DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

I Gede Angga Supriana[1], I Nyoman Artana[2], Nyoman Utari Dewi Indriati[3],
I Made Pasek Anom Sarwa Adi Wisesa[4]
[1,2,3]Fakultas Dharma Acarya, UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
[4]Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP Saraswati
anggadesu.205@gmail.com[1], tallonk00@gmail.com[2], nyomanutarid@gmail.com[3],
imadepasekanomsarwaadiwisesa@gmail.com[4]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan *game online* terhadap perkembangan psikologis dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sumerta, Denpasar, serta lingkungan tempat tinggal siswa di Komplek Perumahan Jalan Akasia Gang Puspa Padma Denpasar Timur. Subjek penelitian adalah 10 siswa yang terindikasi mengalami kecanduan game online, dengan informan pendukung yaitu guru dan orang tua. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis interaktif dengan triangulasi sumber dan metode untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa telah terpapar *game online* sejak usia dini dan menghabiskan waktu bermain dalam durasi yang cukup lama. Dampak yang ditimbulkan meliputi aspek psikologis, seperti rendahnya konsentrasi, ketidakstabilan emosi, dan rendahnya kontrol diri; aspek sosial, seperti kurangnya interaksi dengan teman sebaya dan kecenderungan menarik diri dari lingkungan; serta aspek akademik, seperti menurunnya prestasi belajar, kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, serta rendahnya kedisiplinan. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan game online memberikan dampak negatif yang signifikan dan bersifat multidimensional terhadap perkembangan siswa. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dan kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam mengawasi serta mengendalikan penggunaan *game online* agar tidak menghambat perkembangan optimal siswa.

Kata kunci: kecanduan game online, perkembangan psikologis, prestasi belajar, siswa sekolah dasar.

THE IMPACT OF ONLINE GAME ADDICTION ON THE PSYCHOLOGICAL DEVELOPMENT AND LEARNING ACHIEVEMENT OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of online game addiction on the psychological development and academic achievement of elementary school students. The research employed a qualitative descriptive approach and was conducted at SD Negeri 1 Sumerta, Denpasar, as well as in the students' residential area at Jalan Akasia Gang Puspa Padma Housing Complex. The research subjects consisted of 10 students identified as experiencing online game addiction, with supporting informants including teachers and parents. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and analyzed using an interactive analysis technique with source and method triangulation to ensure data validity. The results indicate that students have been exposed to online games from an early age and spend a considerable amount of time playing. The impacts are observed in several aspects, including psychological aspects such as low concentration, emotional instability, and poor self-control; social aspects such as reduced interaction with peers and a tendency to withdraw from the social environment; and academic aspects such as declining academic achievement, low participation in learning activities, and decreased discipline. These findings demonstrate that online game addiction has significant and multidimensional negative effects on students' development. Therefore, active involvement and collaboration between schools

and parents are necessary to supervise and control students' game usage in order to support their optimal development.

Keywords: *online game addiction, psychological development, academic achievement, elementary school students*

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekolompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Kemendikbud, 2026). Perubahan sikap dan tingkah laku tersebut dapat tercermin pada prestasi belajar seseorang. Generasi muda dalam hal ini adalah siswa, merupakan "*agen of change*" karena siswa memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan nasib sebuah bangsa. Siswa diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimilikinya (Santrock, 2011). Dengan demikian, generasi yang berkualitas akan mampu membawa bangsanya lebih maju dan mampu bersaing secara global.

Menurut Gaol (2012: 4), salah satu indikator siswa yang berkualitas itu dapat dilihat dari prestasi belajar dan perkembangan psikologis yang baik. Karena prestasi belajar merupakan indikator keberhasilan seorang siswa. Namun dalam proses pencapaian prestasi tersebut, siswa sering menghadapi berbagai kendala yang dapat menurunkan prestasinya, salah satunya adalah kecanduan game online yang saat ini semakin meningkat pada anak usia sekolah dasar (Setiowati et all., 2025).

Dewasa ini *game online* sangat marak di masyarakat dan diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Penggunaan *game* secara berlebihan menyebabkan siswa sering tidak mengenal waktu sehingga mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual dibandingkan dunia nyata, yang dapat berdampak pada perkembangan psikologis dan social anak (Nurmaulia & Arifah, 2025).

Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental anak, seperti meningkatnya kecemasan, depresi, serta ketidakstabilan emosi (Ramadhan *et al*., 2024; BMC *Psycology*, 2024). Selain itu, anak juga mengalami kesulitan dalam mengontrol diri dan berinteraksi soasial, sehingga cenderung

menjadi lebih tertutup (*Jurnal of Psychiatric Reserch,* 2024).

Ketergantungan pada aktivitas bermain *games,* juga mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dilakukan anak pada masa perkembanganya. Anak yang mengalami kecanduan *game online* cendrung mengurangi waktu belajar dan intraksi sosial dengan teman sebaya. Jika kondisi ini berlangsung dalam jangka Panjang, anak berpotensi mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan dan menunjukkan prilaku menarik diri (Firdaus *et al*., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa sekolah dasar di komplek perumahan Jalan Akasia Gang Puspa Padma Denpasar, diperoleh informasi bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan psikologis anak. Orang tua menyampaikan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* cenderung menunjukkan perubahan perilaku, seperti menjadi lebih mudah marah, sulit mengendalikan emosi, serta kurang responsif terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, anak juga terlihat lebih menarik diri dari interaksi sosial, baik dengan keluarga maupun teman sebaya.

Orang tua juga mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* berdampak pada menurunnya minat belajar anak. Anak lebih memilih menghabiskan waktu bermain *game* dibandingkan mengerjakan tugas sekolah atau melakukan aktivitas yang lebih produktif. Hal ini menyebabkan konsentrasi belajar menurun dan prestasi akademik menjadi tidak optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah Dasar SD Negeri 1 Sumerta yang notabene subjek penelitian bersekolah di SD tersebut, diperoleh informasi bahwa kecanduan *game online* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap prestasi belajar dan perkembangan psikologis siswa sekolah dasar. Guru menyampaikan bahwa siswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung mengalami penurunan dalam konsentrasi belajar di kelas. Hal ini terlihat dari kurang fokus, sering melamun, serta siswa tidak menyelesaikan tugas dengan baik saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, pihak sekolah juga mengungkapkan bahwa prestasi akademik siswa yang kecanduan *game online* cenderung menurun. Nilai hasil belajar tidak mencapai standar yang diharapkan karena siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* saat jam istirahat dibandingkan membaca buku di perpustakaan atau berinteraksi dengan teman sebayanya. Bahkan, beberapa siswa menunjukkan sikap kurang disiplin, seperti terlambat mengumpulkan tugas, dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dari segi perkembangan psikologis, guru mengamati adanya perubahan perilaku pada siswa, seperti mudah emosi, kurang sabar, serta sulit bekerja sama dengan teman.

Interaksi sosial siswa juga menjadi terbatas karena mereka lebih tertarik pada dunia *game* dibandingkan bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu melakukan studi tentang pengaruh kecanduan game online terhadap perkembangan psikologis dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada dampak kecanduan game online pada perkembangan psikologis dan prestasi belajar siswa SD, khususnya di SD Negeri 1 Sumerta Denpasar. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan umpan balik kepada lembaga pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mengkaji secara mendalam dampak kecanduan *game online* terhadap perkembangan psikologis dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara nyata dan menyeluruh berdasarkan pengalaman serta kondisi subjek penelitian (Creswell, 2021; Sugiono, 2022).

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Sumerta, Denpasar. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara dengan orang tua siswa yang bertempat di lingkungan tempat tinggal mereka, yaitu di Komplek Perumahan Jalan Akasia Gang Puspa Padma, Denpasar. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada adanya fenomena penggunaan *game online* yang cukup tinggi pada anak usia sekolah dasar di wilayah tersebut (Yin, 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang terindikasi mengalami kecanduan *game online*, dengan informan pendukung yaitu guru dan orang tua siswa. Teknik penentuan subjek menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Etikan & Bala, 2017; Sugiono, 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, wawancara dilakukan untuk menggali informasi terkait kondisi psikologis, kebiasaan bermain *game*, serta dampaknya terhadap prestasi belajar, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data seperti nilai akademik siswa dan catatan sekolah (Creswell, 2021).

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, sehingga data yang diperoleh lebih

valid dan dapat dipercaya (Miles, Huberman, & Saldana, 2020; Sugiono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap 10 siswa sekolah dasar SD Negeri 1 Sumerta, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa telah mengenal dan bermain *game online* sejak usia dini, yaitu 3 siswa sejak usia 4 tahun dan 6 siswa sejak usia 6 tahun. Dalam kesehariannya, siswa menghabiskan waktu bermain *game* mulai puang sekolah hingga malam hari, yang menunjukkan durasi penggunaan yang cukup lama. Secara psikologis, siswa mengaku merasa senang dan tertantang saat bermain *game* serta terdorong untuk mencapai target kemenangan, namun juga merasakan emosi negatif seperti marah ketika mengalami kekalahan. Selain itu, mayoritas siswa lebih memilih bermain *game* dibandingkan belajar atau berinteraksi dengan teman sebaya karena dianggap lebih menarik, sehingga berdampak pada hubungan sosial yang cenderung kurang akrab. Dari segi akademik, beberapa siswa mengakui pernah mengabaikan tugas sekolah karena lupa akibat terlalu fokus bermain *game*, serta sering mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak hanya memengaruhi pola penggunaan waktu siswa, tetapi juga berdampak pada perkembangan psikologis, interaksi sosial, dan prestasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa siswa yang sering bermain *game online* menunjukkan perilaku kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, cenderung murung, dan lebih sering mengurung diri. Guru juga mengungkapkan adanya penurunan prestasi belajar yang terlihat dari nilai akademik siswa yang semakin menurun dari semester ke semester. Selama proses pembelajaran berlangsung, tingkat konsentrasi siswa tergolong rendah, serta menunjukkan gejala seperti kurang fokus, mudah emosi, dan kecenderungan menarik diri. Dalam aspek sosial, siswa tampak kurang aktif berinteraksi dengan teman sekelas dan lebih banyak terlibat dalam aktivitasnya sendiri. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pihak sekolah telah melakukan beberapa upaya, seperti tidak mengizinkan siswa membawa ponsel ke sekolah, memberikan edukasi mengenai dampak negatif bermain *game online*, serta menjalin kerja sama dengan orang tua dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan ponsel di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, diperoleh informasi bahwa anak menunjukkan intensitas bermain *game online* yang sangat tinggi, yakni sejak sepulang sekolah hingga malam hari. Meskipun orang tua telah berupaya menerapkan pembatasan waktu penggunaan, anak cenderung

menunjukkan resistensi dengan memaksa tetap bermain, bahkan disertai reaksi emosional seperti menangis ketika tidak diizinkan memegang ponsel. Ketika diminta untuk menghentikan aktivitas bermain, anak juga memperlihatkan respons berupa kemarahan dan kesulitan dalam mengendalikan emosi. Lebih lanjut, orang tua mengamati adanya perubahan perilaku yang signifikan, di mana anak menjadi lebih pendiam, kurang komunikatif, dan lebih terfokus pada aktivitas bermain game. Dampak tersebut juga berimplikasi pada penurunan prestasi belajar anak serta berkurangnya intensitas interaksi sosial, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat sekitar. Sebagai upaya pengendalian, orang tua berusaha mengalihkan perhatian anak dengan mengajak mereka melakukan aktivitas di luar rumah agar ketergantungan terhadap *game* dapat diminimalkan.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan kecanduan perilaku (*behavioral addiction*) pada siswa, di mana aktivitas bermain game menjadi prioritas utama dalam kehidupan sehari-hari. Durasi bermain yang panjang serta munculnya resistensi ketika dibatasi menunjukkan rendahnya kontrol diri yang masih berkembang pada usia sekolah dasar. Dari aspek psikologis, adanya kombinasi emosi positif (senang dan tertantang) serta emosi negatif (marah dan frustrasi) mencerminkan ketidakstabilan emosi dan rendahnya kemampuan regulasi diri. Dari aspek sosial, preferensi siswa terhadap *game* dibandingkan interaksi langsung mengindikasikan terjadinya pergeseran pola interaksi sosial dari dunia nyata ke dunia virtual, yang berpotensi menghambat perkembangan keterampilan sosial anak. Sementara itu, dari aspek akademik, kebiasaan mengabaikan tugas, rendahnya konsentrasi, serta penurunan prestasi belajar menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berdampak langsung terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kecanduan *game online* memiliki dampak yang kompleks dan saling berkaitan antar aspek psikologis, sosial, dan akademik, sehingga memerlukan penanganan yang komprehensif melalui kerja sama antara sekolah dan orang tua dalam mengawasi serta mengendalikan penggunaan game pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SD 1 Sumerta dan Lingkungan Komplek Perumahan di Jalan Akasia Gang puspa Padma Denpasar, ditemukan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online menunjukkan berbagai dampak pada aspek psikologis, sosial, dan akademik. Dari aspek psikologis, siswa terlihat memiliki tingkat konsentrasi yang rendah saat mengikuti pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan ekspresi emosi yang kurang stabil, seperti mudah marah dan cenderung

bersikap acuh terhadap guru. Selain itu, ketika tidak bermain game, siswa tampak kurang ceria dan kurang bersemangat, serta menunjukkan rendahnya kemandirian dan kontrol diri. Dari aspek sosial, interaksi siswa dengan teman sebaya tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam kegiatan kelas dan minimnya keterlibatan dalam aktivitas sosial. Sementara itu, dari aspek akademik, siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, sering menunda pengerjaan tugas, serta kurang memberikan perhatian terhadap penjelasan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar dapat dipahami sebagai perilaku adiktif yang memengaruhi keseimbangan perkembangan anak. Dari sisi psikologis, rendahnya konsentrasi dan kontrol emosi menunjukkan bahwa penggunaan game yang berlebihan dapat mengganggu fungsi kognitif dan regulasi diri anak. Hal ini terjadi karena anak lebih terbiasa dengan stimulasi instan dari *game* dibandingkan dengan proses belajar yang membutuhkan fokus dan kesabaran. Selain itu, perubahan suasana hati seperti mudah marah dan kurangnya semangat saat tidak bermain *game* mengindikasikan adanya ketergantungan emosional terhadap aktivitas tersebut.

Dari aspek sosial, kurangnya interaksi dengan teman sebaya menunjukkan bahwa anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosial nyata dan lebih memilih dunia virtual. Jika kondisi ini terus berlangsung, dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Padahal, pada usia sekolah dasar, interaksi sosial sangat penting untuk membentuk karakter dan kemampuan bersosialisasi anak.

Sementara itu, dari aspek akademik, kebiasaan menunda tugas dan kurangnya perhatian dalam pembelajaran menunjukkan menurunnya motivasi belajar. *Game online* yang memberikan kesenangan instan membuat anak kurang tertarik pada aktivitas belajar yang bersifat jangka panjang. Hal ini berpotensi menyebabkan penurunan prestasi akademik jika tidak segera ditangani. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari guru dan orang tua dalam mengontrol penggunaan *game online* pada anak, memberikan batasan waktu bermain, serta mengarahkan anak pada kegiatan yang lebih positif dan edukatif. Pendekatan yang tepat diharapkan dapat membantu anak mengembangkan keseimbangan antara bermain, belajar, dan bersosialisasi.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini, ditemukan bahwa data nilai akademik dari 10 siswa yang diteliti menunjukkan rata-rata berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP). Selain itu, catatan kehadiran siswa menunjukkan bahwa mereka cenderung datang terlambat ke sekolah dan cukup sering mengajukan izin. Dari catatan guru, diketahui bahwa siswa memiliki tingkat konsentrasi yang rendah serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil dokumentasi, temuan menunjukkan bahwa rata-rata nilai akademik siswa berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang mengindikasikan adanya penurunan capaian belajar. Kondisi ini berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana terlihat dari tingkat konsentrasi yang rendah dan kurangnya keaktifan siswa di kelas. Selain itu, catatan kehadiran yang menunjukkan siswa sering datang terlambat dan mengajukan izin mencerminkan menurunnya kedisiplinan belajar. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa perilaku belajar siswa mengalami penurunan, yang dapat dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan sehingga waktu, perhatian, dan energi siswa tidak lagi terfokus pada kegiatan akademik. Dengan demikian, dampak kecanduan *game online* tidak hanya memengaruhi aspek psikologis dan sosial, tetapi juga berdampak langsung terhadap prestasi dan kedisiplinan belajar siswa di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Sumerta memberikan dampak negatif yang signifikan dan bersifat multidimensional terhadap perkembangan siswa. Dari aspek psikologis, siswa menunjukkan rendahnya konsentrasi, ketidakstabilan emosi, serta rendahnya kemampuan dalam mengontrol diri yang ditandai dengan munculnya perilaku mudah marah, murung, dan ketergantungan terhadap game. Dari aspek sosial, siswa cenderung kurang berinteraksi dengan teman sebaya, lebih memilih aktivitas individu, serta mengalami penurunan keterlibatan dalam kegiatan sosial, yang berpotensi menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. Sementara itu, dari aspek akademik, kecanduan *game online* berdampak pada menurunnya prestasi belajar, rendahnya keaktifan dalam pembelajaran, kebiasaan menunda atau mengabaikan tugas, serta kedisiplinan yang menurun, yang terlihat dari keterlambatan dan ketidakhadiran siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan menyebabkan ketidakseimbangan dalam kehidupan siswa, di mana aktivitas bermain lebih dominan dibandingkan belajar dan bersosialisasi. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dan kerja sama yang berkelanjutan antara sekolah dan

orang tua dalam mengawasi, membatasi, serta mengarahkan penggunaan *game online* agar tidak menghambat perkembangan optimal siswa baik secara psikologis, sosial, maupun akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* yang telah memberikan kesempatan dan memberi masukkan berupa koreksi sehingga tulisan ini layak untuk diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

BMC Psychology. (2024). Gaming addiction and emotional regulation.

Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications.

Etikan, I., & Bala, K. (2017). Sampling and sampling methods. *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 5(6).

Firdaus, A., et al. (2025). Analisis kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa SD. *Indoneian Journal of Elementary School*.

Gaol, L. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

Journal of Psychiatric Research. (2024). Internet addiction and mental health in adolescents.

Kemendikbud. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

Nurmauli, & Arifah, R. N. (2025). Dampak kecanduan game online pada anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.

Ramadhan, W., et al. (2024). Dampak kecanduan game online terhadap perilaku siswa. *Jurnal Pendidikan*.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. New York: McGraw-Hill.

Setiowati, A., et al. (2025). Penyebab dan dampak kecanduan game online pada siswa SD. *Jurnal BK*.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Yin, R. K. (2021). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). Sage Publications.