

INTENSITAS BERMAIN ONLINE FREE FIRE DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SMP

Syaifur Rochman¹, Sujarwo², Desy Safitri³
Universitas Negeri Jakarta

syaifurrchmnn@gmail.com, sujarwo-fis@unj.ac.id, desysafitri@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas hubungan antara intensitas bermain Free Fire secara online dan prestasi akademik siswa SMP. Latar belakang penelitian dilatarbelakangi oleh tingginya penggunaan smartphone dan game online di kalangan remaja, yang menurut beberapa studi dapat berdampak positif pada kemampuan kognitif dan sosial, namun juga menimbulkan risiko penurunan motivasi belajar, konsentrasi, dan perilaku disiplin. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (literature review) dengan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai jurnal, buku, dan laporan riset terkini. Hasil kajian menunjukkan bahwa durasi bermain Free Fire melebihi dua hingga tiga jam per hari berkorelasi negatif signifikan dengan prestasi akademik, konsentrasi, dan kedisiplinan siswa, serta dapat meningkatkan kecemasan akademik dan perilaku agresif. Sebaliknya, aspek sosialisasi dan kerja sama tim dalam game memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah, meski efeknya relatif kecil. Temuan ini menekankan pentingnya peran orang tua, guru, dan pembuat kebijakan dalam mengatur batasan waktu bermain, mengintegrasikan elemen gamifikasi edukatif, serta menyusun pedoman penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Dengan intervensi holistik, diharapkan siswa dapat memanfaatkan manfaat kognitif dan sosial game online tanpa mengorbankan prestasi akademik dan kesejahteraan emosional

Kata kunci: Game online, Free Fire, Prestasi Akademik, Siswa

Abstract

This study examines the relationship between the intensity of playing the online game Free Fire and the academic performance of junior high school students. The research background highlights the widespread use of smartphones and online gaming among adolescents, which previous studies suggest can boost cognitive and social skills but also pose risks to learning motivation, concentration, and discipline. A systematic literature review was conducted by collecting and analyzing data from various recent journals, books, and research reports. The findings reveal that playing Free Fire for more than two to three hours per day is significantly negatively correlated with students' academic achievement, focus, and discipline, while also increasing academic anxiety and aggressive behavior. Conversely, the game's social and team-based elements contribute positively—though to a lesser extent—to communication and problem-solving skills. These results underscore the crucial roles of parents, teachers, and policymakers in setting clear time limits, integrating educational gamification, and developing device-use guidelines within schools. With a holistic intervention approach, students

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism

Checker No 234

Prefix DOI : Prefix

DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright :

Author

Publish by :

Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

can benefit from the cognitive and social advantages of online gaming without compromising their academic success or emotional well-being.

Keywords: *Online Gaming, Free Fire, Academic Performance, Junior High School Students*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi telah membuat smartphone menjadi perangkat esensial bagi remaja, termasuk siswa SMP, sehingga aktivitas bermain game online kian mendominasi waktu luang mereka. Berdasarkan survei Pew Research, 72% remaja yang bermain video game menyatakan bahwa salah satu motivasi utama adalah untuk bersosialisasi dengan teman, menegaskan peran game dalam ikatan sosial digital. Permainan berbasis online didefinisikan sebagai jenis game yang memungkinkan banyak pemain terhubung melalui jaringan internet menggunakan perangkat seperti smartphone atau komputer. Surbakti (2017) bahkan menggambarkan game online sebagai gaya hidup baru di kalangan pelajar yang terintegrasi dengan rutinitas keseharian mereka, baik di sekolah maupun di rumah. Free Fire, salah satu game battle royale unggulan yang dirilis pada 30 September 2017 oleh Garena, berhasil meraih lebih dari 195 juta pengguna aktif bulanan dan 1 miliar unduhan hingga awal 2024, menjadikannya fenomena gaming global sekaligus lokal.

Sejumlah meta-analisis menunjukkan bahwa bermain video game aksi dapat meningkatkan beberapa aspek kognitif, seperti kemampuan pemecahan masalah, kontrol impuls, dan fokus perhatian. Pejabat NIH (National Institutes of Health) juga melaporkan bahwa anak-anak yang menghabiskan tiga jam atau lebih per hari untuk bermain video game menunjukkan kinerja lebih baik pada tes memori kerja dan kontrol impulse dibanding non-pemain. Selain itu, game mobile dapat berfungsi sebagai sarana reduksi stres dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, sesuai temuan blog kesehatan mental terkini. Di sisi lain, kecanduan game online memiliki korelasi negatif dengan motivasi belajar dan prestasi akademik. Misalnya, Meral (2019) menemukan bahwa adiksi game berhubungan dengan sikap belajar yang menurun dan hasil akademik yang lebih buruk. Studi lain mencatat bahwa bermain lebih dari 30 jam per minggu dapat menurunkan IPK dan mengurangi waktu belajar, serta berisiko absen dari kelas. Kasus Free Fire pada siswa sekolah dasar bahkan menunjukkan penurunan nilai rata-rata dari 67,1 pada semester satu menjadi 61,1 pada semester dua akibat intensitas bermain yang tinggi.

Penggunaan gawai secara berlebihan juga menimbulkan keluhan fisik, seperti kelelahan mata, sakit kepala, dan gangguan penglihatan jangka pendek, yang lebih sering dilaporkan pada kelompok yang bermain video game dibanding pengguna layar lainnya. Menurut Harvard Health, eye strain dapat menyebabkan sakit kepala dan menurunkan konsentrasi, sehingga mengganggu proses belajar. Selain itu, laporan Financial Times mengungkapkan tren penurunan interaksi sosial tatap muka di kalangan remaja yang menghabiskan banyak waktu di dunia digital, berpotensi meningkatkan rasa kesepian dan stres psikologis. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penting dilakukan kajian literatur yang sistematis untuk merangkum dan menganalisis berbagai dampak positif maupun negatif Free Fire terhadap hasil belajar siswa SMP, sebagai dasar rekomendasi kebijakan bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau studi kepustakaan, yang merupakan pendekatan sistematis untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80) studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan

mengumpulkan sejumlah buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Lebih lanjut Menurut Sugiyono (2012), studi kepustakaan adalah kajian teoritis yang menggunakan referensi dan literatur ilmiah untuk memahami budaya, nilai, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti. Studi ini melibatkan telaah mendalam terhadap berbagai sumber tertulis, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, dan sumber-sumber lain yang relevan.

Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam hubungan antara intensitas bermain game online Free Fire dan implikasinya terhadap prestasi akademik siswa SMP. Dengan mengkaji berbagai literatur yang relevan, penelitian ini berupaya menyajikan gambaran komprehensif mengenai dampak positif dan negatif dari aktivitas bermain Free Fire terhadap hasil belajar siswa SMP. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memahami dinamika antara aktivitas bermain game online dan prestasi akademik, serta memberikan rekomendasi yang berguna bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era digital saat ini, permainan daring (online) telah menjadi bagian integral dari kehidupan remaja. Salah satu permainan yang populer di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Free Fire, sebuah game bergenre battle royale yang dapat dimainkan secara multipemain melalui jaringan internet. Kemudahan akses melalui perangkat pintar seperti smartphone memungkinkan siswa untuk bermain kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas pada warnet atau komputer pribadi. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap prestasi akademik siswa. Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar.

Misalnya, penelitian oleh Ratnasari (2021) menemukan bahwa siswa yang bermain game online lebih dari dua jam per hari cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar, yang berdampak pada nilai akademik mereka. Penurunan konsentrasi ini bukan hanya berdampak sesaat, melainkan memiliki efek jangka panjang terhadap proses pembelajaran. Ketika konsentrasi terganggu, siswa menjadi lebih sulit menyerap informasi, memahami materi pelajaran, serta mengerjakan tugas-tugas dengan optimal. Dalam konteks pembelajaran di kelas, siswa yang sebelumnya mampu mengikuti penjelasan guru dengan baik menjadi lebih mudah terdistraksi dan kehilangan fokus. Hal ini menyebabkan mereka tertinggal dalam pelajaran, merasa cemas saat menghadapi ujian, dan akhirnya mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan Wicaksono (2021), yang menyatakan bahwa durasi bermain game online selama 2-3 jam per hari sudah cukup untuk menurunkan fokus belajar secara signifikan. Wicaksono menjelaskan bahwa penggunaan waktu belajar yang ideal seharusnya digunakan untuk mengulang materi, membaca buku, atau berdiskusi, tetapi justru tergeser oleh waktu bermain game. Bahkan, banyak siswa yang mengaku menunda mengerjakan tugas atau belajar untuk ujian demi menyelesaikan misi harian atau pertandingan dalam game seperti Free Fire. Dalam jangka panjang, kebiasaan ini menumbuhkan pola belajar yang buruk dan menurunkan performa akademik secara menyeluruh.

Secara tidak langsung, intensitas bermain game yang tinggi juga mengganggu rutinitas belajar siswa di rumah. Ketika aktivitas bermain game seperti Free Fire sudah menjadi prioritas utama dalam keseharian, kegiatan belajar cenderung dikesampingkan dan hanya dilakukan secara asal-asalan. Hal ini tentu bertolak belakang dengan prinsip belajar yang ideal, yaitu fokus, konsisten, dan disiplin. Tanpa adanya pengawasan dari orang tua serta kontrol diri yang kuat dari siswa, kebiasaan bermain game secara berlebihan sangat berpotensi berkembang menjadi kecanduan yang sulit dihentikan. Dalam jangka panjang, kondisi ini berdampak langsung pada pencapaian akademik siswa, baik dari segi pemahaman materi maupun nilai yang diperoleh.

Hal ini dibuktikan melalui penelitian Fauzi (2019) yang dilakukan di SMP Negeri 4 Gombang, di mana ditemukan bahwa sebanyak 97% siswa yang memiliki intensitas bermain

game online tinggi juga menunjukkan prestasi belajar yang rendah. Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan signifikan antara frekuensi bermain game dengan hasil belajar siswa. Dalam praktiknya, banyak siswa yang lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain Free Fire dibandingkan menyelesaikan tugas sekolah atau mempersiapkan diri untuk ujian. Akibatnya, waktu belajar yang seharusnya digunakan secara optimal tergeser oleh aktivitas gaming yang bersifat hiburan, namun jika tidak dikendalikan, berisiko menurunkan kualitas akademik secara menyeluruh.

Penelitian lain oleh Yuniarti (2024) juga mendukung temuan-temuan sebelumnya, dengan menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa bermain game online berpengaruh sebesar 57% terhadap konsentrasi belajar dan bahkan mencapai 96,2% terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Angka ini menunjukkan bahwa dampak negatif dari game online tidak terbatas pada pelajaran yang memerlukan kemampuan logika atau pemecahan masalah seperti Matematika atau IPA, tetapi juga berdampak besar pada mata pelajaran yang membutuhkan daya ingat, pemahaman mendalam, serta konsistensi dalam belajar seperti PAI. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa bermain game online secara berlebihan dapat menurunkan performa akademik secara menyeluruh, tidak hanya pada bidang akademik tertentu.

Lebih lanjut, Assabana et al. (2023) dalam penelitiannya di SMPN 2 Pasawahan menemukan bahwa pengaruh negatif permainan game online tidak hanya terjadi pada aspek kognitif seperti konsentrasi dan pemahaman materi, tetapi juga sangat berdampak pada aspek perilaku siswa, khususnya dalam hal kedisiplinan. Siswa yang terlalu sering bermain game cenderung menunjukkan perilaku yang kurang disiplin, seperti datang terlambat ke sekolah, tidak mengerjakan tugas, sering mengantuk di kelas, bahkan membolos pelajaran. Ketika kedisiplinan siswa mulai terganggu, maka proses belajar yang seharusnya berjalan optimal pun menjadi terhambat. Akibatnya, prestasi belajar pun turut menurun karena siswa kehilangan rutinitas belajar yang sehat dan terstruktur.

Menariknya, penelitian oleh Hanifa dan Hidayat (2022) mengungkapkan bahwa intensitas bermain Free Fire memiliki korelasi positif rendah terhadap kemampuan sosial siswa. Dalam studi yang melibatkan siswa di Desa Wonokerso, ditemukan bahwa siswa yang rutin bermain Free Fire menunjukkan peningkatan dalam keterampilan bekerja sama, berkomunikasi, dan menyusun strategi dengan rekan setim mereka. Hasil uji korelasi Spearman Rank menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,313 dengan signifikansi 0,002, menandakan hubungan yang rendah namun signifikan antara intensitas bermain Free Fire dan kemampuan sosial anak. Hal ini menunjukkan bahwa game online dapat memberikan manfaat dalam pengembangan keterampilan sosial digital, meskipun manfaat tersebut tidak secara langsung berdampak pada prestasi akademik.

Namun, perlu dicermati bahwa aspek sosial ini bisa berubah menjadi negatif ketika siswa menunjukkan perilaku agresif atau antisosial. Penelitian oleh Azhar (2021) di SMP Negeri 5 Kota Parepare menemukan bahwa kecanduan Free Fire mendorong munculnya perilaku agresi verbal dan nonverbal di lingkungan sekolah. Siswa cenderung menjadi lebih emosional, mudah tersulut, dan kurang respek terhadap guru atau teman sekelas, yang dapat menciptakan iklim belajar yang tidak kondusif. Faktor-faktor seperti kecanduan, rasa tertantang, dan pengaruh teman sebaya menjadi latar belakang utama siswa bermain game ini. Dalam beberapa kasus, siswa menjadi lebih agresif dalam komunikasi, menunjukkan sikap apatis, dan mengalami penurunan motivasi belajar.

Dari aspek psikologis, Wijayanto (2018) mencatat bahwa kecanduan game online memiliki keterkaitan erat dengan meningkatnya kecemasan akademik pada siswa. Kecemasan ini muncul sebagai bentuk konflik batin, di mana siswa merasa bersalah karena telah mengabaikan kewajiban belajar, namun pada saat yang sama merasa kesulitan untuk menghentikan kebiasaan bermain game. Kondisi ini dapat menyebabkan tekanan mental yang berkelanjutan, menurunkan rasa percaya diri, serta menimbulkan stres ketika menghadapi ujian atau tugas sekolah. Dengan demikian, dampak game online seperti Free Fire tidak hanya

terbatas pada aspek kognitif atau akademik, tetapi juga merambah pada kesejahteraan emosional dan mental siswa. Ketika kecemasan terus dibiarkan tanpa pendampingan, bukan tidak mungkin siswa akan mengalami burnout, menarik diri dari lingkungan sosial, atau kehilangan motivasi belajar sepenuhnya.

Dalam kaitannya dengan upaya pencegahan, Khansa (2023) memberikan perspektif menarik mengenai peran penting orang tua dalam mengontrol kecanduan game pada anak-anak dan remaja. Ia meneliti 150 siswa SMP Negeri 1 Ngraho, dan menemukan bahwa siswa yang mendapatkan pengawasan aktif dan dukungan dari orang tua lebih mampu menyeimbangkan waktu antara belajar dan bermain game. Orang tua yang terlibat biasanya menetapkan batas waktu yang jelas, membimbing anak dalam memilih jenis game yang sesuai, serta menyediakan alternatif kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Bahkan, pemantauan ini terbukti berbanding lurus dengan peningkatan prestasi akademik siswa. Hal ini menegaskan bahwa keterlibatan keluarga bukan hanya faktor pendukung, melainkan elemen krusial dalam memitigasi dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan. Keluarga menjadi benteng pertama yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan mendorong tumbuhnya disiplin serta kontrol diri pada anak.

Temuan serupa juga dikuatkan oleh Wirati et al. (2024) dalam penelitian mereka di SDN 1 Cipanas, Bandung Barat. Mereka mencatat bahwa beberapa siswa yang kecanduan bermain Free Fire mengalami perubahan perilaku yang cukup mencolok, termasuk peningkatan emosi, ketidakmampuan mematuhi aturan, serta kecenderungan untuk berbicara kasar dan kurang sopan karena terbiasa dengan budaya komunikasi dalam game. Meskipun terdapat beberapa efek positif seperti peningkatan fokus, kemampuan bahasa asing dari interaksi dengan pemain lain, dan perluasan jaringan pertemanan secara digital, dampak negatif tetap lebih dominan, terutama dalam hal sosial-emosional dan pengelolaan waktu. Banyak siswa yang kesulitan membagi waktu antara bermain dan belajar, yang berujung pada ketidakteraturan rutinitas harian dan menurunnya tanggung jawab akademik. Penelitian ini menyarankan langkah-langkah konkret seperti membatasi durasi bermain, menemukan alternatif hobi yang positif, hingga menempatkan perangkat game di ruang umum agar lebih mudah diawasi.

Secara keseluruhan, rangkaian temuan dari berbagai penelitian menegaskan bahwa intensitas bermain Free Fire memiliki implikasi ganda terhadap prestasi akademik dan kesejahteraan siswa SMP. Di satu sisi, durasi bermain yang melebihi dua hingga tiga jam per hari berpotensi menurunkan konsentrasi, disiplin, dan motivasi belajar, serta meningkatkan kecemasan akademik dan perilaku agresif di sekolah. Di sisi lain, unsur sosialisasi dan kerjasama tim yang terkandung dalam Free Fire dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan kemampuan beradaptasi dalam konteks digital. Namun manfaat ini tetap bersifat sekunder dan belum cukup kuat untuk mengimbangi dampak negatif jika intensitas bermain tidak dikelola dengan baik.

Dengan demikian, sangat penting bagi pemangku kepentingan orang tua, guru, dan pembuat kebijakan untuk merancang intervensi yang holistik. Orang tua dapat menetapkan screen time harian, memindahkan perangkat gaming ke ruang bersama, dan menawarkan alternatif aktivitas yang mendukung perkembangan kognitif dan emosional. Guru dan sekolah hendaknya mengintegrasikan elemen gamifikasi edukatif yang memanfaatkan minat siswa pada game, sekaligus menyediakan sesi bimbingan mengenai manajemen waktu dan kesehatan digital. Di tingkat kebijakan, perlu dikembangkan pedoman penggunaan gawai di lingkungan pendidikan, termasuk pelatihan literasi media bagi pendidik dan sosialisasi kepada orang tua tentang risiko serta manfaat permainan daring. Dengan pendekatan kolaboratif seperti ini, diharapkan siswa SMP dapat menikmati aspek positif dari game online seperti peningkatan kemampuan sosial dan pengendalian stres tanpa mengorbankan prestasi akademik dan kesejahteraan mental mereka.

Secara keseluruhan, intensitas bermain Free Fire pada siswa SMP menunjukkan dampak yang kompleks: apabila durasi bermain melebihi dua hingga tiga jam per hari tanpa pengelolaan yang tepat, konsentrasi, motivasi, dan kedisiplinan belajar cenderung menurun, sementara kecemasan akademik dan potensi perilaku agresif meningkat. Di sisi lain, aspek sosial dari permainan seperti kerja sama tim, komunikasi digital, dan strategi bersama dapat memberikan manfaat pengembangan keterampilan interpersonal yang positif, meski efeknya bersifat terbatas dan belum mampu menyeimbangkan konsekuensi negatif secara penuh.

Oleh karena itu, keberhasilan memanfaatkan potensi edukatif game daring sekaligus meminimalkan risikonya sangat bergantung pada peran aktif orang tua dalam menetapkan batasan waktu dan alternatif kegiatan, dukungan guru melalui integrasi gamifikasi edukatif dan literasi media, serta kebijakan sekolah yang memandu penggunaan gawai. Dengan pendekatan kolaboratif ini, diharapkan siswa dapat menikmati manfaat sosial dan kognitif dari Free Fire tanpa mengorbankan prestasi akademik maupun kesejahteraan emosional mereka.

REFERENSI

Affandi. (dalam Fauzi, A.). (2019). Permainan berbasis online: Konsep dan implikasinya. Jakarta: Penerbit Nusantara.

Azhar, M. R. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap perilaku agresi verbal dan nonverbal pelajar SMP Negeri 5 Kota. Repository IAIN Parepare. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/4405/1/16.3100.070.pdf>

Burn-Murdoch, J. (2025, January 18). Young people are hanging out less – it may be harming their mental health. Financial Times. <https://www.ft.com/content/23053544-fede-4c0d-8cda-174e9bdce348>

Clara, Y. (2024). Pengaruh bermain game online terhadap konsentrasi dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur [Skripsi tidak dipublikasi]. Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. Jurnal ScienceEdu, 2(1).

Furqan, S. (2020). Model komunikasi mahasiswa pemain game online Free Fire [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Gottfried, J., & Sidoti, O. (2024). Teens and video games today. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/>

Hanifa, T. H., & Hidayat, M. T. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan aplikasi Free Fire terhadap kemampuan sosial anak. Jurnal Basicedu, 6(4), 6437-6445.

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1305.

Harvard Health Publishing. (2017). Computer vision syndrome. Harvard Medical School. <https://www.health.harvard.edu/>

Ikrima, K. H., Andayani, B., & Budi, D. A., M.A., Psikolog. (2023). Pemantauan orang tua, kecanduan game online, dan prestasi akademik pada siswa SMP [Skripsi tidak dipublikasi]. Universitas Gadjah Mada.

Meral, S. A. (2019). Students' attitudes towards learning, a study on their academic achievement and internet addiction. *World Journal of Education*, 9, 109-122. <https://doi.org/10.5430/wje.v9n4p109>

Muhtar, F. (2019). Pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar anak sekolah di SMP Negeri 4 Gombang [Skripsi tidak dipublikasi]. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Gombang.

National Institutes of Health. (2022). Video gaming may be associated with better cognitive performance in children. <https://www.nih.gov/news-events/news-releases/video-gaming-may-be-associated-better-cognitive-performance-children>

Ratnasari, D. P. (2021). Hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi belajar pada siswa [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. https://digilib.uinsa.ac.id/56262/2/Devy%20Putri%20Ratnasari_J01217014.pdf

Syahru Assabana, M., Sumarna, C., & Ahmad Ridwan, W. (2022). Pengaruh permainan game online terhadap perkembangan disiplin dan prestasi siswa (Studi kasus di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan). *PUSTAKA*, 23(2), 97-106. <http://dx.doi.org/10.24843/PJIB.2023.v23.i02.p05>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Pesona Dasar Curere*, 1(1), April 2017.

Wijayanto, R. H. P. (2018). Hubungan kecanduan game online terhadap kecemasan akademik siswa kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(7), 322-330.

Wicaksono, J. E. (2021). Hubungan antara bermain game online dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta [Skripsi].

Wirati, W., Reviyanti, L., & Gumilar, M. R. (2024). Dampak game online Free Fire terhadap perilaku sosial siswa kelas 4 SDN 1 Cipanas Bandung Barat. *Jurnal Metode Pendidikan dan Strategi Pembelajaran*, 2(3), 1059-1070. <https://doi.org/10.59653/jemls.v2i03.1116>