

Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru

Ardianti Murjana ¹⁾, Syarifuddin Sida ²⁾, Suardi ³⁾

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Corresponding Author: Ardianti Murjana, Email: ardiantimurjana24@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the many types of online games containing elements of violence that are very popular with children. One of them is the online game Free Fire. This research is a quantitative study using Expost Facto research. This study used a questionnaire in the form of a questionnaire given to students of UPTD SD Negeri 31 Barru in order to analyze data to determine the effect of playing the Free Fire game on the character building of children at UPTD SD Negeri 31 Barru. The population in this study were all students of UPTD SD Negeri 31 Barru with a total population of 70 students. The sample used in this study was class V students of UPTD SD Negeri 31 Barru, totaling 9 students, using a purposive sampling method. The results of the research and discussion concluded that the effect of playing the Free Fire game on the formation of children's character using the product moment correlation formula. The t-count is greater than the r table at a significance of 5% ($0.787 > 0.754$) with a total of 9 student respondents. Based on the description above, it can be concluded that playing the Free Fire game on the formation of children's character has an influence as indicated by the t-count of 0.787 which is classified as being in a "strong" correlation.

Keywords: *Game; Free Fire; Character; Child*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi atas banyaknya jenis *game online* yang mengandung unsur kekerasan yang sangat disukai oleh anak-anak. Salah satunya adalah game online *free fire*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan penelitian *Expost Facto*. Penelitian ini menggunakan kuesioner berupa angket yang diberikan pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru dalam rangka menganalisis data untuk mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SD Negeri 31 Barru dengan jumlah populasi 70 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SD Negeri 31 Barru yang berjumlah 9 siswa dengan menggunakan metode sampling purposive. Hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa pengaruh bermain game *free fire* terhadap pembentukan karakter anak dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Angka t hitung lebih besar dari r tabel pada signifikan 5% ($0,787 > 0,754$) dengan jumlah responden 9 orang siswa. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak memiliki pengaruh yang ditunjukkan oleh t hitung sebesar 0,787 yang tergolong berada pada korelasi "kuat".

Keywords: *Game; Free Fire; Karakter; Anak*

Pendahuluan

Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Pada usia Sekolah Dasar, bermain adalah kebutuhan yang dapat meningkatkan daya kreativitas anak. Bukan hanya itu saja, dengan bermain anak juga dapat mengembangkan sikap sosialnya, melalui adanya interaksi bersama teman sepermainan. Dengan bermain anak lebih semangat menjalani kegiatan sehari-harinya, baik di sekolah maupun luar sekolah (Ganda & Hidayat, 2021).

Pendidikan karakter adalah suatu proses penerapan nilai-nilai moral dan agama pada peserta didik. Pembentukan karakter yang baik pada peserta didik sangat bergantung pada penanaman pendidikan karakter melalui pembiasaan rutin yang dilakukan. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) disampaikan oleh Presiden Republik Indonesia sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 tahun 2017 tentang implementasi PPK pada pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa PPK adalah gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Gerakan PPK meletakkan nilai-nilai karakter sebagai ukuran terdalam pendidikan yang maju dan beradab. Nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah religious, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Kelima nilai karakter ini harus dikembaangkan untuk membentung karakter peserta didik.

Perkembangan ilmu dan teknologi pada zaman modern ini semakin pesat dan sangat terasa perubahannya dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Internet merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan.

Masa pandemic saat ini, menuntut untuk melakukan pembatasan sosial dengan alasan kesehatan. Justru hal ini menjadi awal permasalahan yang muncul di lingkungan anak Sekolah Dasar. Dengan adanya pembatasan sosial, sekolah dilaksanakan secara *online*, sehingga anak cukup belajar di rumah, bertemu secara maya dengan guru maupun teman sekelasnya. Hingga akhirnya anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dengan bermain *gadget*, bermain *game* atau sekedar menonton televisi. *Game* merupakan alternatif penyaluran keinginan bermain anak pada masa pandemic. *Game* adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan.

Semakin populernya *game online* di zaman sekarang mengakibatkan pemain *game* ketagihan dalam memainkannya. Dimana para pemain *game* merasa kesulitan lepas dari *game online* yang mereka mainkan. Menurut Affandi (Fauzi, 2019) 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 dimainkan di kalangan pemain *game* antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya. *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.

Surbakti (2017) menyatakan bahwasanya *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Barata (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwasanya *game online free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. Furqon (Harahap & Ramadan, 2021) menyatakan bahwa *game online free fire* adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta *game free fire* ini bisa dimainkan di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan pada kancah nasional maupun internasional.

Padahal perlu diketahui bahwa masa anak-anak merupakan periode pembentukan karakter, watak, dan kepribadian diri seorang manusia. Dalam hal ini seorang anak belajar melalui pengalaman-pengalaman yang ditemui dan belajar dari mengidentifikasi model yang diamatinya. *Game online* sendiri merupakan salah satu bentuk hiburan yang digunakan untuk penghilang rasa bosan. Tapi pada saat ini banyak *game online* yang menyimpang dari yang seharusnya. *Game free fire* ini merupakan *genre battle royale* yang merupakan salah satu *genre* dalam *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawannya, Sehingga dalam *game* ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan (Nurjannah, 2020). Hal inilah yang akan membawa pengaruh dalam memicu pembentukan karakter anak. Dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam *game* anak-anak cenderung akan menirukan apa yang mereka lihat, hal ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak. Selain itu anak-anak yang kecanduan dalam bermain *game* dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, Anak juga cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *games*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di UPTD SD Negeri 31 Barru diperoleh informasi berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pada hari Senin tanggal 24 Januari 2022 mendapatkan hasil wawancara bahwasanya terdapat beberapa siswa yang bermain *game online free fire* ditemukan permasalahan mengenai kecanduan bermain *game online free fire* siswa UPTD SD Negeri 31 Barru yang bermain *game free fire* tersebut yang secara psikisnya mengalami banyak perubahan, anak tersebut cenderung mudah marah, menggunakan bahasa kasar, kurang konsentrasi disaat belajar serta anak akan lupa waktu saat sedang asik bermain *game*.

Kajian terdahulu yang membahas tentang *game online* ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya berdasarkan data terbaru: (1) (Fauzi, 2019) mengenai "Pengaruh *Game Online Pubg (Playerunknown's Battleground)* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", (2) (Ganda & Hidayat, 2021) yang mengkaji tentang "Dampak *Game Online Free Fire* Pada Siswa Sekolah Dasar", (3) (Harahap & Ramadan, 2021) yang mengkaji mengenai "Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", (4) (Nurjannah, 2020) dengan judul "Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja", dan (5) (Ramadhani & Yamin, 2021) dengan judul "Hubungan *Game Online Free Fire* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI".

Perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada tujuan penelitian, pada penelitian sebelumnya banyak menggunakan tujuan untuk mengetahui bagaimana dampak atau pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada siswa sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak bermain *game online free fire* yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak. Kemudian perbedaan ditemukan kembali pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian sebelumnya banyak menggunakan metode kualitatif sedangkan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, melihat begitu besarnya dampak pengaruh *game online free fire* terhadap pembentukan karakter anak, maka peneliti

tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru”.

Metode

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini merupakan penelitian *expost facto*. Menurut (Widarto, 2013) menyatakan bahwa “Penelitian *expost facto* adalah penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi”. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh antar variabel, digunakan metode survei korelasional dengan pendekatan kuantitatif dan analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SD Negeri 31 Barru yang bertempat di Jl. Poros Pekkae Soppeng, Desa Anabanua Kecamatan Barru Kabupaten Barru dan objek penelitian adalah seluruh siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. Sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas V UPTD SD Negeri 31 Barru yang berjumlah 9 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.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 31 Barru yang bertempat di Jl. Poros Pekkae Soppeng Desa Anabanua Kecamatan Barru Kabupaten Barru dengan subjek penelitian siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SD Negeri 31 Barru dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 31 Barru.

Penelitian ini dilatarbelakangi atas banyaknya tayangan kekerasan dalam *game* yang sangat disukai anak-anak salah satunya adalah *game free fire*. Meskipun banyak sekali *game online* lain, kebanyakan anak usia sekolah dasar lebih memilih memainkan *game online free fire* dari *game online* lainnya. *Game free fire* ini sendiri merupakan *genre battle royale* yang merupakan salah satu *genre* dalam *game* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawannya, Sehingga dalam *game* ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan dan dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam *game* anak-anak cenderung akan menirukan apa yang mereka lihat.

Dari hasil analisis data dalam penelitian dapat diketahui bahwa bermain *game free fire* (X) dan pembentukan karakter anak (Y) yang ditunjukkan dengan nilai koefisien sebesar 0,787. Sedangkan uji signifikan uji r diperoleh r_{hitung} adalah lebih besar dari r tabel ($0,787 > 0,754$) pada taraf signifikan 5% dan $N = 9$ Hipotesis (H_a) diterima. Dengan demikian, “Terdapat pengaruh yang kuat bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. Untuk

mengetahui pembahasan lebih jelasnya dapat ditinjau dari beberapa pembahasan sebagai berikut:

Proses pelaksanaan penelitian ini membahas mengenai keadaan kelas, sampel yang diteliti yaitu kelas V dengan jumlah 9 siswa, dengan menggunakan angket dengan indikator bermain *game free fire* yang berjumlah 22 butir pertanyaan dan indikator pembentukan karakter anak yang berjumlah 21 butir pertanyaan. Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indikator ialah sebagai salah satu strategi untuk mengetahui pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru.

Pada awal pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pengamatan mengenai lingkungan sekolah dan bertemu dengan kepala sekolah beserta wali kelas untuk memberitahu maksud dan tujuan peneliti. 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 free fire* kepada siswa untuk mengukur seberapa jauh siswa mengetahui tentang *game 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 *gamer* dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet, hal tersebut sejalan dengan pendapat (Fanizat, 2021), selain itu siswa juga mengetahui bahwa di dalam *game online free fire* dapat berkomunikasi melalui *Voice Note* hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Furqan, 2020) yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab 2. Kemudian sebelum membagikan angket dan menyampaikan bahwa selama proses pengisian angket siswa diharapkan mampu menyelesaikan pengisian angket dengan benar yaitu siswa memilih satu jawaban saja dari lima jawaban yang telah disediakan oleh peneliti dalam angket.

