



PENGARUH GAME FREE FIRE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SDN 3 TANGKILING DESA SUKAMULYA, KECAMATAN BUKIT BATU KOTA PALANGKA RAYA

Tiara ButarButar^{1*}, Dotrimensi², Triyani³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya

E-mail: tiarabutarbutar317@gmail.com¹, dotrimensi@fkip.upr.id², triyani@fkip.upr.id³

Abstract

This research aims to determine the effect of the free fire game on students' social behavior at SDN 3 Tangkiling, Sukamulya Village, Tangkiling, Bukit Batu District, Palangka Raya City. This online game affects students' social behavior and disrupts learning activities both at home and at school. These include students being lazy about studying, not concentrating, not sleeping enough, and being lazy about doing other activities. This study used a quantitative approach. The sample studied was 30 students of grades IV, V, VI SD Negeri 3 Kota Tangkiling. Data collection techniques using questionnaires. The data obtained were analyzed using data analysis techniques consisting of normality tests, homogeneity tests, linear regression tests, validity tests and reliability tests. After that the data is used using hypothesis tests including f- test and t-test. Based on the results of research conducted by the t-test, the calculated t value = 8.905 is greater than the table t value = 2.048, at a significance level of 5%. This shows a significant influence of variable X on variable Y. So it can be concluded that there is a negative and significant influence of online games on student behavior at SDN 3 Tangkiling, Sukamulya Village, Tangkiling, Bukit Batu District, Palangka Raya City.

Keywords: Free Fire Online Game, Social Behavior

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online free fire* terhadap perilaku sosial siswadi SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya. *game online* ini mempengaruhi perilaku sosial siswa dan terganggunya aktivitas belajar baik di rumah maupun di sekolah. Diantaranya memuat siswa menjadi malas belajar, tidak konsentrasi, kurang tidur, dan malas melakukan aktivitas lainnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang diteliti sebanyak 30 siswa kelas IV, V, VI SD Negeri 3 Tangkiling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan teknik analisa data yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan uji-t didapatkan nilai t hitung = 8.905 lebih besar dari nilai t tabel = 2.048, pada taraf signifikansi 5%. hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perilaku siswa di SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya.

Kata Kunci: *Game Online Free Fire*, Perilaku Sosial

PENDAHULUAN

Mudahnya dalam mengakses segala hal, peran internet yang semakin pesat di harapkan dapat memberikan hal-hal positif yang bermanfaat bagi semua orang, terutama bagi siswa sekolah dasar, namun pemanfaatan *internet* dapat berdampak positif maupun negatif. apabila *internet* digunakan dengan bijak, hal tersebut dapat membantu dalam pendidikan mereka dalam hal keperluan belajar untuk mendapat beragam wawasan dan referensi. Namun, pada kenyataanya tidak sedikit anak usia

sekolah dasar yang tidak hanya memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana belajar mereka, akan tetapi juga sebagai kesempatan untuk bermain *game* online. *Game Online* adalah *game* yang dimainkan secara *online* atau menggunakan jaringan *internet* di mana pemain dapat berkomunikasi secara langsung antar pemain bahkan dalam jarak jauh sekalipun. *Game online* ini akan membawa dampak negatif ketika siswa kecanduan *game online*. Siswa bisa saja lupa waktu belajar dan bahkan menggunakan berbagai cara untuk meminta uang kepada orang tuanya untuk bermain *game online*. Semakin siswa menyukai *game online*, maka anak-anak akan mengeluarkan uang untuk bermain, karena *game online* tidak ada yang gratis. Semua *game online* menggunakan uang dalam sifat komersial, membuang-buang uang siswa dan menggunakan uang untuk hal-hal yang tidak penting, bukan untuk membeli buku pelajaran atau hal-hal lain yang berkaitan dengan kebutuhan belajar.

