

PENGARUH GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI LINK.KEDUNG BULUS

Anita Nurbayanti¹, Popi Dayurni², Ismatullah³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Bina Bangsa

¹anitanurbayanti6@gmail.com, ²popi.dayurnipd@binabangsa.ac.id,

³ismatnawas@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an influence of free fire online games on interest in learning. This research is a quantitative study with a correlational method. Data collection techniques using questionnaire distribution and data analysis were carried out with prerequisite tests (normality test and linearity test) and hypothesis testing (simple linear regression test).

The results obtained using the t-test showed a significant negative influence between playing Free Fire games and students' interest in learning. The calculated t value (-3.550) > t table (1.714) with a significance level of 0.002. This means that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H₀) is rejected. This means that the more often students play the Free Fire game, the more their interest in learning tends to decrease. Research has revealed that time spent playing Free Fire games has a significant influence on children's interest in learning. Therefore, it is very important for parents to play an active role in managing children's playing time so as not to interfere with their learning process and cognitive development.

Keywords: *free fire online game, learning interest, elementary school children*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari game online *free fire* terhadap minat belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan penyebaran kuesioner dan analisis data dilakukan dengan uji prasyarat (uji normalitas dan uji linearitas) dan uji hipotesis (uji regresi linear sederhana).

Hasil penelitian diperoleh menggunakan uji-t menunjukkan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara bermain game *Free Fire* dengan minat belajar siswa. Nilai t hitung (-3,550) > t tabel (1,714) dengan taraf signifikansi 0,002. Hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak. Artinya, semakin sering siswa bermain game *Free Fire*, maka minat belajarnya cenderung semakin menurun. Penelitian telah mengungkap bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game *Free Fire* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar anak.

Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk berperan aktif dalam mengatur waktu bermain anak agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan perkembangan kognitif mereka.

Kata kunci : game online *free fire*, minat belajar, anak sekolah dasar

A. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi modern memengaruhi perkembangan zaman saat ini. Teknologi internet atau media online adalah salah satu teknologi yang paling disukai masyarakat. Bahkan anak-anak dan remaja mampu menggunakannya. Dengan kemajuan teknologi informasi, orang dapat hidup dalam dua dunia: dunia maya dan dunia nyata.(Putri et al., 2021)

Permainan modern dan handphone menjadikan anak-anak lebih senang menghabiskan waktu di rumah dengan kemudahan yang ditawarkan oleh ponsel mereka. Eksistensi permainan tradisional sangat dipengaruhi oleh permainan modern yang sudah ada saat ini. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan telah menyebabkan nilai-nilai budaya pudar di kalangan anak-anak dan remaja. Karena permainan modern lebih canggih dan menarik dan sering membuat anak-anak merasa tertantang untuk memainkannya, anak-anak lebih suka bermain

permainan modern. Akibatnya, permainan tradisional menjadi kurang menarik dan semakin ditinggalkan, dan anak-anak lebih suka bermain permainan modern karena lebih menyenangkan dan menyenangkan untuk dimainkan. Salah satu hasil perkembangan teknologi adalah handphone. Teknologi handphone berkembang dari sebuah alat komunikasi nirkabel menjadi alat yang canggih. Dengan kecanggihan teknologi yang ditawarkan oleh ponsel pintar saat ini, orang tidak hanya dapat berkomunikasi melalui telepon, tetapi juga memiliki kemampuan untuk melakukan banyak hal, seperti mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik. Munculnya handphone dengan berbagai game di dalamnya.(Ulya et al., 2021)

Menurut Affandi (dalam Fauzi, 2019: 62) permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi

ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Jaringan tersebut disebut dengan internet. Game online yang familiar di mainkan dikalangan pemain game antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini game yang di fokuskan adalah game *free fire*.

(Harahap & Ramadan, 2021)
Game online *free fire* adalah permainan *survival shooter* terbaik yang tersedia di ponsel. Game online *free fire* juga merupakan game genre *battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan *Garena*. Game *free fire* ini dapat dimainkan di perangkat Android dan iOS. Dan game *free fire* ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta game ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional. Ketagihan dalam main game ini mengakibatkan kerugian yang tinggi seperti akan berdampak pada aspek pembelajarannya. Ketagihan tersebut dapat mengurangi rasa minat untuk belajar pada anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah.

