah MI NW Kumbung sebagai pihak yang mengetahui kebijakan sekolah terkait penggunaan teknologi dan perilaku siswa. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah seperti data siswa, tata tertib sekolah, serta catatan pelanggaran siswa yang berkaitan dengan penggunaan game online, buku, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, serta arsip atau dokumentasi kegiatan sekolah yang mendukung penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara mendalam (in-depth interview), dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan jenis observasi partisipan pasif, di mana peneliti hadir di lokasi penelitian namun tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Fokus observasi diarahkan pada indikasi perilaku siswa yang terpapar game online, tindakan spontan guru dalam merespons perilaku siswa, serta lingkungan sekolah yang mendukung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk mendapatkan informasi yang lebih terbuka dan mendalam namun tetap dalam koridor topik penelitian. Informan dalam wawancara ini meliputi kepala madrasah, guru kelas, dan siswa. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung seperti foto kegiatan, catatan sekolah, dan dokumen lain yang relevan.

Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup empat tahap utama: pengumpulan data (data collection), kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (conclusion drawing/verification). Kondensasi data merujuk pada proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan/atau mentransformasikan data yang muncul dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan materi empiris lainnya. Penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan data dalam bentuk teks naratif yang didukung oleh matriks atau bagan alur. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan dengan mencari arti, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi.

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara antara guru kelas, kepala madrasah, siswa yang terdampak game online, hingga

orang tua siswa. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek data yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya data mengenai perilaku agresif siswa akibat game online didapatkan melalui wawancara, kemudian dicek kembali melalui observasi langsung di kelas dan diperkuat dengan catatan kedisiplinan siswa (dokumentasi). Selain itu, peneliti juga meningkatkan ketekunan dalam pengamatan dan memperpanjang waktu pengamatan jika data yang diperoleh dirasa belum jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di MI NW Kumbung, ditemukan bahwa game online memberikan dampak negatif terhadap siswa sekolah dasar. Dampak tersebut meliputi menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya minat belajar, serta berkurangnya waktu istirahat yang menyebabkan siswa mudah lelah saat mengikuti pembelajaran. Menurunnya konsentrasi belajar terlihat dari perilaku siswa yang mudah terdistraksi, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan lebih sering membicarakan game yang dimainkan bersama teman-temannya. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Nurhayati, S.Pd., selaku Kepala Madrasah, yang menyatakan bahwa beberapa siswa yang sering bermain game online terlihat kurang fokus ketika mengikuti pelajaran, melamun, dan lebih banyak membicarakan game. Bapak Roizal Hayat, S.H., selaku guru kelas, juga mengungkapkan bahwa siswa sulit berkonsentrasi ketika belajar karena terlalu sering bermain game, lebih mudah terdistraksi, dan terkadang kurang memperhatikan penjelasan guru. Berkurangnya minat belajar terlihat dari siswa yang lebih semangat membicarakan game dibandingkan pelajaran, sering menunda mengerjakan tugas karena lebih memilih bermain game setelah pulang sekolah, serta lupa belajar atau mengerjakan PR karena terlalu asyik bermain. Berkurangnya waktu istirahat terlihat dari siswa yang mengantuk saat mengikuti pembelajaran karena bermain game hingga malam hari, sehingga waktu istirahat mereka berkurang dan kondisi fisik mereka terganggu.

Untuk menangani dampak negatif tersebut, guru di MI NW Kumbung telah menerapkan berbagai strategi yang meliputi strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif. Strategi preventif dilakukan dengan memberikan bimbingan dan nasihat kepada siswa mengenai dampak negatif game online, mengingatkan pentingnya belajar dan menjaga kesehatan, serta mengarahkan siswa untuk membagi waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat. Bapak Roizal Hayat, S.H., menyatakan bahwa guru selalu memberikan nasihat kepada siswa agar tidak bermain game secara berlebihan dan mengingatkan bahwa belajar dan menjaga kesehatan lebih penting daripada bermain game terus-menerus. Ibu Nurhayati, S.Pd., menambahkan bahwa guru memberikan arahan kepada siswa mengenai penggunaan handphone secara bijak dan pentingnya membagi waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat. Strategi kuratif dilakukan melalui pendekatan personal kepada siswa, pemberian bimbingan belajar, serta teguran yang bersifat mendidik. Guru juga berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta memberikan pujian dan apresiasi kepada siswa yang aktif. Strategi kolaboratif dilakukan dengan menjalin kerja sama dengan orang tua dalam mengawasi penggunaan handphone dan game online oleh siswa

di rumah. Ibu Nurhayati, S.Pd., menyatakan bahwa pihak sekolah selalu mengajak orang tua untuk bekerja sama dalam mengawasi penggunaan handphone anak di rumah karena pengawasan orang tua sangat penting mengingat sebagian besar waktu anak berada di lingkungan keluarga. Bapak Roizal Hayat, S.H., menambahkan bahwa ketika ada siswa yang terlalu sering bermain game, guru berkomunikasi dengan orang tuanya agar bersama-sama mencari solusi yang terbaik.

Faktor pendukung dalam penerapan strategi tersebut meliputi dukungan orang tua dan kerja sama yang baik antara pihak sekolah dengan keluarga, dukungan dari kepala madrasah, serta komunikasi yang baik antara guru dan wali murid. Ibu Nurhayati, S.Pd., menyatakan bahwa dukungan orang tua dan kerja sama yang baik antara pihak sekolah dengan keluarga sangat membantu guru dalam membimbing siswa. Bapak Roizal Hayat, S.H., menambahkan bahwa adanya dukungan dari kepala madrasah serta komunikasi yang baik antara guru dan wali murid menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan strategi yang dilakukan. Adapun faktor penghambat meliputi kurangnya pengawasan orang tua ketika siswa berada di rumah, kemudahan akses internet, dan penggunaan smartphone yang membuat siswa sangat mudah mengakses game online sehingga pengendaliannya menjadi lebih sulit. Bapak Roizal Hayat, S.H., menyatakan bahwa hambatan terbesar adalah kurangnya pengawasan orang tua ketika siswa berada di rumah karena guru hanya dapat mengawasi siswa selama berada di lingkungan sekolah. Ibu Nurhayati, S.Pd., menambahkan bahwa kemudahan akses internet dan penggunaan smartphone membuat siswa sangat mudah mengakses game online sehingga pengendaliannya menjadi lebih sulit.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disintesiskan bahwa game online memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap siswa sekolah dasar, terutama pada aspek akademik, sosial, emosional, dan kedisiplinan. Namun, guru di MI NW Kumbung telah berupaya secara maksimal untuk menangani dampak tersebut melalui strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif. Strategi preventif dilakukan dengan memberikan nasihat, pendidikan karakter, dan mengarahkan siswa pada kegiatan positif. Strategi kuratif dilakukan melalui pendekatan personal, bimbingan belajar, dan teguran yang bersifat mendidik. Strategi kolaboratif dilakukan melalui kerja sama antara guru, kepala madrasah, dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai serta membimbing siswa secara berkelanjutan. Keberhasilan strategi ini dipengaruhi oleh faktor pendukung seperti dukungan kepala madrasah, kerja sama orang tua, lingkungan sekolah yang religius, dan komitmen guru, serta faktor penghambat seperti kepemilikan gawai pribadi, kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, kemudahan akses internet, dan rendahnya kesadaran siswa terhadap dampak negatif game online.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Young (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan sehingga mengganggu aktivitas belajar dan kehidupan sosial. Griffiths (2010) juga menjelaskan bahwa kecanduan game dapat berdampak pada kesehatan fisik maupun psikologis, seperti kurang tidur, kelelahan, serta perubahan emosi. Sementara itu, Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2011) menemukan bahwa intensitas bermain game yang tinggi berkorelasi dengan masalah psikososial pada anak. Oleh karena itu, penanganan dampak negatif game online pada siswa

sekolah dasar memerlukan kerja sama yang baik antara sekolah, orang tua, dan lingkungan sekitar agar perkembangan akademik maupun karakter siswa dapat berjalan secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Strategi Guru dalam Menangani Dampak Negatif Game Online pada Siswa Sekolah Dasar MI NW Kumbung, dapat disimpulkan bahwa game online memberikan dampak negatif terhadap siswa, terutama pada aspek akademik, sosial, emosional, dan kedisiplinan. Dampak tersebut ditunjukkan dengan menurunnya konsentrasi dan minat belajar, penurunan prestasi akademik, munculnya perilaku mudah marah dan mudah tersinggung, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta rendahnya kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas sekolah.

Guru di MI NW Kumbung telah menerapkan berbagai strategi dalam menangani dampak negatif game online, yaitu melalui strategi preventif, kuratif, dan kolaboratif. Strategi preventif dilakukan dengan memberikan nasihat, pendidikan karakter, serta mengarahkan siswa pada kegiatan positif. Strategi kuratif dilakukan melalui pendekatan personal, pemberian bimbingan belajar, serta teguran yang bersifat mendidik. Sementara itu, strategi kolaboratif dilakukan dengan menjalin kerja sama antara guru, kepala madrasah, dan orang tua siswa dalam mengawasi penggunaan gawai dan membimbing siswa secara berkelanjutan.

Keberhasilan strategi guru dipengaruhi oleh faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi dukungan kepala madrasah, kerja sama yang baik antara guru dan orang tua, lingkungan sekolah yang religius, serta komitmen guru dalam membina karakter siswa. Adapun faktor penghambat meliputi kepemilikan gawai pribadi oleh siswa, kurangnya pengawasan sebagian orang tua, pengaruh teman sebaya, kemudahan akses internet, serta rendahnya kesadaran siswa terhadap dampak negatif penggunaan game online secara berlebihan.

Dengan demikian, penanganan dampak negatif game online pada siswa tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, tetapi memerlukan kerja sama yang baik antara sekolah, orang tua, dan lingkungan sekitar agar perkembangan akademik maupun karakter siswa dapat berjalan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2013). More than just fun and games: The longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *Journal of Youth and Adolescence, 42*(7), 1041–1052.

Ahmadi, A. (2016). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Djamarah, S. B. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fitriani, F. (2021). *Peran Guru Kelas dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online pada Siswa Sekolah Dasar* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist, 69*(1), 66–78.

Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*(1), 119–125.

Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hidayat, A. (2023). Kolaborasi guru dan orang tua dalam menangani perilaku agresif siswa akibat game online perang-perangan. *Jurnal Pendidikan Karakter, 13*(2), 195–210.

Kurniawan, A. (2017). *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 45–56.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior, 27*(1), 144–152.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Mulyasa, E. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Naim, N. (2018). *Character Building: Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Nasution, S. (2021). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pratama, A., & Saputra, D. (2022). Strategi preventif guru PAI dalam menanggulangi dampak negatif gadget di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, 10*(1), 100–115.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sari, D. P. (2020). *Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 6(2), 70–82.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syahran, R. (2015). *Dampak Game Online terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 21(3), 245–258.

Wati, E. K. (2020). *Etika Komunikasi Digital bagi Anak Usia Dini dan Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Young, K. S. (2009). Internet addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy, 39*(4), 241–246.