Sejak hadirnya *game online Free Fire*, banyak pelajar yang senang memainkan *game online*. Layanan penyewaan internet di dekat sekolah juga tersedia. Rental penyewaan internet utamanya adalah para pelajar yang gemar bermain *game online*. *Game online* ini juga membuat siswa dapat menghabiskan waktu bermain *game online*. Uang yang di keluarkan tidak lah sedikit, terkadang ada pelajar yang rela tidak menggunakan uang jajannya demi untuk bermain *game online*. Dampak bermain *game* ini juga menurunkan motivasi belajar pada anak akibatnya anak menjadi malas belajar dan lalai terhadap tugas- tugas yang telah diberikan oleh guru (Nisrinafatin, 2020). Dampak lain yang ditimbulkan dari bermain *game online* adalah dapat mem merusak fisik seperti mata dan juga saraf, selain itu juga dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Anak akan bangun sepanjang malam untuk bermain *game online* hingga pagi hari, yang membuat anak-anak mengantuk dari pada semangat belajar, sehingga sulit untuk berkonsentrasi saat belajar (Febriani, 2021). SD Negeri 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya. Sekolah ini beralamat di Jl. Bukit Tunggal Km 36 Sukamulya Kota Palangka Raya, dengan kode pos 73221. SDN 3 Tangkiling diresmikan pada 30 april 1992.

Dampak nyata dari *game free fire* terlihat dari kelas IV, V, VI yang bermain *game online*, secara psikologi di antaranya banyak melihat perubahan perilaku sosialnya. Ada siswa yang menggunakan bahasa kotor, tidak menghargai teman, kurang konsentrasi dalam belajar, malas melakukan aktivitas lain, dan kurang kreatif. Kecanduan *game online* tidak hanya berdampak pada perilaku anak, namun jugaberdampak pada kesehatan fisiknya. Anak-anak yang terlalu banyak bermain *game online* berisiko mengalami masalah pendengaran, penglihatan, insomnia bahkan perkembangan otak.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti dari SDN Sekolah 3 Tangkiling Desa Sukamulya Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya, penggunaan *game online* saat ini semakin meningkat dan meledak khususnya *game* tembak-tembakan *online* gratis yang *gameplay* dan strateginya yang menyenangkan ini telah menarik perhatian beberapa orang. siswa secara diam-diam membawa ponselnya ke sekolah untuk mencoba melanjutkan permainan online yang masih dimainkan. Ada beberapa anak sekitar 7-10 anak bermain *game online Free Fire* secara rutin di tempat Pak Suwandy, penyedia layanan WIFI. Biasanya jumlah ini bertambah saat liburan sekolah. Hal ini

terlihat ketika fokus pada ponsel masing- masing anak. Bahkan saat bepergian bersama anak-anak juga jarang berkomunikasi secara langsung. Terkadang anak-anak berinteraksi dalam game namun sering kali menggunakan kata-kata kasar, apalagi mengingat usia anak-anak bisa dikatakan dibawah umur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dimana jenis penelitian ini menggunakan penelitian dalam bentuk numerik dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme, digunakan peneliti untuk menarik populasi atau sampel, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan alat penelitian, analisis data kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang diterapkan. Lokasi yang dipilih peneliti adalah di SD Negeri 3 Tangkiling, Desa Sukamulya, Kecamatan Bukit Batu, Kota Palangka Raya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket.

Analisis data dalam penelitian ini di lakukan secara statistik menggunakan uji analisa data yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas dan uji-t menggunakan aplikasi IBM SPSS 26 diperoleh data sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Validitas instrumen merupakan hasil dari suatu pengukuran yang menggambarkan aspek yang diukur Untuk menghitung valid tidaknya instrument penelitian dapat peneliti juga menggunakan bantuan *Microsoft excel* dan SPSS 26 dengan melakukan korelasi antar butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel.

Teknik uji validitas dalam peneliti ini dihitung menggunakan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2015).