Salah satu kebutuhan manusia adalah belajar, manusia memiliki potensi untuk diajarkan. Saat ini, belajar adalah bagian penting dari kehidupan manusia, dan di era milenial atau era 4.0 ini tidak dapat dipungkiri bahwa kecanggihan perangkat telah menjadi bagian dari proses pembelajaran. Selain itu, hampir semua orang menggunakan perangkat termasuk anak-anak yang masih sekolah dasar. Kedekatan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital adalah ciri khas generasi milenial. Sekarang ini, masalah minat belajar anak semakin kompleks, termasuk kecanduan game online yang berkembang di masyarakat kita, terutama di Indonesia. Siswa, dari siswa sekolah dasar hingga mahasiswa perguruan tinggi, memiliki peluang untuk melihat asumsi minat belajar yang ada. Status saat ini tidak dapat memengaruhi keinginan untuk belajar hal ini. Bahwa kesadaran akan motivasi belajar diukur dari umur dan status serta gaya hidup setiap orang.

Minat belajar yaitu kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan sangat penting,

sehingga kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan ketertarikan pada kegiatan tersebut muncul tanpa arahan apapun dari pihak mana pun. Minat pada dasarnya adalah menerima suatu hubungan antara diri sendiri dan suatu kegiatan yang tidak berhubungan dengan diri sendiri. Hubungan yang lebih kuat atau dekat menunjukkan minat yang lebih besar. Rasa senang tidak selalu diikuti oleh perhatian yang bersifat sementara dan tidak bertahan lama, sementara minat selalu diikuti oleh perasaan bahagia yang menghasilkan kebahagiaan. Minat belajar pada dasarnya sangat menentukan keberhasilan belajar, karena keberhasilan seseorang tidak terlepas dari minat orang yang bersangkutan. Anak-anak yang ketergantungan pada game online akan mengurangi minat mereka dalam belajar, yang berarti mereka menghabiskan lebih sedikit waktu belajar dan kehilangan fokus dan konsentrasi mereka. Selain itu, fakta bahwa game online muncul sebagai akibat dari kemajuan teknologi telah mengurangi minat

mereka dalam Pendidikan untuk anak usia sekolah dasar.

Problematika terhadap minat belajar pada anak sekarang ini semakin canggih termasuk pemain game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat rasa keinginan anak untuk belajar. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan mendorong minat belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online berkurang minat belajar mereka. Banyaknya anak-anak yang sering bermain bermain, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja mereka memainkan game online di luar rumahnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada

populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan dan menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuannya itu untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020). Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan metode korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus. Dan pengujian analisis ini dengan menggunakan program IBM SPSS.

Pada penelitian ini menggunakan populasi dan sampel. Penulis memahami dengan jelas bahwa populasi adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti. Dalam kaitannya dengan penelitian ini yang merupakan populasi peneliti adalah 50 orang anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus. Dan Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut. Maka peneliti dapat memakai sampel yang diambil dari

populasi. Sampel yang akan digunakan penelitian ini yaitu simple random sampling, yang merupakan suatu metode dalam menggunakan sampel dilakukan secara acak. Sehingga peneliti mengambil sampel sebanyak 25 orang anak usia sekolah dasar yang aktif bermain game online *free fire* untuk mengetahui pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus.

Sumber data yang diperoleh yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer yang diperoleh melalui observasi dan pengisian kuesioner yang dibagikan kepada responden. Sedangkan data sekunder yakni data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh pihak lain dalam bentuk publikasi atau jurnal, Penggunaan buku, jurnal, dan dokumen peneliti pilih dan digunakan sebagai data sekunder. Deharapkan dengan adanya sumber data tersebut dapat memberikan informasi terhadap pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus.

Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti dengan cara penyebaran daftar pernyataan tertulis

(angket) kepada tiap responden tentang game online *free fire* dan minat belajar pada anak untuk mengetahui respon dari responden terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Angket yang peneliti ambil adalah angket langsung tertutup adapun yang peneliti siapkan yaitu berbagai pernyataan dan sudah disediakan jawabannya agar responden cukup memilih alternatif jawaban yang menyesuaikan dengan keadaan dirinya. Angket yang disediakan peneliti yaitu terbagi menjadi 2 variabel, variabel x (game online *free fire*) didalamnya terdapat 3 indikator dengan jumlah 10 item pernyataan dan variabel y (minat belajar) didalamnya terdapat 4 indikator dengan jumlah 10 item pernyataan. Adapun ketentuan penilaian item menggunakan skala likert.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pada penelitian ini mengambil subyek yaitu anak-anak usia sekolah dasar. Subyek dilihat melalui standar yang seirama dengan penelitian ini. Responden yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 25 anak yang

masih duduk disekolah dasar dan prosedurnya dengan menyebarkan kuesioner secara langsung dan meminta responden mengisi kuesioner, adapun gambaran tentang responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan anak yang masih duduk disekolah dasar dan bermain game online *free fire* di Link.Kedung Bulus Kota Cilegon.

1. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji coba validitas kuesioner menggunakan rumus *Product Moment*. Pengujian validitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas ini dilakukan pada pernyataan yang telah memiliki validan pada uji validitas sebelumnya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* untuk menguji kepercayaan dari alat ukur. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,06 maka kuesioner yang diuji coba terbukti reliabel.

1) Variabel X (Game Online *Free Fire*)

Gambar 1. Reliabilitas Game Online

Free Fire

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.804	10

Sumber : Data IBM SPSS

- 2) Variabel Y (Minat Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar di Link.Kedung Bulus)

Gambar 2. Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	10

Sumber : Data IBM SPSS

Berdasarkan uji reliabilitas yang disajikan menunjukkan nilai koefisien variabel X adalah 0,804 dan variabel Y adalah 0,799 dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 10 butir, ini berarti diatas 0,06 sehingga instrumen yang digunakan adalah reliabel.

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data penelitian dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut :

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		game online	minat belajar
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	38.44	20.92
	Std. Deviation	4.753	4.142
Most Extreme Differences	Absolute	.147	.108
	Positive	.091	.108
	Negative	-.147	-.076
Test Statistic		.147	.108
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.172	.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.172	.626
	95% Confidence Interval	Lower Bound	.163
		Upper Bound	.182

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 200000.
e. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Data IBM SPSS

Berdasarkan hasil uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* diketahui nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* pada game online *free fire* 0,172 > 0,05 dan pada minat belajar 0,200 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa berdistribusi Normal.

b. Hasil Uji Linearitas

Uji Linearitas ini kita gunakan untuk melihat mengetahui apakah dua variabel tersebut memiliki hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (X) dengan variabel (Y). Berikut ini hasil dari Uji Linearitas :

Gambar 4. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Dependent Variable: game online					
Between Groups	289.423	12	23.952	2.134	.001
Within Groups	146.786	1	146.786	13.010	.989
Total	436.209	13			
Dependent Variable: minat belajar					
Between Groups	134.887	12	11.241	1.116	.425
Within Groups	139.812	12	11.651		
Total	274.699	24			

Sumber : Data IBM SPSS

Berdasarkan hasil Uji Linearitas diketahui bahwa *Sig.deviation from linearity* sebesar 0,423 > 0,05. Maka dapat

disimpulkan bahwa antara variabel X dan variabel Y terdapat hubungan yang linear.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis ini yang peneliti gunakan yaitu uji Linear Sederhana untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

a. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Gambar 5. Hasil Uji Regresi

Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	40.852		7.223	<.001
	game online	-.519	-.188	-1.900	.062

a. Dependent Variable: minat belajar

Sumber : Data IBM SPSS

Pada gambar diatas, angka konstan (a) dari *unstandardized coefficient*. Dalam kasus ini nilainya sebesar 40.852 angka ini merupakan konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada pengaruh game online *free fire* (X) maka nilai konsisten minat belajar (Y) adalah sebesar 40.852.

Nilai angka regresi (b) nilainya sebesar -0.519, angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% pengaruh game online *free fire* (X) maka minat belajar (Y) akan meningkat sebesar -0.519 karena nilai koefisien regresi bernilai negatif (-), maka demikian dapat

dikatakan bahwa pengaruh game online *free fire* (X) berpengaruh negatif terhadap minat belajar (Y). Sehingga persamaan regresi linear sederhana menggunakan rumus

$$Y = a + bX.$$

$$Y = 40.852 + (-.519) X$$

$$Y = 40.852 - 519 X$$

b. Hasil Uji Determinasi (R Square)

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen mempengaruhi variabel dependen dan hasilnya dalam bentuk persentase.

Gambar 6. Hasil Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.595 ^a	.354	.326	3.401

a. Predictors: (Constant), game online

Sumber : Data IBM SPSS

$$0,354 \times 100\% = 35,4\%$$

Gambar diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R = 0,595$, *R Square* adalah 0,354 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar 0,326. Berdasarkan hasil spss diatas diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 35,4% yang artinya variabel game online *free fire* memberikan kontribusi sebesar 35,4%

terhadap variabel minat belajar. Sedangkan sisanya sebesar 64,6% dipengaruhi oleh faktor yang lain terhadap minat belajar pada anak-anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus yang tidak diteliti oleh penulis.

