



Dampak Bermain Game Online bagi Peserta Didik Sekolah Dasar

Muhamad Rendi Septianto^{1*}, Suyitno², Moh. Aniq Khairul Basyar³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: muhamadrnd98@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: suyitno@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: mohaniqkhh@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to determine the impacts of playing online games for elementary school students, especially on the negative impacts. This research is qualitative research. The approach used in this study is a library research approach and secondary source data. The source of this research is based on scientific journals. The research subjects are from several journals or articles and thesis. In this study, researchers used literature data collection techniques and documentation methods. Based on the results of the analysis and study of the literature, which amounted to six articles, it can be concluded that learning is the most affected by playing online games with a percentage of 30.7%. On average, students are more interested in playing online games than in learning. The impact of playing online games that causes students to become addicted is 23.07%. The impact of playing online games on social has a percentage of 15.3%. The impact on the character of students has a percentage of 15.3%. The impact of playing online games on health has a percentage of 7.7%. And the impact of playing online games on lifestyle is 7.7%.*

Keywords: *Elementary School; Impact of Online Games; Online Games.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak-dampak bermain game online bagi peserta didik sekolah dasar terutama pada dampak negatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kepustakaan dan data sumber sekunder. Sumber dari penelitian ini didapat berdasarkan dari jurnal ilmiah. Subjek penelitian yaitu dari beberapa jurnal atau artikel dan skripsi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kepustakaan, dan metode dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis dan pengkajian kepustakaan yang berjumlah enam artikel, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah yang paling besar terkena dampak dari bermain game online dengan persentase sebanyak 30,7%. Rata-rata peserta didik lebih tertarik bermain game online daripada belajar. Dampak bermain game online yang menimbulkan peserta didik menjadi adiksi/kecanduan sebanyak 23,07%. Dampak bermain game online pada sosial memiliki persentase sebanyak 15,3%. Berdampak pada karakter peserta didik memiliki persentase sebanyak 15,3%. Dampak bermain game online pada kesehatan memiliki persentase sebanyak 7,7%. Dan dampak bermain game online pada pola hidup sebanyak 7,7%.*

Kata kunci: *Dampak Game Online; Game Online; Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Teknologi di zaman ini sudah sangat berkembang, berbagai hal dapat kita akses melalui genggaman kita. Dengan menggunakan handphone kita dapat mengakses berbagai hal dengan sangat mudah. Salah

satu perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat adalah hadirnya *game online* yang menghiasi berbagai jenis pranala bahkan ponsel berjenis *smartphone* tidak luput akan hadirnya *game online*. Pada saat muncul pertama kali di tahun 1960, *game online* hanya bisa dimainkan di komputer dan hanya bisa dipakai untuk dua orang saja. Kemudian komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Game online yang dapat dimainkan tanpa mengenal waktu dan tempat, di mana ada internet yang lancar maka, anak-anak dapat memainkannya secara bebas pula, selain itu *game online* cenderung memberikan tantangan pada setiap permainan yang dimainkan sehingga membuat anak merasa tertarik untuk terus memainkannya. Hal ini, yang kemudian menyebabkan anak menjadi tidak terkendali dalam bermain *game online*. Menurut Otto Soemarwoto (1998: 43) bahwa dampak adalah suatu perubahan yang terjadi akibat suatu aktivitas. Aktivitas tersebut dapat bersifat alamiah baik kimia, fisik, maupun biologi dan aktivitas dapat pula dilakukan oleh manusia. Alhasil, dampak-dampak akibat bermain *game online* pun akan muncul, seperti adiksi/kecanduan *game online*, berdampak pada prestasinya di sekolah, berdampak terhadap kehidupan sosial anak karena terlalu asyik bermain *game online* sehingga mengabaikan lingkungan sosialnya, berdampak terhadap pola hidupnya dikarenakan pola makan yang tidak tepat waktu karena sibuk dengan *game online*-nya, berdampak terhadap kesehatannya seperti gangguan mata, tulang punggung, dan tulang ekor. Serta dapat pula berdampak kepada karakter religiusnya sampai lalai dalam menjalankan kewajiban ibadahnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Akal Nurul Ismi, dari Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Padang, tahun 2020 yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh *game online* yang membuat siswa ketagihan dalam bermain *game online*, motivasi belajar siswa menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mepedulikan lingkungan sekitar mereka hanya mepedulikan teman yang ada di dunia maya *game 27 online*. Metode penelitian digunakan adalah penelitian kualitatif dan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa dampak *game online* terhadap perilaku peserta didik di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu peserta didik memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar peserta didik menurun.

Menurut Azies (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang sudah mengalami ketergantungan dengan aktivitas bermain *game online* ini, akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan sekitarnya bahkan tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Menurut Young (dalam Suplig: 2017) bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game online* yang dapat dimainkan tanpa mengenal waktu dan tempat, dimana ada internet yang lancar maka anak dapat memainkannya secara bebas pula, selain itu *game online* cenderung memberikan tantangan pada setiap *game* yang dimainkan sehingga membuat anak merasa tertarik untuk terus menerus memainkannya, hal ini yang kemudian cenderung berdampak negatif terhadap peserta didik akibat bermain *game online*. Ada beberapa dampak yang ditimbulkan akibat bermain *game online* terutama bagi peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar.

Menurut Abu Ahmadi (1991: 251) peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi (manusia seutuhnya). Individu diartikan orang seorang tidak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri. Peserta didik sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6-12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasai pun semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan berbagai aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2005). Orangtua dan guru harus lebih mengawasi serta mengontrol anak-anak mereka supaya

tidak menyalahgunakan waktu dalam bermain *game online* dan dapat meminimalisir dampak buruk bermain *game online* khususnya bagi peserta didik sekolah dasar yang dianalisis oleh peneliti.

Sebelumnya, penulis telah melakukan penelitian tentang dampak bermain *game online* bagi siswa sekolah dasar di tiga tempat yang berbeda, yaitu SD Negeri Sendangmulyo 04, SD Negeri Sendangmulyo 01, serta pada saat melakukan kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata). Sehingga ditemukan judul skripsi “Dampak Bermain *Game Online* Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak-dampak apa saja yang dapat terjadi setelah bermain *game online* bagi peserta didik sekolah dasar terutama dampak negatif yang ditimbulkan dari artikel yang diteliti. Juga diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan akibat bermain *game online* bagi peserta didik sekolah dasar agar nantinya siswa dapat lebih bijak mengatur waktu dalam bermain *game online*, serta dapat meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Literatur atau sering dikenal dengan istilah penelitian Kepustakaan (*Library Research*). Menurut Khatibah (2011) penelitian kepustakaan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi melalui penelitian kepustakaan. Dalam pendekatan kepustakaan, data-data yang dikumpulkan menggunakan kata-kata atau teori-teori. Untuk setting penelitian, penelitian ini menggunakan studi pustaka yang mengambil data pada penelitian terdahulu yaitu berupa dokumen, jurnal, buku, dan artikel. Selanjutnya dikaji sesuai dengan permasalahan. Dalam penelitian ini menggunakan data artikel penelitian terdahulu terkait dampak bermain *Game Online* bagi peserta didik sekolah dasar.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berupa artikel penelitian terdahulu. Selanjutnya untuk sumber data yang menjadi bahan penelitian ini adalah artikel, dan skripsi terdahulu yang terkait dengan topik atau permasalahan yang telah dipilih. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari 6 artikel. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk meneliti atau mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data menggunakan catatan penelitian pustaka yang sudah diteliti berupa artikel yang berkaitan dengan permasalahan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara yaitu, dokumentasi. Dokumentasi adalah catatan dari kejadian yang sudah lampau atau berlalu. Dokumen dapat berupa gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dari beberapa metode yang lain, metode dokumentasi ini apabila ada kekeliruan, sumber datanya tetap dan belum berubah (Sugiyono. 2016). berupa bentuk penelitian dokumen yang digunakan yaitu artikel penelitian terdahulu dan triangulasi teori dari jurnal penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data Miles and Huberman. Kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas Miles dan Huberman (1984). (Sugiyono, 2016: 247-252) merumuskan kegiatan analisis data terdiri atas empat rantai yaitu: *data collection*, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Tahap penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 yaitu tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data (Moleong 2016: 127). Tahap pra-lapangan adalah tahap sebelum melakukan penelitian yang meliputi menyusun rancangan penelitian dan menentukan objek penelitian. Disini peneliti akan memilih lapangan penelitian berdasarkan pada fokus dan masalah penelitiannya. Tahap selanjutnya yaitu tahap pekerjaan lapangan. Pada tahap inilah peneliti memulai kegiatan penelitiannya, yang meliputi memahami latar belakang penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan, dan mengumpulkan data. Untuk tahap terakhir yaitu tahap analisis data. Tahap analisis data adalah mengolah data yang kemudian dianalisis, sebelum menganalisis peneliti harus mengumpulkan data dan dokumen terlebih dahulu. Setelah data-data tersebut terkumpul akan diseleksi kembali dengan cara mengelompokkan data. Data yang sudah dikelompokkan akan dibentuk menjadi bentuk naratif untuk memudahkan informasi yang terjadi di lapangan dan mudah untuk menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan kepustakaan (*Library Research*) data sekunder, yang berupa beberapa jurnal yang terkait dengan permasalahan yang diteliti. Berdasarkan hasil analisis dari jurnal atau artikel melalui berbagai sumber mengenai dampak atau pengaruh bermain game online bagi peserta didik sekolah dasar, ditemukan enam aspek-aspek dampak peserta didik dalam bermain game online meliputi, adiksi/kecanduan, pembelajaran, kesehatan, pola hidup, sosialitas, karakter. Melalui penelitian kepustakaan ini, diperoleh hasil dari analisis beberapa jurnal dan artikel yang mengkaji tentang dampak bermain game online bagi peserta didik sekolah dasar, kemudian dideskripsikan atau dikaji dan ditarik kesimpulan. Berikut adalah rangkuman dampak bermain game online bagi peserta didik sekolah dasar berdasarkan artikel yang dijadikan sumber kajian oleh peneliti.

Tabel 1. Dampak Bermain *Game Online* pada Artikel

No	Kode Artikel	Kesimpulan dalam Artikel	Keterangan
1	Artikel 1	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami tingkat adiksi/kecanduan <i>salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict</i> , dan <i>problems</i> .	Dampak yang ditimbulkan yaitu berupa adiksi/kecanduan.
2	Artikel 2	Siswa terlambat masuk sekolah karena tidur terlalu larut, jam makan, tidur, dan belajar terganggu, kurangnya sosialisasi dengan lingkungan, serta lalai menjalankan ibadah.	Dampak yang ditimbulkan terutama pada pembelajaran, kesehatan, pola hidup, sosial, dan karakter.
3	Artikel 3	Terdapat hubungan signifikan antara kecanduan game online dengan karakter islami siswa, dan antara kecanduan game online dengan prestasi belajar.	Dampak yang ditimbulkan terutama pada pembelajaran, dan karakter.
4	Artikel 4	Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game online free fire yang tinggi dapat mempengaruhi menurunnya perilaku sosial siswa. Adapun besar pengaruh penggunaan game online Free Fire terhadap perilaku sosial sebesar 2,7 %.	Siswa lebih terfokus saat bermain game online, sehingga berdampak pada jiwa sosial dalam diri siswa terhadap lingkungan sekitarnya.
5	Artikel 5	Dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan pada responden bahwa sebanyak 27 responden (52,9%) mengalami motivasi belajar yang kurang baik akibat bermain game online.	Dampak yang ditimbulkan yaitu pada pembelajaran.
6	Artikel 6	Dari hipotesis yang diajukan pada taraf signifikansi 95% dari ketiga SD Negeri Se-kecamatan sampali Dari semuanya, terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar.	Akibat siswa kecanduan bermain game online, berdampak pada pembelajarannya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dari 6 jurnal atau artikel melalui berbagai sumber mengenai dampak atau pengaruh bermain *game online* bagi peserta didik sekolah dasar, ditemukan enam aspek-aspek dampak peserta didik dalam bermain *game online* meliputi, adiksi/kecanduan, pembelajaran, kesehatan, pola hidup, sosial, karakter.

Tabel 2. Analisis Dampak Bermain *Game Online*.

No	Kode Artikel	Dampak					
		Adiksi/ kecanduan	Pembelajaran	Kesehatan	Pola Hidup	Sosial	Karakter
1	Artikel 1	√					
2	Artikel 2		√	√	√	√	√
3	Artikel 3	√	√				√
4	Artikel 4					√	
5	Artikel 5		√				
6	Artikel 6	√	√				
Jumlah		$\frac{3}{13} \times 100$	$\frac{4}{13} \times 100\% =$	$\frac{1}{13} \times 100\% =$	$\frac{1}{13} \times 100$	$\frac{2}{13} \times 100$	$\frac{2}{13} \times 100\%$
Persentase		$\% =$	30,7%	7,7%	$\% =$	$\% =$	$= 15,3\%$
		23,07%			7,7%	15,3%	

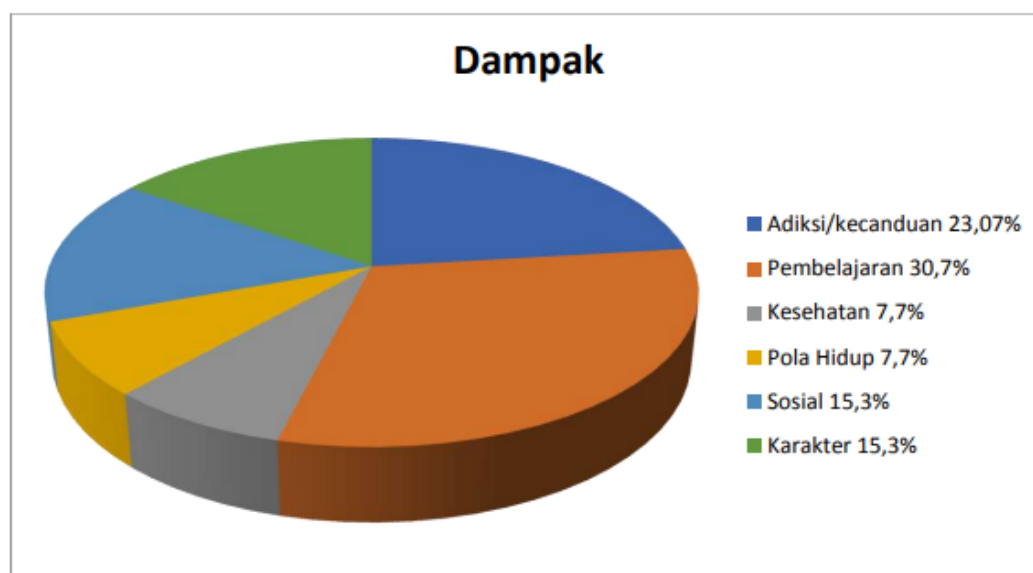
Dalam artikel yang berjudul *Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*, oleh Anggit Pirantika, dan Rosalia Susila Purwanti dikodekan sebagai Artikel 1 dalam tabel 1. Berdasarkan hasil dari penelitian, ditemukan dampak dari bermain *game online* yaitu adiksi/kecanduan seperti pada tabel 2. Dalam artikel yang berjudul *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong*, oleh Puji Meutia, Febry Fahreza, dan Arief Aulia Rahman Vol. XI, No. 1. Page: 22-32, Januari 2020, dikodekan sebagai Artikel 2 dalam tabel 2. Berdasarkan hasil dari penelitian, ditemukan dampak dari bermain *game online* seperti pada tabel , yaitu dampak pada pembelajaran, pada kesehatan, pola hidup, pada kehidupan sosialnya, dan pada karakter terutama religiusnya.

Dalam artikel yang berjudul *Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di SD Azhari Cilandak Jakarta)*, oleh Nurbaiti Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam, Vol. 3, No. 1, 2020, dikodekan sebagai Artikel 3 dalam tabel 2. Berdasarkan hasil dari penelitian, ditemukan dampak dari bermain *game online* yaitu adiksi/kecanduan, pada pembelajaran, dan pada karakternya. Di sini karakter yang dimaksud adalah karakter Islami atau sisi religius peserta didik. Dalam artikel yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020* oleh Isti Winarni, dikodekan sebagai Artikel 4 dalam tabel 2. Berdasarkan hasil dari penelitian, ditemukan dampak dari bermain *game online* yaitu dampak pada sosial, yang berarti dampak pada kehidupan peserta didik dalam sosialisasinya.

Dalam artikel yang berjudul *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun* oleh Reza Indra Wiguna, H. Menap, Deby Ayu Alamdari, dan Lalu Hersika Asmawariza Jurnal Surya Muda, 2 (1) 2020, dalam tabel 2 dikodekan sebagai Artikel 5. Berdasarkan

hasil penelitian, ditemukan dampak dari bermain *game online*, yaitu dampak pada pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 di atas. Dalam artikel yang berjudul *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri se-Kecamatan Sampali* oleh Uci Yulinda, dalam tabel 2 dikodekan sebagai Artikel 6. Berdasarkan hasil dari penelitian, ditemukan dampak dari bermain *game online*, yaitu adiksi/kecanduan, dan dampak pada pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada tabel 2 di atas.

Gambar 1. Diagram Lingkaran Dampak Bermain *Game Online* Peserta Didik Sekolah Dasar.



Dari Gambar 1 dapat dilihat bahwa dampak bermain *game online* bagi peserta didik sekolah dasar dalam penelitian ini ada 6, yaitu Adiksi/kecanduan sebanyak 23,07% dari total keseluruhan. Pembelajaran sebanyak 30,7% dari total keseluruhan. Kesehatan sebanyak 7,7% dari total keseluruhan. Pola hidup sebanyak 7,7% dari total keseluruhan. Sosial sebanyak 15,3% dari total keseluruhan. Serta Karakter sebanyak 15,3%, dari total keseluruhan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengkajian kepustakaan yang berjumlah enam artikel, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah yang paling besar terkena dampak dari bermain *game online* dengan persentase sebanyak 30,7%. Rata-rata peserta didik lebih tertarik bermain *game online* daripada belajar. Dampak bermain *game online* yang menimbulkan peserta didik menjadi adiksi/kecanduan sebanyak 23,07%. Dampak bermain *game online* pada sosial memiliki persentase sebanyak 15,3%. Berdampak pada karakter peserta didik memiliki persentase sebanyak 15,3%. Dampak bermain *game online* pada kesehatan memiliki persentase sebanyak 7,7%. Dan dampak bermain *game online* pada pola hidup sebanyak 7,7%.

DAFTAR RUJUKAN

- Azies, RN. 2011. *Hubungan Kecanduan Bermain Game online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*.
- Danandjaja, J. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Antropologi Indonesia.
- Jatmika, H. 2005. *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.

- Khatibah, K. 2011. Penelitian Kepustakaan. *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*. 5(01), 36-39.
- Kusumadyar, Arina Ratu. *Dampak Psikologis Hikikomori pada Kalangan Remaja di Jepang*. Jakarta: Universitas Darma Pesrada (E-Journal). (diunduh pada 7 Juni 2021).
- Masya, Hardiansyah dan Dian Adi Candra. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, Hal 104 - 105.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Moleong, J. Lexy. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moloeng, J. Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurbaiti, N. (2020). Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di SD Azhari Cilandak Jakarta). *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 3(1), 55-67.
- Pirantika, A. (2017). Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta.
- Pratama, Arif Satria Putra. 2017. Dengan judul, "*Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.*" Bandar Lampung: Universitas Lampung. (E-Journal). (diunduh pada tanggal 3 Mei 2021)
- Soemarwoto, Otto. 1998. *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, 247-252. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, Maurice Adrew. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda: Ilmu Keperawatan Dan Ilmu Kesehatan*, 2(1), 18-26.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Yulinda, U. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun Ajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, UNIMED).