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)\sum Y}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Kriteria pengujian validitas angket sebagai berikut:

- a) Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan
- b) Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ untuk taraf signifikan $\alpha=0,05$ maka instrument dinyatakan tidak valid atau dapat digunakan sebagai angket.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Suatu Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang efektif, apabila digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama. Menurut sugiyono (2017) untuk mengetahui reliabilitas instrumen dengan skor yang mempunyai bebrapa nilai yang digunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times 1 - \frac{\sum S_i^2}{s_t^2}$$

3. Uji Hipotesis dengan Uji t Statistik

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas/ independen secara individu dalam menerangkan variasi variabel dependen. Penolakan atau penerimaan hipotesis berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka secara parsial variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka secara parsial variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya. yang beralamat di Jl. Bukit Tunggul Km 36 Sukamulya Kota Palangka Raya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN 3 Tangkiling dan Sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas VI, V, IV SDN 3 Tangkiling yang berjumlah 30 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengolahan data analisis deskriptif, analisis Inferensial kemudian melakukan Interpretasi data. dalam rangka pengumpulan data, dan menggunakan angket dengan indikator *game free fire* yang berjumlah 10 butir pertanyaan dan indikator perilaku sosial yang berjumlah 10 butir pertanyaan.

Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indikator ialah sebagai salah satu strategi untuk mengetahui pengaruh *game free fire* terhadap perilaku di SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya. Pada awal pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pengamatan mengenai lingkungansekolah dan bertemu dengan kepala sekolah beserta wali kelas untuk memberitahu maksud dan tujuan peneliti, Setelah itu peneliti memulai pertemuan dengan membaca doa dan mendata kehadiran siswa. Selain itu, di awal pertemuan peneliti memberikan informasi mengenai tujuan dari pelaksanaan kegiatan, peneliti melakukan pendekatan dengan siswa, memulai diskusi dan bertanya tentang *game online free fire* kepada siswa untuk mengukur seberapa jauh siswa mengetahui tentang *game online free fire*.

Berdasarkan jawaban yang diberikan siswa dapat diketahui bahwa siswa banyak mengetahui tentang game tersebut. Dimana siswa tersebut mengetahui bahwa *game online free fire* adalah permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualangan dari *genre battle royale*, dimana game dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai *level* permainannya. Kemudian sebelum membagikan angket dan menyampaikan bahwa selama proses pengisian angket siswa yang diharapkan mampu menyelesaikan pengisian angket dengan benar yaitu siswa memilih satu jawaban saja dari 20 kuisisioner yang telah diselesaikan oleh peneliti. proses pembagian angket dilakukan

diruangan kelas VI, V, IV dan dilakukan selama satu hari. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Angket dibagikan kepada 30 responden yang bersekolah di SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya, setelah itu angket diisi oleh 30 responden.

Game online yang sering dimainkan oleh anak usia Sekolah Dasar yakni Free Fire. Meskipun banyak sekali game online lain, kebanyakan anak usia ini lebih memilih memainkan game online Free Fire dari game online lainnya. Game online Free Fire atau Garena Free Fire merupakan salah satu game online yang banyak membuat pemain ketagihan (Ganda dan Hidayat, 2021). Game Free Fire Battlegrounds adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan (Haqiqi and Muhith 2020). Komponen game ini terdiri dari dimensi sosial dunia maya, bermain game online pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu, Tujuan adanya game online tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.

Berdasarkan pengamatan, proses interaksi yang kurang sehat terjadi di lingkungan para pemain game free fire dikarenakan waktu yang dipakai untuk bermain game Free Fire. Anak dan remaja lebih memilih untuk bermain *game free fire* dan bermain dengan teman game di *handphone* anak-anak dibandingkan bermain di lapangan dan bermain bola. Remaja pemain *game* sibuk berkomunikasi dengan teman-teman di *game free fire* dengan karakter dan cara komunikasi yang salah, yaitu kasar dan terlalu dewasa untuk dilakukan oleh seorang remaja.