Sehingga terdapat pengaruh negatif game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus, dibuktikan dengan:

1. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang telah dilakukan melalui program IBM SPSS, diperoleh hasil bahwa dari 25 responden, pada tabel *coefficients* diketahui bahwa nilai $t_{hitung} -3.550 > t_{tabel} 1.714$, serta taraf signifikan sebesar 0.002. Dengan demikian nilai $t_{hitung} -3.550 > t_{tabel} 1.714$, dan $sig\ 0.002 < sig\ 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti game online *free fire* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat belajar pada anak-anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh antara game online *free fire* dan minat belajar anak dapat dilihat pada tabel model *summary* dengan

melihat $R\ square = 0.354$ atau 35.4%. Jadi besar pengaruh negatif game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus.

Dari kedua pengujian tersebut, bahwa game online *free fire* memiliki pengaruh negatif sebesar 35.4% terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus yang dalam hal ini telah dibuktikan dengan melakukan penelitian.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar yang signifikan. Pada tahapan uji prasyarat yang harus dipenuhi yaitu uji normalitas dan uji linearitas, sehingga dapat melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana untuk membuktikan hipotesis dan uji koefisiensi determinasi (R^2) untuk melihat besaran pengaruh.

Penelitian ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrument penelitian yang akan digunakan

kepada 20 responden. Hasilnya diketahui semua pernyataan dikatakan valid dan reliabel.

1. Ada pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak-anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus dibuktikan dengan :

Berdasarkan hasil dari analisis regresi linear sederhana, yang telah dilakukan melalui aplikasi IBM SPSS dengan jumlah responden 25 yang diperoleh, pada tabel koefisien diketahui $t_{hitung} -3.550 > t_{tabel} 1.714$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya ada pengaruh positif game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus.

Berdasarkan dari nilai probabilitas pada tabel Anova, dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar $0.002 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya game online *free fire* berpengaruh negatif secara signifikan terhadap minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus.

2. Seberapa besar Pengaruh Game Online *Free Fire* terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Link.Kedung Bulus :

Adapun besar pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar anak dapat dilihat dari tabel Model Summary pada $R Square$ adalah 0.354 atau 35.4%. Jadi besar pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak-anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus adalah 35.4%.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan melihat hasil penelitian tentang pengaruh game online *free fire* terhadap minat belajar pada anak-anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa game online *free fire* berpengaruh negatif terhadap minat belajar. Karena berdasarkan data yang dianalisis dengan menggunakan IBM SPSS diketahui bahwa nilai $t_{hitung} -3.550 > t_{tabel} 1.714$, serta taraf signifikan sebesar 0,002. Dengan demikian nilai $t_{hitung} -3.550 < t_{tabel} 1.714$, dan $sig_{hitung} 0,002 < sig 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa

dari penelitian yang telah dilakukan pengaruh game online *free fire* berpengaruh negatif terhadap minat belajar pada anak-anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus.

Selain itu didapatkan angka R Square adalah 0.354 atau 35.4%. Hal ini menunjukkan bahwa 35.4% minat belajar pada anak usia sekolah dasar di Link.Kedung Bulus dipengaruhi oleh game online *free fire* dan sisanya sebesar 64.6%. dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>

Putri, R. C. S., Budiyo, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.

<https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i1.16>

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta: Bandung.

Kautsar. (2019). "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK PESERTA DIDIK DI MAN 3 ACEH BESAR". Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

<https://repository.ar-raniry.ac.id/9928/1/SKRIPSI%20KAUSAR.pdf>

Nurlina. A. H., dkk. (2022) BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG. <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/528087-buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran-62f6322b.pdf>

Damayanti. R. (2022). "PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP HASILBELAJAR SISWA KELAS 5 DI SDN 24 BIRINGERE". Skripsi. Program Studi Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

<http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/995/1/SKRIPSI%20RISKA%20DAMAYANTI%20PGMI%202022...pdf>

Mardiyah. A. (2024). "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Free Fire Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 BRENCONG". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung.

[http://repository.unissula.ac.id/34476/1/Pendidikan%20Guru%20Sekolah%20Dasar%20\(PGSD\)_3430200011_fullpdf.pdf](http://repository.unissula.ac.id/34476/1/Pendidikan%20Guru%20Sekolah%20Dasar%20(PGSD)_3430200011_fullpdf.pdf)

Ramadhani. F., & Dafit. F. Dampak Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Aulad : Journal on Early Childhood*. 3(3). 478-485.

<https://aulad.org/aulad/article/view/567>

Faizal. M. (2023). Dampak Game Online "Free Fire" Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 7(2). 387-398.

<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jip-psd/article/view/24880>

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak Game Online

Terhadap prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 1(1). 139-148.

<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4733>

Janntakan. N., & Juniarta. W. (2020) Analisis Dampak Game Online MobileLegend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 04(2). 132-141.

https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/2683

Yuliani. A. P. (2023). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 08(020). 2384-2393.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9972>