

Pengaruh Main Game terhadap Kedisiplinan Anak Remaja di Desa Torbanuaraja

Riski Ankodri Sibarani*)

STAIN Mandailing Natal, Indonesia
riskiankodrisibarani@gmail.com

Syamsiah Depalina Siregar

STAIN Mandailing Natal, Indonesia
syamsiahdepalina@stain-madina.ac.id

*) Corresponding Author

Abstract: *This study examines the influence of gaming activities on adolescent discipline in Torbanuaraja Village through a literature review and contextual analysis. The study focuses on how the intensity of gaming, the type of gaming, and patterns of family and school supervision can contribute to changes in adolescent discipline attitudes, such as tardiness, non-compliance with rules, and decreased academic responsibility. The study incorporates findings from Indonesian studies on gaming addiction, its impact on academic achievement, and changes in social behavior as the basis for the analysis. The analysis shows that without regulation and supervision, the tendency to play games excessively is associated with decreased academic discipline and daily routines in adolescents; conversely, time management and educational interventions can mitigate these negative impacts. This article recommends collaborative strategies between parents, teachers, and community leaders in Torbanuaraja Village to establish healthy gaming patterns and improve adolescent discipline. The conclusion emphasizes the need for local policies and digital literacy programs that are responsive to the village's socio-cultural conditions.*

Keyword: *Online Games, Teen Discipline, Game Addiction, Digital Literacy.*

Abstrak: Penelitian ini menelaah pengaruh kegiatan bermain game terhadap kedisiplinan remaja di Desa Torbanuaraja melalui pendekatan studi pustaka dan analisis kontekstual. Fokus kajian adalah bagaimana intensitas bermain game, jenis game, serta pola pengawasan keluarga dan sekolah dapat berkontribusi pada perubahan sikap disiplin remaja, seperti keterlambatan, ketidakpatuhan aturan, dan menurunnya tanggung jawab akademik. Kajian memadukan temuan penelitian-penelitian di Indonesia mengenai kecanduan game, dampak pada prestasi belajar, dan perubahan perilaku sosial sebagai dasar analisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa tanpa pengaturan dan pengawasan, kecenderungan bermain game secara berlebihan terkait dengan penurunan disiplin belajar dan rutinitas harian remaja; sebaliknya, pengaturan waktu dan intervensi edukatif dapat memitigasi dampak negatif. Artikel ini merekomendasikan strategi kolaboratif antara orang tua, guru, dan tokoh masyarakat Desa Torbanuaraja untuk membangun pola penggunaan game yang sehat dan meningkatkan kedisiplinan remaja. Kesimpulan menekankan perlunya kebijakan lokal dan program literasi digital yang responsif terhadap kondisi sosial-kultural desa.

Kata Kunci: Game Online, Disiplin Remaja, Kecanduan Game, Literasi Digital.

Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet, cara remaja menghabiskan waktu luang telah mengalami perubahan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu fenomena paling menonjol adalah meningkatnya aktivitas bermain game digital dan game online, terutama melalui perangkat ponsel pintar atau computer (Lubis, 2025). Akses internet yang makin meluas bahkan hingga ke wilayah pedesaan memungkinkan remaja dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi terhubung ke game kapan saja. Dalam kondisi seperti ini, bermain game bukan lagi sekadar hiburan sesaat, melainkan menjadi bagian rutin dari kehidupan sehari-hari bagi sebagian remaja. Transformasi ini membawa konsekuensi sosial dan pendidikan, terutama terkait bagaimana mereka mengalokasikan waktu belajar, bersosialisasi, dan menjalankan tanggung jawab pribadi. Oleh karena itu, penting untuk memahami fenomena ini secara komprehensif, terutama di komunitas pedesaan di Indonesia dengan dinamika sosio-kultural khas (Sari et al., 2024).

Siswa yang terlalu sering bermain game mengalami penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik. Sementara itu, studi lain seperti Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Pada Proses Pembelajaran di Sekolah melaporkan bahwa sebagian siswa yang aktif bermain game online menunjukkan kecenderungan mengabaikan tugas sekolah, datang terlambat, dan menurunnya minat belajar. Secara konsisten, literatur menunjukkan bahwa tanpa kontrol dan pengelolaan waktu yang baik, bermain game bisa menjadi faktor yang melemahkan kedisiplinan belajar remaja. Game online kadang membawa manfaat seperti memperluas lingkaran pertemanan dan meningkatkan kemampuan bahasa asing asalkan siswa bisa menyeimbangkan waktu belajar dan bermain. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik game (konten, durasi, tujuan) dan pola penggunaan menjadi kunci dalam menentukan apakah dampaknya positif atau negatif. Dengan pendekatan yang tepat, game bisa menjadi aktivitas menyenangkan tanpa harus mengorbankan tanggung jawab akademik (Nggilu et al., 2024).

Jika kita mulai menilik konteks pedesaan seperti Desa Torbanuaraja, faktor-faktor lokal harus diperhitungkan dalam memahami bagaimana game online mempengaruhi kedisiplinan remaja. Di desa, akses ke ponsel pintar mungkin relatif baru bagi sebagian remaja, sehingga penggunaan game bisa cepat menjadi hal menarik dan menyita perhatian. Selain itu, kegiatan alternatif di luar sekolah seperti ekstrakurikuler, kelompok belajar, atau aktivitas sosial-kultural mungkin terbatas. Dalam situasi seperti itu, tanpa arah dan pengawasan dari orang tua atau komunitas, game bisa jadi menjadi pilihan utama mengisi waktu luang. Oleh karena itu, dampak negatif seperti berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, dan ketidakaturan rutinitas harian sangat mungkin terjadi (Saragih et al., 2025).

Faktor keluarga dan lingkungan sosial juga memiliki peran penting dalam mengatur interaksi remaja dengan game. Kecanduan game online berpengaruh negatif secara signifikan terhadap konsentrasi belajar, dan melalui itu, berimbas pada prestasi akademik. Jika dalam rumah tangga di desa orang tua kurang peduli terhadap pengaturan waktu bermain atau minim komunikasi mengenai tanggung jawab akademik, maka remaja lebih rentan mengalami penurunan disiplin. Di banyak komunitas pedesaan, pemahaman tentang literasi digital juga mungkin belum memadai, sehingga anak dan orang tua sama-sama kurang menyadari potensi risiko penggunaan gadget tanpa manajemen (Cahyani & Friyatmi, 2025).

Namun, bukan berarti bahwa semua interaksi remaja dengan game harus dilarang melainkan perlu ada pola pengaturan dan pendampingan. Sekolah dan orang tua perlu berkolaborasi untuk memonitor durasi bermain, terutama di masa jam belajar malam atau akhir pekan. Selain itu, komunitas desa bisa menginisiasi kegiatan alternatif: misalnya kelompok olahraga, seni, atau belajar bersama setelah pulang sekolah. Dengan demikian, remaja memiliki pilihan kegiatan yang produktif dan tidak sekadar mengandalkan game sebagai hiburan utama. Pilihan ini bisa mendukung disiplin dan tanggung jawab mereka dalam rutinitas sehari-hari (Damayanti et al., 2023).

Kebijakan lokal di tingkat desa atau sekolah dapat memainkan peran strategis dalam membentuk pola penggunaan game yang sehat. Misalnya, pengurus sekolah setempat bisa mengadakan sosialisasi literasi digital kepada siswa dan orang tua, menekankan pentingnya manajemen waktu, serta memberikan panduan agar game tidak mengganggu kewajiban belajar ataupun aktivitas sosial. Komunitas adat atau musyawarah desa bisa dilibatkan untuk merumuskan norma bersama bahwa waktu belajar, kerja bakti, atau kegiatan sosial lebih diprioritaskan, dan game hanyalah hiburan sesekali. Dengan demikian, dampak negatif game bisa diminimalkan tanpa harus menghilangkan sama sekali aspek hiburan dan kesenangan remaja (Fajar et al., 2024).

Dengan mempertimbangkan semua temuan dari literatur dan dinamika lokal Desa Torbanuaraja, menjadi jelas bahwa fenomena bermain game online di kalangan remaja tidak bisa dilihat hitam-putih: bukan semata positif, bukan semata negatif. Dampaknya sangat bergantung pada konteks intensitas bermain, pola pengawasan, alternatif kegiatan, serta kesadaran komunitas. Oleh karena itu, analisis kontekstual dan intervensi yang disesuaikan dengan karakteristik sosial-kultural desa menjadi sangat penting. Upaya kolektif antara orang tua, sekolah, dan tokoh masyarakat bisa membantu memanfaatkan aspek positif game sambil menjaga kedisiplinan remaja.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif kausal-komparatif yang dimaksudkan untuk menguji pengaruh intensitas bermain game terhadap variabel kedisiplinan remaja. Populasi penelitian adalah seluruh siswa remaja (kelas SMP/SMA sesuai kondisi setempat) di Desa Torbanuaraja, sedangkan sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling atau stratified random sampling untuk menjamin keterwakilan menurut jenjang pendidikan dan jenis kelamin; ukuran sampel direncanakan minimal 100 responden agar analisis statistik (mis. uji korelasi dan regresi) memiliki kekuatan yang memadai. Instrumen utama adalah kuesioner tertutup yang terdiri atas skala intensitas bermain game (frekuensi, durasi, jenis game) dan skala kedisiplinan (kepatuhan terhadap jam sekolah, ketepatan waktu, penyelesaian tugas), yang dikembangkan dengan mengadaptasi instrumen dari studi-studi sebelumnya dan diuji validitas serta reliabilitasnya melalui uji pilot. Pengumpulan data kuantitatif dilaksanakan secara tatap muka maupun daring sesuai kondisi lapangan, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk profil sampel serta analisis inferensial (korelasi Pearson / Spearman, regresi linier berganda) untuk menguji hubungan dan pengaruh antara variabel. Pendekatan ini sejalan dengan metodologi penelitian kuantitatif pada studi sejenis tentang pengaruh kecanduan game terhadap prestasi dan konsentrasi belajar yang banyak dipublikasikan di jurnal pendidikan Indonesia (Prajitno, 2013).

Untuk memperkaya pemahaman dan menjelaskan temuan kuantitatif secara kontekstual, penelitian ini juga menyertakan komponen kualitatif bersifat deskriptif-interpretatif. Teknik kualitatif mencakup wawancara semi-struktural dengan informan kunci: guru, orang tua, dan beberapa remaja yang dipilih berdasarkan hasil kuesioner (mis. responden dengan skor intensitas tinggi dan rendah), serta observasi partisipatif pada kegiatan sehari-hari remaja di desa. Data kualitatif dianalisis secara tematik untuk menarik pola mengenai mekanisme bagaimana bermain game memengaruhi rutinitas, manajemen waktu, dan kepatuhan terhadap aturan sekolah; temuan kualitatif dipadukan (triangulasi) dengan hasil kuantitatif untuk memperkuat validitas inferensi. Pendekatan mixed-methods ini sering direkomendasikan pada studi perilaku digital agar hasil tidak hanya bersifat korelatif tetapi juga memberi wawasan prosedural dan kontekstual, sebagaimana praktik pada beberapa penelitian terdahulu tentang dampak game online di lingkungan sekolah. Pengumpulan kualitatif dilaksanakan dengan memperhatikan etika penelitian persetujuan orang tua untuk responden di bawah umur, anonimisasi data, dan hak responden untuk menarik diri kapan saja (Karimuddin et al., 2022).

Aspek operasional dan prosedural penelitian mencakup langkah-langkah: (1) pengadaptasian dan uji awal instrumen pada sampel kecil (pilot), (2) revisi instrumen berdasarkan analisis reliabilitas (Cronbach's alpha) dan umpan balik peserta, (3)

pelaksanaan survei utama serta wawancara selama 3–4 minggu, dan (4) pengolahan data menggunakan perangkat lunak statistik (mis. SPSS atau jamovi) serta perangkat lunak kualitatif sederhana (mis. manual coding atau NVivo bila memungkinkan). Analisis kuantitatif akan melaporkan ukuran efek (R^2 , koefisien regresi) dan signifikansi statistik (p-value), sementara analisis kualitatif menyajikan kutipan naratif yang mendukung interpretasi tematik. Hasil penelitian disajikan dengan membandingkan temuan kuantitatif dan kualitatif mencari titik temu dan perbedaan sebagai dasar rekomendasi praktis untuk orang tua, sekolah, dan pemerintahan desa. Dalam menyusun laporan akhir, peneliti juga mengusulkan tindak lanjut berupa studi longitudinal atau intervensi berbasis komunitas bila temuan awal menunjukkan adanya pengaruh negatif signifikan (Waruwu et al., 2025).

Hasil dan Pembahasan

Banyak studi terkini di Indonesia melaporkan adanya korelasi negatif antara kecanduan atau intensitas tinggi bermain game online dengan konsentrasi belajar dan prestasi akademik remaja. Kecanduan game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Konsentrasi belajar yang menurun ini kemudian bisa memengaruhi berbagai aspek kedisiplinan akademik misalnya habit tepat waktu, kesiapan mengerjakan tugas, dan konsistensi belajar. Kecanduan game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi akademik, dengan konsentrasi belajar sebagai variabel intervening. Penemuan ini memperkuat argumen bahwa game online, bila digunakan secara berlebihan, bisa mengganggu aspek fundamental dalam kedisiplinan belajar (Wijaya et al., 2024). Namun, penting untuk dicatat bahwa efek negatif ini tidak selalu bersifat universal untuk seluruh remaja. Sebagian penelitian menunjukkan bahwa dampak sangat tergantung pada intensitas, durasi, serta pola penggunaan game online. Intensitas bermain game online memang berdampak terhadap konsentrasi belajar siswa, tetapi besaran pengaruh relatif sekitar 15,8%. Ini menunjukkan bahwa meskipun ada efek, sebagian besar variabilitas konsentrasi maupun prestasi belajar tetap dipengaruhi oleh faktor lain (misalnya kualitas pengajaran, lingkungan rumah, motivasi belajar, dsb.). Dengan demikian, tidak semua remaja yang bermain game online otomatis akan mengalami penurunan disiplin atau prestasi (Muflih & Santosa, 2023).

Penggunaan game online bisa berhubungan dengan penurunan minat belajar jika tidak diimbangi pengawasan dan manajemen waktu yang baik. Kecanduan game online menyebabkan siswa kehilangan fokus belajar, menjadi malas atau kurang termotivasi menyelesaikan tugas sekolah. Penurunan motivasi ini pada akhirnya bisa berujung pada ketidakteraturan dalam rutinitas belajar, ketidakhadiran, atau ketidakpatuhan terhadap kewajiban akademik aspek-aspek yang sangat berkaitan dengan disiplin remaja (Padang et al., 2025). Pengaruh negatif game online terhadap

prestasi dan konsentrasi tidak hanya berdampak pada aspek akademik; bisa juga memperburuk kondisi psiko-sosial dan pola hidup sehari-hari. Kecanduan ini mempertinggi kecemasan orang tua, karena remaja cenderung mengabaikan tanggung jawab rumah, tugas sekolah, dan pergaulan sosial. Kondisi kecemasan orang tua dan konflik dalam rumah bisa memperparah lingkungan dukungan bagi remaja dan pada gilirannya, memperburuk disiplin dan kebiasaan belajar mereka (Kurniawan, 2022).

Ada juga literatur yang menekankan bahwa dampak negatif hanyalah satu sisi dari spektrum, dan bahwa game online tidak selalu harus dihindari secara total. Game online berdampak signifikan terhadap konsentrasi belajar, tapi penulis juga menyebut kemungkinan dampak positif apabila penggunaan dikelola dengan benar (misalnya sebagai hiburan, relaksasi, atau sarana sosialisasi). Artinya, dengan pengaturan waktu yang baik dan kontrol sosial (orang tua, guru), game bisa menjadi bagian dari keseimbangan hidup remaja tanpa harus merusak disiplin dan rutinitas belajar (Syafi et al., 2023). Dilihat dari perspektif pendidikan, temuan-temuan ini memperlihatkan bahwa kontrol eksternal dan internal sangat menentukan kontrol eksternal oleh orang tua atau sekolah, dan kontrol internal berupa kesadaran diri siswa akan tanggung jawaban akademik dan waktu. Jika remaja mampu menyeimbangkan antara hiburan (game) dan kewajiban belajar, maka risiko gangguan terhadap kedisiplinan bisa diminimalisir. Namun jika kontrol lemah, intensitas tinggi bermain game akan mudah menggeser prioritas belajar (Tri Rizqi Ariantoro, 2016).

Dalam konteks desa seperti Desa Torbanuaraja (hipotetis), faktor lingkungan dan sosial-kultural menjadi sangat relevan. Berbeda dengan di kota, di desa akses internet dan gadget mungkin baru atau terbatas sehingga ketika game online muncul sebagai alternatif hiburan, daya tariknya bisa sangat besar. Jika komunitas (keluarga, teman sebaya, sekolah) tidak memiliki norma dan pengawasan yang jelas, remaja bisa cepat terjebak dalam rutinitas bermain tanpa pengendalian waktu. Kondisi seperti ini bisa memicu penurunan disiplin belajar, terutama jika rutinitas harian sudah padat dengan tugas sekolah dan tanggung jawab rumah. Ketiadaan alternatif kegiatan positif di desa seperti klub olahraga, komunitas seni, atau bimbingan belajar tambahan bisa membuat game online menjadi pilihan dominan dalam mengisi waktu luang. Hal ini meningkatkan risiko bahwa remaja menggunakan game sebagai pelarian, bukan hanya hiburan ringan. Dengan demikian, tanpa intervensi komunitas atau sekolah, efek negatif pada kedisiplinan dan prestasi menjadi lebih mungkin terjadi. Namun demikian, literatur juga menyarankan agar upaya intervensi tidak bersifat represif (larangan total), melainkan edukatif dan kolaboratif. Remaja dan orang tua tentang risiko kecanduan, manajemen waktu, dan pentingnya keseimbangan antara belajar, hiburan, dan tanggung jawab sosial/keluarga. Pendekatan literasi ini direkomendasikan karena lebih mampu membangun kesadaran jangka panjang dan tanggung jawab diri (Nasution et al., 2022).

Sekolah dan komunitas lokal bisa memainkan peran penting dengan menyediakan alternatif kegiatan positif yang menarik minat remaja, serta menegakkan norma dan jadwal rutin yang sehat. Hal ini bisa berupa klub olahraga, seni, belajar kelompok, atau kegiatan sosial kemasyarakatan. Dengan begitu, remaja mendapatkan pilihan lain selain game online, sehingga tekanan bermain secara berlebihan bisa dikurangi. Secara teoritis, hasil-hasil literatur menunjukkan bahwa game online adalah fenomena multifaset: bisa memberi hiburan dan relaksasi, tapi juga membawa risiko terhadap disiplin belajar dan tanggung jawab akademik jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, penelitian tentang dampak game termasuk yang akan Anda lakukan di Desa Torbanuaraja sebaiknya mempertimbangkan tidak hanya satu variabel (misalnya intensitas bermain), tetapi juga variabel moderasi seperti pengawasan orang tua, alternatif kegiatan, dan literasi digital. Dalam kerangka metodologis, Anda bisa mengkombinasikan pendekatan kuantitatif (survei, kuesioner intensitas+parameter kedisiplinan) dengan pendekatan kualitatif (wawancara dengan siswa, orang tua, guru) agar analisis lebih kaya dan kontekstual. Pendekatan mixed-methods ini akan membantu memahami bagaimana dan mengapa game online mempengaruhi disiplin, bukan hanya apakah ada pengaruh.

Kesimpulan

Berdasarkan literatur Indonesia mutakhir, terdapat bukti signifikan bahwa kecanduan atau intensitas tinggi bermain game online bisa menurunkan konsentrasi belajar, motivasi akademik, dan prestasi yang pada gilirannya bisa berdampak negatif pada kedisiplinan remaja. Namun efek tersebut tidak otomatis muncul pada semua remaja; tergantung pada bagaimana game dikelola, kualitas pengawasan, dan lingkungan sosial sekitar. Dengan demikian, intervensi yang tepat di tingkat keluarga, sekolah, dan komunitas termasuk literasi digital dan alternatif kegiatan merupakan langkah strategis untuk meminimalkan dampak negatif dan mendukung keseimbangan hidup remaja.

Referensi

- Cahyani, H. D., & Friyatmi, F. (2025). Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online terhadap Prestasi Akademik melalui Konsentrasi Belajar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5867–5872. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8113>
- Damayanti, A. P., Tagela, U., & Soesilo, T. D. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), 100–108. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4754>
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Karimuddin, A., Jannah, M., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit

Muhammad Zaini.

- Kurniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Remaja Terhadap Perkembangan Psikolog Anak Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 135–146.
- Lubis, W. A. (2025). Pengembangan Kompetensi Kepribadian: Dinamika Pendidik PAI Ke-21. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(3), 857–869. <https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i3.721>
- Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 4957–4966.
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis. *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71–86.
- Nggilu, A., Mursalim, M. A., Mohammad, W. M., & Adjie, Z. (2024). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Pada Proses Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3165–3170.
- Padang, B. H., Sirait, R. R., Pakpahan, R. M., Manurung, T. D. T., & Yunita, S. (2025). Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa. 9, 8777–8780.
- Prajitno, S. B. (2013). Metodologi penelitian kuantitatif. *Jurnal. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.(Tersedia Di Http://Komunikasi. Uinsgd. Ac. Id)*, 1–29.
- Saragih, R. L., Sianturi, E., & Tambunan, J. O. (2025). Analisis Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 122383 Pematangsiantar. 9, 30214–30217.
- Susmita Sari, A., Yuliyanti, S., Puguh B, L. W., & Supriadi. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 18, 2302–2531.
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Tri Rizqi Arianoro. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1(1), 5–9.
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Wijaya, F. K., Yulianti, & Sutja, A. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1387–1394.