Dalam faktanya game free fire menyebabkan anak dan remaja berkata kasar dan kotor, game online Free Fire ini dapat sekali karena memungkinkan pemainnya untuk berkomunikasi dengan teman yang berada di luar daerahnya, yang terdapat diluar daerah bahkan luar negeri, dan terdapat berbagai macam orang dengan sifat, sikap, dan moral yang berbeda, maka jika seseorang tidak dapat menyaring kata-kata dari setiap orang dan meniru dan menerapkannya di kehidupan nyata

Sehingga game online ini memiliki dampak yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial bagi anak usia sekolah dasar. Akan tetapi terlepas dari hal itu game online juga dapat menimbulkan kecanduan atau adiktif yang sangat parah bagi penggunanya jika tidak dilakukan dengan pengawasan orang tua, karena game ini menyuguhkan keseruan dan rasa penasaran yang mendalam bagi generasi muda. Remaja dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game ini dan dapat melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar (Akhmad Nur Haqiqi, 2020).

Game free fire ini memiliki dampak positif dan dampak negatif dari game online free fire, dampak negatif yaitu kecanduan *game online* yang berlebihan, memainkan *game* hingga berjam-jam bahkan sampai melupakan atau mengabaikan aktivitas lain seperti: tugas kerja, belajar, dan sekolah. Hal tersebut menjadikan siswa malas dalam belajar seperti malas mengerjakan pekerjaan rumah, malas mengikuti proses pembelajaran, lupa tugas yang diberikan lupa kewajiban belajar, sehingga akan

menurunkan hasil belajar yang diberikan guru dan akan menurunkan aktivitas belajar siswa. Siswa kurang aktif dalam memberikan tanggapan, siswa kurang fokus dalam kegiatan belajar seperti memberi pertanyaan, mengabaikan kegiatan belajar, serta malas untuk belajar secara mandiri (Kautsar, 2019).

Sementara itu selain dampak positif, dan dampak positif dari *game online free fire* ini, seperti misalnya *game online* juga dapat memberikan penguatan penguatan yang positif pada diri anak. Penguatan yang positif tersebut misalnya anak menjadi tidak mudah menyerah, selalu ingin mencoba hal baru. Psikomotorik dan otak anak juga dapat terlatih melalui *game online* ini. Dalam psikomotorik anak seperti tangan anak menjadi lebih lentur karena selalu bergerak ketika bermain *game* selain itu juga dapat menghilangkan stres, menghibur diri, meningkatkan kreativitas diri. *Game online* juga dapat memberikan melatih anak untuk berpikir strategis (Munirah, 2018).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara statistik menggunakan uji analisa data yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas dan uji-t menggunakan aplikasi IBM SPSS 26 diperoleh data sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Dalam menentukan valid atau tidak valid sebuah data dapat dilakukan dengan membandingkan nilai hitung dengan nilai r Tabel *degree of freedom* = n-k, dan daerah sisi pengujian dengan alpha 0,05. Jika r hitung tiap butir pertanyaan bernilai positif dan lebih besar dari pada r tabel maka butir pertanyaan tersebut dikatakan valid. R tabel dengan N = 30 adalah 0.3061, dan indikator dikatakan valid jika indikator memiliki nilai signifikan < 0,05. Nilai signifikan tersebut adalah nilai antara indikator dengan total. Berdasarkan tabel *output spss 26*, diperoleh bahwa indikator valid yaitu 10 dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No		R-tabel	R-hitung		Keterangan
			X	Y	
1	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.640	0.601	<i>Valid</i>
2	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.583	0.557	<i>Valid</i>
3	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.544	0.542	<i>Valid</i>
4	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.664	0.544	<i>Valid</i>
5	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.558	0.578	<i>Valid</i>
6	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.633	0.578	<i>Valid</i>
7	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.503	0.621	<i>Valid</i>
8	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.579	0.497	<i>Valid</i>
9	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.495	0.510	<i>Valid</i>
10	<i>Pearson Correlation</i>	0.3061	0.527	0.504	<i>Valid</i>

