



---

**PENGARUH PERMAINAN *GAME ONLINE FREE FIRE* TERHADAP MORAL ANAK DI ERA DIGITAL STUDI KASUS DI KALANGAN SEKOLAH DASAR NEGERI KAYANGAN 1****Ahmad Irfazidi Nurkhairadi***fazidpasco@gmail.com*

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

**Emy Yunita Rahma Pratiwi***unhasy2020@gmail.com*

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Korespondensi Penulis : *fazidpasco@gmail.com*

**Abstract** *This study is entitled "The Influence of Free Fire Online Game on Children's Morals in the Digital Era (Case Study at SDN Kayangan 1). The development of digital technology has brought significant changes in children's behavior patterns, one of which is through online game play. Free Fire is one of the games that is widely played by children, including elementary school students. This study aims to analyze the influence of the Free Fire game on children's morals in the digital era, focusing on aspects of children's behavior and speech at SDN Kayangan 1. This study uses a quantitative method with a pre-experimental research design. Data collection techniques are carried out through questionnaires, observations, and documentation. The sample in this study were students of SDN Kayangan 1 who played the Free Fire game, who were selected using random sampling techniques. Data analysis was carried out using the Mann-Whitney test to compare the differences in the morals of children who played and did not play Free Fire. The results showed that there was a significant influence between the intensity of playing Free Fire and children's morals. Children who play more often tend to experience changes in social behavior, such as increased use of harsh language, decreased levels of discipline, and reduced social interaction with peers. The results of the Mann-Whitney U statistical test showed a significant difference in morality between the groups of children who played and did not play Free Fire with an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (<0.05), which indicates that this game has an effect on children's morals. This finding underlines the importance of the role of parents and teachers in supervising and controlling children's online game playing time. Further regulation and education are recommended regarding the wise use of online games so as not to have a negative impact on children's moral development in the digital era.*

**Keywords:** Free Fire, online games, children's morals, digital era.

**Abstrak** Penelitian ini judul "Pengaruh Permainan Game Online Free Fire terhadap Moral Anak di Era Digital (Studi Kasus di SDN Kayangan 1). Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam pola perilaku anak, salah satunya melalui permainan game online. Free Fire merupakan salah satu game yang banyak dimainkan oleh anak-anak, termasuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan Free Fire terhadap moral anak di era digital, dengan fokus pada aspek perilaku dan ucapan anak di SDN Kayangan 1. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SDN Kayangan 1 yang memainkan game Free Fire, yang dipilih dengan teknik random sampling. Analisis data dilakukan dengan uji Mann-Whitney untuk membandingkan perbedaan moral anak yang bermain dan tidak bermain Free Fire. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain Free Fire dengan moral anak. Anak yang lebih sering bermain cenderung mengalami perubahan dalam perilaku sosial, seperti meningkatnya penggunaan bahasa kasar, menurunnya tingkat kedisiplinan, serta berkurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya. Hasil uji statistik Mann-Whitney U menunjukkan perbedaan moral yang signifikan antara kelompok anak yang bermain dan tidak bermain Free Fire dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 (<0.05), yang mengindikasikan bahwa permainan ini berpengaruh terhadap moral anak. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengontrol waktu bermain game online anak. Disarankan adanya regulasi dan edukasi lebih lanjut mengenai penggunaan game online secara bijak agar tidak berdampak negatif pada perkembangan moral anak di era digital.

**Kata Kunci:** Free Fire, game online, moral anak, era digital.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan itu bukan hanya tentang ilmu pengetahuan formal tetapi juga pembentukan karakter dan moral. Perkembangan teknologi dan komunikasi yang pesat merujuk pada kemajuan dalam metode, alat, dan proses yang diterapkan untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup. termasuk dalam hal penggunaan teknologi dibidang hiburan yakni *game online*.

Psikolog dan peneliti *game* Craig Anderson menjelaskan bahwa *game online* adalah aplikasi perangkat lunak yang dijalankan melalui jaringan Internet dan menggunakan teknologi untuk menciptakan pengalaman bermain *game* yang interaktif dan mendalam, *game online* ini mempunyai dampak langsung terhadap perkembangan dan perilaku anak. Mereka lebih tertarik dengan permainan *online* dan berhenti memainkan permainan tradisional karena permainan *online* merupakan permainan yang sangat menarik bagi anak-anak dan memainkan permainan tersebut memberikan mereka rasa kepuasan pribadi.

Salah satu *game online* yang saat ini sedang populer di kalangan anak-anak adalah Free Fire, *game Free Fire* adalah *game* yang menawarkan pengalaman bermain yang seru dan menarik karena merupakan sebuah permainan battle royale yang memungkinkan pemainnya untuk berkompetisi dalam pertempuran *online*, meskipun *game* dapat menjadi bentuk hiburan yang menyenangkan, akan tetapi hal ini dapat memicu kecemasan dan stres yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental anak-anak, terutama jika permainan tersebut mengandung konten kekerasan" menurut Kowert, Domahidi, Festl, & Quandt, (2015). Sedangkan menurut Yuli Pebrianti, (2021) dalam skripsinya menunjukkan bahwa paparan terhadap *game* kekerasan dapat berkontribusi pada perilaku dan Berkata kotor dan kasar juga menjadi salah satu dampak negatif terhadap anak.

Dari permainan *game online Free Fire* terhadap moral anak menjadi perhatian penting di era digital ini. Seperti halnya *game online* yang banyak dimainkan oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak. Salah satu *game online* yang saat ini sedang digandrungi oleh anak adalah *Free Fire*, *game* ini memiliki batasan usia 12 tahun, tahun ke atas, namun nyatanya banyak dimainkan oleh anak di bawah umur yang masih rentan terhadap dunia luar, Akibat pengaruh *game online* tersebut, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yang seharusnya menjadi acuan hidup semakin terkikis seiring berjalannya waktu menurut Jurnal kewarganegaraan Khairunnisa, (2022). Hal ini

dikarenakan permainan *game online* seringkali mengandung unsur kekerasan, persaingan yang tidak sehat, mengakibatkan *Game multiplayer* seperti *Free Fire* dapat menjadi alat untuk membangun hubungan sosial, tetapi juga berpotensi mengakibatkan perilaku pergaulan yang agresif jika tidak diawasi dengan baik oleh orang tua menurut Granic, Lobel, & Engels (2020).

Anak-anak di Sekolah Dasar merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh *game online*, termasuk *Free Fire*. Sebagai generasi muda yang sedang dalam masa perkembangan moral,. Hal ini menjadi perhatian serius bagi orang tua, guru, dan masyarakat sekitar untuk memahami dampak Dalam konteks ini berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi berdasarkan hasil wawancara mendapatkan hasil bahwa terdapat beberapa anak di Sdn Kayangan 1 terkait masalah moral akibat kecanduan permainan *game online Free Fire* tersebut yang secara psikisnya mengalami perubahan dalam segi kepribadian dan prilaku sosialnya, Dengan pemahaman yang l terkait pengaruh dari *game online* terhadap moral anak, diharapkan dapat diambil langkah-langkah yang tepat dalam mengatasi dampak negatif tersebut dan meningkatkan moral anak-anak di era digital yang penuh dengan tantangan ini.

Maka peneliti memilih judul tentang "Pengaruh *game online Free Fire* terhadap Moral Anak di Era Digital Studi Kasus di SD Kayangan 1" karena sangat relevan untuk dilakukan. Dengan maksud untuk memahami secara mendalam dampak permainan *online Free Fire* terhadap moral anak di era digital. Untuk itu dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi orang tua, guru, dan masyarakat sekitar dalam menghadapi tantangan yang dihadapi oleh anak-anak dalam mengakses *game online*, dan juga dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman mengenai dampak permainan *online Free Fire* terhadap moral anak di era digital.

## **KAJIAN TEORITIS**

1. Skripsi yang berjudul Dampak *Game Online* terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Serayu yang ditulis oleh Yuli Pebrianti , mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya .Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada dampak positif dan negatif bagi kepribadian sosial anak saat bermain *game online*. Dampak hasil manfaat yaitu : membantu sosialisasi, kerjasama dan simpati. Sedangkan dampak

negatifnya apa akibatnya yaitu ketagihan, perkataan kasar dan kasar, pembangkangan, pertikaian. atau berkelahi dan mengganggu orang lain. Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian diatas adalah dampak *game online* terhadap kepribadian sosial anak, sedangkan yang dilakukan difokuskan pada pengaruh dari permainan *game online Free Fire* terhadap moral anak di era digital.

2. Skripsi berjudul Dampak *Game Online* terhadap Moral Siswa Kelas VIII MTs AL - Husna Cimanggis Depok yang ditulis oleh Muhammad Fahmi Dzajuli merupakan mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah . Dari penelitian diatas diperoleh hasil uji regresi sederhana yaitu :regresi X sebesar 0,435, hal menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% nilai *game online* maka nilai moral akan bertambah sebesar 0,435. Koefisien regresi bernilai positif maka dapat dikatakan pengaruh variabel terhadap variabel Y ( Fatal ) adalah positif. 12 Yang membedakan penelitian dan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitian, pada penelitian diatas adalah dampak *game online* terhadap moral siswa, fokus penelitian yang akan dilakukan lebih spesifik kepada dampak *game online Free Fire* terhadap moral anak di era digital,
3. Skripsi dengan judul Dampak Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Moral Siswa SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Pelajaran 2020/2021 ditulis oleh Nur Cholis Mubarak, mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media sosial dan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap moral siswa SMK Negeri 1 Jenangan Bahan. Hal ini diketahui dari hasil uji F yang menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,000. nilainya kurang dari 0,05 Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa media sosial dan *game daring* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap moral 13 Yang membedakan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan adalah Fokus penelitian pada penelitian diatas adalah pengaruh media sosial dan *game online* pada moral siswa, dengan fokus ini pada penelitian masa depan yang dicapai adalah pengaruh dari permainan *game online Free Fire* terhadap moral anak di era digital.
4. Jurnal yang berjudul *Game Online* untuk Perubahan akhlak” ditulis oleh Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari. Penelitian menunjukkan bahwa siswa SMA PGRI 1 Kromengan tidak mengalami akibat serius dalam menggunakan *game online* karena

penggunaannya masih dalam batas wajar. Namun mulai saat ini, orang tua tetap perlu berhati-hati dalam mendisiplinkan diri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah fokus penelitian di atas adalah *game online* untuk transformasi akhlak. Lebih spesifiknya, penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh dari permainan *game online Free Fire* terhadap moral anak di era digital

5. Skripsi yang berjudul "Efek *Game Online Mobile Legends* terhadap Akhlak Anak Usia 12-15 Di Desa Kemawi Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menimbulkan efek negatif yang timbul adalah berbicara kotor dan kasar, kecanduan, rasa malas, membangkang, dan bertengkar. Sedangkan efek positif yang timbul adalah kerja sama, belajar bersosial, dan melatih kesabaran. Orang tua juga berperan untuk mengurangi dampak negatif *game online*. Upaya yang dilakukan orang tua anak dengan cara memberi pengawasan dan memberi kesibukan kepada anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dan dari judul efek *Game Online Mobile Legends* Terhadap Akhlak sedangkan penelitian yang dilakukan berjudul Pengaruh Permainan *Game Online Free Fire* Terhadap Moral.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan menggunakan desain kuantitatif Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menjelaskan tentang hubungan variabel, menguji teori, melakukan generalisasi fenomena sosial yang diteliti. Tujuan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan variabel, memberikan deskripsi statistic, menaksir dan meramalkan hasilnya.. Penelitian ini menggunakan 2 variabel, Penelitian ini menguji pengaruh penerapan variabel X ( pengaruh *game online* ) terhadap variabel Y ( moral perilaku dan ucapan siswa ).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil**

Dengan demikian, pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis *Paired Sample T-Test* dapat di lanjutkan. Kriteria pengujian dalam hipotesis yaitu  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berdasarkan probabilitasnya nilai sig (2-tailed)

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP MORAL ANAK DI ERA DIGITAL STUDI KASUS DI KALANGAN SEKOLAH DASAR NEGERI KAYANGAN I**

$\leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dan nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima.

Hipotesis yang digunakan dalam uji ini adalah sebagai berikut :

Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : Permainan *Free Fire* tidak berpengaruh signifikan terhadap moral anak.

Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) : Ada pengaruh signifikan antara intensitas bermain *Free Fire* dengan moral anak.

**Analisis Deskriptif**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
hasil kuesioner siswa bermain game	29	23	75	47.72	21.977
hasil kuesioner siswa tidak bermain game	29	1	2	1.48	.509
Valid N (listwise)	29				

Dari hasil statistik deskriptif, siswa yang bermain game memiliki nilai moral dengan rentang 23-75 dan rata-rata 47.72 dengan standar deviasi 21.977, menunjukkan adanya variasi dalam moral mereka. Sebaliknya, siswa yang tidak bermain memiliki rentang nilai moral 1-2 dengan rata-rata 1.48 dan standar deviasi 0.509, yang menunjukkan bahwa moral mereka lebih seragam. Perbedaan ini menegaskan bahwa pengalaman bermain game *Free Fire* dapat berkontribusi terhadap perubahan moral anak, baik dalam aspek positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana mereka berinteraksi dengan permainan tersebut.

**Ranks**

	hasil kuesioner siswa tidak bermain game	N	Mean Rank	Sum of Ranks
hasil kuesioner siswa bermain game	kelas tdk bermain game	15	8.90	133.50
	kelas bermain game	14	21.54	301.50
	Total	29		

Hasil analisis Uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam aspek moral antara siswa yang bermain game Free Fire dan yang tidak bermain. Rata-rata peringkat moral siswa yang bermain game lebih tinggi (21.54) dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain (8.90), dengan jumlah peringkat masing-masing 301.50 dan 133.50. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa kelompok yang bermain game memiliki karakteristik moral yang berbeda dibandingkan dengan kelompok yang tidak bermain. Maka Ada pengaruh signifikan antara intensitas bermain *Free Fire* dengan moral anak.

### Uji Mann Withney

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	hasil kuesioner siswa bermain game
Mann-Whitney U	13.500
Wilcoxon W	133.500
Z	-4.007
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: hasil kuesioner siswa tidak bermain game

b. Not corrected for ties.

Dalam hasil uji statistik, nilai Mann-Whitney U sebesar 13.500 dengan nilai Z -4.007 menunjukkan efek perbedaan yang kuat antara kedua kelompok. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ( $<0.05$ ) menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang nyata antara bermain game Free Fire dan moral anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan game online berpengaruh terhadap moral anak. Berdasarkan probabilitasnya nilai sig (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

### B. Pembahasan

Berdasarkan pembahasan ini akan menjawab rumusan masalah dalam skripsi ini:

1. Pengaruh Permainan Terhadap Moral, Perilaku dan Ucapan. Pertama-tama, permainan seperti Free Fire bisa mempengaruhi moral anak-anak. Di satu sisi, game ini bisa meningkatkan keterampilan kerja sama dan strategi, karena pemain harus

berkolaborasi untuk menang. Tapi di sisi lain, karena game ini juga mengandung aspek kekerasan, bisa jadi anak-anak menganggap perilaku kekerasan itu wajar jika dilakukan dalam konteks permainan. Ini bisa bikin mereka kehilangan empati terhadap orang lain di dunia nyata. Kedua, perilaku anak-anak bisa dipengaruhi oleh game yang mereka mainkan. Misalnya, jika mereka sering melihat karakter di Free Fire berperilaku agresif, mereka mungkin jadi lebih cenderung bersikap kasar atau berkonflik dengan teman-teman mereka. Ini bisa terlihat dari cara anak-anak menyelesaikan masalah di sekolah, apakah mereka memilih untuk berkomunikasi atau malah berkonflik secara fisik seperti dalam game. Selanjutnya, dunia permainan juga bisa mempengaruhi cara anak-anak berkomunikasi. Mereka yang sering bermain game ini mungkin mengadopsi ucapan atau bahasa yang biasa mereka dengar dalam permainan. Ini bisa termasuk penggunaan istilah-istilah gaul atau bahkan kata-kata kasar, dan sudah diteliti berdasarkan data yang dipaparkan maka di SDN Kayangan 1 hasil data tersebut berpengaruh.

2. Terdapat perbedaan data anak yang sering bermain *game online Free Fire* dengan yang tidak bermain di Sekolah Dasar Negeri Kayangan 1, dengan menggunakan uji Mann withney yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam aspek moral antara siswa yang bermain game Free Fire dan yang tidak bermain. Rata-rata peringkat moral siswa yang bermain game lebih tinggi (21.54) dibandingkan dengan siswa yang tidak bermain (8.90), dengan jumlah peringkat masing-masing 301.50 dan 133.50. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 ( $<0.05$ ) menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang nyata antara bermain game Free Fire dan moral anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan game online berpengaruh terhadap moral anak, Perbedaan ini mengindikasikan bahwa kelompok yang bermain game memiliki karakteristik moral yang berbeda dibandingkan dengan kelompok yang tidak bermain

## **KESIMPULAN**

1. Tingkat Keterlibatan Anak dalam Permainan Free Fire Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di SDN Kayangan 1 memiliki keterlibatan yang cukup tinggi dalam bermain game Free Fire. Intensitas bermain bervariasi, tetapi ada

kecenderungan bahwa anak-anak yang lebih sering bermain memiliki perubahan dalam aspek moral tertentu.

2. Dampak Permainan Free Fire terhadap Moral Anak Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain Free Fire dengan perilaku moral anak. Beberapa aspek moral yang terdampak antara lain: Sikap Sosial: Anak yang terlalu sering bermain cenderung kurang berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan keluarga. Pengendalian Emosi: Beberapa anak menunjukkan peningkatan sikap agresif atau mudah marah, terutama jika mereka mengalami kekalahan dalam permainan. Kedisiplinan dan Tanggung Jawab: Ada indikasi bahwa anak yang lebih sering bermain Free Fire memiliki tingkat kedisiplinan yang lebih rendah, misalnya dalam mengerjakan tugas sekolah atau mengikuti aturan di rumah dan sekolah.
3. Hubungan Signifikan antara Game Free Fire dan Moral Anak Analisis statistik menunjukkan bahwa permainan Free Fire berpengaruh terhadap moral anak dengan tingkat signifikansi tertentu. Meskipun tidak semua anak mengalami dampak negatif, ada pola yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar kemungkinan perubahan dalam moral mereka.
4. Implikasi Berdasarkan temuan ini, disarankan kepada orang tua dan guru untuk: Mengawasi dan membatasi durasi anak dalam bermain game online. Memberikan edukasi kepada anak mengenai nilai-nilai moral dan dampak dari permainan digital. Mengajak anak untuk lebih banyak beraktivitas di luar dunia digital guna mengembangkan interaksi sosial yang lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa permainan game online Free Fire memiliki pengaruh terhadap moral anak, baik dalam aspek sosial, emosional, maupun kedisiplinan. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari berbagai pihak untuk mengarahkan anak-anak dalam penggunaan game secara bijak agar tidak berdampak negatif pada perkembangan moral mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Alif Achadah dan Ella Lutvi Sari, *Game Online Terhadap Perubahan Akhlak Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol 3, No 2

- Brown, A. (2020). "Pertimbangan Etis dalam *Game Online*" *International Journal of Ethics*, 22 halaman: "Permainan *Online* Seringkali Menimbulkan Dilema Etika bagi Pemainnya"
- Craig Anderson: "American Psychological Association".
- Khairunnisa, Muhamad Fajar Al Kausar, Raisya Ramadhina, Siti Ratih Aulia, Rana Gustian Nugraha (2022) *Jurnal Kewarganegaraan : Pengaruh game online Free Fire terhadap nilai moral dan nilai sosial Pancasila pada Anak Sekolah Dasar*
- Muhammad Fahmi Dzajuli, " Pengaruh *Game Online* Terhadap Semangat Belajar Siswa Kelas V MTS Al-Husna Cimanggis Depok, Skripsi, Jakarta Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- Nur Cholis Mubarak, *Dampak Media Sosial dan Game Online Terhadap Semangat Siswa di SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021
- Pratama, E. (2019). Strategi Mengatasi Dampak Negatif *Game Online* pada Anak. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 6(2).
- Rahayu, A. (2017). Dampak *Game Online* terhadap Perkembangan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Sari, D. (2018). Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Smith, J. (2021). The Impact of *Online Games* on Children's Behavior " *Journal of Child Psychology*, 45 - Halaman: "Studi menunjukkan bahwa permainan *online* dapat mempengaruhi perilaku anak-anak "
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, Cet. 19, 2013
- Utami, R. (2016). Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak Bermain *Game Online*. *Jurnal Keluarga Sejahtera*, 8(3).