

Analisis Dampak Kecanduan Game Online pada Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Niken Arjuni^{1*}, Navisa Luthfiah², Nur Azmi Alwi³, Salmainsi Syaftri Syam⁴

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: nikenarjuni0106@gmail.com, navisaluthfia60@gmail.com, nurazmialwi@fip.unp.ac.id,
salmainsisyam@fip.unp.ac.id

*Corresponding email: nikenarjuni0106@gmail.com

Abstrak: Saat ini, bermain game online telah menjadi gaya hidup baru bagi anak-anak, baik bagi siswa di Sekolah Dasar maupun bagi mereka yang belum mengenalnya. Dalam dunia pendidikan, kemampuan membaca dan menulis dalam Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi perkembangan siswa di Sekolah Dasar (SD). Game online menggambarkan aspek positif dan negatif dari dampak teknologi yang semakin hari semakin nyata.. Maka tujuan dari penulisan artikel ilmiah ini adalah meningkatkan pemahaman kita melalui kajian literatur review peninjauan 3 artikel jurnal pendidikan tentang dampak kecanduan game online terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar(SD). Dampaknya yaitu ada memberikan dampak positif bagi minat baca siswa jika pandai mengatur waktu dan merugikan minat baca jika bermain berlebihan. Selain itu, game online membawa dampak pada perbendaharaan kata siswa dalam berbicara dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya dan kadang-kadang kosakata tersebut tidak relevan atau kurang pantas untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Kata kunci : Dampak, Game Online, Literasi, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar (SD)

Abstrak: Nowadays, playing online games has become a new lifestyle for children, both for students in elementary school and for those who are not familiar with it. In the world of education, the ability to read and write in Indonesian in elementary school is a basic ability that is very important for the development of students in elementary school (ES). Online games illustrate the positive and negative aspects of the impact of technology which is becoming more and more apparent every day. So the purpose of writing this scientific article is to increase our understanding through a literature review review of 3 educational journal articles about the impact of online game addiction on Indonesian literacy skills of elementary school students. The impact is that there is a positive impact on students' reading interest if they are good at managing time and detrimental to reading interest if they play excessively. In addition, online games have an impact on students' vocabulary in speaking and communicating with their classmates and sometimes the vocabulary is irrelevant or inappropriate for use by elementary school students.

Keywords: Impact of online games, Indonesian language literacy, elementary school (ES).

Pendahuluan

Game online sudah menjadi gaya hidup baru bagi anak-anak zaman sekarang, mulai dari anak sekolah dasar hingga orang dewasa sudah banyak yang kecanduan. Oleh karena itu, bukan hal yang aneh lagi jika kita melihat anak-anak sekolah dasar bermain game online di rumah atau sepulang sekolah. Mereka tidak lagi tersebar di seluruh kota, melainkan berpindah ke daerah tertentu. Inilah efek yang ditimbulkan oleh kecepatan dan kecanggihan teknologi yang terus meningkat.

Menurut, Adiningtias (2017) game online adalah game yang dimainkan secara online atau melalui koneksi internet (Kurnada & Iskandar 2021). Lebih lanjut, meskipun dimainkan di lokasi yang berbeda, game online adalah game yang dimainkan secara bersamaan atau real time dan membutuhkan koneksi internet (Putra et al., 2019). Menurut Daeli, ada beberapa kategori atau macam-macam game online (Arosyid, 2019), yaitu: 1. Massively multiplayer online game, seperti balap motor, balap mobil, pesawat terbang, dan game lainnya adalah contoh dari MMO. 2. MMORPG, atau massively multiplayer online role-playing game, antara lain, World of Warcraft, Age of Conan, Entropia Universe, dan City of Heroes. 3. Arena Pertempuran Online Multipemain (Multiplayer Online Battle Arena, MOBA): Contoh game online jenis ini antara lain Dota 2, Mobile Legend, dan Mobile Arena.

Penelitian menunjukkan bahwa game online dapat mengurangi stres dan kelelahan, oleh karena itu game online bermanfaat jika digunakan sebagai bentuk hiburan (Novrialdy, 2019). Namun, banyak orang saat ini menjadi kecanduan bermain game online karena memainkannya secara berlebihan dan sebagai cara untuk melarikan diri dari kenyataan.

Menurut, penelitian, efek dari kecanduan game online itu sendiri dapat menurunkan motivasi siswa untuk belajar, yang membuat mereka lesu dan menyebabkan mereka mengabaikan tugas yang diberikan guru. Hal ini juga dapat menyebabkan kerusakan pada tubuh, seperti kerusakan pada mata dan saraf (Nisrinafatin, 2020). Bermain game online juga dapat berdampak buruk pada kemampuan siswa untuk berkonsentrasi atau fokus selama pelajaran. Ketidaktertarikan siswa untuk belajar dan rasa kantuk akibat begadang hingga pagi untuk bermain game online menjadi penyebab utama terganggunya konsentrasi selama di kelas. Selain itu, perhatian siswa teralihkan dari materi pelajaran ke game online selama di kelas (Febriani, 2021).

Dalam dunia pendidikan, literasi merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif dan akademik siswa terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Menurut (Utami et.,al 2022) Literasi

merupakan suatu kompetensi yang berkaitan dengan kegiatan mencari informasi dengan membaca, menulis, serta memahami informasi dengan kritis (Nasuton & Rambe, 2023).

Karena berfungsi sebagai fondasi untuk komunikasi, pemahaman, dan pembelajaran siswa, literasi dalam bahasa Indonesia merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi pertumbuhan anak-anak sekolah dasar. Memperoleh kemahiran dalam empat keterampilan komunikasi yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis adalah tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk melengkapi proses penyampaian, teknik komunikasi seperti berbicara, menyimak, membaca, dan menulis digunakan. Amanata dan Taufik (2020); Nasional dkk. (2017). Empat keterampilan berbahasa-berbicara, menyimak, membaca, dan menulis-mewakili kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa Indonesia (Azmi Alwi, 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, terutama dalam aspek berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Menurut (Arwita Putri et al., 2023) membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menyampaikan isi bacaan dengan baik dan benar, serta menangkap pesan yang terkandung didalamnya (April et al., 2025).

Selain itu, siswa perlu menjadi mahir dalam menulis karena memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman mereka dengan cara yang metodis (Gipayana, 2004). Selain itu, menurut (Cahyaningrum et al., 2018) menulis adalah salah satu alat komunikasi tertulis utama yang mendukung pengembangan proses berpikir logis dan masuk akal siswa (Dwi Latifah, 2025).

Berbicara adalah keterampilan yang dibutuhkan siswa baik di dalam kelas maupun dalam kehidupan nyata. Menurut Nur Azmi Alwi, Diren Agasi, dan Feby Kharisna (2021), kemampuan berbicara ini dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi, pikiran, dan sudut pandang (Khairoes & Taufina, 2019).

Pengaruh bermain game online terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar (SD) yaitu yang pertama keterampilan membaca game online dapat memberikan dampak positif bagi minat baca siswa jika pandai mengatur waktu, sedangkan bermain secara berlebihan dan tanpa pengawasan dapat merugikan minat baca siswa. Kedua dalam keterampilan menulis Game online berdampak pada kosakata siswa karena membuat mereka mudah marah, yang membuat mereka menggunakan bahasa kasar ketika kalah. Pembendaharaan kata berhubungan erat dengan kemampuan

menulis siswa karena kosakata yang baik berkontribusi pada gaya menulis yang efektif. Ketiga dalam keterampilan berbicara dampak positif bermain game dapat membuat siswa lebih percaya diri dalam berbicara dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya, meskipun perlu pengawasan agar bahasa yang digunakan tetap sesuai dan sopan. Dampak negatif bermain game pada penggunaan istilah-istilah dalam game online sering kali menggantikan kosakata yang seharusnya digunakan dalam percakapan sehari-hari banyak dari kosakata tersebut tidak relevan atau bahkan kurang pantas untuk digunakan oleh murid-murid di sekolah dasar.

Metode

Gagasan tinjauan literatur dan metodologi SLR (Tinjauan Literatur Sistematis) digunakan untuk menghasilkan penelitian ini. Literatur ditemukan, dinilai, dan dianalisis dengan menggunakan prosedur Tinjauan Literatur Sistematis (SLR). menganalisis semua data studi yang ada dan digunakan untuk menjawab pertanyaan permasalahan pada penelitian tertentu (Abidah Putri Ardelia, Adrias, 2025) (W. dwi Aryani & Purnama, 2024). Metode ini dilakukan dengan cara mencari, mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan beberapa penelitian terkait yang ada pada saat itu. Strategi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai Metode SLR dipilih karena memiliki sistematika yang jelas dan terstruktur dalam mengumpulkan serta menganalisis data dari berbagai sumber ilmiah. Untuk menyatukan (merampungkan) penelitian ini, Pertama peneliti melakukan referensi akademik dengan mencari publikasi ilmiah dosen pengampu mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah di Google Scholar. Peneliti telah menemukan 5 artikel jurnal yang diperoleh dari publikasi ilmiah oleh kedua dosen pengampu mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah di Google Scholar. Setelah ditinjau peneliti sepakat untuk mengambil 5 jurnal dari jurnal ilmiah Nur Azmi Alwi dan Salmainsi Syafitri Syam. Kemudian peneliti melakukan tinjauan pustaka sebagai referensi pembuatan latar belakang pendahuluan artikel ini dari 5 jurnal ilmiah Nur Azmi Alwi dan Salmainsi Syafitri Syam dan 1 tambahan jurnal ilmiah yang diperoleh dari Google Scholar. Lalu hal yang terakhir dilakukan oleh penyusun adalah mencari referensi pembuatan hasil dan pembahasan artikel ini melalui literature review 3 jurnal yang diperoleh dari Google Scholar dan Blackbox AI. yang akan diteliti yaitu tentang " Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. "

Hasil Dan Pembahasan

Data penelitian yang disertakan dalam tinjauan literatur ini merupakan analisis dan rangkuman dari artikel-artikel terkait. Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar, Ringkasan dari peninjauan 3 jurnal pendidikan ditemukan hasil seperti dibawah ini:

Referensi : (Fakhlina, 2024)

Tujuan, teknik Penelitian: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain game online berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop. Kuesioner, observasi, dan dokumentasi adalah beberapa teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data (Fakhlina, 2024).

Hasil Pembahasan :

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. Berdasarkan hasil angket bahwa meningkatkan kemampuan motorik anak-yaitu mengasah koordinasi mata dan tangan serta ketangkasan-merupakan salah satu manfaat bermain gim daring yang paling sering dirasakan oleh siswa kelas VI. Sementara itu, siswa kelas VI di SD Kerdonmiri I Rongkop sering mengalami dampak negatif dari bermain game online, salah satunya adalah mereka mungkin menjadi terlalu asyik dengan game sehingga mereka sering lupa waktu dan membuang-buang waktu hanya untuk bermain game online.

b. Temuan dari Survei Minat Baca Siswa

15 butir pertanyaan dari kuesioner yang diisi oleh 16 siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat baca. Dari hasil survei mengenai dampak game online terhadap minat baca siswa kelas VI di SD Kerdonmiri I Rongkop, terlihat jelas bahwa game online dapat memberikan dampak yang menguntungkan dan merugikan. Manfaat utama dari bermain game online adalah meningkatkan koordinasi tangan dan mata anak-anak. Di sisi lain, kebiasaan bermain game online memiliki dampak yang merugikan terhadap minat baca siswa kelas enam 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.

c. Hasil Observasi

Selama observasi, peneliti dalam penelitiannya tersebut mengamati kebiasaan 16 siswa kelas VI SD Kerdonmiri I Rongkop berdasarkan hasil temuan selama tiga hari observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa 71% siswa memiliki kebiasaan bermain game online, sedangkan 29% siswa cenderung tidak bermain game online.

Referensi : (Sunandari et al., 2023).

Tujuan, teknik Penelitian: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kosakata sekolah dasar dipengaruhi oleh permainan internet. Pengamatan dan wawancara selama dua hari dengan tiga siswa sekolah dasar yang bermain game online-dua di antaranya berada di kelas yang lebih tinggi dan satu di kelas yang lebih rendah-merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini (Sunandari et al., 2023).

Hasil dan pembahasan: Ada keuntungan dan kerugian dalam bermain game online, menurut hasil observasi dan wawancara peneliti dengan tiga anak usia sekolah dasar. Keuntungannya adalah anak-anak belajar tentang teknologi, khususnya gadget, dan cara menggunakannya. Mereka juga belajar tentang berbagai aplikasi yang tersedia di perangkat ini. Game online memiliki kekurangan yaitu membuat anak-anak kecanduan, yang dapat membahayakan kesehatan mata mereka. Game online berdampak pada kosakata anak-anak karena ketika mereka kalah dalam game online, mereka mudah marah dan mengatakan hal-hal seperti “Ahh, noob kamu ngab,” yang diterjemahkan menjadi “Aduh, payah sekali kamu bang.” Mereka juga sering mengatakan “Mabar kuy,” yang berarti “Main bareng yuk,” ketika mereka bertemu sebagai partner bermain game online. Ketika anggota tim kalah, juga sering terdengar ucapan kasar.

Referensi : (Muftiadi Izzulhaq, YB.Jurahman, 2024).

Tujuan, teknik Penelitian: bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menginterpretasikan seluruh data yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah Bagaimana pengaruh permainan game online free fire terhadap kemampuan berbahasa Indonesia di kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Gunungdani tahun ajaran 2023/2024. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, digunakan metode wawancara dan dokumentasi. Guru dan siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri Gunungdani berperan sebagai subjek wawancara dalam pengumpulan data (Muftiadi Izzulhaq, YB.Jurahman, 2024).

Hasil dan pembahasan: Perluasan kosakata adalah salah satu efek menguntungkan yang diidentifikasi dalam penelitian ini. Permainan free fire membantu siswa kelas IV dan V membangun kalimat dengan memperkenalkan mereka pada kata-kata baru. Selain itu, siswa kelas IV dan V mengalami peningkatan dalam hasil belajar bahasa Indonesia ini menunjukkan dampak positif dalam hal pemahaman dan penyerapan materi pelajaran di kelas.

Dampak positif kedua yaitu keterampilan berbicara siswa kelas IV dan V yang bermain game online di SD Negeri Gunungdani tersebut juga mengalami peningkatan. Game online berhubungan positif dengan perilaku komunikasi karena dapat meningkatkan komunikasi verbal yang baik antar peserta didik, menambah pengetahuan kosakata, dan meningkatkan kemampuan sosialisasi antar peserta didik (Ramadhan & Yamin, 2021: 6). Siswa yang bermain game online free fire dapat dikatakan lebih tanggap dalam berkomunikasi dan mungkin cenderung kritis dan kreatif..

Siswa di Sekolah Dasar Negeri Gunungdani di kelas IV dan V yang bermain game online free fire menunjukkan peningkatan komunikasi, yang merupakan manfaat ketiga dari temuan penelitian ini.. Dampak positif dari bermain game online yaitu salah satu tempat mencari teman, dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain secara virtual (Veri dkk, 2023:98). Mereka lebih terbiasa berinteraksi dan berbicara dengan teman-teman mereka, yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara keseluruhan. Dampak positif ketiga dari temuan penelitian ini siswa kelas IV dan V SD Negeri Gunungdani tersebut yang bermain game online free fire tersebut menunjukkan peningkatan dalam berkomunikasi. Mereka lebih terbiasa berinteraksi dan berbicara dengan teman-teman mereka, yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara keseluruhan.

Dampak positif terakhir yaitu Perilaku siswa kelas IV dan V SD Negeri Gunungdani yang bermain game online tersebut menunjukkan bahwa mereka mampu fokus dan berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Efek positif dari game online yang dapat dirasakan yaitu meningkatkan dan mengasah aktifitas otak (Hadisaputra, 2022:4). Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas IV dan V tersebut ketika bermain game online mereka didampingi dan diatur waktunya oleh orang tua.

Temuan studi tentang efek game internet free fire pada siswa kelas empat dan lima juga mengungkapkan berbagai efek yang merugikan. Penurunan kemampuan berbicara anak-anak adalah

salah satu dampak buruk yang utama. Siswa yang sering bermain game online sering menggunakan terminologi yang buruk dan tidak sesuai dengan usia mereka.

Efek kedua adalah penurunan standar komunikasi formal di antara siswa kelas IV dan V tertentu yang bermain game online Free Fire.. Siswa yang kecanduan game online mengalami penurunan dalam kemampuan berkomunikasi (Asmiati dkk, 2021:44). banyak dari kosakata tersebut tidak relevan atau bahkan kurang pantas untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Efek ketiga pada siswa kelas IV dan V yang bermain game online Free Fire adalah kurang tidur yang disebabkan oleh bermain game hingga larut malam, yang membuat mereka lebih sulit untuk berkonsentrasi dan memahami materi yang dibahas di kelas. Mereka kesulitan untuk memahami materi yang dibahas di kelas dan kurang memperhatikan.. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, khususnya pada literasi Bahasa Indonesia, menjadi kurang optimal. Hal ini juga dibuktikan oleh hasil penelitian lainnya yaitu Zulfa & Mujazi (2021:473) yang menunjukkan adanya hubungan antara pola tidur terhadap konsentrasi belajar siswa karena merasa mengantuk dan lelah pada saat siang hari. Hasil belajar mereka terpengaruh oleh hal ini, dan mereka biasanya berprestasi lebih buruk daripada siswa yang tidak bermain game online.

Hubungan sosial di antara beberapa anak yang bermain game online Free Fire memiliki efek merugikan lainnya pada siswa kelas IV dan V. Mereka jarang berkomunikasi dengan teman yang tidak bermain game karena mereka biasanya berinteraksi dengan teman yang bermain game.. Hal ini akan membuat siswa menjadi jarang bergaul dengan teman atau orang disekitarnya, sehingga hubungan mereka dengan teman dan orang disekitarnya menjadi renggang (Veri dkk, 2023: 101).

Kesimpulan

Game online telah menjadi gaya hidup baru bagi anak-anak sekarang ini, mulai dari siswa sekolah dasar hingga orang dewasa yang kecanduan. Menurut bidang pendidikan, perkembangan siswa sekolah dasar sangat bergantung pada kemampuan mereka dalam membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia. Pengaruh bermain game online terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar (SD) yaitu yang pertama keterampilan membaca game online dapat memberikan dampak positif bagi minat baca siswa jika pandai mengatur waktu, sedangkan bermain secara berlebihan dan tanpa pengawasan dapat merugikan minat baca siswa. Kedua, dalam kemampuan menulis, pengaruh game online terhadap kosakata anak antara lain ketika anak kalah dalam bermain

game online, anak mudah marah sehingga mengeluarkan kata-kata kasar. Pembendaharaan kata berhubungan erat dengan kemampuan menulis siswa karena kosakata yang baik berkontribusi pada gaya menulis yang efektif. Ketiga dalam keterampilan berbicara dampak positif bermain game dapat membuat siswa lebih percaya diri dalam berbicara dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya, meskipun perlu pengawasan agar bahasa yang digunakan tetap sesuai dan sopan. Dampak negatif bermain game pada penggunaan istilah-istilah dalam game online sering kali menggantikan kosakata yang seharusnya digunakan dalam percakapan sehari-hari banyak dari kosakata tersebut tidak relevan atau bahkan kurang pantas untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Abidah Putri Ardedia, Adrias, S. S. S. (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 304–316. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4007>
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- April, V. N., Damayanti, F., Rahayu, D., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). *Penggunaan Teknologi dalam Membantu Peserta Didik Sekolah Dasar dengan Kesulitan Membaca : Literature Review*. 3(April).
- Azmi Alwi, N. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1), 143–152. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6836>
- Dwi Latifah, N. A. A. (2025). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar siswa pada keterampilan menulis teks deskripsi kelas v sdn 01 sarilamak kabupaten lima puluh kota. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(4), 962–968.
- Fakhlina, R. J. (2024). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Minat Baca Siswa Kelas VI di SD Kerdonmiri I Rongkop. *Seminar Nasional Hukum Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 1, 465–474.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Muftiadi Izzulhaq, YB.Jurahman, S. (2024). Analisis dampak permainan game online free fire pada keterampilan berbahasa indonesia kelas iv dan v. *dikastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An10*, 10(2), 83–94.
- Nasuton, W., & Rambe, R. N. (2023). Kegiatan Literasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada



Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)

e-ISSN: 2963-3176 Page. 93-102

Vol. 04 No. 03 (2025): Juni 2025

DOI: <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2148>

Received: 2 Mei. Revised: 18 Mei. Published: 1 Juni.

Available online at : <https://jupetra.org/index.php/jpt/issue/archive>



- Siswa Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 838–848.
- Nur Azmi Alwi, Diren Agasi, Feby Kharisna, A. S. P. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6055–6061.
- Sunandari, Nurhudayah, A. A., Ayuni, D., & Baharuddin, N. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Perbendaharaan Kata Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 11685–11690.

