

## **Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Kelas VI di SD Kerdonmiri I Rongkop**

**Suharyoto<sup>1</sup>, Resty Jayanti Fakhlina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik Universitas Terbuka

<sup>2</sup>UIN Imam Bonjol Padang

Email : [yatatabatannasuha@gmail.com](mailto:yatatabatannasuha@gmail.com), [restyjf@uinib.ac.id](mailto:restyjf@uinib.ac.id)

### ***Abstrak***

*Maraknya permainan-permainan game online oleh anak-anak sekolah dasar, menjadikan game online lebih diminati dari pada membaca buku. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat baca siswa kelas VI di SD Kerdonmiri I Rongkop. Metode penelitian kuantitatif digunakan pada penelitian ini, dengan pendekatan deskriptif. Peneliti menjadikan seluruh siswa kelas VI dengan jumlah 16 siswa sebagai populasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk mengetahui kebiasaan bermain game online dan minat baca siswa. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen observasi untuk mengetahui kebiasaan bermain game online pada siswa saat di sekolah. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa kebiasaan bermain game online berpengaruh dan memiliki hubungan negatif terhadap minat baca siswa kelas VI di SD Kerdonmiri I Rongkop.*

**Kata Kunci:** *Minat Baca, Game Online, Perpustakaan, dan Sekolah Dasar*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi baru yang lebih canggih merupakan dampak dari tumbuhnya ilmu pengetahuan (Sima, V., Gheorghe, I. G., Subić, J., & Nancu, D., 2020). Perubahan dalam perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dihindari. Kehidupan sehari-hari masyarakat terus berubah karena kemajuan teknologi baru, yang juga memengaruhi cara mereka belajar, bekerja, bermain, dan bersosialisasi (Fania Isnani, 2023).

Dahulu kehidupan masyarakat sangat berbeda dengan saat ini. Teknologi kini memainkan peran besar dalam dunia pendidikan berkat kemajuan dan kecanggihannya. Banyak metode dan model pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia. Kemajuan ini menyederhanakan dan memperbarui cara mengajar dan belajar, sehingga orang lebih sering menggunakan perangkat seluler dalam kehidupan sehari-hari. (Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H., 2020; Escueta, M., Nickow, A. J., Oreopoulos, P., & Quan, V. (2020)

Kemajuan teknologi telah menjadikan perangkat dengan fungsi praktis menjadi sangat umum dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang menggunakan gadget sering kali masih sangat muda. Salah satu alasannya adalah karena banyak orang tua yang lebih memilih untuk menjaga anak-anak mereka di rumah daripada membiarkan mereka bermain di luar. Akibatnya, banyak siswa yang lebih sering bermain dengan gadget mereka dari pada mengejar minat lainnya (Fania Isnani, 2023). Mereka menganggap bermain gadget lebih menarik daripada membaca buku. Salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh para pelajar saat menggunakan gadget adalah bermain game online, sehingga mereka menghabiskan waktu untuk kegiatan yang kurang produktif.

Peran orang tua sangat penting dalam kehidupan keluarga, terutama bagi anak-anaknya. Orang tua harus bisa menyampaikan pesan dengan baik dan benar agar anak mengikuti arahnya.

Jika orang tua selalu memberikan pesan-pesan positif kepada anak, maka anak akan mengaplikasikannya dalam kehidupannya. Seorang anak dapat berhasil dalam melakukan sesuatu jika ia percaya bahwa ia mampu melakukannya, dan sebaliknya, ia akan gagal jika ia berpikir bahwa ia akan gagal. Pikiran seorang anak sangat dipengaruhi oleh kekuatan komunikasi yang disampaikan oleh orang tua. (Rosy Febriani Daud, 2022)

Game online telah menjadi tren baru bagi banyak orang. Dahulu, anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang dimainkan bersama teman-teman secara langsung, seperti bermain kelereng dan petak umpet. Mereka juga menciptakan permainan mereka sendiri, seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Namun, saat ini, anak-anak cenderung tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional karena sudah mengenal permainan elektronik seperti game online, baik di ponsel maupun di komputer melalui akses internet. Game online merupakan permainan modern yang menjadi tren saat ini, dengan peminatnya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak-anak dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap penggunaan game online dibandingkan orang dewasa.

Menurut Ahmad Tantoni (2019), game online adalah permainan di dunia maya yang memungkinkan terjadinya pertandingan antar manusia dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet, dengan pertandingan yang dapat berlangsung secara lokal, antar negara, atau bahkan global. Game online memiliki fitur-fitur yang menarik dengan gambar dan animasi yang menarik perhatian anak-anak maupun orang dewasa. Game-game ini dirancang khusus untuk membuat pemainnya ingin terus bermain. Salah satu alasan mengapa siswa menjadi kecanduan game online adalah tantangan yang ada di setiap game, yang membuat pemain merasa tertantang. Akibatnya, orang yang kecanduan akan merasa ketergantungan dan sulit untuk melepaskan diri dari game tersebut jika tidak bisa mengendalikan diri. Banyak orang yang kini menghabiskan waktu kesehariannya hanya untuk bermain game online, baik di ponsel, di rumah, maupun di warnet. Banyaknya anak sekolah, khususnya siswa sekolah dasar, yang bermain game online mendorong peneliti untuk meneliti pengaruh bermain game online terhadap minat baca siswa.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia, sebuah survei pada tahun 2015 menunjukkan bahwa 91,47% anak usia sekolah lebih suka menonton televisi, dan hanya 13,11% yang suka membaca (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Secara umum, data dari BPS pada tahun 2012 menunjukkan bahwa 91,58% penduduk Indonesia berusia 10 tahun ke atas lebih suka menonton televisi, dan hanya sekitar 17,58% yang suka membaca buku, koran, atau majalah. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi penghalang bagi minat baca anak-anak.

Atas dasar itulah peneliti meneliti dampak game online terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada dampak bermain game online terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif. Fokusnya adalah menggambarkan, menginvestigasi, dan menjelaskan fenomena yang diamati tanpa melakukan manipulasi. Penelitian dilakukan di SD Kerdonmiri I Rongkop dengan melibatkan 16 siswa kelas VI. Tahapan penelitian diawali dengan merancang angket kuesioner. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain dengan menggunakan angket, observasi,

dan dokumentasi. Oleh karena itu, instrumen pengumpulan data yang diperlukan antara lain lembar kuesioner, observasi langsung, dan dokumen terkait.

1. Kuesioner

Alat penelitian yang digunakan adalah kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai dampak game online terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Kuesioner ini diberikan secara langsung kepada responden dan berisi pertanyaan tertutup untuk memastikan jawaban yang cepat dan objektif. Peneliti menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban: (1) Selalu (skor 4), (2) Sering (skor 3), (3) Jarang (skor 2), dan (4) Tidak Pernah (skor 1). Setiap pertanyaan dalam kuesioner diberi skor dari 1 hingga 4. Pilihan jawaban yang ambigu dihilangkan untuk menghindari hasil yang bias.

**Tabel 1. Skala Likert**

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Selalu	4
2.	Sering	3
3.	Jarang	2
4.	Tidak Pernah	1

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati dan mendeskripsikan perilaku subjek dalam penelitian ini. Observasi ini merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dengan mengamati secara langsung, sehingga dapat disebut sebagai penelitian partisipatif karena peneliti harus terlibat langsung dengan responden. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi terkontrol, dilakukan dalam ruang yang terkontrol. Peneliti memiliki kebebasan untuk menentukan lokasi, waktu, dan kondisi observasi, serta siapa yang akan diobservasi. Partisipan dipilih secara acak dari kelompok variabel penelitian. Peneliti mengamati dan mencatat perilaku secara rinci dan deskriptif, kemudian mengelompokkan data ke dalam berbagai kategori.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memverifikasi keabsahan data yang terkait dengan perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut penilaian. Hal ini meliputi pengumpulan data sekolah, identitas guru, serta foto-foto kegiatan penelitian. Dokumentasi dilakukan selama penelitian berlangsung.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini melibatkan siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop yang berlokasi di Dusun Kerdonmiri, Karangwuni, Rongkop, Gunungkidul. Analisis deskriptif dari hasil penelitian meliputi data yang diperoleh dari kuesioner, observasi, dan dokumentasi, dengan fokus pada siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Berikut ini adalah informasi dasar yang menggambarkan informasi narasumber:

**Tabel 2. Informasi Narasumber**

No.	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Ade Nizam Nur Hidayat	L	VI
2	Airi Nur Kifalin	P	VI
3	Allifia Nadia Zulfaa	P	VI
4	Allifna Aulia Rahma	P	VI

5	Annasva Ray Tama	L	VI
6	Annisa Widyawati	P	VI
7	Ardhisya Fitriana	P	VI
8	Clara Fidelia Angelin	P	VI
9	Eva Jesika Yulianti	P	VI
10	Hana Fadila Sari	P	VI
11	Jessica Daniella	P	VI
12	Leoni Asta Anfaya	P	VI
13	Niwa Razan Hibatullah	L	VI
14	Nurul Adzimah Uluani	P	VI
15	Pram Aditian	L	VI
16	Rayhan Setiawan	L	VI

Penelitian ini dilakukan untuk menemukan pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Peneliti berpendapat bahwa *bermain game online* akan memberikan dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif bagi anak.

## 1. Hasil Kuesioner

### a. Hasil Angket Pengaruh Game Online

Data yang dikumpulkan dalam penelitian mengenai game online meliputi 15 pernyataan dalam kuesioner yang dijawab oleh 16 siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Hasil kuesioner mengenai dampak game online terhadap minat baca siswa dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 3.**  
**Hasil Angket Pengaruh Game Online**

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jml.
1	Ade Nizam Nur Hidayat	4	4	3	3	4	3	2	3	1	3	2	3	1	3	4	43
2	Airi Nur Kifalin	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	44
3	Allifia Nadia Zulfaa	4	2	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	4	4	50
4	Allifna Aulia Rahma	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4	2	3	3	2	46
5	Annasva Ray Tama	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	43
6	Annisa Widyawati	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	46
7	Ardhisya Fitriana	4	2	3	2	2	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	48
8	Clara Fidelia Angelin	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	44
9	Eva Jesika Yulianti	2	2	4	3	3	3	4	3	4	2	4	1	4	2	2	43
10	Hana Fadila Sari	4	1	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	44
11	Jessica Daniella	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	49

12	Leoni Asta Anfaya	3	4	3	2	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	45
13	Niwa Razan Hibatullah	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	41
14	Nurul Adzimah Uluani	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	41
15	Pram Aditian	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	44
16	Rayhan Setiawan	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	44
	<b>JUMLAH</b>	<b>54</b>	<b>45</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>51</b>	<b>49</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>47</b>	<b>46</b>	<b>49</b>	<b>41</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>715</b>

Berdasarkan data hasil angket yang terdapat pada tabel 3. hasil angket pengaruh game online diatas, dapat dipahami bahwa pernyataan angket tentang dampak positif game online terdapat pada nomor 1-8. Dengan item hasil angket pernyataan nomor 1 dengan isi pernyataan “*Bermain game online dapat meningkatkan kelincahan tangan dan mata Anda*”, mendapat skor paling tinggi dibandingkan item pernyataan lainnya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dipahami, bahwa salah satu dampak positif dari bermain game online yang paling banyak dirasakan oleh siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa, yaitu melatih kelincahan gerakan tangan dan mata serta koordinasi otak. Berdasarkan data hasil angket yang terdapat pada tabel diatas, dapat dipahami bahwa pernyataan angket tentang dampak negatif game online terdapat pada nomor 9-15. Dengan item hasil angket pernyataan nomor 11 dengan isi pernyataan “*Bermain game online dapat membuat Anda sering lupa waktu*”, mendapat skor paling tinggi dibandingkan item pernyataan lainnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu dampak negatif dari bermain game online yang banyak dirasakan oleh siswa kelas VI di SD Kerdonmiri I Rongkop bahwa game online dapat membuat mereka terlalu asyik bermain sehingga sering lupa waktu, dan membuang-buang waktu hanya untuk bermain game online.

#### b. Hasil Angket Minat Baca Siswa

Informasi mengenai minat baca dikumpulkan melalui 15 pernyataan dalam kuesioner yang dijawab oleh 16 siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Hasil dari kuesioner tentang minat baca siswa dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 4.**

**Hasil Angket Minat Baca Siswa**

No.	Nama	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jml.
1	Ade Nizam Nur Hidayat	4	4	3	3	4	3	2	3	1	3	2	3	1	3	4	43
2	Airi Nur Kifalin	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	43
3	Allifia Nadia Zulfaa	3	2	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	4	4	49
4	Allifna Aulia Rahma	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	2	46
5	Annasva Ray Tama	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	46
6	Annisa Widyawati	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	46
7	Ardhisya Fitriana	3	2	3	2	2	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	47
8	Clara Fidelia Angelin	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	45

9	Eva Jesika Yulianti	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	2	45
10	Hana Fadila Sari	4	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	45
11	Jessica Daniella	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	49
12	Leoni Asta Anfaya	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	48
13	Niwa Razan Hibatullah	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	42
14	Nurul Adzimah Uluani	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	42
15	Pram Aditian	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
16	Rayhan Setiawan	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	44
	<b>JUMLAH</b>	<b>49</b>	<b>45</b>	<b>47</b>	<b>49</b>	<b>50</b>	<b>49</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>47</b>	<b>53</b>	<b>49</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>48</b>	<b>726</b>

Berdasarkan hasil kuesioner yang tertera pada tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa pernyataan nomor 25 yang menyatakan 'Anda selalu mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh guru' memperoleh skor tertinggi diantara pernyataan lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa sering mencatat materi pelajaran ketika pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, pernyataan nomor 17 yang menyatakan 'Anda tidak merasa bosan dalam membaca di sekolah maupun di rumah' memperoleh skor terendah, hal ini mengindikasikan bahwa siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam membaca baik di sekolah maupun di rumah.

Dari hasil kuesioner tentang pengaruh game online terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop, dapat diketahui bahwa game online memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif terbesar dari game online adalah meningkatkan kelincahan tangan dan mata siswa, sedangkan dampak negatifnya, terlihat dari pernyataan angket “Bermain game online dapat membuat Anda sering lupa waktu” dan “Anda merasa bosan membaca di sekolah dan di rumah”, dialami oleh sebagian besar siswa. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki hubungan yang negatif terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Oleh karena itu, mengatur waktu bermain game online dengan baik dapat memberikan dampak positif bagi minat baca siswa, sedangkan bermain secara berlebihan dan tanpa pengawasan dapat merugikan minat baca siswa.

## 2. Hasil Observasi

Peneliti telah melakukan observasi mengenai pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Observasi dilakukan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 13 sampai 15 Mei 2024, di SD Kerdonmiri I Rongkop. Selama observasi, peneliti mengamati kebiasaan 16 siswa kelas VI di sekolah. Berbagai hasil dan aspek yang diamati selama observasi didokumentasikan dalam tabel berikut:

### Observasi hari pertama, Senin 13 Mei 2024

No.	Aspek yang diamati	Jumlah		
		Siswa	Ya	Tidak
1.	Siswa sering bermain game saat istirahat	16	11	5
2.	Siswa lebih senang bermain game daripada bermain dengan temannya	16	11	5

3.	Siswa lebih senang bermain game daripada mengunjungi perpustakaan sekolah	16	13	3
<b>Jumlah</b>			35	13
<b>Prosentase (%)</b>			73%	27%

**Observasi hari kedua, Selasa 14 Mei 2024**

No.	Aspek yang diamati	Jumlah Siswa	Jumlah	
			Ya	Tidak
1.	Siswa sering bermain game saat istirahat	16	10	6
2.	Siswa lebih senang bermain game daripada bermain dengan temannya	16	9	7
3.	Siswa lebih senang bermain game daripada mengunjungi perpustakaan sekolah	16	14	2
<b>Jumlah</b>			33	15
<b>Prosentase (%)</b>			69%	31%

**Observasi hari ketiga, Rabu 15 Mei 2024**

No.	Aspek yang diamati	Jumlah Siswa	Jumlah	
			Ya	Tidak
1.	Siswa sering bermain game saat istirahat	16	11	5
2.	Siswa lebih senang bermain game daripada bermain dengan temannya	16	9	7
3.	Siswa lebih senang bermain game daripada mengunjungi perpustakaan sekolah	16	14	2
<b>Jumlah</b>			34	14
<b>Prosentase (%)</b>			71%	29%

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama tiga hari, ditemukan bahwa 71% siswa memiliki kebiasaan bermain game online, sedangkan 29% siswa cenderung tidak bermain game online.



**Gambar 1.** Situasi saat istirahat sekolah

*Anak-anak lebih memilih bermain game online daripada bermain dengan temannya*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 2.** Situasi saat istirahat sekolah

*Anak-anak lebih memilih bermain game online daripada berkunjung ke perpustakaan sekolah*  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian kuantitatif mengenai dampak kebiasaan bermain game online terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop ini menunjukkan hasil negative. Dimana terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan minat baca siswa, sehingga dapat memberikan implikasi yang beragam, seperti perluasan penelitian untuk menyelidiki faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi minat baca siswa, seperti lingkungan rumah, penggunaan teknologi, atau program-program literasi di sekolah. Sekolah juga dapat mengembangkan strategi alternatif untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menyajikan program yang inspiratif dan relevan. Pendidikan literasi digital sangat penting untuk dimasukkan ke dalam kurikulum untuk membantu siswa memahami konsekuensi dari kebiasaan bermain game online dan memperoleh keterampilan membaca yang penting untuk era digital. Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak negatif, penting untuk memahami alasan di balik temuan tersebut. Hal ini akan membantu dalam perancangan studi yang lebih baik di masa depan serta identifikasi variabel yang harus dipertimbangkan dalam penelitian tentang minat baca siswa. Evaluasi lebih lanjut terhadap metodologi penelitian dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat baca siswa akan membantu dalam mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang dinamika yang terlibat.

## REFERENSI

- Ahyani, Latifah Nur. 2018. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Kudus : Universitas Muria Kudus
- Ama, Roy Gustaf Tupen. 2020. Membangun Minat Baca Pada Siswa Sekolah Dasar. Jawa Tengah : CV. Pena Persada
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>
- Arum Sari, D., Trimawati, T., & Apriyatmoko, R. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada remaja SMP Negeri 3 Ungaran: Tinjauan Dari Beberapa Artikel Penelitian* (Doctoral dissertation, Universitas Ngudi Waluyo). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 682-690.
- Bernacki, M. L., Greene, J. A., & Crompton, H. (2020). Mobile technology, learning, and achievement: Advances in understanding and measuring the role of mobile technology in education. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101827. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101827>
- Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254-263.
- Dewayani, Sofie. 2021. Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Escueta, M., Nickow, A. J., Oreopoulos, P., & Quan, V. (2020). Upgrading education with technology: Insights from experimental research. *Journal of Economic Literature*, 58(4), 897-996. DOI: 10.1257/jel.20191507
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).

- Ismi, N. (2020). *Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial)
- Ismi, C. N., Rohman, N., & Istiningasih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 Di Min 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932-7940.
- Isnani, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. ScienceEdu*, 2(1), 61-66.
- Mahmud. 2024. *Gerakan Literasi Sekolah*. Jawa Timur : Yayasan Darul Falah
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Prasetyo, A. F., & Shofia, D. (2019). Pengaruh Game Online Android Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi Islamiyah Kebomlati Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2017-2018. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 49-65.
- Sukiman. 2018. *Menumbuhkan Minat Baca Anak*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Tantoni, A., Zaen, M. T. A., & Imtihan, K. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile): The Analysis of Bandwidth Speed Needs for Online Games (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 81-90.
- Walyyunita, R., Indriati, D. K., Mustanfidah, A., & Fitriana, A. (2021, December). Dampak Gadget terhadap minat baca peserta didik SD/MI: Pengaruh gadget. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 1, pp. 555-568).
- Zuhria, A. F., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2022). Dampak era digital terhadap minat baca remaja. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 1(2), 17-23.
- Sima, V., Gheorghe, I. G., Subić, J., & Nancu, D. (2020). Influences of the industry 4.0 revolution on the human capital development and consumer behavior: A systematic review. *Sustainability*, 12(10), 4035. DOI: <https://doi.org/10.3390/su12104035>