

Dampak Game *Mobile Legends* Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Novianti Kamla Lestari^{1✉}, Sunanto², Pance Mariati³, Akhwani⁴

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Komunikasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 9 Januari 2024

Direvisi 28 Januari 2024

Disetujui 5 Februari 2024

Keywords:

Mobile Legends, Cooperation, Physical Education, Sports, And Health

Abstrak

Latar Belakang peserta didik yang memainkan game *Mobile Legends* dapat menerapkan kerja sama yang baik dalam pembelajaran pendidikan, jasmani, olahraga dan kesehatan. Tujuan Penelitian ini untuk menganalisis bagaimana kerjasama siswa kelas VI B yang bermain game *Mobile Legends* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SDN Jemur Wonosari I Surabaya. Metode Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini, menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan meliputi triangulasi sumber dan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 siswa yang bermain game *Mobile Legends* dalam pembelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan materi permainan bola basket memiliki kerjasama yang baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya siswa yang menunjukkan sikap kerjasama yang baik, sementara ada 4 siswa yang kurang antusias dalam bekerja sama. Simpulan secara umum, penelitian ini menunjukkan tingkat kerjasama dari 15 siswa yang bermain game *Mobile Legends* dalam pembelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan materi permainan bola basket. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap kerjasama yang baik, namun terdapat 4 siswa yang kurang antusias dalam bekerja sama. Maka, secara keseluruhan kategori kerjasama dianggap baik.

Abstract

Background: Students who play the Mobile Legends game can apply good cooperation in educational, physical, sports and health learning. The aim of this research is to analyze how class VI B students collaborate in playing the Mobile Legends game in the physical education, sports and health learning process at SDN Jemur Wonosari I Surabaya. This research method uses a descriptive qualitative approach. Data collection instruments in this research used interviews, observation and documentation. The data validity technique used includes source and data triangulation. The results of the research showed that the 15 students who played the Mobile Legends game in Physical, Sports and Health learning on basketball game material had good collaboration. This is proven by the existence of students who show a good cooperative attitude, while there are 4 students who are less enthusiastic about working together. In general, this research shows the level of cooperation of 15 students who played the Mobile Legends game in learning Physical, Sports and Health material regarding the basketball game. Most of the students showed a good cooperative attitude, but there were 4 students who were less enthusiastic about working together. So, overall the collaboration category is considered good.

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: noviantikamla050.sd20@student.unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman semakin pesat seperti halnya peningkatan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan ini suatu kenyataan yang tak henti-hentinya berlangsung dalam kehidupan manusia dan memiliki dampak yang baik maupun buruk (Utami et al., 2022). Maka penting untuk beradaptasi dan memahami bahwa perkembangan teknologi adalah kenyataan yang tidak dapat dihindari. Dengan adanya Peningkatan teknologi dibutuhkannya pemahaman yang mendalam tentang dampak baik dan buruknya, kita dapat berupaya untuk memaksimalkan dan memanfaatkan teknologi yang canggih dan mengatasi resikonya.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini munculah yang namanya *game online*. *Game online* memiliki beragam jenis, seperti aksi, *role playing game* (RPG), *multiplayer online battle arena* (MOBA), dan *sport* (Fadila et al., 2022). Setiap jenis *game online* memiliki daya tarik dan pengalaman bermainnya sendiri, dan pemain sering memilih berdasarkan preferensi pribadi mereka. Perkembangan teknologi terus menghadirkan inovasi baru dalam *game online*, termasuk grafis yang lebih realistis, kecerdasan buatan yang lebih canggih, dan kemungkinan bermain bersama pemain dari seluruh dunia. *Game online* telah menjadi hiburan yang dinamis dan mendunia, yang terus berkembang dengan waktu. Salah satu jenis *game online* yang sedang populer yaitu *Mobile Legends*.

Permainan *Mobile Legends* ini mudah diakses dan dapat dimainkan menggunakan *smartphone* serta dapat dimainkan kapan saja oleh siapa saja. Tentunya permainan ini memiliki dampak bagi penggunanya (Sari et al., 2022). ketersediaan *game Mobile Legends* yang mudah diakses, membuat siswa sekolah dasar banyak memainkan *game* tersebut. Dimana *game Mobile Legends* dalam dunia pendidikan khususnya sekolah dasar memiliki dampak positif dan juga dampak negatif bagi peserta didik yang memainkannya. Permainan *Mobile Legends* dapat menjadi pengalaman yang positif jika dimainkan dengan bijak. Permainan ini mengandung nilai-nilai karakter kerja sama antar pemainnya. Dalam dunia pendidikan kerjasama sangat dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terdapat nilai-nilai karakter seperti *sportivitas*, keberanian, pengendalian diri dan emosi, tanggung jawab, kerjasama, dan bijaksana dalam melaksanakan aktivitas fisik dan juga berbagai jenis permainan olahraga (Ardiansyah et al., 2022). Maka dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dimana pembelajaran tersebut memiliki nilai-nilai karakter yang mempengaruhi pembentukan karakter siswa menjadi lebih baik. Tindakan yang mencakup nilai-nilai pembentukan karakter peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bukan hanya membantu siswa menjadi atlet yang baik, tetapi juga menjadi individu yang berkarakter baik. Peserta didik belajar bagaimana mengimplementasikan nilai-nilai di pembelajaran olahraga dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan guru sering kali menerapkan permainan beregu dalam proses pembelajarannya, dimana permainan ini dapat melatih kerjasama antar siswa (Reynaldi et al., 2021). Mata pelajaran pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga berperan penting dalam menanamkan dan mengembangkan karakter kerjasama siswa (Fauzani, 2018). Berdasarkan kutipan dari beberapa pendapat, bahwa pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengimplementasikan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik, termasuk karakter kerjasama.

Maka, dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat, lalu kemunculan *game Mobile Legends* dan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dapat kita ketahui bahwa perkembangan teknologi dan penggunaan *game* seperti *Mobile Legends* dapat memberikan manfaat, dampak dan juga memiliki resiko. Penting bagi kita untuk memahami dan mengelola dampak dengan bijak, tetapi kita harus tetap berfokus pada pembentukan nilai-nilai karakter peserta didik, terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan observasi peneliti pada hari Jumat tanggal 3 November 2023 di SDN Jemur Wonosari I Surabaya. Kelas yang banyak memainkan *game Mobile Legends* yaitu terdapat pada kelas

VI, khususnya kelas VI B. Dimana ada 15 siswa yang bermain *game Mobile Legends*. Permainan *Mobile Legends* ini memiliki nilai-nilai karakter kerja sama yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter peserta didik. Siswa yang bermain *game* tersebut memiliki nilai-nilai karakter kerja sama yang baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan seperti materi yang mengandung nilai-nilai karkater kerja sama dan permainan beregu. Permainan ini tidak mengganggu fokus belajar mereka dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran olahraga. Peserta didik yang memainkan *game Mobile Legends* dapat menerapkan kerja sama yang baik dalam pembelajaran pendidikan, jasmani, olahraga dan kesehatan. Maka dengan ini diperlukan penelitian lebih mendalam untuk menganalisis kerja sama siswa yang bermain *game Mobile Legends* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Penulis melakukan penelitian di SDN Jemur Wonosari I Surabaya dengan judul “*Dampak Game Mobile Legends Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*”.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kerjasama siswa kelas VI B yang bermain *game Mobile Legends* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SDN Jemur Wonosari I Surabaya dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini digunakan untuk menyelidiki situasi alami di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian tersebut (Sugiyono 2018). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jemur Wonosari I Surabaya yang beralamatkan di Jl. Jemursari Utara II No.10, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya. Kelas yang menjadi sasaran penelitian yaitu kelas VI B karena jumlah siswa yang berada di kelas VI B yang bermain *game Mobile legends* lebih banyak daripada siswa yang berada di kelas VI A dan penelitian ini berfokus dengan siswa yang memainkan *game Mobile Legends* dan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pemilihan lokasi penelitian karena terdapat 15 siswa kelas VI B yang merupakan pemain *game Mobile Legends*. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, da dokumentasi. Teknik analisis data yaitu pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarik kesimpulan. Validasi data dilakukan dengan triangulasi sumber dan data..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa saat pembelajaran olahraga bola basket, guru PJOK melibatkan partisipasi siswa untuk memberikan contoh secara visual dan merancang kegiatan dengan membuat tim untuk melaksanakan olahraga bola basket. Peneliti mengobservasi bagaimana kerjasama 15 siswa yang bermain *game Mobile Legends* dalam proses pembelajaran olahraga bola basket. Tetapi pada observasi kali ini hanya 13 siswa yang dapat diamati, karena 2 siswa sedang sakit. Berikut hasil observasi kerjasama 13 siswa yang bermain *game Mobile Legends* dalam proses pembelajaran olahraga bola basket:

1. Siswa laki-laki yang bernama “DE” menunjukkan kerjasama yang bagus, dimana “DE” terlihat mengoper bola basket dengan gerakan umpan dari atas (*overhead pass*) kepada temannya. Hal tersebut mencerminkan bahwa “DE” menunjukkan pemahaman yang baik tentang tugas bersama dalam tim bola basket, yaitu untuk menciptakan umpan yang efektif. Dengan melakukan *overhead pass*, “DE” menunjukkan kesadaran akan pentingnya memberikan kontribusi positif untuk kemajuan tim. Tindakan “DE” memberikan umpan dengan *overhead pass* juga dapat diartikan sebagai dukungan aktif terhadap satu rekan timnya. Dalam situasi ini, “DE” menyadari bahwa untuk mencapai kesuksesan, diperlukan kontribusi dari setiap anggota tim,
2. Siswa laki-laki yang bernama “AS” saat pembelajaran olahraga basket terlihat santai dan hanya berdiri menunggu umpan dari temannya. Sikap santai dan hanya berdiri menunggu umpan dari teman menunjukkan kurangnya keterlibatan aktif dalam aktivitas. Dengan hanya

- menunggu umpan, “AS” mungkin melewatkan peluang untuk mengembangkan keterampilan individu, seperti melempar, menangkap, atau bergerak di lapangan. Sikap santai “AS” tanpa interaksi atau komunikasi dengan rekan-rekannya dapat menghambat proses kerjasama di lapangan. Dalam konteks pembelajaran bola basket, keterlibatan aktif dari setiap anggota tim diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Siswa laki-laki yang bernama “RA” menunjukkan antusias dan semangat dalam melakukan pembelajaran olahraga bola basket. “RA” terlihat berlari kesana kemari untuk mencoba merebut bola milik lawannya. Dengan berlari dan mencoba merebut bola, “RA” memberikan kontribusi positif terhadap permainan bola basket. Sikap berlari kesana kemari menunjukkan keterlibatan aktif “RA” dalam berkoordinasi dengan rekan timnya. Tindakan ini dapat meningkatkan peluang tim untuk mencetak gol atau mengamankan posisi lebih baik di lapangan. Kerjasama dalam bola basket melibatkan pemahaman tentang pergerakan rekan satu tim, dan “RA” melalui sikapnya menunjukkan kesediannya untuk berkolaborasi.
 4. Siswa laki-laki yang bernama “HA” menunjukkan antusias dan semangat dalam pembelajaran olahraga bola basket. “HA” terlihat mencoba merebut bola dari lawan bermainnya, setelah mendapatkan bola “HA” mengumpan bola kepada timnya dengan gerakan *overhead pass*. Dengan pemahaman yang dimiliki “HA” mengumpan bola dengan gerakan *overhead pass*, “HA” mengumpan bola kepada rekan setimnya, tindakan ini menunjukkan bahwa dia memahami arti bekerja sama dan berkontribusi pada kesuksesan tim.
 5. Siswa laki-laki yang bernama “DA” terlihat semangat dalam pembelajaran olahraga bola basket dan berlari kesana kemari mencoba merebut bola dari lawannya. Keaktifan “DA” untuk berkontribusi dalam pembelajaran olahraga basket menciptakan peluang bagi timnya untuk mendominasi permainan. Meskipun aksinya bersifat individual, keberanian “DA” untuk bergerak secara aktif mencerminkan sikap untuk memberikan kontribusi positif terhadap timnya. Sikap “DA” dapat memotivasi timnya untuk bersatu dan membangun kerjasama tim yang baik.
 6. Siswa laki-laki yang bernama “AR” terlihat antusias dalam melaksanakan pembelajaran olahraga bola basket, ia mencoba menangkis bola yang dilemparkan musuhnya kedalam ring, bola tersebut berhasil ditangkis dan bola tersebut tidak jadi masuk ke dalam ring basket. “AR” memperlihatkan keterampilan bertahan yang baik. Sikap kerjasama “AR” tercermin dalam upayanya untuk mencegah bola masuk ke dalam ring basket. Dengan tangkisan yang berhasil, “AR” tidak hanya melindungi timnya dari kebobolan, tetapi juga memberikan dukungan yang penting dalam menjaga keunggulan timnya. Sikap ini menunjukkan pemahaman “AR” akan pentingnya bekerja sama dalam melaksanakan tugas masing-masing untuk mencapai tujuan bersama.
 7. Siswa laki-laki yang bernama “RA” berlari dengan semangat mencoba untuk merebut dan menangkis bola dari lawannya. Upaya “RA” merebut bola menunjukkan bahwa dia siap bekerja sama dengan timnya untuk mendominasi permainan dan mencetak poin. “RA” tidak hanya berpikir tentang pencapaian pribadinya, tetapi tentang kontribusi terhadap keseluruhan tim. Ketika “RA” menangkis bola dari lawannya, ini menunjukkan bahwa “RA” memahami pentingnya bertahan dalam tim. Dengan demikian, semangat, upaya, dan tindakan “RA” dalam merebut dan menangkis bola menciptakan kerjasama yang positif dalam tim olahraga bola basket.
 8. Siswa laki-laki yang bernama “ER” terlihat bingung ketika bola mengarah ke arah “ER”, rekan satu timnya mencoba memberikan isyarat kepada “ER” agar segera menangkap bola tersebut. Namun Erlang tidak langsung tanggap dan responsif serta menyia-nyiaakan kesempatan tersebut. Sikap kerjasama dalam olahraga bola basket membutuhkan kemampuan komunikasi yang baik. Dalam konteks tim olahraga, respon cepat terhadap isyarat atau komunikasi tim menjadi kunci untuk berkoordinasi dengan baik. “ER” tidak

- langsung menanggapi isyarat dari rekan satu timnya, sikap ini menunjukkan ketidakresponsif yang dapat menghambat kerjasama.
9. Siswa perempuan yang bernama "KI" menunjukkan sikap santai dan hanya berjalan kesana kemari mengikuti jalannya bola. Dalam konteks olahraga tim bola basket, keterlibatan aktif dari setiap anggota tim sangat diperlukan. Dalam kerjasama tim, setiap anggota memiliki peran yang penting, dan "KI" belum sepenuhnya memahami kontribusinya atau merasa perannya tidak terlalu aktif. Sikap santai "KI" mencerminkan perlu adanya pemahaman lebih lanjut tentang tujuan bersama tim.
 10. Siswa perempuan yang bernama "CLA" terlihat semangat dan antusias dalam pembelajaran olahraga tim. "CLA" berlari kesana kemari untuk mencoba merebut dan menangkap bola dari lawan nya. Dalam kerjasama tim, setiap anggota memiliki peran yang penting. "CLA" yang aktif berlari dan mencoba merebut bola menunjukkan pemahaman yang baik tentang peran dan tanggung jawabnya dalam tim. Tindakan "CLA" yang berlari untuk mencoba merebut bola juga mencerminkan dukungan terhadap rekan tim nya. Dengan demikian, "CLA" menunjukkan sikap kerjasama yang baik dan memberikan kontribusi yang besar bagi tim nya untuk mencapai tujuan bersama.
 11. Siswa perempuan yang bernama "LO" berusaha merebut bola dari lawannya. Setelah berhasil direbut locita mengumpan bola kepada rekan satu tim nya. Ketika berhasil merebut dan mengumpan bola, "LO" juga menunjukkan pemahaman yang baik tentang perannya dalam tim. Pemahaman peran dan tanggung jawab masing-masing anggota tim menjadi dasar yang penting untuk kerjasama yang efektif. "LO" telah menerapkan kerjasama tim yang baik, karena memiliki pemahaman peran dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama.
 12. Siswa perempuan yang bernama "RU" berlari dengan semangat untuk merebut bola dari lawan nya, setelah berhasil direbut "RU" melempar bola ke arah ring dan akhirnya ruth mencetak poin. Tindakan "RU" tidak hanya menciptakan peluang untuk tim nya tetapi juga memberikan kontribusi positif dengan mencetak poin. "RU" yang berhasil mencetak poin juga menunjukkan pemahaman yang baik tentang perannya dalam tim. Semangat dan keaktifan "RU" dalam merebut dan mencetak poin mencerminkan semangat kompetitif yang sehat dan kerjasama yang baik untuk mencapai tujuan bersama.
 13. Siswa perempuan yang bernama "CLE" terlihat hanya berdiri di satu tempat dan hanya menunggu umpan dari rekan satu tim nya. Dalam kerjasama tim, setiap anggota memiliki peran masing-masing. Sikap "CLE" yang menunggu umpan mencerminkan kesadaran terhadap perannya dalam tim. "CLE" mengetahui perannya adalah menerima umpan dan menciptakan peluang. Meskipun tidak selalu berlari kesana kemari, peran "CLE" sebagai penerima umpan tetap penting dalam strategi tim. Dengan demikian, "CLE" menunjukkan kerjasama yang baik karena memiliki pemahaman peran dalam sebuah tim.

Berdasarkan hasil observasi diatas, kerjasama dari ke-13 siswa yang bermain *game Mobile Legends* dalam pembelajaran olahraga bola basket. Ada 9 siswa yang menunjukkan sikap kerjasama yang baik, diantaranya DE, RA, HA, DA, AR, RA, CLA, LO, dan RU mereka menunjukkan pemahaman yang baik tentang tugas bersama dalam tim, antusias menunjukkan keterlibatan aktif untuk berkolaborasi, dan semangat memberikan kontribusi positif melalui umpan yang efektif. Sementara ada 4 siswa yang kurang antusias dalam bekerja sama, diantaranya AS, ER, KI, dan CLE.

SIMPULAN

Dari total 13 siswa yang diamati, 9 siswa menunjukkan sikap kerjasama yang baik. Mereka, seperti DE, RA, HA, DA, AR, RA, CLA, LO, dan RU, memperlihatkan pemahaman yang baik tentang tugas bersama dalam tim. Mereka antusias, terlibat aktif, dan semangat memberikan kontribusi positif melalui umpan yang efektif. Tindakan mereka mencerminkan kesadaran akan pentingnya berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama tim. Namun, terdapat 4 siswa yang kurang antusias dalam bekerja sama, yaitu AS, ER, KI, dan CLE. Sikap santai AS dan kurangnya keterlibatan aktif ER dapat mempengaruhi dinamika tim dalam mencapai tujuan bersama. Begitu pula dengan KI dan CLE yang belum sepenuhnya memahami kontribusinya dalam bekerja sama. Dampak *game Mobile Legend* terhadap kerjasama siswa dapat mempengaruhi sikap mereka dalam kegiatan tim. Maka, penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat kerjasama siswa yang bermain *game Mobile Legends* dalam pembelajaran olahraga bola basket, sekaligus menunjukkan bahwa adanya dampak dari penggunaan *game Mobile Legends* yang dapat memengaruhi sikap kerjasama siswa menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Ahmad, Hendriana Sri Rejeki, and & Andi Imrah Dewi. 2022. "Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Tradisional Belengku Untuk Membentuk Karakter Kerjasama, Tanggung Jawab Dan Kejujuran Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Keolahragaan* 4(2): 116.
- E Mulyatiningsih., 2015. Riset terapan bidang pendidikan dan teknik. Yogyakarta: UNY press
- Ellysa Aditya Suryawatu, Muhammad Akkas. 2021. Literasi dan STEAM. Kementerian Pendidikan ,Kebudayaan ,Riset dan Teknologi. Jakarta
- Elyana, L. (2020). Manajemen Parenting Class Melalui Media E-Learning. *Sentra Cendekia*, 1(1), 29-35.
- Elyana, L. (2021). New Paradigm Curriculum of Early Childhood Education. *Journal of Curriculum Indonesia*, 4(2), 81-86.
- Elyana, L., Utanto, Y., Widhanarto, G. P., & Maretta, Y. A. (2018). Analysis of parent's discriminant partnership in the success of implementation of good school governance. In *MATEC Web of Conferences* (Vol. 205, p. 00012). EDP Sciences.
- Fadila, Erida Syarief Noer Robbiyanto, & Yani Tri Handayani. 2022. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior." *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior* 1(2): 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>.
- Fauzani, Ratna Ainun. 2018. "Pelaksanaan Pendidikan Karakter Kerjasama Dalam Implementation of Cooperation in Character Education in Pe Learning." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(24): 350–61.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. 2022. Pembelajaran yang Memperkuat Capaian Anak Usia Dini. Jakarta
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. Pembelajaran yang menguatkan Capaian Anak Usia Dini. Jakarta
- Reynaldi, Trisakti Tegar, & Sasmina Christina Yuli Hartanti. 2021. "Permainan Kecil Terhadap Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 9(2): 507–16. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/42348>.
- Sari, Indah Permata. 2022. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sdi." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4): 1038–46.

- Sri Margorini, Ratu Yustika Rini. 2019. Penerapan Pembelajaran Berbasis sains, Teknologi, Teknik dan Matematika (STEAM) Pada Anak Usia Dini : Kajian Literatur Terhadap pandangan Abad 21. Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang – undang SISDIKNAS. 2023. Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 01. Sinar Grafika
- Utami, Aulia Tri, Desvian Bandarsyah, & Sulaeman. 2022. “Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(3): 899–907.