

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENJAS SISWA DI SMK KRISTEN NUSANTARA KUDUS

Darmawan

Darmawannn21@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The development of online games is rife among students, the current era of globalization is growing very rapidly and technology is increasingly sophisticated which can have a negative impact on students' physical education learning achievement. Parents are worried about technological advances, especially in online games, so the authors are interested in researching further about the impact of students who are addicted to online games, how much influence the online game has on the physical education learning achievement of students at SMK Kristen Nusantara Kudus. an overview of the world of education, the negative impact of online games on the physical education learning achievement of students. This research is a quantitative study in the form of descriptive statistical analysis and frequency, data collection using a Likert scale questionnaire method, in order to collect data on online game addiction. The collection of physical education achievement data for students uses documentation, with the average value of report cards in the last 1 semester. Processing data using the SPSS version 20.0 program, in order to obtain the final result of how much influence online games have on students' physical education learning achievement at SMK Kristen Nusanatar Kudus, using a simple linear regression formula. The conclusion of the research results explained that the calculated F hypothesis test was 10.933 with a significance value of 0.002 < 0.05. So it can be interpreted that the influence of online games has a significant influence on physical education learning achievement and the average value of physical education. While the T hypothesis test obtained a beta value of 0.636 in the positive direction with a significance level of 0.002 < 0.05, then H1 was accepted. It is explained that H1 is able to reject Ho, which means H1 is accepted, which means that online games have an effect on decreasing physical education learning achievement.

Keyword: Online Games and Learning Achievements..

Abstrak

Perkembangan game online marak dikalangan peserta didik, di era globalisasi sekarang ini berkembang sangat pesat dan teknologi semakin canggih yang mengakibatkan dapat memberikan dampak negatif pada prestasi belajar penjas peserta didik. Orang tua cemas akan kemajuan teknologi terutama pada game online, sehingga penulis tertarik meneliti lebih lanjut mengenai dampak peserta didik yang kecanduan game online, berapa besar tingkat pengaruh game online tersebut pada prestasi belajar penjas peserta didik di SMK Kristen Nusantara Kudus, penelitian ini bertujuan untuk memberi gambaran pada dunia pendidikan dampak negatif game online tersebut pada prestasi belajar penjas peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif dan frekuensi, pengumpulan data dengan metode angket skala likert, guna mengumpulkan data terhadap kecanduan game online. Pengumpulan data prestasi belajar penjas peserta didik menggunakan dokumentasi, dengan nilai rata-rata rapor dalam 1 semester terakhir. Pengolahan data menggunakan program SPSS versi 20.0, guna memperoleh hasil akhir berapa besar pengaruh game online terhadap prestasi belajar penjas siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus, dengan rumus regresi linear sederhana. Kesimpulan hasil penelitian dijelaskan bahwa uji hipotesis F hitung sebesar 10,933 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 < 0,05. Maka dapat diartikan variabel pengaruh game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar penjas dan nilai rata-rata penjas. Sedangkan uji hipotesis T memperoleh nilai beta 0,636 ke arah positif dengan tingkat signifikansi 0,002 < 0,05 maka H1 diterima. Hal ini dijelaskan bahwa H1 mampu menolak Ho yang berarti H1 diterima, yang artinya game online memberikan pengaruh terhadap penurunan prestasi belajar penjas.

Kata Kunci: Game Online dan Prestasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pemain game online banyak didominasi dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA hingga Mahasiswa. Banyaknya pemain didominasi dari kalangan pelajar yang intens bermain *game online* dapat memicu kegandrungan. *Game* berbasis *web* berdampak buruk bagi pemain, terutama mengenai skolastik dan sosial. Bahkan *game online* memberikan dampak besar mulai dari segi jiwa seseorang hingga perkembangan anak. Banyak dari kalangan remaja yang memainkan game online hingga berjam-jam sehingga melupakan banyak hal seperti beribadah, makan, belajar dan kesehatannya. Perkembangan teknologi dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk mengembangkan diri untuk lebih maju, namun faktanya dengan perkembangannya teknologi dan adanya *game online* membuat siswa yang awalnya ingin meraih prestasi belajar kini siswa suka menghabiskan energi bermain game berbasis web dan membuat inspirasi belajar menurun. Dengan adanya game berbasis web dapat menjadi permasalahan bagi wali murid dan pendidik untuk lebih memperhatikan prestasi peserta didik disekolah. Pendidik harus memiliki pilihan untuk menumbuhkan dukungan karakteristik pada siswa lebih disukai daripada hiburan asing (Amna Emda, 2018). Dari game berbasis web menjadikan peserta didik untuk belajar di rumah, disekolah dan dilingkungan belajar diluar sekolah seperti tempat les menjadi melelahkan.

Dari hasil observasi dapat telah dilakukan oleh peneliti di SMK Kristen Nusantara Kudus pengaruh game berbasis web mengakibatkan penurunan prestasi belajar pendidikan jasmani. Dari persepsi cepat yang telah dibuat oleh penulis beberapa siswa yang bermain game berbasis web secara konsisten di SMK Kristen Nusantara Kudus. Diperkuat dengan data nilai siswa yang didapatkan oleh peneliti dari guru penjas SMK Kristen Nusantara Kudus terhadap hasil prestasi belajar penjas siswa. Pencapaian prestasi belajar penjas siswa tahun ajaran 2021/2022 semester gasal kelas X mulai dari Teknik Pemesinan, Teknik Listrik dan Teknik Pembangunan. Dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 225, dan untuk batas nilai KKM penjas di SMK Kristen Nusantara Kudus yaitu 75. Berdasarkan tabel nilai diatas banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, dengan jumlah yaitu 7 siswa yang menuntaskan nilai diatas KKM dan 218 siswa nilai yang berada dibawah KKM. Dari tabel nilai penjas siswa terdapat banyak siswa yang nilainya di bawah KKM, dibandingkan dengan siswa yang menuntaskan nilai di atas KKM.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melihat lebih jauh tentang realitas dampak yang ditimbulkan oleh kehadiran game berbasis web terhadap prestasi belajar siswa yang sebenarnya di SMK Kristen Nusantara Kudus. Prestasi belajar adalah upaya penilaian tentang kemajuan dan peningkatan pemahaman siswa dan penguasaan materi yang terkandung dalam rencana pendidikan kepada siswa (Ahmad Syafi'i dkk, 2018:115). Sangat penting untuk memperhatikan bahwa menjadi langkah awal bagi mitra yang berbeda untuk melacak pengaturan dalam mengembangkan kembali prestasi belajar pendidikan jasmani siswa SMK Kristen Nusantara Kudus. Dari karena itu penulis menentukan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Penjas Siswa Di Smk Kristen Nusantara Kudus”.

METODE

Penelitian yang digunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sugiyono (2012:8) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat postivisme, bertujuan pada penelitian populasi dan juga sampel tertentu, untuk merangkul hasil data yang akan nantinya dikumpulkan dengan memakai instrumen penelitian, analisis data yang berupa analisis kuantitatif atau statistik, yang bermaksud untuk mengetes ataupun menguji hipotesis yang sudah ditentukan.

Penelitian deskriptif pada dasarnya memiliki tujuan utama untuk menjabarkan fakta dengan sistematis dan karakteristik pada objek maupun subjek secara tepat yang sedang diuji atau diteliti. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mengarah kepada gejala dan fakta atau kejadian yang akurat dan sistematis, 42 didalam penelitian bersifat deskriptif tidak diharuskan untuk menelaah lebih jauh atau menjabarkan antar hubungan dan pengujian hipotesis. Pada penelitian yang menggunakan metode deskriptif ini dengan tujuan agar bisa memberi keterangan dan gambaran mengenai pengaruh game online terhadap prestasi penjas siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus.

Peneliti akan menggunakan cara menyebarkan angket sebagai variabel (X) kepada kelas X berjumlah 3 kelas yang akan dijadikan objek sample pada penelitian. Dan menggunakan nilai raport siswa selama 1 semester ganjil digunakan untuk data variabel (Y). Pada penelitian kali ini menggunakan dua variabel yaitu kecanduan game online untuk variabel (X), dan prestasi belajar siswa untuk variabel (Y) data dideskripsikan untuk variabel (X) adalah data yang didapatkan melalui hasil saat peneliti menyebarkan angket yang sudah peneliti ciptakan untuk diisi oleh objek sampel yaitu siswa SMK Kristen Nusantara Kudus kelas X. Skor yang didapatkan siswa ketika mengisi angket yang sudah disebarkan akan dideskripsikan kedalam bagan tabel deskripsi frekuensi dan statistik terhadap tingkat kecanduan game online yang dimainkan oleh siswa, tabel deskripsi akan mendapatkan perolehan nilai yang sudah diisi

oleh siswa yang sudah menjawab angket yang dibagikan dari skor yang didapatkan tinggi, atau rendah, dan juga rentan dan skor rata - rata. Perolehan hasil dari nilai rata-rata siswa selama 1 semester nanti akan diteliti berapa besar presentase (%) dari kecanduan game online terhadap prestasi belajar penjas siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus.

Penelitian ini menggunakan skala sikap model likert untuk mengukur keterampilan sosial dan pengaruh game online, dimana skala likert berguna untuk mengukur persepsi, pendapat dan sikap seseorang atau kelompok tentang sebuah fenomena sosial. Menggunakan skala likert, dengan begitu maka variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Setelah itu indikator akan dijadikan sebagai titik tolak berguna untuk menyusun setiap item instrumen yang berisi pernyataan dan pertanyaan.

Berikut ini adalah skala didalam uji penelitian kali ini yang berisi pernyataan dengan jumlah isian ada lima (5) alternatif sebuah jawaban yang akan diisi responden. Jawaban yang akan diberikan adalah sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RG), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Skala berisi artikulasi yang tidak menyenangkan. Penegasan yang tidak menyenangkan adalah penjelasan yang mengandung hal-hal negatif tentang objek disposisi, yang merupakan penjelasan yang memiliki sifat kuat seperti itu terhadap objek mentalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Kristen Nusantara Kudus yang berada di Jl. Mejobo, Kec. Kota Kudus yang dimana peneliti sudah melakukan penelitian dengan langsung mewawancarai sembari mengambil data di SMK Kristen Nusantara Kudus. Penelitian ini sudah dimulai dari 17 sampai 24 maret dengan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Dari hasil observasi yang dilakukan mendapatkan data permainan *game online* yang dimainkan oleh siswa berupa game *moblie legend*, *COC*, *FF*, *PUBG*, dan *PES mobile*. Siswa yang bermain *moblie legend* berjumlah 25 orang yang berarti 29,5% dari keseluruhan siswa, kemudian siswa yang bermain *COC* berjumlah 12 orang atau 14,11% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang bermain *FF* berjumlah 7 orang yang berarti 8,23% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang bermain *PUBG* berjumlah 11 orang yang berarti 12,94% dari keseluruhan siswa, kemudian siswa yang bermain *PES mobile* berjumlah 6 orang atau 7% dari total keseluruhan siswa. Adapun siswa yang memainkan lebih dari satu *game online* saja diantaranya ada siswa yang bermain *mobile legend* dan *FF* 9 yang berarti ada 10,58% dari total siswa yang ada, dan ada siswa yang bermain *mobile legend*, *FF*, *COC* berjumlah 6 orang atau 15 orang atau 17,64% siswa dari total siswa keseluruhan.

Dari 85 siswa yang diwawancarai, kecenderungan mereka melakukan aktivitas bermain *game online* lebih sering dirumah, warung kopi, dan tempat lainnya. Data yang dapat disajikan peneliti seperti tabel diatas, yakni sebanyak 20 siswa atau 23,52% siswa melakukan aktivitas bermain *game online* di warung kopi, sebanyak 35 siswa atau 41,17% siswa melakukan aktivitas bermain *game online* di rumah, kemudian adapun yang melakukan di kedua tempat tersebut yakni sebanyak 16 siswa atau 16,47% dari total keseluruhan siswa, dan yang melakukan aktivitas bermain *game online* ditempat lain sebanyak 16 siswa atau 18,84% siswa dari total siswa yang ada.

Hasil yang didapatkan ketika siswa melakukan aktivitas bermain *game online* memakai waktu mereka sampai berjam – jam mulai dari 1 jam sampai dengan 5 jam. Siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 1 jam ada 29 orang dengan artian ada sebanyak 34,11% siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 1 jam, siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 2 jam ada 17 orang dengan artian ada sebanyak 20% siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 2 jam, siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 3 jam ada 16 orang dengan artian ada sebanyak 18,82% siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 3 jam, siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 4 jam ada 14 orang dengan artian ada sebanyak 16,47% siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 4 jam, siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 5 jam ada 9 orang dengan artian ada sebanyak 10,60% siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* selama 5 jam.

Siswa SMK Kristen Nusantara Kudus kebanyakan sudah bermain *game online* sudah sampai bertahun – tahun adapun juga yang baru hanya beberapa bulan juga, jika dijabarkan maka siswa yang bermain *game online* sedari 1-6 bulan berjumlah 14 siswa atau 16,47% siswa dari total keseluruhan siswa, siswa yang bermain *game online* 6-12 bulan berjumlah 9 siswa atau 10,60% siswa dari total keseluruhan siswa, siswa yang bermain *game online* sedari 1 tahun berjumlah 15 siswa atau 17,64% siswa dari total semua peserta didik, peserta didik bermain *game online* sedari 2 tahun berjumlah 17 peserta didik atau 20% dari total semua peserta didik, peserta didik yang bermain *game online* sedari 3 tahun berjumlah 22 siswa atau 25,88% dari jumlah total semua peserta didik, siswa yang bermain *game online* sedari 4 tahun berjumlah 8 siswa atau 9,41% siswa dari total keseluruhan siswa.

Uji normalitas

Uji ini guna untuk bisa melihat apakah model regresi normal dalam penelitian. Peneliti menggunakan pendekatan Kolmogorov-Smirnov untuk mengukur nilai $\text{Asymp. sig K-S} >$ nilai signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.24 Data Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		85
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,34787025
Most Extreme Differences	Absolute	,134
	Positive	,078
	Negative	-,134
Kolmogorov-Smirnov Z		,837
Asymp. Sig. (2-tailed)		,485

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Hasil tabel uji normalitas menunjukkan nilai kolmogorov-smirnov sebesar 1,223 serta nilai asymp signifikansi sebesar 0,485 dimana dalam hal ini nilai asymp signifikans $>0,05$ yang menjadi syarat uji normalitas. Maka bisa dikatakan bahwa data residual bisa terdistribusi baik dengan normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Game online berpengaruh terhadap penurunan prestasi belajar penjas siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus. yang diuji sesuai dengan hipotesis penelitian.

Tabel 4.29 Data Uji Hipotesis F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20,399	1	20,399	10,933	,002 ^a
	Residual	69,037	37	1,866		
	Total	89,436	38			

a. Predictors: (Constant), GAME_ONLINE

b. Dependent Variable: PRESTASI_BELAJAR

Sumber : Data primer yang diolah. 2022

Hasil uji statistik F dapat dilihat F hitung sebesar 10,933 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar penjas dan nilai rata-rata penjas yang diperoleh siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus.

Tabel 4.30 Data Uji Hipotesis T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	,6036	,3447		1,751	,088
GAME_ONLINE	,636	,192	,478	3,306	,002

a. Dependent Variable: PRESTASI_BELAJAR

Sumber : Data primer yang diolah. 2022

Berdasarkan tabel 4.9 didapatkan hasil bahwasannya variabel pengaruh *game online* memperoleh nilai beta 0,636 ke arah positif dengan tingkat signifikansi $0,002 < 0,05$ maka H1 diterima. Jadi sangat mungkin beralasan bahwa sampai batas tertentu variabel pengaruh *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus.

Untuk melihat hal yang dimaksud mempengaruhi dalam bentuk peningkatan atau penurunan dapat dilihat pada tabel 4.30 yang dimana dapat dikatakan bahwasannya pengaruh *game online* memperoleh tingkat signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$. Hal ini menjelaskan bahwa H1 dalam penelitian ini mampu menolak Ho yang berarti H1 diterima, dengan nilai beta sebesar 0,636 yang menunjukkan pengaruh ke arah positif. Nilai beta yang positif yang berarti semakin baik kejelasan pengaruh *game online* maka semakin berpengaruh terhadap prestasi siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus, demikian dapat diartikan juga bahwasannya *game online* ternyata sangat berpengaruh terhadap prestasis pembelajaran penjas, hal ini pun didukung dengan data nilai yang sudah dikumpulkan penelitian sebelumnya yang memperjelas bahwasannya pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh terhadap penurunan prestasi pembelajaran penjas.

Dengan adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi siswa di SMK Kristen Nusantara Kudus harus disikapi dengan baik dan benar oleh sekolah karena mempengaruhi penurunan prestasi pembelajaran penjas, hal inipun sejalan penelitian-penelitian terdahulu yakni, Hari Dwijo Sukoco (2020) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas V SD Negeri 1 Prigi Padamara Purbalingga” yang memiliki hasil permainan *online* akan berdampak negatif pada prestasi belajar siswa jika waktu bermain siswa tidak diatur dengan baik dan dibatasi dengan bijak. Kemudian sejalan dengan penelitian terdahulu dari Maria Herlinda Dos Santos¹, Muhammad Herliawan² dan Muhammad Ismail³ (2021) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa Smp Frater Makassar”. Dari perolehan bahwasannya *game* berbasis web menjadikan pengaruh menurunnya indeks prestasi belajar pendidikan jasmani di SMP Frater Makassar. Lalu sejalan dengan karya penulisan ilmiah Nurfadilah Ramdani (2018) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar”. Hasilnya adalah bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* berbasis web,

semakin rendah keuntungan siswa dalam belajar. Demikian hasil penelitian ini mengungkapkan *game online* berpengaruh buruk terhadap minat dan prestasi belajar penjas.

SIMPULAN

Bedasarkan perolehan dari penelitian dan paparan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar penjas siswa di SMK kristen nusantara Kudus, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya kebanyakan siswa memiliki kecenderungan bermain *game* sangatlah lama yakni sedari 3 tahun berjumlah 22 siswa atau 25,88% siswa dari total keseluruhan siswa dan kemudian kebanyakan siswa bermain *game* dengan durasi 1 – 3 jam yang diantaranya yakni Siswa yang melakukan aktivitas bermian *game online* selama 1 jam ada 29 orang dengan artian ada sebanyak 34,11% siswa, siswa yang melakukan aktivitas bermian *game online* selama 2 jam ada 17 orang dengan artian ada sebanyak 20% siswa, dan siswa yang melakukan aktivitas bermian *game online* selama 3 jam ada 16 orang dengan artian ada sebanyak 18,82% siswa. Dengan data yang didapatkan ini maka bisa disimpulkan kebanyakan siswa SMK kristen nusantara Kudus sangat *adict* dalam menghabiskan waktunya dengan bermain game dan hal ini mengakibatkan penurunan prestasi pembelajaran penjas yang mana bisa dilihat pada tabel diagram grafik 4.10 sampai 4.20 hanya sedikit siswa dari masing-masing kelas yang nilainya bisa lebih dari 70, ini pun dibuktikan peneliti melalui angket dengan hasil tabel 4.30 yang mana dikatakan bahwasanya pengaruh game online memperoleh tingkat signifikasi sebesar $0,002 < 0,05$ yang artinya *game online* memberikan pengaruh terhadap penurunan prestasi pembelajaran penjas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. (2010). Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak. Jakarta: Adamsains.
- Ardi, & Sutabri, T. (2014). Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel Untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2014, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, November, 1–6.
- Darma. (2011). Buku Pintar Menguasai Internet. Jakarta: Mediakita.
- Desmita. (2014). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Djamarah S, B. (2012). *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Darsono (2010). *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang: IKIP Semarang Press, 2010. Semarang: IKIP Semarang.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.
- Hawadi, R. A. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Helmawati. (2018). *Mendidik anak berprestasi melalui 10 kecerdasan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, A. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herlinda et al., (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar*. Skripsi. Makassar: Fakultas Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
- Imam Ghozali. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early Risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44.
- Kautsar. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar*. Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri AR Raniry Banda Aceh. 80
- Khoiriyati, N. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smk Muhammadiyah Palembang*. Skripsi. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Miski, R. (2015). Pengaruh Sarana dan Prasarana terhadap Hasil Belajar Siswa. *Tadbir Muwahhid*, 4(2), 69–73.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Nomor, U. U. R. I. (2007). *Undang-Undang Keolahragaan Nasional*.

Yogyakarta: PT. Sinar Grafika.

Okilanda, A. (2018). Revitalisasi Masyarakat Urban atau Perkantoran Melalui Olahraga Pentaque

Jurnal Ilmu Keolahragaan, 1(1), 1-16.

Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. Jurnal Telematika, 7(2), 13–31.

Purwanto, S. (2006). Pentingnya Pelaksanaan Administrasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smu.

Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 5(1), 14–20.

Ramdani, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng

1 Kota Makassar. Skripsi. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rosdiani, D. (2013). Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung:

CV Alfabeta.

Roselina, W. (2015). Efektivitas Penggunaan Komputer Sebagai Media Presentasi Terhadap

Peningkatan Penjas. Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan, Efektivitas Penggunaan Komputer,

180–194.

Samuel, H. (2010). Cerdas Dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sagala, S. (2005). Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika

Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.

Sofia, H dan Prianto, B. (2015). Panduan Mahir Akses Internet. Jakarta: Kriya Pustaka.

Susanti, L. (2019). Prestasi Belajar Akademik & Non-Akademik. Jakarta: Literasi Nusantara.

Sukoco, H. D. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas V SD

Negeri 1 Prigi Padamara Purbalingga. Skripsi. Purwokerto: Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Suparni, & Handayani, S. (2018). “Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar

- Siswa”. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(2), 1–6.
- Surahman, F., & Yeni, H. O. (2019). “Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Renang Bagi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi”. *Journal Sport Area*, 4(1), 218–229.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Syafi’i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). “Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115.
- Utomo, A. I. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Katolik St. Louis Surabaya. 04(1), 137–142.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wibowo, B. (2018). Pengembangan Permainan Gerak Dasar Lompat Pada Pembelajaran Penjas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wiarso, G. (2015). *Panduan Berolahraga Untuk Kesehatan dan Kebugaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu