

Hubungan *Game Online “Free Fire”* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI

Debi Fitri Ramadhani*, Yamin

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

*E-mail : debifitri50@gmail.com

ABSTRACT

There are many elementary school students who like to play free fire online games. The widespread use of these games makes students change their attitudes or behavior. This study aims to determine the relationship between free fire online games and communication behavior in sixth grade students at SDN Kayuringin Jaya XIII Bekasi City. The method used in this research is quantitative with a correlation approach. The research instrument used a questionnaire. The sample in the study amounted to 42 students. The results showed that there was a significant relationship between free fire online games and communication behavior. The conclusion in this study that there is a relationship of 78.8% has a positive impact because it can improve good verbal communication between students, increase vocabulary knowledge, and improve social skills among students.

Keywords: *online game; communication behavior*

ABSTRAK

Siswa Sekolah Dasar banyak sekali yang gemar dalam bermain game online free fire. Maraknya penggunaan game tersebut membuat siswa menjadi adanya perubahan sikap atau perilaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan game online free fire dengan perilaku komunikasi pada siswa kelas VI di SDN Kayuringin Jaya XIII Kota Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Sampel dalam penelitian berjumlah 42 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara game online free fire dengan perilaku komunikasi. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa terdapat hubungan sebesar 78,8% berdampak positif karena dapat meningkatkan komunikasi verbal yang baik antar siswa, meningkatkan pengetahuan kosa kata, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa.

Kata Kunci: *game online; perilaku komunikasi*

Submitted Jul 05, 2021 | Revised Jul 28, 2021 | Accepted Aug 07, 2021

Pendahuluan

Teknologi pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi mampu diperoleh dengan mudahnya, sehingga dapat memberikan banyak manfaat dan kemudahan pada fasilitas elektronik bagi kehidupan manusia. Hampir semua orang saat ini sudah banyak yang menggunakan atau memasang jaringan WIFI di rumahnya, salah satunya untuk kebutuhan sehari-hari. Misalnya seperti cara cepat untuk mempermudah menyelesaikan pekerjaan orang tua secara online dan membantu anak-anak dalam belajar. Tetapi banyak dari sebagian anak-anak yang menyalah gunakan jaringan internet, melainkan untuk bermain *game online*. Meningkatnya popularitas *game online* menyebabkan para *gamers* (pemain game) menjadi kecanduan *game*. Fase ketagihan dalam memainkan games ialah situasi dimana seseorang *gamers* sangat susah dalam melepaskan dirinya dari *gamernya* tersebut (Fuazi, 2019). Namun hingga saat ini anak sekolah dasar lebih rentan terhadap pengguna *game online* pada saat di rumah. Disebabkan karena meningkatnya rasa bosan pada saat di rumah. Banyak sekali *game online* yang dapat didownload melalui Handphone. Ada *game online* yang sifatnya berbayar maupun tidak berbayar. Sehingga anak-anak dengan mudahnya bisa menggunakan aplikasi *game* yang sesuai dengan kebutuhannya.

Permainan *game online* disebut juga dengan *game* modern yang menggunakan koneksi internet sebagai media komunikasinya. *Game online* adalah suatu jenis permainan game modern yang menggunakan internet sebagai suatu media dari komunikasi. Permainan *game online* juga ialah sebuah

bentuk permainan komputer yang mengutamakan pada jaringan komputer dengan koneksi kabel. Pada saat ini *game online* memiliki banyak peminat. Dari mulai anak-anak, remaja hingga dewasa. Dalam komunikasi tentu menjadi faktor penentu berubahnya perilaku individu dalam kegiatan sehari-hari khususnya dalam berkomunikasi dengan individu lain karena perilaku komunikasi menetapkan bicara dengan siapa, tentang apa, dan bagaimana, hal ini dipengaruhi karena lingkungan. Salah satunya harus mampu menempatkan diri dalam suatu lingkungan yang berfungsi untuk menghindari dari adanya pengaruh perilaku dalam suatu yang negatif. Cara komunikasi pada anak saat ini sangat penting untuk diawasi oleh orang tua. Karena akan ada dampak positif dan negatif bagi anak di masa depannya. Dari mulai sejak usia anak-anak hingga proses menuju remaja. Dimana karakteristik anak mulai terbentuk pada dirinya.

Dalam perubahan perilaku yang terdapat dalam diri anak disebabkan oleh faktor lingkungan. Hal ini terjadi dengan siswa-siswi sekolah dasar yang gemar bermain *game online* dengan teman sebayanya. Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut (Indri, 2018). Menurut Skinner (1938) dalam (Sutikno et al., 2020) perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar), oleh karena itu perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme dan kemudian tersebut akan merespons. Menurut Purwanto (1998) dalam (Ibrena, et al., 2019) perilaku merupakan segala bentuk kegiatan yang berasal dari dalam diri manusia. Perilaku ini bisa mengubah sifat seseorang menjadi lebih baik atau sebaliknya. Kwick dalam (Sariyanto, 2019) perilaku adalah tindakan atau perbuatan organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Suatu tingkah laku dapat dilihat (diamati) dari cara proses perubahan tingkah laku seseorang tersebut. Tingkah laku seseorang dapat dikatakan berubah karena adanya faktor sesuatu yang dilakukan dalam aktivitas sehari-hari. Sehingga muncul pembentukan perilaku dalam dirinya

Komunikasi adalah salah satu percakapan atau interaksi dari satu ke satu lainnya secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi bertujuan untuk memberikan informasi dan ungkapan seseorang kepada komunikan (penerima pesan). Shannon dan Weaver (1949) dalam Farhan dan Nur (2020) komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak disengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi. Perilaku komunikasi dibagi menjadi dua yaitu: (1) Perilaku komunikasi verbal adalah suatu tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasi yang menggunakan simbol-simbol verbal, baik secara lisan maupun tulisan, (2) Perilaku komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan gerak isyarat/bahasa tubuh. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa sangat diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik dalam komunikasi verbal ataupun nonverbal. Dengan kata lain, penutur dan mitra tutur membutuhkan bahasa lisan dan bahasa nonverbal agar dapat menyampaikan informasi dengan benar.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Tantoni et al., 2020). Adapun game dapat mengartikan dalam pertandingan, fisik serta mental. Namun dalam menurut aturan tertentu menjadi sebuah media hiburan dan dapat meraih suatu proses kemajuan yang telah didapat. Menurut Burhan *game online* adalah *game* komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet (Trisnani & Wardani, Stop Kecanduan Game Online, 2018). Menurut (Aji, 2012), dalam (Halawa, 2018) *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game online* dapat digunakan melalui komputer, laptop, handphone dll. Yang terpenting adalah *game online* tersebut bisa terhubung dengan jaringan internet. *Game online* adalah game yang dimainkan melalui internet atau jaringan komputer lain yang tersedia (Sutikno et al., 2020). Menurut (Adams & Rollingers, 2007) dalam (Putra et al., 2020) *Game online* merupakan permainan (*Games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang dipergunakan pemain dihubungkan oleh

suatu jaringan. Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, *game online* adalah aplikasi yang berisi game dan diakses melalui internet. *Game online* berfungsi untuk mengisi waktu luang dan menjalin komunikasi satu sama lain.

Game online memiliki kelebihan antara lain: (1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap permainan memiliki tingkat kesulitan/tingkat yang berbeda; (2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan-mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama tangan-mata. (3) Meningkatkan kemampuan membaca, dengan adanya *game online* merupakan salah satu jenis permainan yang menurunkan minat baca siswa; (4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris dalam operasi ini, sehingga pemain menjadi terbiasa dalam memahami kosakata berbahasa Inggris; (5) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, agar dapat menikmati permainan dengan nyaman dengan kualitas gambar yang prima, para pemain *game online* akan berusaha mencari informasi mengenai spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut; dan (6) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan dapat membantu siswa mengembangkan imajinasinya, dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai peristiwa dalam permainan dan menerapkannya pada dunia nyata (yang relevan dan positif). Namun *game online* juga memiliki kelemahan antara lain: (1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang ada di pasaran saat ini dirancang untuk membuat pemain ketagihan; (2) Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, walaupun jumlahnya sedikit, namun sering kita temukan kasus dimana *game online* mencoba mencuri ID pemain lain melalui sharing. Kemudian ID tersebut menjadi disalahgunakan dengan orang yang tidak bertanggung jawab; (3) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia saja, *gamer online* sering mengucapkan kata-kata makian dan kata-kata kasar saat bermain game di warnet atau game center; (4) Meninggalkan aktivitas di dunia nyata, keterkaitan antara lain dalam penyelesaian tugas sangat menghambat; (5) Penurunan pengendalian diri, biasanya para pemain saat dalam bermain *game* terkadang tidak mudah untuk mengendalikan emosi. Salah satunya adalah akibat dari kekalahan dengan lawan pemain. Sehingga munculnya penurunan dalam pengendalian diri pada anak; dan (6) Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu istirahat berkurang, sebab hal ini terjadi karena tidak mengenal waktu dalam bermain *game*. Sehingga para pemain menjadi tidak teratur dengan pola makan sehari-hari. Berdasarkan kesimpulan bahwa *game online* memiliki dampak yang berbeda-beda, mulai dari sisi yang positif hingga negatif. Maka dari itu gunakanlah waktu dengan sebaik mungkin, agar waktu yang kita gunakan dapat memberikan hasil yang positif.

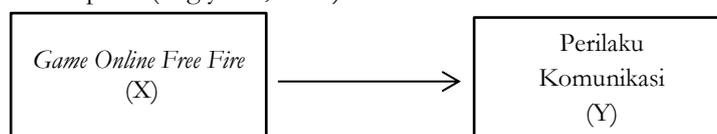
Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Adapun 4 aspek *game online* dalam (Sariyanto, 2019) yaitu: (1) *Compulsion* (kompulsif), merupakan keinginan yang kuat dan sepenuh hati (impuls) untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, dalam hal ini ada dorongan dari dalam diri untuk bermain *game online* secara terus menerus (2) *Withdrawal* (penarikan diri), itu adalah cara untuk mengecilkan atau menjauhi sesuatu, artinya membuat orang yang tidak bisa mundur untuk melakukan apapun kecuali bermain *game online*. (3) *Tolerance* (toleransi), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima kondisi diri sendiri ketika melakukan sesuatu. Biasanya toleransi ini mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan atau menghabiskan saat melakukan kegiatan bermain *game*, dan sebagian besar pemain *game online* tidak akan berhenti bermain sampai mereka puas. (4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), masalah-masalah ini terkait dengan interaksi kita dengan orang lain dan masalah kesehatan. Berdasarkan kesimpulan pada aspek seseorang yang kecanduan *game* yaitu salah satu berubahnya perilaku yang negatif pada diri seseorang yang disebabkan dengan faktor keseringan dalam bermain game online tanpa batas. Sehingga hal ini akan menimbulkan gangguan mental pada pemain *game online*.

Fire Fire merupakan *game Battle Royale* yang sangat ramai dimainkan oleh pemain Asia Tenggara dan Amerika Selatan. Menurut Barata, dkk (2020:3) dalam (Habib & Zaka, 2021) menyatakan bahwasanya *game online free fire* adalah permainan survival shooter terbaik yang tersedia di ponsel. *Free Fire* sebuah *game* perang yang dapat dimainkan solo, duo dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad (Haqiqi, 2020). Dengan jumlah pemain dalam permainan adalah 50 orang. Ada tiga mode bermain *game online free fire* yaitu: (1) Solo, cara ini dengan bermain dengan sendiri untuk mewujudkan keunggulan. (2) Duo, ialah permainan dengan tim yang beranggota 1 sampai 2 orang anggota. (3) Squad, ialah mode dengan teknik dimainkan sebagai tim, dan tim terdiri dari paling banyak 1 hingga 4 orang. *Free fire* memberikan kegembiraan dan ketegangan yang sama seperti game battle royale pada umumnya. Maka *free fire* ini dapat dimainkan dalam ketentuan masing-masing oleh player.

Menurut Furqon (2020:3) *Game Online Free Fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. Setiap para pemain pasti ingin memperoleh hasil yang baik. Dengan itu *free fire* bisa mencapai 6 level atau peringkat. Tier rank adalah macam-macam tingkatan atau level dalam *game online free fire* antara lain : (1) Tier rank paling rendah atau tingkatan pertama diperoleh dengan raih *Bronze*. (2) Adapula tier rank pada tingkatan kedua diperoleh dengan hasil raih *Silver*. (3) Peringkat ketiga diperoleh dengan tier rank *Gold*. (4) Adapun tingkatan keempat memperoleh hasil *Platinum*. (5) Level pada tingkat lima memperoleh hasil pada *Diamond*. (6) Tingkatan paling tinggi diperoleh dengan tier rank *Heroic/Master*. Hampir semua *game online* memiliki tingkatan/level disetiap permainannya, begitu juga dengan *free fire* ini. Maka tidak heran bahwa para pemain berlomba-lomba untuk meraih level tertinggi. Karena kesuksesan meraih tier rank dapat memberikan kebanggaan pada dirinya sendiri. Cara permainan ini juga menggunakan “voice” atau suara yang bertujuan untuk berkomunikasi antara pemain dengan lawan pemain. Maka dari itu *game online* ini akan adanya dampak berpengaruh kepada komunikasi anak menjadi positif/negative. Tujuan penulisan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan *game online free fire* dengan perilaku komunikasi pada siswa kelas VI di SDN Kayuringin Jaya XIII Kota Bekasi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa memiliki dampak hubungan yang positif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).



Gambar 1. Design Penelitian Korelasi

Populasi menurut (Sukardi, 2019) merupakan semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VI SDN Kayuringin Jaya XIII Kota Bekasi, Tahun Ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 2 kelas. Sampel yang digunakan berjumlah 42 siswa. Kelas VIA-VIB memiliki jumlah siswa yang sama yaitu 21 siswa di setiap kelasnya. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah sampling jenuh.

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data dalam suatu penelitian (Sukardi, 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan

kuesioner/angket. Bertujuan untuk memperoleh data mengenai hubungan *game online free fire* dengan perilaku komunikasi. Jenis instrument yang digunakan adalah instrumen non test. Teknik analisis data dengan perhitungan persentase, perhitungan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dan uji t menggunakan *SPSS 24.0*.

Hasil dan Pembahasan

Seperti yang dikatakan peneliti di atas, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data angket/kuesioner dengan mengajukan beberapa pertanyaan dalam kuesioner. Soal tersebut terdiri dari 30 soal dalam angket game online free fire dan angket perilaku komunikasi yang masing-masing disertai dengan 5 pilihan jawaban yaitu (1) Selalu, (2) Sering, (3) Kadang-kadang, (4) Pernah, (5) Tidak pernah. Pertanyaan dalam angket berbeda-beda, namun semuanya berkaitan dengan kebiasaan bermain game online dan cara berkomunikasi. Responden diminta untuk jujur dalam menentukan pilihan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Deskripsi Data hasil pengukuran Perilaku Komunikasi (Y) Dan Game Online Free Fire (X) dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Prosentase

Angket Instrumen	Nilai Prosentae
Perilaku Komunikasi	66,45238
Game Online	72,78571

Berdasarkan tabel 1 yaitu jika diinterpretasikan dalam tabel interval skor, rasio nilai pada angket instrumen Perilaku Komunikasi sebesar 66,45238, dikatakan sebagai prosentase dalam kategori baik. Adapun nilai rasio pada angket Game Online Free Fire sebesar 72,78571 dengan kategori baik. Dari dua angket tersebut memperoleh hasil rasio 65-84%. Dapat disimpulkan bahwa Perilaku Komunikasi dan Game Online Free Fire mendapat respon yang baik dari siswa.

Untuk mengetahui hubungan Perilaku Komunikasi (Y) Dan Game Online Free Fire (X) dilakukan beberapa uji statistik, diantaranya uji korelasi, uji t, dan regresi. Hasil perhitungan uji korelasi antara Game Online Free Fire dengan Perilaku Komunikasi siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. *Correlations*

		Game Online Free Fire	Perilaku Komunikasi
Game Online Free Fire	Pearson Correlation	1	,882**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	42	42
Perilaku Komunikasi	Pearson Correlation	,882**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	42	42

Berdasarkan tabel 2 diketahui nilai signifikansi hubungan Game Online Free Fire dengan Perilaku Komunikasi sebesar 0,000. Maka terdapat hubungan antara korelasi antara Game Online Free Fire dengan Perilaku Komunikasi. Nilai pearson korelasi antara variabel X dan variabel Y sebesar 0,882. Untuk mengetahui seberapa kuat derajat pada hubungan maka peneliti akan membandingkan r_{hitung} ke tabel harga kritik r *product moment* yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Harga Kritik r *Product Moment*

Rentang	Klasifikasi
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat dari tabel harga kritik *r Product Moment* nilai korelasi antara Game Online Free Fire dengan Perilaku Komunikasi berada pada 0.80-1,00 klasifikasi sangat kuat. Dapat disimpulkan bahwa Game Online Free Fire berhubungan secara positif dengan Perilaku Komunikasi pada derajat hubungan korelasi yang sangat kuat.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji t, hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	26,102	3,611		7,228	,000
Game Online Free Fire	,554	,047	,882	11,829	,000

a. Dependent Variabel: Perilaku Komunikasi

Berdasarkan tabel 4 hasil analisis yang terdapat didalam tabel tersebut bahwa dapat diketahui nilai signifikansi untuk koefisien variabel X yaitu $t_{hit} = 11,829$ dan $p\text{-value} = 0 < 0,05$, berarti H_0 ditolak, yang bermakna Game Online Free Fire dengan Perilaku Komunikasi pada siswa.

Tabel 5. Model Summary

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics			Sig. Change	F	
				R Square	R Square Change	F Change			
1	,882 ^a	,778	,772	7,68147	,778	139,934	1	40	,000

a. Predictors: (Constant), Game Online Free Fire

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui uji signifikansi koefisien korelasi (r_{xy})= 0,882 dan F_{hit} = 139,924 dan value $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian koefisien korelasi X dan Y adalah signifikan. Sedangkan koefisien determinasi dari tabel di atas yaitu $R\text{ Square}=0,778$ atau 78,8%. Dapat diartikan bahwa 78,8% variasi variabel Game Online Free Fire berhubungan dengan variabel Perilaku Komunikasi.

Kesimpulan

Game Online Free Fire berhubungan dengan Perilaku Komunikasi pada siswa kelas VI SDN Kayuringin Jaya XIII. Hal ini berdampak positif karena dapat meningkatkan komunikasi verbal yang baik antar siswa, meningkatkan pengetahuan kosakata, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa. Dampak terjadi adanya perilaku komunikasi pada siswa dalam penggunaan game online terjadi karena faktor lingkungan. Perilaku ini mengacu pada perubahan sikap, perilaku, dan perubahan dalam menyampaikan informasi. Hal ini membuat mereka terbiasa mendapatkan sesuatu, terutama saat bermain *game online*. Agar lebih baik, perlu saran untuk dimasa yang akan datang diharapkan kepada siswa untuk tidak melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan ikut aktif dalam kegiatan yang ada di sekolah. Serta siswa-siwi selalu menciptakan suasana yang baik dan tidak adanya konflik didalam peermainan dengan teman sebayanya dan juga membangun hubungan komunikasi yang baik dengan orang-orang disekitar.

Daftar Pustaka

- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61-66.
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD LAIN Bengkulu)* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU)..
- Habibi, S.H., & Zaka, H.R. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain Game online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.47560/kep.v7i1.113>
- Haqiqi, N. A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Journal Of Social Studies*, 1, (1).
- Ibrena, R. E., & Sudrajat, R. H. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Playerunknown's Battleground (Pubg) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja Di Kota Jakarta. *eProceedings of Management*, 6(3).
- Indri, A.A., Zein, A., & Sumule, M. (2018). Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online "MOBILE LEGENDS". *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 3(1).
- Putra, M. F. B., Atnan, N., Sc, M., & Legends, M. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Antarpribadi Player Game online Mobile Legends : Bang Bang Analysis of Communication Behavior of the Online Player Mobile. *eProceedings of Management*, 7(2), 4285–4296.
- Sariyanto. (2019). Perilaku Komunikasi Pecandu Game online Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 6(9), 1689–1699.
- Sukardi, (2019). *Metdologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2020). Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Pti Fkip Unisri. *Research Fair Unisri*, 4(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Re&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Re&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tantoni, A., Zaen, M. T. A., & Imtihan , K.(2019). Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free fire, Mobile Legends, Pubg mobile). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.36595/jire.v2i2.122>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. P. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun Jawa Timur : November 2018.