

Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Rizky Roland Jurdil¹, Herlina Usman², Yubena Abigail Serewati Tambunan³

Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta^{1,2}

Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia³

rizky_1113822012@mhs.unj.ac.id¹, herlina@unj.ac.id², yubenatambunan@upi.edu³

Abstrak

Adanya pandemi Covid 19 mengharuskan seluruh sektor pendidikan melakukan implementasi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Implementasi PJJ tersebut membuat peserta didik memiliki banyak waktu luang, sebab intensitas belajar mengajar cenderung lebih singkat dibandingkan pembelajaran konvensional. Guna mengisi waktu luang tersebut, tidak sedikit yang memilih untuk bermain, terutama anak usia sekolah dasar. Mengingat sedang pandemi, alternatif pilihan mereka adalah bermain *game online*. Melihat hal tersebut, penulis tertarik meneliti dengan judul “Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui intensitas bermain *game online* pra dan pasca PJJ, mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik berdasarkan intensitas bermain *game online*, dan mengetahui peran guru akan dampak intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara dan observasi kepada 5 peserta didik dan 1 guru. Dalam penelitian ini, ditemukan terdapat peningkatan intensitas bermain *game online* terhadap seluruh informan pasca pjj, Intensitas bermain *game online* memiliki dampak pada tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik, adapun peran guru yang ditemukan pada penelitian ini yaitu memberikan nasihat dan arahan kepada peserta didik.

Kata kunci: Game Online; Motivasi Belajar; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang secara pesat seiring perkembangan zaman. Tahun 2022, *smartphone* yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi menjadi salah satu benda yang dibutuhkan oleh setiap kalangan, baik orang dewasa, remaja, dan anak-anak (Fuada & Jurdil, 2021). Dorongan akan kebutuhan tersebut muncul karena merebaknya virus Covid-19 hingga ditetapkan sebagai pandemi pada awal tahun 2020 (Rafiq dkk., 2021). Merespon hal tersebut maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran 36926/MPK.A/HK/2020 Tentang Pembelajaran Secara PJJ dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19 (Ernawanto & Desstya, 2022; Jurdil dkk., 2020). Terkait dengan kebijakan tersebut maka sudah tentu *smartphone* menjadi salah satu benda yang dibutuhkan oleh guru maupun peserta didik untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), karena apabila dilihat dari segi fungsi dan keekonomisannya *smartphone* lebih praktis dan memiliki harga yang lebih terjangkau juga. Dari fenomena inilah banyak orang tua di Indonesia yang memfasilitasi anak-anaknya dengan *smartphone* guna menunjang terlaksananya PJJ (Jurdil dkk., 2021).

Implementasi PJJ ini membuat peserta didik memiliki banyak waktu luang karena intensitas waktu kegiatan belajar mengajar pada sistem PJJ lebih singkat dibandingkan pembelajaran konvensional seperti biasanya. Guna mengisi waktu luang tersebut tidak sedikit yang memilih untuk bermain untuk menghabiskan waktu luangnya, terutama anak usia sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan Hurlok pada penelitiannya yang menyatakan bahwa anak dalam rentang usia 10-11 tahun masih suka bermain dan menyukai permainan (Rahyuni dkk., 2021). Mengingat di masa pandemi mobilitas begitu terbatas maka alternatif yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain adalah dengan bermain *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan jika terhubung dengan koneksi internet, *game online* tidak terbatas dengan perangkat yang digunakan, *game online* terkadang dimainkan di komputer, laptop, dan *smartphone* (Nurbiba dkk., 2021).

Walaupun saat ini mobilitas sudah lebih fleksibel dibanding masa pandemi lalu, namun fakta membuktikan bahwa pada tahun 2022 terjadi peningkatan intensitas memainkan *game online* baik oleh kalangan dewasa, remaja maupun anak-anak (Faza dkk., 2022; Sharma dkk., 2022). Anak usia sekolah khususnya sekolah dasar adalah

kelompok yang paling rentan terpengaruh untuk memainkan *game online* dalam jangka waktu yang terbilang lama (Rahyuni dkk., 2021). Terkait dengan hal itu, kekhawatiran dan bahaya yang paling sering ditemukan oleh penulis yaitu kecanduan *game online*. Rohman dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa anak yang kecanduan bermain *game online* memiliki agresivitas (kekerasan) yang tinggi serta memiliki jiwa sosial yang rendah (Rohman, 2019). Dampak lain dari kecanduan bermain *game online* juga ditemukan oleh Rahyuni dkk dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa intensitas tinggi dalam bermain *game online* cenderung menurunkan motivasi dan jiwa sosial peserta didik (Rahyuni dkk., 2021). Pernyataan tersebut didukung juga oleh Nurbiba dkk bahwa memang benar dampak negatif *game online* adalah mengganggu motivasi belajar peserta didik (Nurbiba dkk., 2021). Disamping hal itu, beberapa kasus kecanduan *game online* ditemukan pada penelitian Hariani dkk, dimana sebagian informan pada penelitian tersebut mengatakan rela meninggalkan tugas, rela menghabiskan waktu, dan rela bolos sekolah hanya untuk bermain *game online* (Hariani dkk., 2020). Berdasarkan temuan-temuan di atas *game online* dinilai memiliki dampak terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

Motivasi belajar motivasi adalah dorongan dari individu untuk mencapai tujuan tertentu. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar ditandai lebih aktif dalam bertanya mengenai hal yang ingin diketahui dan aktif dalam melakukan eksperimen yang ingin diketahui (Andriani & Rasto, 2019; Hayati dkk., 2017; Monika & Adman, 2017). Tinggi rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran (Usman & Suminar, 2022). Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan melakukan aktivitas belajar dengan maksimal. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki motivasi rendah tidak akan melakukan aktivitas belajar dengan maksimal (Masni, 2015; Sinulingga, 2016; Suprihatin, 2015). Kurniawan memandang ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi peserta didik, yaitu: *Satu*, tuntutan belajar. Dalam hal ini, dilihat seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi. *Dua*, sasaran terhadap prestasi belajar. Dalam hal ini, dilihat seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir. *Tiga*, tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar. Dalam hal ini, dilihat seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis. *Empat*, ketahanan belajar dalam situasi. Dalam hal

ini, seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun. *Lima*, pemanfaatan peluang untuk belajar. Dalam hal ini, dilihat seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar. *Enam*, keterlibatan dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini, dilihat seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar (Nisrinafatin, 2020). Terkait dengan uraian-uraian yang telah di jabarkan. Perlu diketahui bahwa masa belajar di sekolah dasar adalah masa yang paling menentukan terhadap pembentukan motivasi yang memadai untuk kegiatan belajar selanjutnya, karena pada usia tersebut kegiatan belajar dimulai (Valijonovna & qizi, 2022).

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis tertarik meneliti dengan fokus “Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui intensitas bermain *game online* pra dan pasca PJJ, mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik berdasarkan intensitas bermain *game online*, dan mengetahui peran guru akan dampak intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini adalah lanjutan dari penelitian terdahulu. Keterbaruan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada fokus dan tujuan penelitian. Harapannya, temuan penelitian ini dapat mengembangkan teori-teori terdahulu dan berguna bagi seluruh pihak yang berkaitan, terutama pemangku pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil 6 informan pada SD Kristen Pasundan di Purwakarta. Informan tersebut terdiri dari 5 peserta didik dan 1 guru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Peneliti memilih menggunakan teknik wawancara dan observasi dalam penelitian ini karena relevansinya selaras dengan kondisi sosial yang diteliti. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Adapaun aktivitas-aktivitas dalam menganalisis data yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), and *data conclusions drawing/verification* (kesimpulan/verifikasi data). Terdapat empat aktivitas uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif, aktivitas pertama yaitu uji kredibilitas (validitas internal), uji transferability (validasi eksternal/generalisasi),

uji dependability (reliabilitas), uji *konfirmability* (obyektivitas). Keterangan mengenai empat aktivitas tersebut dapat dilihat di bawah ini (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas Peserta Didik Bermain *Game Online* Pra dan Pasca PJJ

Setiap informan memiliki intensitas yang berbeda-beda dalam bermain *game online*, pembelajaran jarak jauh saat pandemi Covid-19 dinilai memiliki pengaruh terhadap peningkatan intensitas peserta didik bermain *game online* (Faza dkk., 2022; Rahyuni dkk., 2021). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan MAGB, TIT, MSP, EI, dan LAS. Berikut disajikan pernyataan wawancara dari lima informan.

“Biasanya aku main game hari Sabtu dan hari Minggu. Mainnya dua jam main di handpone terus satu jam main game di laptop, tapi dulu waktu sebelum kelas tiga aku cuma di handphone aja sekitar satu jam,” (MAGB).

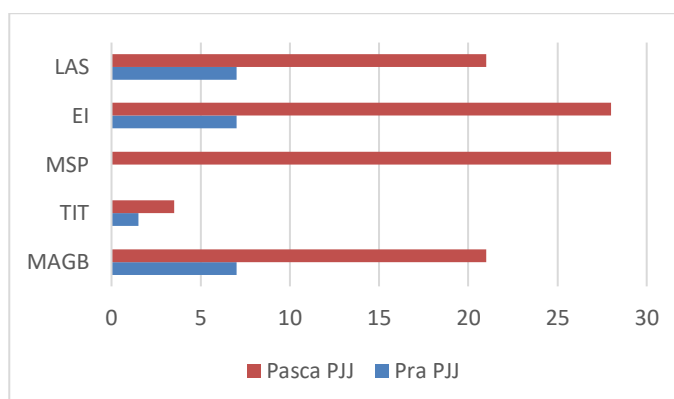
“Aku mainnya dibatesin gitu. Jadi, aku main game online di hari Jumat, Sabtu, dan Minggu saja. Untuk hari Jumat, cuma boleh main tablet 30 menit, lalu untuk hari Sabtu dan Minggu boleh main tablet 30 menit dan main laptop 1 jam. Nah kalo dulu, aku cuma main tablet aja 30 menit” (TIT).

“Aku main setiap hari, biasanya setelah belajar aku ganti baju, terus makan terus tidur, terus sorenya baru main game sampe malem. Untuk waktunya, aku batesin sendiri sampe bosan, kira-kira 4 jam sehari,” (MSP).

“Waktu TK sampe kelas 3 main gamenya dibatesin cuma 1 jam aja per hari, tapi sekarang main game tiap hari sekitar jam 2 sampai jam 6, tapi kalo sabtu minggu suka main game dari pagi sampe malem,” (EI).

“Aku waktu TK sampe kelas 2 dibates main game cuma 1 jam, tapi waktu kelas tiga udah gak dibates, jadi main tiap hari, biasanya main jam 4 sampai jam 7,” (LAS).

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima informan di atas, terlihat bahwa intensitas informan dalam bermain *game online* pada Gambar 1. MAGB bermain game 7 jam per minggu saat pra PJJ, kemudian meningkat menjadi 21 jam per minggu pasca PJJ. TIT bermain game 90 menit per minggu saat pra PJJ, kemudian meningkat menjadi 3 jam 30 menit per minggu pasca PJJ. MSP bermain game 28 jam dalam satu pekan pasca PJJ. EI bermain game 7 jam per minggu pra PJJ, kemudian meningkat menjadi 28 jam perhari pasca PJJ. LAS bermain game 7 jam per minggu saat pra PJJ, kemudian meningkat intensitasnya menjadi 21 jam per minggu pasca PJJ.



Gambar 1. Intensitas peserta didik bermain *game online* per minggu

Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Intensitas Bermain *Game Online*

Tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi belajar, maka dari itu peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan melakukan aktivitas belajar yang maksimal dan hal tersebut berbanding terbalik dengan peserta didik yang memiliki motivasi rendah (Masni, 2015; Sinulingga, 2016; Suprihatin, 2015). Disamping itu Kurniawan mengatakan bahwa tingkat motivasi juga dipengaruhi oleh tuntutan belajar, sasaran terhadap prestasi belajar, tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar, ketahanan belajar dalam situasi, pemanfaatan peluang untuk belajar, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar (Nisrinafatin, 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan kali ini menunjukkan indikasi yang serupa dengan penelitian diatas yang telah dilakukan sebelumnya. Terlihat dari hasil observasi, secara menyeluruh beban belajar yang diberikan oleh guru kepada peserta didik masih terbilang wajar dan mengenai tuntutan belajar yang timbul dari lima siswa yang menjadi subjek penelitian, dua diantaranya yaitu MSP dan TIT memiliki tuntutan belajar yang tinggi terhadap dirinya sendiri. Hal ini terlihat dari lamanya waktu belajar, rasa tanggung jawab terhadap tugas serta totalitas dalam pengerjaan tugas. Sementara tiga orang yang lainnya yakni EI, LAS, dan MAGS memiliki rasa tanggung jawab yang baik terhadap tugas namun kemauan untuk mengerjakan tugas masih sering dipengaruhi oleh semangat teman sekelasnya. Mengenai kualitas tugas yang dapat dikatakan ketiga orang tersebut mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuan yang

saat itu dimiliki saja. Sementara dari hasil wawancara seluruh informan mengaku bermain *game* sama sekali tidak berdampak buruk bagi kebiasaan belajar mereka. Namun tiga responden mengakui bahwa ketika belajar sering kali fokus mereka hancur karena teringat akan *game online* yang mereka mainkan.

Kelima subjek penelitian terlihat antusias terhadap nilai yang bagus. Mereka terlihat begitu menginginkan nilai yang bagus dan tiga dari kelima siswa tersebut terlihat kecewa jika mendapat nilai yang tidak sesuai ekspektasi atau lebih rendah dari teman-temannya yang lain. Mengenai sasaran terhadap prestasi belajar dari kacamata observasi, kelima informan ini memiliki keinginan atau sasaran yang tinggi terhadap prestasi belajar yang akan mereka tempuh dan dapat.

Mengenai perangkat yang digunakan untuk bermain *game online*, baik dari hasil wawancara maupun observasi menunjukkan bahwa seluruh informan merasa perangkat yang mereka gunakan untuk bermain *game online* mempermudah mereka juga dalam kegiatan belajar mengajar. Secara realistis, usaha mereka dalam mengerjakan tugas dapat terlihat dalam penggunaan perangkat ini. Hal tersebut difasilitasi dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru yang berhubungan dengan pengaksesan internet. Berhubungan dengan aspek sebelumnya, mengenai totalitas TIT dan MSP masih terlihat menonjol dalam setiap usaha yang mereka lakukan untuk mengejar prestasi. Pada aspek ini MAGS juga menunjukkan realitas yang baik jika dibandingkan dengan EI dan LAS.

Dari hasil observasi, ketahanan belajar di kelas ini dipengaruhi oleh dinamika situasi kelas. Selain guru, beberapa siswa juga mendominasi dinamika situasi tersebut dan TIT, MAGS, serta EI termasuk didalamnya. Ketiga informan dapat dengan mudah memegang situasi apabila sudah membicarakan *game online*. Interval waktu penyebarannya begitu cepat. Namun LAS dan MSP tidak mudah terpengaruh akan hal tersebut sekalipun hal yang memecah situasi adalah mengenai *game online* yang mereka mainkan atau gemari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat dominasi serta jenis kelamin lebih mempengaruhi ketahanan belajar para informan.

Pemanfaatan peluang yang dilakukan para informan justru banyak terlihat diluar jam pelajaran. TIT dan MAGS lebih menonjol mengenai aspek ini. Mereka sering mempergunakan waktu luang untuk belajar atau menanyakan mengenai pelajaran baru dipelajari kepada wali kelasnya bahkan kepada guru lain. Hal ini terlihat

dari dorongan rasa ingin tahu akan hal yang mereka tanyakan. Apabila ada kesempatan untuk berlatih perkalian atau tanya jawab mengenai pengetahuan umum kedua informan ini begitu antusias. Sementara tiga informan lainnya terlihat santai apabila dihadapkan pada kesempatan tersebut.

Mengenai aspek ini TIT, EI, LAS, dan MSP sangat antusias dan mengikuti setiap kegiatan belajar mengajar di sekolah termasuk ekstrakurikuler yang berhubungan dengan teknologi yang menggunakan perangkat (laptop dan tablet). Berbeda dengan informan lainnya, MAGS justru kurang aktif terlibat dalam berbagai kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan penggunaan perangkat laptop maupun tablet.

Peran Guru Akan Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Dalam menanggulangi dampak dari intensitas bermain *game online*, guru berperan memberikan nasihat dan arahan khusus kepada para peserta didik. Hal itu sejalan dengan wawancara MA.

“Kadang saya suka memberitahu kalo bermain game itu boleh, tapi bermain game itu saat waktu senggang saja. misalnya saat gak ada tugas atau gak ada ulangan. Kita tahu kan game itu kurang baik kalo berlebihan, jadi saya suka nekenin ke anak-anak boleh bermain game di weekend aja,” (MA).

Selain itu, guru juga berperan memberikan tugas akses internet dengan memberikan interval waktu tertentu, upaya membuat peserta didik terbiasa untuk belajar, dan mengurangi waktu bermain *game online* dengan gadget mereka. Hal itu dinyakan saat wawancara dengan MA.

“Biasanya sih ada tugas ya, apalagi biasanya kalo saya kasih tuh setiap ada materi baru, biasanya tugasnya disuruh cari informasi baru di internet. Jadi, besoknya saya tinggal tanya2 apa yang telah dipelajari gitu di internet,” ujar MA.

“Alasan saya kasih tugas di internet juga supaya mereka dapat mengurangi intensitas mereka bermain game online,” lanjutnya.

“Saya biasanya mempertimbangkan waktu alokasi tugas dalam sehari, tapi biasanya kalo besoknya mau ulangan biasanya gak saya kasih tugas. Paling estimasi saya untuk anak-anak ngerjain tugas 1 s.d 2 jam,” pungkasnya.

Disamping itu, untuk meningkatkan motivasi peserta didik, guru selalu memberikan motivasi dan memancing peserta didik supaya semangat belajar di dalam kelas. Hal tersebut di ungkap oleh MA.

“Saya suka memberikan memotivasi kepada mereka, salah satu caranya yaitu biasanya saya bikin kelompok-kelompok gitu, terus mereka suruh baca dulu materinya, nanti setiap anak disuruh nanya, minimal satu kelompok punya tiga pertanyaan. setelah itu, saya kasih tugas yang memancing mereka untuk bertanya,” kata MA.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peran guru akan dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa yaitu: Satu, memberikan nasihat dan arahan kapan sebaiknya mereka bisa bermain *game online*. Dua, memberikan tugas belajar mandiri di internet dengan interval waktu tertentu upaya membuat peserta didik terbiasa membagi waktu belajar belajar di rumah. Tiga, memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar di dalam kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan wawancara dan observasi dapat disimpulkan sebagai berikut: terdapat peningkatan intensitas bermain *game online* terhadap seluruh informan pasca pjj (Gambar 1). Hal tersebut terlihat dari peningkatan jam bermain *game online* yang didukung dengan adanya perangkat-perangkat yang dimiliki informan untuk belajar pada masa pjj. Sementara pada masa pra pjj intensitas bermain *game online* para informan cenderung lebih sedikit karena perangkat-perangkat yang kurang mendukung dan pada masa itu trend bermain *game online* untuk anak usia mereka tidak semarak ketika pjj berlangsung. Ketika pjj berlangsung banyak kalangan yang menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *game online* karena keterbatasan mobilitas saat itu.

Mengenai motivasi belajar, dua dari lima informan memiliki motivasi yang tinggi untuk mendapatkan prestasi yang bagus disekolah. Hal ini terlihat dari tingginya antusias mereka dalam mengikuti kegiatan yang mereka sukai diluar jam pembelajaran sekolah, target mereka dalam setiap asesmen yang diikuti, serta tingkat tanggung jawab mereka dalam pengerjaan tugas-tugas sekolah. Namun, tingkat dominasi dalam dinamika pembelajaran di kelas juga mempengaruhi motivasi belajar kelima informan, di samping itu perangkat yang dimiliki siswa juga mempengaruhi tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran. Mengenai intensitas bermain *game online*, empat dari lima

reponden sudah memiliki jam tertentu untuk mengaksesnya. Sementara satu informan lagi bermain *game online* secara tentatif atau sesuai dengan banyak atau tidaknya tugas sekolah saat itu.

Guru sebagai pemandu dan pengarah pembelajaran di kelas menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap siswa yang tergolong aktif bermain *game online* dengan siswa yang pasif. Hal ini terlihat dari bahan pembicaraan serta tingkah laku ketika bermain di kelas. Menyadari bahwa terdapat dampak buruk dari kebiasaan bermain *game online* ini maka guru banyak memberikan nasihat serta mengarahkan siswa dengan menggunakan perangkat yang mereka biasa gunakan untuk bermain *game online* untuk mengerjakan tugas yang berbasis pengaksesan internet. Namun, guru juga memperhatikan interval waktu pengerjaan tugas tersebut dengan pengerjaan tugas-tugas konvensional.

Melihat kesimpulan yang telah dipaparkan, langkah lebih baik apabila siswa dapat diarahkan untuk meregulasi diri terhadap *game online* agar lebih mampu lagi mempergunakan waktu dengan bijaksana. Namun tetap pengawasan orang tua serta arahan dari guru berjalan beriringan sehingga walaupun motivasi belajar anak cenderung stabil tetapi masih terdapat pengaruh dari luar diri siswa yang mampu memecahkan fokus tersebut.

DAFTAR PUSTAKA ← 12pt, Bold

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ernawanto, Y., & Desstya, A. (2022). *PROBLEMATIKA DALAM PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD*. 6.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 0. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 8. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4344>
- Fuada, S., & Jurdil, R. R. (2021). The sharing session “entrepreneurs during the COVID-19 pandemic” in overcoming economic crisis. *Community Empowerment*, 6(8), 1431–1442. <https://doi.org/10.31603/ce.5058>
- Hariani, F., Arbaini, W., & Putri, D. P. (2020). TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA: Antar Motivasi Belajar dan Kebiasaan Bermain Game Online. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.71-90>
- Hayati, H. S., Ch, M., & Asmawi, M. (2017). EFFECT OF TRADITIONAL GAMES, LEARNING MOTIVATION AND LEARNING STYLE ON CHILDHOODS GROSS MOTOR SKILLS. *IJERN: International Journal of Education and Research*, 5(7), 14.
- Jurdil, R. R., Aryani, E., Geminiawati, W., Asry, D., Febriani, R., Nursalam, S., Pratomo, S., & Caturiasari, J. (2020). *Webinar Solusi Meningkatkan Kreativitas Menulis Anak Sekolah Dasar Upaya Memaksimalkan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. 14.
- Jurdil, R. R., Iskandar, S., & Mustikaati, W. (2021). *Analisis Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh pada Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19*. 15.
- Masni, H. (2015). STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 12.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). PERAN EFIKASI DIRI DAN MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Nisrinafatn, N. (2020). PENGARUH GAME ONLINETERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1).

- Nurbiba, B., R., & Madani, M. (2021). IMPLEMENTASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *JPPGuseda*, 4, 4.
- Rafiqqa, S., Boeriswati, E., & Usman, H. (2021). *E-LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS: EDUCATIONAL SYSTEM CHANGE DURING COVID-19 PANDEMIC*. 23.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Rohman, K. (2019). AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155–172. <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Sharma, T. G., Hamari, J., Kesharwani, A., & Tak, P. (2022). Understanding continuance intention to play online games: Roles of self-expressiveness, self-congruity, self-efficacy, and perceived risk. *Behaviour & Information Technology*, 41(2), 348–364. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1811770>
- Sinulingga, J. N. (2016). KEPRIBADIAN DAN EFIKASI DIRI DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.21009/JPD.071.05>
- Sugiyono, Prof. Dr. (2022). *METODE PENELITIAN KUALITATIF (Untuk penelitian yang bersifat: Eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)* (3 ed.). ALFABETA.
- Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JURNAL PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 10.
- Usman, H., & Suminar, R. R. (2022). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN STEAM DI SEKOLAH DASAR*. 2(3).
- Valijonovna, X. I., & qizi, X. M. B. (2022). Improving of Motivation for Studying in Primary School. *EUROPEAN MULTIDISCIPLINARY JOURNAL OF MODERN SCIENCE*, 6, 7.