

**HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN GAME ONLINE “*FREE FIRE*”
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V
DI MIN 1 BANTUL YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Disusun oleh :

Muhammad Aziz Adhiasa

NIM : 21104080016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Aziz Adhiasa

NIM : 21104080016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya / penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya / penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji :

Yogyakarta, 14 Juli 2025
Yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Muhammad Aziz Adhiasa
NIM. 21104080016

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi Saudara
Lampiran : 1 (satu) Naskah Skripsi
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama : Muhammad Aziz Adhiasa

NIM : 21104080016

Judul Skripsi : "Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Free Fire Dan Minat Belajar Siswa Kelas V di MIN 1 Bantul"

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Sudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 14 Juli 2025

Pembimbing

M. Saidul Muzakki, S. Pd. I., M. Pd.

NIP. 19840825 201503 1 004

SURAT PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2587/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : Hubungan Game Online Free Fire Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5 di MIN 1 Bantul

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD AZIZ ADHIASA
Nomor Induk Mahasiswa : 21104080016
Telah diujikan pada : Kamis, 24 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 6889eb5e22769



Penguji I

Nisa Syuhda, S.S., M. Hum

SIGNED

Valid ID: 68a773e626598



Penguji II

Andhika Yahya Putra, M.Or.

SIGNED

Valid ID: 6895a117558f3

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 24 Juli 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 68a711af221d2

MOTTO

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ نِعْمَتَانِ مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ
النَّاسِ الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

“Dua kenikmatan yang sering dilupakan oleh kebanyakan manusia adalah kesehatan dan waktu luang.”

(HR. Bukhori No. 5933)¹.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ “Hadits Bukhari No. 5933 | Tak ada kehidupan yang hakiki selain kehidupan akhirat,” Hadits.id, diakses 1 Agustus 2025, <http://www.hadits.id/hadits/bukhari/5933>.

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Dipersembahkan untuk

Almamater Tercinta

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Muhammad Aziz Adhiasa. NIM 21104080016. *Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Free Fire Dan Minat Belajar Siswa Kelas V di MIN 1 Bantul.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Sarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin meningkatnya pengguna game online termasuk siswa Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah yang bermain game online *Free Fire*. Fenomena ini menunjukkan bahwa game online semakin diminati oleh anak-anak usia sekolah. Meskipun memberikan hiburan, penggunaan game secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif, salah satunya adalah penurunan minat belajar siswa. Fokus permasalahan yang akan diteliti berkaitan dengan adanya hubungan aktivitas bermain game *Free Fire* dan minat belajar siswa kelas V di MIN 1 Bantul ditinjau dari frekuensi bermainnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu : 1) Mengetahui adanya hubungan frekuensi bermain Game Online *Free Fire* terhadap minat siswa yang aktif bermain game tersebut di kelas V MIN 1 Bantul, 2) Mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang bermain game online *Free Fire* dan siswa yang tidak bermain game tersebut di kelas V MIN 1 Bantul.

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket atau kuesioner tertutup. Angket atau kuesioner ditujukan kepada 28 siswa kelas V D di MIN 1 Bantul. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah *Pearson Product Moment* dan *Independent Simple T-test*.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan aktivitas bermain game online *free fire* dan minat belajar siswa kelas V di MIN 1 Bantul. dengan dibuktikan dari hasil analisis penelitian diperoleh dari hasil uji korelasi *Pearson*, nilai *sig (2 tailed)* $0,038 < 0,05$ dengan nilai korelasi koefisien $-0,557$ yang menunjukkan terdapat hubungan yang negatif dengan tingkat korelasi sedang atau cukup dengan persentase 31,1%. Dan dari hasil *Independent Simple T-Test* diperoleh nilai *sig (2 tailed)* $0,00 < 0,05$, yang menunjukkan terdapat

perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain *free fire* dan siswa yang bermain tidak *free fire*.

Kata Kunci : Game Online, *Free Fire*, Minat Belajar.



KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَرْسَلَ رَسُولَهُ بِالْهُدَى وَدِينِ الْحَقِّ ؛ لِيُظْهِرَهُ عَلَى الدِّينِ كُلِّهِ وَكَفَى بِاللَّهِ شَهِيدًا . وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ ؛ إِفْرَارًا بِهِ وَتَوْجِيدًا ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَعَلَى آلِهِ وَسَلَّمَ تَسْلِيمًا مَزِيدًا ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi karunia, nikmat, dan rahmat-Nya sehingga penulisan dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada nabi kita yaitu Nabi Muhammad SAW juga keluarganya serta semua umatnya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya ada hambatan dan kesulitan yang telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S. Ag., MA., M. Phil., Ph. D. selaku rektor Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S. Pd.I., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Ibu Dr, Luluk Mauluah, M. Si. dan Ibu Anita Ekantini, M. Pd., selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak M. Saidul Muzakki, S. Pd. I, M. Pd. sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

5. Ibu Dra. Asnafiyah, selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasihat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada penulis.
6. Bapak Agus Sehonon, S. Pd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bantul, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MIN 1 Bantul.
7. Ibu Try Sumiati, S. Pd. I. wali kelas V A MIN 1 Bantul yang telah membantu dan memberi kesempatan atas terlaksananya penelitian ini.
8. Orang tuaku tercinta dan kakak yang selalu mencurahkan perhatian, do'a, motivasi, dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.
9. Seluruh kawan-kawan seperjuangan PGMI angkatan 21 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat baik bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta,

Penulis



Muhammad Aziz Adhiasa

NIM. 21104080016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iii
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	16
A. Latar Belakang Masalah	16
B. Rumusan Masalah.....	19
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	19
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Landasan Teori	21
B. Penelitian Sebelumnya yang Relevan.....	33
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III : METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian	42
D. Variabel Penelitian	44
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	45
1. Teknik Pengumpulan Data.....	45
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	46

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
1. Validitas	51
2. Reliabilitas	51
G. Teknik Analisis Data	60
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian.....	67
1. Deskripsi Data.....	67
2. Pengujian Prasyarat Analisis	73
3. Pengujian Hipotesis	77
B. Pembahasan	81
BAB V : PENUTUP	84
A. Simpulan.....	84
B. Keterbatasan Penelitian	85
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	138

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	: Tabel Kisi-Kisi Variabel Pengaruh Bermain Game <i>Free Fire</i>	49
Tabel III.2	: Tabel Kisi-Kisi Variabel Y	50
Tabel III.3	: Pedoman Nilai r Tabel Product Moment	54
Tabel III.4	: Hasil Uji Validasi Angket Pengaruh Bermain Game Online <i>Free Fire</i>	55
Tabel III.5	: Hasil Uji Validasi Angket Minat Belajar.....	57
Tabel III.6	: Hasil Uji Reliabilitas Alpha Chronbach's Angket Pengaruh Bermain <i>Free Fire</i>	59
Tabel III.7	: Hasil Uji Reliabilitas Alpha Chronbach's Angket Minat Belajar	60
Tabel IV.1	: Deskripsi Statistik Frekuensi Bermain	67
Tabel IV.2	: Standarisasi dan Interpretasi Variabel Frekuensi Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	68
Tabel IV.3	: Kriteria Skor Frekuensi Bermain Game Online <i>Free Fire</i>	69
Tabel IV.4	: Interpretasi Distribusi Frekuensi Variabel X.....	69
Tabel IV.5	: Statistik Deskriptif Minat Belajar	70
Tabel IV.6	: Kriteria Skor Variabel Y.....	71
Tabel IV.7	: Interpretasi Distribusi Variabel Y.....	71
Tabel IV.8	: Interpretasi Distribusi Variabel Y Yang Tidak Bermain <i>Free Fire</i>	72
Tabel IV.9	: Interpretasi Distribusi Variabel Y Yang Bermain <i>Free Fire</i>	73
Tabel IV.10	: Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Variabel Y	74
Tabel IV.11	: Hasil Uji Normalitas Variabel Y Yang Tidak Bermain dan Yang Bermain <i>Free Fire</i>	75
Tabel IV.12	: Hasil Uji Linearitas.....	75
Tabel IV.13	: Hasil Uji Homogenitas Levene's Test.....	76
Tabel IV.14	: Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment.....	78
Tabel IV.15	: Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan.....	79
Tabel IV.16	: Uji Independent Samples Test.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 : Kerangka Berpikir	39
---------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	93
Lampiran II	: Bukti Seminar Proposal	94
Lampiran III	: Berita Acara Seminar Proposal	96
Lampiran IV	: Permohonan Izin Penelitian	97
Lampiran V	: Hasil Wawancara	98
Lampiran VI	: Hasil Survei Murid Yang Bermain Game <i>Free Fire</i>	100
Lampiran VII	: Hasil Survei Kepada Wali Murid.....	101
Lampiran VIII	: Angket Frekuensi Bermain Game <i>Free Fire</i>	101
Lampiran IX	: Angket Minat Belajar.....	104
Lampiran X	: Hasil Uji Validasi Angket Frekuensi Bermain Game Online <i>Free Fire</i>	107
Lampiran XI	: Hasil Uji Validasi Angket Minat Belajar.....	108
Lampiran XII	: Hasil Uji Reliabilitas Alpha Chronbach's Angket Frekuensi Bermain <i>Free Fire</i>	109
Lampiran XIII	: Hasil Uji Reliabilitas Alpha Chronbach's Angket Minat Belajar	110
Lampiran XIV	: Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Variabel Y	111
Lampiran XV	: Hasil Uji Normalitas Variabel Y Yang Tidak Bermain dan Yang Bermain <i>Free Fire</i>	112
Lampiran XVI	: Hasil Uji Linearitas	113
Lampiran XVII	: Hasil Uji Homogenitas Levene's Test	114
Lampiran XVIII	: Deskripsi Statistik Frekuensi Bermain.....	115
Lampiran XIX	: Statistik Deskriptif Minat Belajar	116
Lampiran XX	: Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment.....	117
Lampiran XXI	: Uji Independent Samples Test	118
Lampiran XXII	: Sampel Hasil Angket Frekuensi Bermain Game Online <i>Free Fire</i>	119
Lampiran XXIII	: Sampel Hasil Angket Minat Belajar	124
Lampiran XXIV	: Skor Nilai Angket Frekuensi Bermain Game Online <i>Free Fire</i>	129
Lampiran XXV	: Skor Nilai Angket Minat Belajar	130
Lampiran XXVI	: MIN 1 Bantul	131
Lampiran XXVII	: Siswa dan Siswi Kelas 5 D	132
Lampiran XXVIII	: Sertifikat TOEFL	133
Lampiran XXIX	: Sertifikat PKTQ	134
Lampiran XXX	: Sertifikat ICT	135
Lampiran XXXI	: Sertifikat IKLA	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fase siswa sekolah dasar berada pada masa pengembangan kognitif. Siswa sekolah dasar seharusnya menunjukkan peningkatan dalam fokus belajar, motivasi belajar, dan mengatur waktu belajar. Minat belajar merupakan aspek penting yang memengaruhi keberhasilan akademik dan pembentukan karakter. Siswa dengan minat belajar yang tinggi memiliki nilai akademik yang baik di sekolahnya karena siswa cenderung lebih aktif dan lebih berkonsentrasi di dalam pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat mengakibatkan siswa pasif dalam belajar, kurang antusias, dan sulit berkonsentrasi sehingga berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar²

Penggunaan game online secara berlebihan kini menjadi salah satu gangguan teknologi yang signifikan terhadap proses belajar siswa sekolah dasar. Pada tahap perkembangan anak ini, selain diberi materi pembelajaran, anak juga dibentuk untuk memiliki sikap yang baik serta nilai-nilai kedisiplinan dan rasa tanggung jawab. Oleh karena itu, di era teknologi yang berkembang pesat ini, diperlukan perhatian khusus untuk menangani segala bentuk gangguan terhadap proses pembelajaran. Salah satu gangguan teknologi yang banyak di kalangan siswa saat ini adalah bermain game online yang dapat menurunkan nilai akademik siswa³.

Game online yang populer di kalangan anak – anak saat ini diantaranya game *Free Fire*. Game *Free Fire* pertama kali dirilis secara global pada tanggal 4 Desember 2017. Game ini telah diunduh lebih dari 1 miliar kali. Game ini

² Prihatin Dwihantoro dkk., “Membangun Pondasi Pendidikan: Upaya Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Negeri Purborejo, Temanggung,” *Madaniya* 4, no. 4 (2023).

³ Ibid.

meraih popularitas yang meningkat pesat di kalangan siswa sekolah karena memiliki fitur menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui smartphone. Popularitas yang tinggi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya pada perhatian dan waktu belajar siswa⁴.

Dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi peningkatan signifikan dalam penggunaan game online di kalangan anak-anak⁵. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat cepat dan kemudahan akses ke perangkat digital. Banyak anak-anak yang menggunakan gadget untuk bermain game online, seperti *Game Online Free Fire*, dan ini telah menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari mereka. Mereka biasanya memainkannya ketika pulang sekolah, ketika bermain di sekolah, bahkan ketika waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas di rumah⁶.

Dalam beberapa kasus, penggunaan game online seperti juga telah menimbulkan kecanduan, di mana anak-anak menjadi terlalu bergantung pada game dan menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain. Bahkan di waktu libur mereka bisa memainkannya dari pagi sampai malam. Kecanduan game online ini jelas dapat mempengaruhi minat anak terhadap belajar. Selain itu, penggunaan game online juga dapat berdampak pada perilaku anak-anak dalam kelas⁷. Anak-anak yang terlalu sering bermain game online dapat menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam diskusi,

⁴ Ade Surya Erofiana dkk., "Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di SDN 2 Braja Harjosari," *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2021), <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1270>.

⁵ Yahya Eko Nopiyanto dan Septian Raibowo, "Pelatihan Olahraga Futsal sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-Anak di Kelurahan Mangunharjo," *JURPIKAT (jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 2 (2020): 114–24, <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i2.264>.

⁶ Rahyuni Rahyuni, Muhammad Yunus, dan Sundari Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Min 1 Bantul Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *Bosowa Journal Of Education* 1, No. 2 (June 9, 2021): 65–70, <https://doi.org/10.35965/Bje.V1i2.657>.

⁷ Ade Surya Erofiana, Gunawan Santoso, dan Suryadi Nomi, "Studi Penggunaan Game Online *Game Online Free Fire* Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Min 1 Bantul 2 Braja Harjosari," *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, No. 1 (June 1, 2021), <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgmin1bantul/article/view/1270>.

dan kurang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-teman. Hal ini berbeda dengan harapan seorang siswa yang memiliki minat belajar yang baik.⁸

Siswa dengan minat belajar yang tinggi memiliki beberapa ciri-ciri : 1). Aktif di kelas, 2). Tertarik pada materi pembelajaran, 3). Rajin belajar, 4). Fokus dalam pembelajaran, 5). Suka membaca buku atau sumber informasi lain, dan 6). Memiliki tujuan belajar. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan game online dapat mengganggu proses belajar anak-anak khususnya pada minat belajar siswa⁹.

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi awal, dan melakukan wawancara pada tanggal 7 Februari 2025 dengan Ibu Tri Sumiati selaku wali kelas V D di MIN 1 Bantul. Menurut beliau mayoritas siswa sudah memiliki smartphone dari orangtuanya. Hal ini membuat para siswa dapat menginstall berbagai aplikasi di luar kebutuhannya. Mereka juga mendownload game sebagai hiburan mereka termasuk game online yang sedang populer saat ini yaitu game *Free Fire*. Dari pihak sekolah sendiri sudah membuat kebijakan bahwa para siswa tidak boleh membawa smartphone agar tidak mengganggu belajar siswa. Diketahui bahwa minat belajar siswa yang sering bermain game *Free Fire* kesulitan dalam berkonsentrasi dalam belajar, tidak fokus sehingga mengabaikan guru ketika mengajar mereka. Dijumpai juga beberapa siswa yang sering mengantuk selama pembelajaran di sekolah karena begadang bermain game online *Free Fire*¹⁰.

Untuk memperkuat pengamatan awal, peneliti juga telah mendistribusikan kuesioner ringan kepada orang tua siswa kelas V di MIN 1

⁸ Muhamad Fajar Al Kausar Et Al., “Pengaruh Game Online *Game Online Free Fire* Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar” 6, No. 1 (2022).

⁹ Reza Indra Wiguna dkk., “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun,” *Jurnal Surya Muda* 2, no. 1 (2020): 18–26, <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>.

¹⁰ Wawancara dengan bu Try Sumiati selaku wali kelas 5D pada hari Selasa tanggal 21 Januari 2025 pukul 10.30.

Bantul Yogyakarta. Menurut hasil survei, sebagian besar siswa memiliki akses ke game online dan dari setengahnya teridentifikasi sebagai pemain rutin *Free Fire*. Data ini tidak hanya mengonfirmasi bahwa fenomena bermain game online memang meluas, tetapi juga sangat menunjukkan bahwa permainan semacam itu dapat menjadi faktor eksternal yang perlu dipertimbangkan sehubungan dengan minat belajar siswa dan mengajak eksplorasi peran orang tua dalam mengelola atau mengendalikan aktivitas digital anak-anak mereka¹¹.

Dalam hal ini, Peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang pengaruh game online *Free Fire* terhadap minat belajar anak-anak. Peneliti tertarik mengetahui perbedaan minat belajar antara siswa yang bermain dan tidak bermain game *Free Fire*, serta apakah frekuensi bermain game *Free Fire* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di MIN 1 Bantul.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka fokus masalah dapat dirumuskan yaitu :

1. Apakah terdapat hubungan frekuensi bermain game online *Free Fire* terhadap minat belajar siswa yang aktif di kelas V MIN 1 Bantul?
2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang bermain game online *Free Fire* dan siswa yang tidak bermain game tersebut di kelas V MIN 1 Bantul?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

¹¹ Survei melalui Google Form oleh penulis, terhadap wali murid kelas 5D MIN 1 Bantul pada hari jum'at tanggal 7 Februari 2025

1. Mengetahui ada atau tidak adanya hubungan frekuensi bermain game online Game Online *Free Fire* terhadap minat siswa yang aktif bermain game tersebut di kelas V MIN 1 Bantul
2. Mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang bermain game online *Free Fire* dan siswa yang tidak bermain game tersebut di kelas V MIN 1 Bantul

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, maupun praktis. Secara Teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui sumber maupun referensi dalam bidang minat belajar para siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan mengenai hubungan aktivitas bermain game online *free fire* dan minat belajar siswa kelas V di MIN 1 Bantul.

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan terhadap hubungan aktivitas bermain game online *free fire* dan minat belajar siswa kelas V di MIN 1 Bantul untuk memudahkan guru dan orang tua dalam mengetahui kebijakan menggunakan handphone. Dan dengan adanya penelitian ini para siswa dapat mengetahui batasan dalam penggunaan handphone untuk kebutuhan sehari-hari.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan aktivitas bermain game online *free fire* dan minat belajar siswa kelas V di MIN 1 Bantul Yogyakarta, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain game online *Free Fire* dengan minat belajar siswa kelas V di MIN 1 Bantul. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan nilai koefisien sebesar $r = -0,557$ dengan nilai sig (nilai p) = $0,038 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan yang cukup/sedang dan signifikan. Hubungan tersebut bersifat negatif, yang berarti semakin sering siswa bermain *Free Fire*, maka semakin rendah tingkat minat belajarnya. Selain itu diperoleh koefisien determinasi (r square) sebesar 31,1%
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara siswa yang bermain game *Free Fire* dan yang tidak bermain. Hasil uji independent samples t-test menunjukkan $p = 0,000 < 0,05$, yang berarti perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Rata-rata skor minat belajar siswa yang tidak bermain *Free Fire* lebih tinggi dibandingkan siswa yang bermain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online *Free Fire* memiliki pengaruh terhadap menurunnya minat belajar siswa, baik dalam hubungan korelasional maupun perbandingan antar kelompok.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat, antara lain:

1. Jumlah responden terbatas, yaitu hanya melibatkan satu kelas (kelas 5D) dari empat kelas yang ada di MIN 1 Bantul, sehingga hasil penelitian belum sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi.
2. Instrumen utama berupa angket, yang bersifat subjektif dan bergantung pada kejujuran siswa dalam menjawab.
3. Fokus pada satu jenis game (*Free Fire*), sehingga tidak mencakup dampak game online lain yang mungkin memiliki karakteristik berbeda, baik secara gameplay maupun efek psikologis.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan agar dapat mengelola waktu dengan bijak, terutama dalam membatasi durasi bermain game online. Keseimbangan antara hiburan dan kewajiban belajar perlu ditanamkan agar proses pendidikan tidak terganggu.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua perlu memberikan pengawasan yang lebih intensif terhadap penggunaan gadget oleh anak, termasuk dalam memilih jenis aplikasi dan game yang diunduh. Disarankan pula untuk membuat aturan bermain game di rumah dan mendampingi anak dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif.

3. Bagi Guru

Guru dapat berperan aktif dengan menginovasikan metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu menandingi daya tarik game online. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek, gamifikasi

edukatif, atau penggunaan media digital yang produktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian di masa depan dapat memperluas cakupan dengan:

- a. Melibatkan lebih banyak responden dari berbagai kelas atau sekolah.
- b. Menambahkan metode kualitatif seperti wawancara mendalam atau observasi langsung.
- c. Meneliti pengaruh jenis game lain atau menggunakan pendekatan longitudinal untuk melihat perubahan jangka panjang.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, Giatma Dwijuna, dan Neni Nur Laili Ersela Zain. "Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk." *Eigen Mathematics Journal*, 26 Juni 2023, 11–19.
<https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.
- Anggita, Egi Ayu. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara." PhD Thesis, IAIN Metro, 2024. <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9537/>.
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, dan Agnes Angelia Hartanto. "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6491–504.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>.
- Apriliyani, Anggita. "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 8, no. 1 (2020): 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 2.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arifin, Zaenal. "Metodologi Penelitian Pendidikan." *Jurnal Al-Hikmah* 1, no. 1 (2020): 1.
<https://www.alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/16>.
- Arsi, Andi, dan Herianto Herianto. *Langkah-langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS*. OSF Preprints, 2021.
<https://www.academia.edu/download/82841877/6006ae82df7ff0004747e2a6.pdf>.
- Carrie, Kelvin, dan Oda I B Hariyanto. *Analisis Pengaruh Komponen Kognitif, Konatif, dan Afektif Terhadap Niat Berkunjung Kembali pada Restoran Cepat Saji di Kota Batam*. *Journal of Business Management Education*. 6, no. 3 (2021).
- Fitri R, Debi, dan Yamin. "Hubungan Game Online 'Free Fire' Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 3. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>.
- Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D." CV. Alfabeta, Bandung 25 (2008).
- Dwihantoro, Prihatin, Pristi Sukmasetya, dan Laela Dian Angraeni. "Membangun Pondasi Pendidikan: Upaya Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Negeri Purborejo, Temanggung." *Madaniya* 4, no. 4 (2023).
- Erofiana, Ade Surya, Gunawan Santoso, dan Suryadi Nomi. "Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di SDN 2 Braja Harjosari."

- Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 3, no. 1 (2021).
<https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1270>.
- Fakhrozi, Muhammad Ikbal, Nur Wahyumiani, dan Enik Nurkholidah. "Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama." *JPGI Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 8, no. 1 (2023). <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/3126>.
- Hadits.id. "Hadits Bukhari No. 5933 | Tak ada kehidupan yang hakiki selain kehidupan akhirat." Diakses 1 Agustus 2025. <http://www.hadits.id/hadits/bukhari/5933>.
- Hamzah, Intan, Achmad Yudi Wahyudin, Lulud Oktaviani, Ahmad Ari Aldino, Muhammad Alfathaan, dan Abraham Julius. "Pendampingan Pembelajaran Public Speaking Bagi Siswa-Siswi MAN 1 Lampung Tengah." *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 2.
<https://doi.org/10.59458/jwl.v2i2.35>.
- Harahap, Sukron Habibi, dan Zaka Hadikusuma Ramadan. "Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal basicedu* 5, no. 3 (2021): 1304–11. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>.
- Huda, Miftahul, Ach Fawaid, dan Slamet Slamet. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran." *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 4 (2023): 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>.
- Hurniawan, Heru. "Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian." 2021. DEEPUBLISH.
- "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran | Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter." Diakses 21 Agustus 2025.
<https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/291>.
- Islamin, Nusyur Sacral, Nana Suryana Nasution, dan Rolly Afrinaldi. "Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Materi Lompat Kangkang Senam Lantai Berbasis Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Man 1 Kota Bekasi." *Jurnal Pendidikan Olahraga* 11, no. 1 (2022): 94–103.
<https://doi.org/10.31571/jpo.v11i1.3623>.
- Isnaini, Muhammad, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, dan Ilham Azhari. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas." *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>.
- Jabnabillah, Faradiba, dan Nur Margina. "Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring." *JURNAL SINTAK* 1, no. 1 (2022): 1.
<https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalsintak/article/view/23>.
- Kausar, Muhamad Fajar Al, Raisya Ramadhina, Siti Ratih Aulia, dan Gustian Nugraha. *PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP NILAI MORAL DAN NILAI SOSIAL PANCASILA PADA ANAK SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022).

- Kurniawan, Ahmad Aldhi, M. Syaffruddin Kuryanto, dan Diana Ermawati. "Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 5 (2023): 3624–32. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1989>.
- Kurniawati, Desi, dan Rimsky K. Judisseno. "Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020." *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis dan MICE* 10, no. 1 (2022): 1. <http://prosiding-old.pnj.ac.id/index.php/snrta/article/view/5581>.
- Lampung, Institut Agama Islam Darul A'mal, Riski Rusmalinda, Khafsoh Mawardah, dan Sri Rejeki. "Pendampingan Teknik Purposive Sampling Pada Mata Pelajaran Biologi Di Madrasah Aliyah Darul Amal Metro Lampung." *Member: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2023): 11–21. <https://doi.org/10.47902/member.v2i3.285>.
- Makbul, Muhammad. *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*. OSF, 2021. <https://osf.io/preprints/svu73/>.
- Malvin Dukalang dan Sudirman. "Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis* 1, no. 1 (2024): 41–50. <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>.
- Nasar, Abdul, Dimas Hadi Saputra, Mochammad Rifan Arkaan, Muhammad Bimo Ferlyando, Muhammad Teguh Andriansyah, dan Putra Dena Pangestu. "Uji Prasyarat Analisis." *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 6. <https://j-economics.my.id/index.php/home/article/view/187>.
- Ndaru Kukuh Masgumelar dan Pinton Setya Mustafa. "Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)* 6, no. 1 (2021): 133–44. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1222>.
- Ndraha, Iman Saro, Ratna Natalia Mendrofa, dan Rama'eli Lase. "Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 672–81. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>.
- Nikmawati, Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, dan Santoso Santoso. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021): 2. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>.
- Permana, Galuh Surya, Adi Febrianto, Rezy Azril Fadillah, dkk. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PRAMADINA Ciseeng, Bogor." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023).
- Pratama, Rendi, Siti Ayu Aisyah, Agung Mandala Putra, Rusdi A. Sirodj, dan M. Win Afgan. "Correlational Research." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 1754–59. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1420>.

- Prihatiningsih, D. *Mudahnya Belajar Statistik Deskriptif*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG, 2022.
- Rachmawati, Ratna Ika Sari. "Penerapan Model Pembelajaran Game Tournament Untuk Meningkatkan Partisipasi Anak Di RA Al Ikhlas Junior Club." *Journal of 21st Century Learning* 1, no. 2 (2025): 2.
<https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl/article/view/193>.
- Rahyuni, Rahyuni, Muhammad Yunus, dan Sundari Hamid. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo." *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 65–70.
<https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.
- Ramdhan, Muhammad, S. Pd. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2016.
- RIA, HALIMATUS SYADYAH. "PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA ANAK DI PEDESAAN (Studi pada Anak Usia 10-12 Tahun di SD Negeri 1 Bulurejo Kecamatan Gading Rejo)." Skripsi. FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK, 3 Februari 2023. <https://digilib.unila.ac.id/70586/>.
- Rofiqoh, Rofiqoh, dan Ervian A. Muhafid. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Siswa Smk Vip Al-Huda Kebumen Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 3, no. 1 (2023): 47.
<https://doi.org/10.30821/eunoia.v3i1.2351>.
- Rondoni, Pajri, Abdul Khodir Zailani, Efzal Muji Rohmin, dan Ahmad Walid. "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Ix Smp Negeri 14 Kota Bengkulu Pada Mata Pelajaran Ipa." *Khazanah Pendidikan* 16, no. 1 (2022): 1.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12196>.
- Rustamana, Agus, Putri Wahyuningsih, Muhammad Fikri Azka, dan Pipit Wahyu. "Penelitian Metode Kuantitatif." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 5, no. 6 (2024): 6.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i6.4186>.
- Sa'adah, Lailatus. *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2021.
- Samaloisa, Hendra Agung Saputra, dan Dyulius Thomas Bilo. "Optimalisasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Agama Kristen: Mengintegrasikan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral* 3, no. 1 (2024): 1.
<https://doi.org/10.55606/lumen.v3i1.317>.
- Saputro, Dian Festiana Hadi, dan Dian Indriana Hapsari. "Dampak Pandemi Corona Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Pertambangan Dan Perkebunan." *Proceeding of National Conference on Accounting & Finance, 2022*, 66–72.
<https://journal.uui.ac.id/NCAF/article/view/22092>.
- Sarie, Dr Fatma, I. Nyoman Tri Sutaguna M.Par S. ST Par, Dr I. Putu Suiroaka M.Kes S. ST, dkk. *Metodelogi Penelitian*. Cendikia Mulia Mandiri, 2023.

- Septi Ludianah, Dirvi Surya Abbas, Imam Hidayat, dan Triana Zuhrotun Aulia. "Pengaruh Profitabilitas, Kepemilikan Institusional, Dewan Komisaris Independen, dan Dewan Direksi terhadap Sustainability Report Disclosure." JUMBIWIRA : Jurnal Manajemen Bisnis Kewirausahaan 1, no. 3 (2022): 41–48. <https://doi.org/10.56910/jumbiwira.v1i3.259>.
- Setiawan, Arif Bagus, Ismiarta Aknuranda, dan Andi Reza Perdanakusuma. "Alasan Penurunan Popularitas dari Video Game Free Fire: Analisis Kasus dari Perspektif Pemain Game." Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 9, no. 3 (2025). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14548>.
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Siburian, Abdi, Eva Angelisa Siahaan, dan Dorlan Naibaho. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora 2, no. 2 (2023): 11202–9. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/233>.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka." Journal of Education Research 5, no. 4 (2024): 4. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747>.
- Syahlani, Achmad, dan Desy Setyorini. "Pengujian Secara Empiris (Uji Validitas Dan Reliabilitas) Instrumen Minat Belajar Matematika Siswa." Innovative: Journal Of Social Science Research 3, no. 5 (2023): 5. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5026>.
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." Inovasi Pendidikan 7, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Wardani, D.K. *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020.
- Wardhana, Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta. "Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire." PERSPEKTIF 11, no. 2 (2022): 607–14. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i2.6011>.
- Wiguna, Reza Indra, H Menap, Deby Ayu Alandari, dan Lalu Hersika Asmawariza. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun." Jurnal Surya Muda 2, no. 1 (2020): 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>.
- Wong, Febrio Immanuel, Lasmery Rosentauly Meissalinya Girsang, dan Ni Putu Limarandani. "Pengaruh Terpaan Iklan Free Fire dan Kredibilitas Komunikator Tretan Muslim terhadap Keputusan Pembelian Item Game Free Fire di Line Open Chat Gamers Indonesia." Journal of Business & Applied Management 15, no. 2 (2022): 153. <https://doi.org/10.30813/jbam.v15i2.3811>.

Yahya Eko Nopiyanto dan Septian Raibowo. "Pelatihan Olahraga Futsal sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-Anak di Kelurahan Mangunharjo." JURPIKAT (jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) 1, no. 2 (2020): 114–24. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i2.264>.

Yudihartanti, Yulia. "Analisa korelasi mata kuliah penelitian dengan tugas akhir menggunakan model product moment." Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer 13, no. 2 (2018). <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/progresif/article/view/269>.

Yulianah, S. E. *Metodelogi Penelitian Sosial*. CV Rey Media Grafika, 2022. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=QKB-EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=Yulianah,+S.+E.+Metodelogi+Penelitian+Sosial.+CV+Rey+Media+Grafika,+2022.&ots=MsXiyg-qQg&sig=nK7un1CC7umt_XVDAEzCMY2sGFk.

Yunita, Harti Puspa. "Kesenjangan Gender Dalam Komunitas Virtual Game Online PlayerUnknown BattleGround Mobile." Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2023. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/46131>.

Zhafirah, Nurul. "Pengaruh Media Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif pada Remaja." *Medan*, 2024.