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan dengan memakai koefisien *Cronbach Alpha* (α). Reliabilitas suatu instrument dapat diterima jika memiliki *Cronbach Alpha* > 0,6. Dari indikator yang valid diatas dilakukan uji realibilitas untuk dapat mengetahui hubungan antara *game free fire* terhadap perilaku

sosial. Berdasarkan hasil tabel 2 di spss 26, nilai *koefisien reliabilitas alpha (a)* pada variable X adalah sebesar 0,760, sedangkan nilai *koefisien reliabilitas alpha (a)* pada varibel Y adalah sebesar 0,741. Dan nilai *Cronbach Alpha* tersebut lebih besar dari 0,5, maka data tersebut reliabel antara hubungan *game free fire* dengan perilaku sosial.

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
X	0,760	Reliabel
Y	0,741	Reliabel

3. Uji hipotesis

Uji t dilakukan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika signifikan $t < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya pengaruh *game free fire* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial siswa SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Raya Kota Palangka Raya.
- b) Jika signifikan $t > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya pengaruh *game free fire* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Raya Kota Palangka Raya.

Tabel 3 Uji t

Coefficients ^a				
Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
B	Std. Error	Beta		
48.702	5.469		8.905	.000
-.541	.159	-.541	-3.405	.002

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Berdasarkan nilai signifikan dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikan sebesar $0.002 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *game free fire* (X) berpengaruh variabel perilaku sosial (Y). Berdasarkan nilai t diketahui nilai t Hitung sebesar $8.905 > t$ Tabel 2.048, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *game free fire* (X) berpengaruh terhadap variabel perilaku sosial (Y). *Game online free fire* terhadap perilaku sosial tidak hanya memiliki dampak negatif saja, tetapi memiliki dampak positif yang dimana dari hasil pengisian angket/kuesioner yang disebarkan oleh peneliti ke siswa terdapat 20% siswa menyatakan bahwa dalam bermain *game* ini membuat anak-anak lebih pintar berbicara bahasa *inggris*, melalui *game online* ini juga anak-anak ini mendapatkan teman baru didalam *game*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pengolahan data yang dilakukan uji t didapatkan nilai t hitung = 8.905 lebih besar dari nilai t table = 2.048, pada taraf signifikansi 5%, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Jadi berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya ada bahwa terdapat pengaruh yang negative dan signifikan pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa di SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya. *Game online free fire* terhadap perilaku sosial tidak hanya memiliki dampak negatif saja, tetapi memiliki dampak positif yang dimana dari hasil pengisian angket/kuesioner yang disebar oleh peneliti ke siswa terdapat 20% siswa menyatakan bahwa dalam bermain *game* ini membuat anak-anak lebih pintar berbicara bahasa *inggris*, melalui *game online* ini juga anak-anak ini mendapatkan teman baru didalam *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi pencegahan bahaya kecanduan *game online* pada remaja di SMPN Alok Maumere. J- ABDI: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1645-1652.
- Anggraini, N., & Sugiyanto, D. R. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain *Online Game*. *Communications*.
- Annisa, N. 2020. Pengaruh *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.
- Budiarti, (2019). Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Prestasi Nilai Hasil Belajar.
- Dalillah, (2019). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sma Darussalam Ciputat.
- Febriani, N. (2021) 'Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu'
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain *Game Online Free Fire* Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Ganda, N., & Hidayat, S. 2021. Dampak *Game Online Free Fire* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. 2021. Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Haqiqi, Akmad Nur, and Abd. Muhith. 2020. "Efek Negatif Bermain *Game Online 'Free Fire Battlegrounds'* Terhadap Akhlak Remaja.
- Ramadhani, D. F., & Yamin. 2021. Hubungan *Game Online "Free Fire"* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI