

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

¹ Rifqi Muflih, ² Hardi Santosa

^{1,2} Bimbingan dan Konseling, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Correspondence email : 2hardi.santosa@bk.uad.ac.id

Abstrack: Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas game online terhadap konsentrasi belajar pada siswa Sekolah Dasar. Metode yang digunakan *ex post facto*. Data penelitian dikumpulkan melalui angket intensitas bermain game online, angket konsentrasi belajar dan wawancara. Populasi penelitian berjumlah 145 siswa kelas 4, 5, dan 6 dari 3 sekolah. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria siswa yang memiliki *smartphone* dan bermain *game online*. Siswa yang sesuai dengan kriteria berjumlah 108 orang. Analisis data menggunakan regresi linier, untuk mengetahui pengaruh dan determinasi besaran pengaruhnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar. Besaran pengaruh intensitas bermain game online yaitu 15,8%. Antusias belajar menjadi aspek yang paling tinggi, sementara aspek pikiran dan perasaan menjadi yang paling rendah dipengaruhi oleh intensitas bermain game online.

Kata kunci. Intensitas Bermain; *Game Online*; Konsentrasi belajar; Sekolah Dasar.

Abstract: This study aims to determine the effect of online game intensity on learning concentration in elementary school students. The method used is *ex post facto*. The data were collected through the intensity of playing online games questionnaire, learning concentration questionnaire and interviews. The study total population was 145 students of grades 4, 5 and 6 from 3 schools. A purposive sampling technique was used to select the students who had smartphones and online games. Students who correspond to the criteria was 108 people. Data analysis used linear regression to determine the effect and determine the magnitude of the effect. The results showed that the intensity of online games had an effect on learning concentration. The intensity of playing online games gave influence 15.8% toward students' learning concentration. Aspects of learning enthusiasm was the highest aspect and thought and feelings was the lowest aspect that was influenced by playing online game intensity.

Keyword. Intensity of Playing; Online Games; Learning Concentration; Elementary School;

PENDAHULUAN

Sejak awal maret 2020, Indonesia menerapkan pembelajaran secara online. Salah satu alasan kuat dilaksanakan pembelajaran online adalah untuk menekan penyebaran virus covid-19. Aktivitas pembelajaran online tidak seutuhnya efektif bahkan terindikasi membawa dampak kebosanan bagi siswa (Dewi, Ardianti,

and Ahsin 2021). Rasa bosan tersebut kemudian banyak dialihkan melalui *game online*. Menurut (Irmawati 2016) bermain *game online* sudah menjadi rutinitas sehari-hari bagi pelajar. Orang tua yang tidak bisa menemani anaknya belajar setiap hari karena sibuk membuat siswa dengan leluasa bermain *game online* (Nurliyah 2022). Menurut Ester (Witjaksono & Sari 2021) bahwa

durasi untuk anak bermain *game online* dianjurkan tidak boleh lebih dari 2 jam setiap harinya. Namun faktanya banyak ditemukan pelajar yang mengakses *game online* lebih dari 2 jam dalam sehari. Bahkan *game online* terindikasi telah menjadi bagian gaya hidup (Surbakti 2017). Indonesia menjadi salah satu Negara pengakses *game online* terbanyak dengan jumlah mencapai 52 juta jiwa Newzoo (Irawan and Siska W. 2021).

Game online tentunya memiliki dampak negatif dan positif bagi siswa. Dampak negatif bermain *game online* menurut (Surbakti 2017) antara lain mendorong untuk melakukan hal negatif, berbicara kotor, menunda tugas, kegiatan yang ter bengkalai, pola makan dan tidur tidak teratur, dan paling bahaya yakni kecanduan *game online*. Siswa yang sudah kecanduan *game online* maka akan kehilangan motivasi belajar (Masfiah and Putri 2019). Motivasi belajar merupakan satu variable penting untuk menghadirkan konsentrasi dan prestasi. Apabila siswa termotivasi belajar maka akan memiliki daya belajar yang kuat, konsentrasi yang mendukung sehingga akan meningkatkan prestasi belajarnya.

Merujuk hasil observasi dan wawancara kepada guru di sekolah tempat penelitian ditemukan data yang cukup mengejutkan, yakni sebesar 85% siswa sudah memiliki *smartphone* walaupun ada yang masih berbarengan dengan orang tuanya. Kepemilikan *smartphone* akan menambah keleluasaan anak untuk mengakses *game online*. Apalagi kesibukan orang tua, minimnya waktu orang tua mendampingi anak tentu semakin menambah resiko anak bermain *game online*. Seyogyanya *smartphone* lebih diorientasikan sebagai daya dukung dalam pembelajaran *online*. Namun faktanya banyak ditemukan justru anak lebih lama mengakses *game online* dari *smartphone* nya dibandingkan dengan waktu untuk belajar secara *online*.

Dalam penelitian (Winata 2021) mengungkap bahwa pembelajaran *online* berdampak pada penurunan fokus dan perhatian siswa pada materi pembelajaran. Siswa cenderung beraktivitas ganda dengan membuka aplikasi lain di *smartphone* nya pada saat belajar *online*. Kecenderungan banyaknya materi dan metode pembelajaran yang monoton akan berimplikasi pada penguatan rasa bosan siswa dalam menerima pelajaran. Rasa bosan ini kemudian banyak dialihkan dengan bermain *game online* yang memang telah tersedia pada *smartphonena* sehingga siswa lebih mudah

untuk mengaksesnya. Hal ini terungkap pada hasil penelitian (Ameli et al, 2020) yang menemukan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* yang terlalu lama untuk belajar bagi siswa SD akan menyebabkan rasa bosan sehingga membuat hasil belajar tidaklah efektif dan beralih kepada *game online*.

Konsentrasi belajar menjadi satu komponen penting dalam menunjang kesuksesan belajar. Dengan berkonsentrasi maka siswa akan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi yang disampaikan. Pemahaman yang memadai akan mendorong pada keyakinan yang kuat dan perilaku yang lebih permanen (Santosa 2022). Akan tetapi pada kenyataannya beberapa siswa ketika diberi pertanyaan tidak dapat menjawabnya, tampak bingung dan terindikasi tidak fokus pada materi. Perhatian terhadap materi merupakan komponen utama dalam menjang prestasi akademik, jika konsentrasi belajar terus menurun maka dapat dipastikan siswa akan sulit untuk mendapatkan prestasi akademik yang baik (Paraswati 2016). Agar dapat berkonsentrasi maka siswa perlu fokus pada satu hal dan tidak membagi perhatian. Apabila dalam satu waktu bersamaan atau dalam pikiran masih mengingat banyak hal, misalnya menerima pelajaran tetapi pikirannya bermain *game online* maka dapat menurunkan konsentrasi belajar siswa (Setyani and Ismah 2018). Untuk itu penelitian ini terfokus pada sejauhmana intensitas bermain *game online* memberikan pengaruh kepada konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Terdapat enam aspek konsentrasi belajar yang menjadi kajian pada riset ini, yakni: Pikiran dan perasaan harus selaras dengan pelajaran, Perhatian tidak menyebar, mengabaikan pikiran yang tidak berkaitan dengan belajar, tidak memiliki ketertarikan kepada hal selain belajar, antusias belajar tinggi, dan mampu memusatkan perhatian dalam waktu yang lama.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode *ex post facto*. Tempat penelitian dilakukan pada SDN 1 KELATEN, SDN 1 KELATEN, SDN 1 KELATEN. Pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Angket yang digunakan telah melewati uji validitas dengan hasil valid 23 pernyataan dan 1 pernyataan tidak valid serta

hasil reliabilitas yaitu dengan nilai cronbach's alpha 0,814 dan 0.803. Populasi penelitian yaitu siswa kelas 4, 5 dan 6 sekolah dasar di desa Kelaten yang berjumlah 145 orang. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria siswa yang memiliki smartphone dan bermain game online dengan jumlah 108 orang. Data angket di analisis menggunakan regresi linier sederhana dan determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar di desa Kelaten dengan jumlah

responden 145 siswa kelas 4, 5 dan 6 dari 3 sekolah. Pemilihan responden menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria siswa yang memiliki smartphone dan bermain game online. Berdasarkan tabel 1 hasil angket yang disebarkan kepada 145 siswa terdapat 108 siswa yang memenuhi kriteria. Para siswa cukup beragam dalam memainkan game online, misalkan jenis *game online* *Frist Person Shooter* (ff, PUBG, PB) dimainkan oleh 64 siswa, jens *game online* *Role Playing Game* (ML) dimainkan oleh 30 siswa dan 14 siswa memaikan *game online* jenis yang lainnya.

Tabel 1. Kriteria Siswa Sekolah Dasar Yang Bermain Game Online

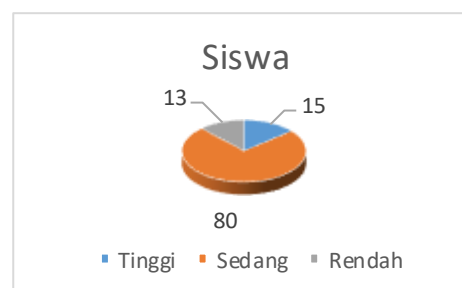
Kriteria	Jumlah Siswa
Memiliki game online	
YA	108
TIDAK	0
Jenis game online	
Frist Person Shooter (FF, PUBG, PB)	64
Role Playing Game (ML)	30
Game Lainnya	14

Tingkat Intensitas Bermain Game Online Siswa

Analisi deskriptif dari Tabel 2 terdapat 14% siswa dengan intensitas bermain game online tinggi, 74% siswa dengan intensitas bermain game online sedang, dan 12% siswa dengan intensitas bermain game online rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Gambar 1.

Tabel 2. Kategori Intensitas Bermain Game Online Siswa

Interval	Kategori	Persentase
≥ 33	Tinggi	14%
23 - 32	Sedang	74%
≤ 22	Rendah	12%



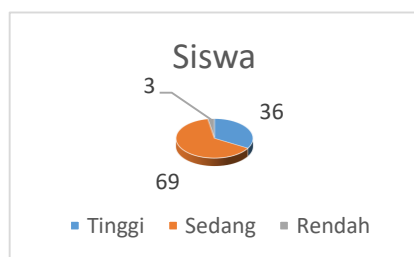
Gambar 2. Diagram kategori Konsentrasi Belajar

Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa

Analisi deskriptif dari tabel 3 terdapat 33% siswa berkonsentrasi belajar tinggi, 64% berkonsentrasi belajar sedang, dan 3% berkonsentrasi belajar rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari Gambar 2.

Tabel 3. Kategori Konsentrasi Belajar Siswa

Interval	Kategori	Persentase
≥ 37	Tinggi	33%
25 - 36	Sedang	64%
≤ 24	Rendah	3%



Gambar 2 Diagram kategori Konsentrasi Belajar

Adapun hasil dari nilai rata-rata aspek konsentrasi belajar terdapat aspek yang memiliki nilai rata-rata terendah dan tertinggi. Pada aspek pikiran dan perasaan harus selaras dengan pelajaran mendapatkan nilai rata-rata 2,49. Artinya, aspek tersebut merupakan nilai rata-rata terendah yang menyatakan bahwa siswa tidak sering atau selalu ketika belajar pikiran dan perasaan selaras dengan pelajaran. Selain itu, terdapat aspek antusias belajar dengan nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,08.

Tabel 4. Aspek-Aspek Konsentrasi Belajar

Aspek-aspek konsentrasi belajar	Mean
Pikiran dan perasaan harus selaras dengan pelajaran.	2,49
Perhatian tidak menyebar.	2,89
Mengabaikan pikiran yang tidak berkaitan dengan belajar.	2,56
Tidak memiliki ketertarikan kepada hal selain belajar.	3
Antusias belajar tinggi.	3,08
Mampu memusatkan perhatian dalam waktu yang lama.	2,85

Pengaruh Intensitas Bermain Game online

Berdasarkan hasil dari uji regresi linier diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Artinya, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar.

Besar Pengaruh Intensitas Bermain Game Online

Berdasarkan hasil uji determinasi diketahui besar pengaruh Intensitas bermain game online yaitu 15,8% terhadap konsentrasi belajar. Adapun hasil perhitungan analisis determinasi pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.397	.158	.150	3.594

a. Predictors: (Constant), INTENSITA BERMAIN GAME ONLINE

b. Dependent Variable: KONSENTRASI BELAJAR

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis jawaban responden kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar di desa Kelaten diketahui dari 145 siswa terdapat 108 siswa yang memiliki *game online* pada *smartphone* nya. Jenis game online yang dimainkan paling banyak siswa yaitu First Person Shooter sejumlah 64 siswa, Role Playing Game sejumlah 30 siswa, dan game online lainnya sejumlah 14 siswa. Jadi jenis game *online First Person Shooter* paling banyak diminati oleh siswa karena game online ini memiliki FPS yang ringan dan mudah dimainkan. Game online First Person Shooter merupakan game tembak-menembak seperti *Free Fire*, *Player Unknown's Battlegrounds*, dan *Point Blank*.

Hasil analisis uji regresi linier menunjukkan bahwa intensitas bermain game online mempengaruhi konsentrasi pada siswa sekolah dasar di desa Kelaten tahun 2022. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar $0,00$ atau $< 0,05$. Hasil analisis uji determinasi menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh sebesar 15,8% terhadap konsentrasi belajar siswa yang mana masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maulidar 2019) yang menyatakan bahwa ketika intensitas bermain *game online* tinggi maka akan berimplikasi pada penurunan konsentrasi belajar.

Adapun tiga kategori intensitas bermain game online pada tabel 4 dibawah yaitu kategori intensitas tinggi berjumlah 15 siswa, kategori sedang 80 siswa, dan rendah 13 siswa. Menurut Masya dan Candra dalam (Putri 2018) siswa yang bermain game online terlalu lama memiliki *self-control* yang buruk. Artinya dari 15 siswa tersebut memiliki *self-control* yang buruk sehingga dapat menurunkan konsentrasi belajarnya. Dari data yang telah disajikan dapat

diketahui bahwa siswa kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar dalam kategori sedang sangat banyak. Sedangkan siswa yang berada dalam kategori tinggi hanya sedikit akan tetapi jika tidak segera ditangani dapat berdampak negatif.

Dampak negatif bermain game online yang diketahui dari hasil wawancara yaitu siswa dapat melakukan tindakan seperti berbohong kepada orang tua dan lebih memilih bermain game online daripada mengerjakan PR. Tindakan itu dapat terjadi karena game online dianggap lebih penting dari segalanya. Penelitian yang dilakukan oleh (Limianto 2019) juga menyatakan bahwa game online berdampak negatif terhadap disiplin belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa bermain game online hanya untuk kesenangan dirinya.

Dari hasil wawancara, siswa dapat bermain game online rata-rata selama 2 jam dalam sehari. Menurut Rudhiati et al dalam (Novrialdy 2019) seseorang dikatakan kecanduan game online ketika bermain game lebih dari 2 jam setiap harinya atau 14 jam dalam seminggu. Jika melihat dari durasi siswa bermain game online tentu saja sudah dalam kecanduan. Menurut Husna dalam (Sandya and Ramadhani 2021) siswa yang bermain game online 2 jam sehari masih dalam kategori kecanduan rendah. Artinya siswa sekolah dasar di desa Kelaten memiliki tingkat kecanduan yang rendah kepada game online. Berdasarkan hasil wawancara siswa yang bermain game online sebenarnya masih banyak waktu luang yang dapat dimanfaatkan untuk belajar akan tetapi, mereka tidak gunakan waktu tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa lebih lanjut, intensitas bermain game online dalam kategori sedang dan rendah dikarenakan siswa masih dalam pengawasan orang tua yang mana jika terlalu lama bermain game online akan dimarahi. Peran orang tua tentunya menjadi faktor utama untuk mengontrol anak dalam penggunaan smartphone. Melihat hasil wawancara lebih lanjut kepada siswa yang mana mereka dapat bermain game online bersama dan tetap berinteraksi dengan teman-temannya seperti biasa. Hal ini tentunya tidak sejalan dengan penelitian (Erizka, Martunis, and Bakar 2019) yang menyatakan bahwa ketrampilan sosial siswa akan rendah ketika siswa bermain game online dalam durasi yang cukup lama.

Game online tidak memiliki dampak negatif terhadap ketrampilan sosial siswa. Akan

tetapi, dampak negatif lainnya tentu saja dapat dialami siswa pada intensitas game online dalam kategori sedang dan tinggi yang mana dapat menimbulkan kecanduan sehingga dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Selaras dengan hasil penelitian (Susanti. R 2018) kecanduan bermain game online dapat menyebabkan tingkat konsentrasi belajar siswa menurun. Selain itu menurut Manggena (Cicy Irana Dewi 2021) durasi bermain game online dalam sehari 2 sampai 3 jam akan mempengaruhi tingkat kognitif pada anak. Adapun penelitian (Wicaksono 2021) adanya hubungan negatif bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa.

Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor terpenting bagi siswa. Berdasarkan analisis data deskriptif terdapat tiga kategori konsentrasi belajar siswa yang bersekolah dasar di desa Kelaten. Pada kategori konsentrasi tinggi terdapat 36 siswa, kategori konsentrasi sedang 69 siswa, dan kategori konsentrasi rendah 3 siswa. Artinya, bahwa siswa kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar di desa Kelaten tetap konsentrasi dalam belajar, dibuktikan dengan 36 siswa dalam kategori tinggi. Menurut (Winata 2021) siswa dapat berkonsentrasi karena memiliki beberapa faktor internal dan eksternal yang baik.

Adapun siswa yang berada pada kategori sedang 69 siswa dan kategori rendah berjumlah 3 siswa. Melihat hasil wawancara, siswa hanya belajar ketika di sekolah dan ketika ada PR saja. Selain itu waktu luang yang cukup banyak digunakan untuk bermain bersama teman atau bermain game online. Sejalan dengan penelitian (Harahap and Ramadan 2021) bahwasanya minat belajar siswa menurun karena dampak bermain game online. Menurut (Andrianto et al. 2020) minat merupakan salah satu faktor pendukung konsentrasi belajar. Oleh karena itu, siswa yang minat belajarnya kurang dapat menyebabkan susah berkonsentrasi sehingga nilai akademiknya menurun dan tidak dapat berprestasi.

Jika dilihat dari aspek-aspek konsentrasi belajar, hanya ada satu aspek yang memiliki nilai rata-rata terendah sebesar 2,49. Aspek pikiran dan perasaan harus selaras dengan pelajaran menjadi aspek dengan rata-rata nilai terendah yang artinya bahwa siswa ketika belajar pikiran dan perasaan tidak selaras dengan pelajaran yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.

Sebagaimana hasil penelitian (Riinawati n.d.) yang menemukan bahwa perasaan gelisah dapat menjadi penghambat konsentrasi. Sedangkan aspek tertinggi terdapat pada antusias siswa dengan nilai rata-rata 3,08. Artinya, bahwa siswa kelas 4, 5, dan 6 sekolah dasar di desa Kelaten memiliki semangat belajar yang tinggi dibuktikan dengan nilai rata-rata dari aspek antusias siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat nilai koefisien sebesar 0,325 dan nilai signifikansi 0,00 atau $<0,05$. Artinya semakin tinggi intensitas siswa bermain game online maka akan semakin rendah konsentrasi belajar siswa. Dari hipotesis yang dibuat menunjukkan bahwa H_a diterima, maknanya bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Intensitas bermain *game online* pada penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 15,8%. Durasi bermain *game* pada siswa sekolah dasar pada kategori tinggi dapat menyebabkan siswa kecanduan *game online*. Saran bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa didaerah perkotaan.

DAFTAR RUJUKAN

- ameli, A., Hasanah, U., Rahman, H., & Putra, A. M. 2020. "Peningkatan Efektivitas Pada Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1).
- Andrianto, Jhoni, Nofri Helmi, Purwantono, And Eko Indrawan. 2020. "Pengaruh Kondisi Ruang Kelas Terhadap Konsentrasi Belajar The Influence Of Classroom Conditions On Learning Concentration Of Pdtm Students At Smk Negeri 5 Padang." *Vokasi Mekanika* 2(4):147–53.
- Cicy Irana Dewi. 2021. Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V Dan Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (Mima) 01 Kh. Shiddiq Jember. Jember.
- Dewi, Shintia Puspita, Sekar Dwi Ardianti, And Muhammad Noor Ahsin. 2021. "Dampak Pembelajaran Online Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2(2):127–32.
- Erizka, Martunis, And Abu Bakar. 2019. "Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Keterampilan Sosial Siswa Man 3 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 4(3):60–66.
- Harahap, Sukron Habibi, And Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(3):1304–11.
- Irawan, Sapto, And Dina Siska W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7(1):9–19.
- Irmawati, Dini Kurnia. 2016. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jees (Journal Of English Educators Society)* 1(2):71–82.
- Limianto, Renaldi Bayu. 2019. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa." *Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya* 1(2):49–54. Doi: 10.31960/Konseling.V1i2.351.
- Masfiah, Sofi, And Resti Vidia Putri. 2019. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online." *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 2(1):1–8.
- Maulidar. 2019. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa* 6(2):302–10.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148. Doi: 10.22146/Buletinpsikologi.47402.
- Nurliyah, Siti. 2022. *Peran Orang Tua Dalam Proses Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Siswa Sekolah Dasar Di Desa Bogor Baru Kepahiang*.
- Paraswati, Yeni. 2016. "Hubungan Antara Bimbingan Belajar Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Kasihan Tahun Pelajaran 2015/2016." 106(1):6465–89.
- Putri, Novita Febriyanti Rahayu. 2018. Hubungan Antara *Self Control* Dengan

- Intensitas Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah. Vol. 7.
- Riinawati, Riinawati. n.d. "Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Sstudi Kasus SDN Karang Mekar 4 Banjarmasin."
- Sandya, Syazira Nira, and Ayunda Ramadhani. 2021. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa." 9(1):202-13. doi: 10.30872/psikoborneo.
- Santosa, Hardi. 2022. *Bimbingan Dan Konseling Berparadigma Profetik*. Uad Press.
- Setyani, Mutia Rahma, and Ismah. 2018. "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar." *Pendidikan Matematika* 01:73-84.
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 01(01):28-38.
- Susanti. R. 2018. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Dengan Tingkat Konsentrasi Siswa Kelas Xii Sma Al-Kautsar Kota Batam Tahun 2018." 1(1):9-15.
- Wicaksono, Juniarto Eko. 2021. Hubungan Antara Bermain *Game Online* Dengan Konsentrasi Belajar Pada Siswa SMA Di Kota Surakarta.
- Winata, I. Komang. 2021. "Konsentrasi Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5(1):13. doi: 10.32585/jkp.v5i1.1062.
- Witjaksono & Sari. 2021. "Gambaran Durasi Bermain Video Game Dan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah Di Warnet Go Net." *Jurnal Sehat Masada* XV:251-57.