Proses pembagian angket dilakukan di ruangan kelas V dan dilakukan selama dua hari. Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain *game free fire* dan variabel terikat adalah pembentukan karakter anak.

Perkembangan ilmu dan teknologi pada zaman modern ini semakin maju sehingga kehadiran *gadget* telah menambah peluang perolehan informasi dan hiburan bagi khalayak umum. *Gadget* merupakan media elektronik yang kehadirannya sangat digemari bagi masyarakat baik orang dewasa maupun anak-anak, *gadget* memiliki gaya tarik dibandingkan media lain karena dalam *gadget* dapat menampilkan banyak sekali fitur-fitur atau aplikasi yang menarik salah satunya adalah *game free fire*.

Aktivitas bermain *game* pada anak-anak selalu menjadi sorotan dari berbagai kalangan. Bermain *game* menjadi suatu kebiasaan yang cenderung menyita waktu luang anak. Banyaknya waktu yang dicurahkan untuk bermain *game* membuat kegiatan anak terganggu. Hal ini berkaitan dengan tayangan *game* yang dianggap tidak mendidik seperti kekerasan yang dapat merusak perkembangan anak.

Tayangan kekerasan adalah tayangan yang menampilkan adegan kekerasan dari tingkat yang ringan seperti kata-kata kasar, makian, sampai pada tingkatan yang berat seperti adegan memukul, menabrak, menembak atau membunuh. *Game free fire* merupakan *game* yang mengharuskan pemain untuk bertahan hidup sampai akhir dan melawan serangan lawan dengan menggunakan tindak kekerasan yang sama seperti yang

dilakukan oleh lawan. Maka secara tidak langsung tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan juga. Hal tersebut dapat menimbulkan daya khayal pada pikiran anak-anak yang dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian yang telah dijelaskan, bahwa bermain *game free fire* memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. Hal ini dibuktikan dengan skor angket sebagai hasil penelitian.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan judul “Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru”. Dan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nurjannah, 2020) dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja”. (Annisa, 2020) dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng”. (Ramadhani & Yamin, 2021) dengan judul “Hubungan Game Online Free Fire Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. Maka dapat dilihat bahwa terdapat persamaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh game online pada variabel x dan perbedaannya hanya pada bagian variabel y namun perbedaan tersebut hanya pada penulisan kata pada kemampuan komunikasi dan perilaku agresif kedua hal tersebut masih termasuk dalam kategori pembentukan karakter anak. Selain itu juga terdapat persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu diperoleh hasil yang sama bahwa game online memiliki pengaruh yang kuat, baik terhadap kemampuan komunikasi anak, kognisi dan perilaku agresif serta pembentukan karakter anak sehingga peneliti mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru, dengan kategori kuat. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,787 lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% ($0,787 > 0,754$). Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, karena terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru dengan kategori kuat.

Referensi

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*. 4(3), 290–304.
- Annisa, N. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Murid Kelas V SDN 7 Letta Bantaeng*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bahri, Syaiful. (2017). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Brantasari, M. (2020). Sosialisasi stimulasi spasial-visual dengan building simulator game

- peserta didik. *Jurnal Masyarakat Berdaya dan Inovasi*. 1(2): 86–89.
- Chusna, A. P. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika penelitian* 17(2).
- Fanizat, A. (2021). *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Fauzi, Ach. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Playerunknown's Battleground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Science Edu*. 2(1): 61.
- FKIP Unismuh Makassar. (2021). Pedoman Penulisan Skripsi Edisi Kedua. Makassar: Unismuh Makassar
- 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*. 8(4): 841-842.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3): 1305.
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA AL Hidayah Depok. *Journal Education*, 5(2): 12-25.
- Nurjannah, Oktavia. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Dengan Konten Kekerasan Terhadap Kognisi Agresif Dan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Skripsi tesis Tidak Diterbitkan. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
- Putu, Suwardani. (2020). *"Quo Vadis" Pendidikan Karakter Dalam Merajut Harapan Bangsa Yang Bermartabat*. Denpasar: UNHI PRESS
- Ramadaniati, S. dkk. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Of Information Techonoly*, 6(1): 1-8
- Ramadhani, D. F., & Yamin. (2021). Hubungan Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Journal Educatio*, 7(3): 818-824
- Salim, A. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Makassar: UIN Alauddin Makassar
- Sari, I. M. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2015). *Mendidik Hati Membentuk Karakter: Panduan Al-Quran*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Pesona Dasar*. Curere, 1 (1): 29.
- Trisnani, R. P. & Wardani, S. Y. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jornal Sosiolog*, 2(2): 71–80.
- Widarto. (2013). *Penelitian Ex Post Facto*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency. 1(20), 65–70.
- Yusuf, LN Syamsu. (2015). Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya