

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE FREE FIRE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI RUMAH
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Nu'man Hakim

2102600

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI RUMAH
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Nu'man Hakim

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nu'man Hakim 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

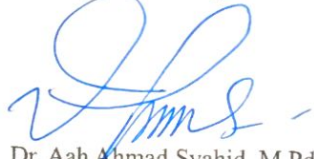
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NU'MAN HAKIM

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE FREE FIRE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI RUMAH
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd.

NIP 920171219870621101

Pembimbing II



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.

NIP 197608222005022002

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.

NIP 197608222005022002


LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

NU'MAN HAKIM

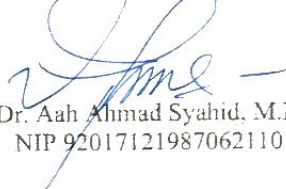
ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI RUMAH
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh:

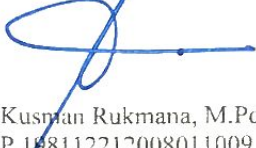
Ketua Penguji


Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP 198205132008121002

Penguji I


Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd.
NIP 920171219870621101

Penguji II


Dr. Kusman Rukmana, M.Pd.
NIP 198112212008011009

Penguji III


Sidqia Nurradilah, M.Pd.
NIP 920230219950921201

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang


Dr. Ani Nur Aini, M.Pd.
NIP 197608222005022002

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah senantiasa melimpahkan berkat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat serta salam semoga dapat tercurah limpah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, serta kita selaku umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul “Analisis dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Motivasi Belajar di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar” disusun untuk langkah awal dalam menyelesaikan tugas akhir program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, mulai dari bimbingan, motivasi serta dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Indra Safari, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus Sumedang, atas kepemimpinan dan dukungan yang menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan selama masa perkuliahan.
2. Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, atas perhatian dan arahannya yang turut membantu kelancaran perkuliahan penulis.
3. Dr. Maulana, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Direktur II Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum, atas dukungan terhadap fasilitas yang sangat membantu selama menjalani perkuliahan.
4. Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang, atas segala perhatian, dukungan, dan fasilitas yang Bapak berikan

kepada seluruh mahasiswa, termasuk penulis, selama menjalani proses perkuliahan hingga tahap akhir studi

5. Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd, selaku dosen pembimbing I, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, atas ilmu, tenaga, waktu serta kesabaran untuk membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini. Semoga semua yang telah bapa berikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.
6. Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd, selaku dosen pembimbing II, penulis ucapkan banyak-banyak terima kasih, atas segala yang telah ibu berikan kepada penulis, antara lain bimbingan, ilmu, waktu, dan perhatian yang membuat penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga semua yang telah ibu berikan menjadi amal jariyah yang mengalir dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.
7. Dr. Cucun Sunaengsih, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing akademik, atas bimbingan, arahan dan perhatian yang Ibu berikan selama masa studi. Nasihat serta dorongan yang Ibu berikan telah menjadi penguat dan semangat bagi penulis dalam menjalani perjalanan perkuliahan hingga akhir.
8. Bapak Yadi Junaedi, S.Pd., selaku kepala sekolah SD A, dan Ibu Dra. Daliah, selaku kepala sekolah SD B atas izin dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah Bapak dan Ibu pimpin
9. Bapak Arbiansyah selaku wali kelas SD A, dan Ibu Eli, selaku wali kelas SD B, atas bantuan dan dukungan kepada penulis dalam proses pengambilan data di kepada siswa.
10. Seluruh siswa SD A dan SD B, atas informasi yang kalian sampaikan kepada penulis tanpa kalian penelitian ini tidak akan berjalan.
11. Papap, Bapak Jusirwan, penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih atas semua yang telah papap berikan yang berupa materil maupun nonmateril, meskipun kita jarang berkomunikasi perhatian papap selalu terasa oleh penulis, penulis selalu takut untuk memulai obrolan hangat seperti dulu kala di saat

penulis berada di bangku sekolah dasar, andai papap tau penulis sangat sayang sehat selalu pap.

12. Mom, Ibu Gatih Deddy Sarijaya, mamah merupakan sahabat dekat satu-satunya yang penulis miliki bermain bercanda dikala berada di rumah. Mamah selalu mengingatkan segala hal kepada penulis salah satunya dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya *I love you mom.*
13. *Brother.* Muhammad Abdul Roqib. Terima kasih atas segala perhatian dan bantuan yang telah Aa berikan kepada penulis, penulis sangat bersyukur memiliki Aa. Terima kasih banyak, semoga semua bantuan Aa Allah SWT lipat gandakan sebanyak banyaknya Aminn. Sayang Aa.
14. Piw *and* Pew, Syafri Hardiansyah dan Faris Hidayat dua saudara yang selalu ada bagi penulis. Terima kasih atas segala waktu, perhatian dan semuanya sehat selalu Piw *and* Pew.
15. Kirana Anindia Giarini, terima kasih banyak atas kisah dan segala perhatian yang Kiran berikan kepada penulis.
16. Teman-teman seperjuangan, atas perhatian, canda tawa, kebersamaan yang selalu hangat selama perjalanan studi dari awal semester hingga akhir semester. Terima kasih Kawan-kawan semoga kalian sehat selalu.
17. Aka, kucingku yang selalu memberikan kebahagiaan dan ketenangan kepada penulis.
18. Untuk diriku sendiri, Nu'man Hakim terima kasih telah bertahan hingga akhir, dari banyaknya kisah yang telah dilewati. Semoga kelak dapat membahagiakan kedua orang tua dan keluarga Aminn.
19. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat penyusunan skripsi ini. Meski tidak terlalu terlihat, setiap dukungan sangat berarti bagi penulis.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membutuhkan. Penulis menyadari ini masih jauh dari kata sempurna masih memiliki banyak kekurangan, sehingga sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sumedang, 2 Agustus 2025

Nu'man Hakim

ABSTRAK

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI RUMAH BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:
Nu'man Hakim
2102600

Fenomena meningkatnya intensitas bermain permainan daring di kalangan anak-anak menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan daring *Free Fire* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di rumah. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, data diperoleh melalui wawancara mendalam kepada siswa sekolah dasar yang bermain *game online* dengan kategori selalu dan angket bagi orang tua serta dianalisis secara deskriptif kualitatif. Subjek penelitian meliputi 13 siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu dalam bermain *game online Free Fire* dan 2 orang tua siswa sekolah dasar. Kategori selalu merupakan kategori intensitas siswa bermain *game online Free Fire* yaitu lebih dari dua jam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Free Fire* mempengaruhi kesehatan fisik dan mental (mata lelah, kelelahan tubuh, emosi mudah tersulut), menurunkan minat belajar, mengganggu daya ingat, serta melemahkan kemandirian dan tanggung jawab akademik. Meski demikian, sebagian siswa mampu mengatur waktu bermain sehingga tetap memiliki motivasi belajar di rumah yang baik. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan orang tua dan pembatasan durasi bermain untuk mengurangi dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *free fire*, motivasi belajar, permainan daring, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

THE IMPACT OF THE ONLINE GAME FREE FIRE ON ELEMENTARY STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT HOME: A QUALITATIVE STUDY

Oleh:
Nu'man Hakim
2102600

The phenomenon of increasing online gaming intensity among children has become a serious concern in the field of education. This study aims to analyze the impact of the online game Free Fire on the learning motivation of elementary school students at home. Using a qualitative approach with a phenomenological method, data were collected through in-depth interviews with elementary students who frequently play online games and questionnaires distributed to parents, then analyzed descriptively in a qualitative manner. The research subjects consisted of 13 elementary school students categorized as frequent players of Free Fire—defined as playing for more than two hours daily—and 2 parents of the students. The findings revealed that playing Free Fire affects students' physical and mental health (such as eye strain, physical fatigue, and heightened emotional reactions), decreases interest in learning, disrupts memory retention, and weakens independence and academic responsibility. Nevertheless, some students were able to manage their playtime effectively, allowing them to maintain good learning motivation at home. Therefore, parental supervision and limiting playtime are necessary to reduce the negative impacts of online gaming on students' learning motivation.

Keywords : *elementary students, free fire, learning motivation, online game*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Istilah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pengertian Motivasi Belajar	9
2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	11
2.3 Pengertian <i>Game Online</i>	16
2.3.1 <i>Game Online Free Fire</i>	17
2.3.2 Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar	19
2.3.3 Kategori Intensitas Waktu Bermain Pada Siswa Sekolah Dasar.....	21
2.4 Penelitian Terdahulu	21
2.5 Kerangka Berpikir	24

BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	26
3.1.1 Pendekatan Penelitian	26
3.1.2 Metode Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Partisipan	28
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	28
3.2.2 Partisipan	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	30
3.4 Teknik Analisis Data Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Kesehatan Fisik dan Mental Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	38
4.1.2 Minat Belajar di Rumah Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	39
4.1.3 Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	41
4.1.4 Kepribadian Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game</i> <i>Online Free Fire</i>	44
4.2 Pembahasan	46
4.2.1 Kesehatan Fisik dan Mental Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	46
4.2.2 Minat Belajar di Rumah Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	47
4.2.3 Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	48
4.2.4 Kepribadian Siswa Sekolah Dasar yang Selalu Bermain <i>Game</i> <i>Online Free Fire</i>	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran.....	51

5.2.1 Bagi Siswa	51
5.2.2 Bagi Orang Tua	51
5.2.3 Bagi Guru	51
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	58
RIWAYAT HIDUP.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Angket.....	32
Tabel 4. 1 Daftar Subjek Penelitian.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara.....	59
Lampiran 2 Pedoman Angket.....	63
Lampiran 3 Hasil Wawancara	67
Lampiran 4 Hasil Angket	93
Lampiran 5 Dokumentasi Pengambilan data SD Sukaraja 1	97
Lampiran 6 Dokumentasi Pengambilan data SDN Palasari.....	98
Lampiran 7 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi.....	99
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian SDN Sukaraja 1.....	102
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian SDN Palasari.....	103
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Penelitian SDN Sukaraja 1	104
Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Penelitian SDN Palasari	105
Lampiran 12 Surat <i>Letter of Acceptance</i> Artikel Jurnal.....	106
Lampiran 13 Lembar Monitoring	107

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Primary*, 11, 1835–1852.
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Ambros Leonangung Edu, Margareta Saiman, I. N. (2021). Teachers and Learning Motivation of Elementary Student. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 26–30.
- Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 419–426. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869>
- Anggraeni, N. K. D., Loka, I. N., Supriadi, & Al Idrus, S. W. (2023). Analisis Persepsi Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring (Online) Dan Hubungannya Dengan Sikap Belajar Kimia Siswa Kelas XII MIPA SMA Negeri 6 Mataram. *Chemistry Education Practice*, 6(1), 94–100. <https://doi.org/10.29303/cep.v6i1.3556>
- Ani, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>
- Barokah, A., Safitri, I., Lestari, N. A., & Rosita, I. (2024). Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 243252.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>
- Fadillah, N., & Suprayitno. (2022). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV Sd. *Jpgsd*, 10(7), 1619–1628. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47722>
- Fathurrijal, F., Hamudani, H., Rahmawati, E., Ishanan, I., & Abdillah, M. Z. (2023). Dampak Negatif Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Pemain Game Online Free Fire Di Dusun Bile Tepung Lombok Barat. *SOSIO EDUKASI Jurnal Studi Masyarakat dan Pendidikan*, 6(2), 74–83. <https://doi.org/10.29408/sosedu.v6i2.22128>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>

- G, B., PS, S. S., C, K., S, L., S, M., S, M., R, M., B, M., N, N., P, N., K, P., & T, P. (2023). A descriptive study to assess the behavioural problems due to free fire game among students aged 12-17 years in a selected school at Coimbatore. *International Journal of Advance Research in Nursing*, 6(2), 29–32. <https://doi.org/10.33545/nursing.2023.v6.i2.a.336>
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *All rights reserved*, 8(4), 840–850. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Garcia, A. R., Filipe, S. B., Fernandes, C., Estevão, C., & Ramos, G. (n.d.). *SELF CONTROL PECANDU GAME ONLINE FREE FIRE: Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Kontrol Diri Pecandu Game Online Pada Anak Di Kampung Gandasari*.
- Gebriyana Nurain Golo. (2024). Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 08 Mananggu. *Jurnal Pendidikan Mosikolah*, Vol.3 no.2(2), 114–125. <https://pendidikan.e-jurnal.web.id/index.php/terbaru/article/view/59>
- Halijah, H., Satnawati, S., & Yurni Ulfa, A. (2023). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 10(2), 93–99. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.165>
- Hamila, H., & Rustan, E. (2023). The Impact of the Free Fire Online Game on Language Attitudes Elementary School Students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 6(1), 97–110. <https://doi.org/10.24256/pijies.v6i1.3963>
- Handayani, M; Adawiyah, S.R; Sari, R. P. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12), 1–23. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Hanifa, T. H., & Hidayat, M. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6437–6445. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3267>
- 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>
- Hayati, N., & Pahlevi, T. (2022). Pengaruh Kompetensi Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar. *Journal of Office Administration : Education and Practice*, 2(2), 79–95. <https://doi.org/10.26740/joaep.v2n2.p79-95>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Jurdil, R. R., Usman, H., Abigail, Y., & Tambunan, S. (2022). Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 291–303. <https://doi.org/10.29408/didika.v8i2.7474>
- Kasingku, J. D., & Harold Mononutu. (2022). Hubungan Bermain Game Online

- Terhadap Motivasi Belajar Agama Di Kelas IX SMP Unklab. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 188–193. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.170>
- Lee, J. W., Cho, H. G., Moon, B. Y., Kim, S. Y., & Yu, D. S. (2019). Effects of prolonged continuous computer gaming on physical and ocular symptoms and binocular vision functions in young healthy individuals. *PeerJ*, 2019(6), 1–14. <https://doi.org/10.7717/peerj.7050>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 4957–4966.
- Nadhifah, H. M., Reviyanti, L., & Istiqomah, R. A. (2025). Impact of Playing Game Online on the Learning Motivation of Grade V Elementary School Students in the Subject of Pancasila Education. *Pancasila International Journal of Applied Social Science*, 3(02), 283–298. <https://doi.org/10.59653/pancasila.v3i02.1524>
- Nggilu, A., Mursalim, M. A., Mohammad, W. M., & Adjie, Z. (2024). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Pada Proses Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3165–3170.
- Oknalia, V., Faridah, B., & Yuliva. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136–140. <https://jik.stikesalifah.ac.id>
- Pamungkas, H. C., Wahyudi, W., & Rokhmaniyah, R. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan Pembelajaran Sekolah dan Dukungan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 2 Karangsari Kebumen Tahun 2021-2022. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i3.60825>
- Pardede, F. F., Lubis, M. R. A., Siregar, M. F., Sinurat, E., Maria, A., Purba, J., & Sitompul, H. S. (2023). Dampak Permainan Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(01), 89–95. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2574>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Putri Pradana, F. A. (2020). Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Terhadap Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 81–85. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.599>
- Ramadani, F., & Dafit, F. (2023). Dampak Game online Free Fire terhadap Karakter Tanggungjawab dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 478–485. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.567>
- Ramadhani, I. A., Asrul, A., & Wimbri, F. A. (2023). Politeness Behavior in Social Interaction in Terms of the Level of Interest in Playing Online Games.

- Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(2), 209–223.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v14i2.14357>
- Romadany, R., & Dananier, N. (2024). Interaksi Game Online dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas V A SDN 04 Marga Jaya. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1190–1203.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1741>
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Safitri, R., Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30–38.
<https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29079>
- Sakinah, L., Jarudin, J., & Solina, W. (2022). Impact of Free Fire Game Addiction on Participants' Behavior Educate Qualitative Studies in Class V of SDN 45 Kampung Pinang, Lubuk Basung District, Agam District. *Jurnal Neo Konseling*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.24036/00661kons2022>
- Satya Wicaksana Sutantri, Ratih Natasha Maharani, Sidrah Darma, Rachmat Faisal Syamsu, & Muhammad Alim Jaya. (2024). Hubungan antara Bermain Games Online dengan Interaksi Sosial pada Anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar. *Fakumi Medical Journal: Jurnal Mahasiswa Kedokteran*, 3(11), 806–813. <https://doi.org/10.33096/fmj.v3i11.418>
- Suarai, N.W.A; Juniartini, P.P; Devi, N. L. P. . (2024). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPA. *Al-Ibanah*, 9(2), 85–92.
<https://doi.org/10.54801/gtk4dh66>
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 427.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900>
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Suryantika, I., Mawardini, A., Daniati, N. S., & Nursolihat, S. Z. (2024). Bahaya Game Online bagi Akidah Anak dan Kaitannya dengan Penerapan Prinsip Pendidikan Anak dalam Islam. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4062–4082.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12797>
- Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna, A. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur, Konsentrasi Belajar Dan Prestasi Akademik Siswa Sma Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 40–47. <https://doi.org/10.47560/kep.v12i1.469>
- Takdir, T., Sudiyono, S., & Putra, D. F. (2023). Kontribusi Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Efektor*, 10(1), 88–100. <https://doi.org/10.29407/e.v10i1.19452>
- 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>
- Utami, Q., Islami, K. C., Sari, M. A., & Yusup, R. (2024). Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 552–561. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038>
- Waqi, A., Nisa, S., & Padang, U. N. (2024). *H k a m*. 3, 567–574.
- Yahya, H., & Ahmadi, A. (2024). *The Impact of Free Fire Game Addiction on the Learning Aggressiveness of Middle School Students from Albert Bandura ' s Perspective*. 1(4), 120–131.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>