

## **Dampak *Game Online Free Fire* Pada Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas**

**Dewi Jayanti**

STAI Nahdltaul Wathan Samawa Sumbawa Besar NTB

[dewijayanti280793@gmail.com](mailto:dewijayanti280793@gmail.com)

**Susanti**

STAI Nahdltaul Wathan Samawa Sumbawa Besar NTB

[susanti@stainwsamawa.co.id](mailto:susanti@stainwsamawa.co.id)

**Abstract:** This study was motivated by the widespread popularity of online gaming among children, adolescents, and adults. The game currently popular among seventh-grade students at SMP Negeri 3 Empang is the online game Free Fire. The focus of this study is the impact of the online game Free Fire on the learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 3 Empang. This study employs a descriptive qualitative research design. The data collection methods used were observation, interviews, and documentation. The analysis method employed was triangulation. The results of this study indicate that playing the online game Free Fire has two impacts on students: positive and negative. The negative impacts experienced by students include a lack of motivation to study, drowsiness in class, lack of focus, and reduced concentration. Meanwhile, the positive impacts of playing Free Fire include improved student focus, increased use of Indonesian and English in daily life, and making friends from various regions. The intensity of Free Fire online game use among seventh-grade students is balanced because many students are able to manage their time effectively, knowing when to play Free Fire and when to study.

**Keywords:** *Free Fire Online Game, Interest in Learning.*

**Abstrak :** Penelitian ini di latar belakang oleh maraknya permainan *game online* di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa. *Game* yang tengah populer di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Empang adalah *game online free fire*. Fokus yang di kaji dalam penelitian ini adalah *game online free fire* pada minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Empang. Adapun jenis dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis yang di gunakan adalah triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online free fire* dampak dari bermain *game online* bagi siswa ada dua, yakni dampak positif dan dampak

negatif, dampak negatif yang di alami oleh siswa yaitu siswa malas belajar, mengantuk di kelas, tidak fokus, berkurangnya konsentrasi. Sedangkan dampak positif dari bermain *game free fire* ada diantaranya yaitu, meningkatkan fokus siswa, meningkat penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari, mendapatkan teman dari berbagai daerah. sedangkan intensitas penggunaan *game online free fire* pada siswa kelas VII adalah seimbang di karenakan banyak siswa yang bisa membagi waktu mereka kapan mereka bermain *game online free fire* dan kapan waktu mereka untuk belajar.

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

## **Pendahuluan**

Hiburan merupakan salah satu bidang kehidupan sehari-hari yang sangat terpengaruh oleh kemajuan komunikasi dan teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat berdampak signifikan pada setiap aspek kehidupan manusia. Kemampuan untuk mengakses situs-situs yang jauh melalui internet merupakan salah satu kemajuan teknologi di bidang teknologi informasi, atau *IT*. Saat ini, banyak stan yang menggunakan internet atau *wifi* untuk membantu klien merasa nyaman saat menjalankan bisnis. Selain itu, banyak orang di setiap rumah sudah memanfaatkan internet *wifi* untuk memenuhi kebutuhan pribadi mereka.<sup>1</sup>

Indonesia memiliki banyak penggemar *game online*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KEMENPARERKRAF) melaporkan bahwa pendapatan industri *game* atau pengembangan aplikasi *game* di Indonesia akan terus tumbuh setiap tahunnya. Penerbit dari negara lain seperti Amerika Serikat, Singapura, Korea Selatan, dan China menguasai sebagian besar industri *game online* Indonesia. Hingga saat ini, Indonesia telah merilis sekitar 450 judul *game online*. Namun beberapa *game* terpopuler di tahun 2022 antara lain *Free Fire*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *PUBG Mobile*, *Minecraft*, *DOTA 2*, *Counter-Strike Online*, *Apex Legends*, *Fortnite*, *League of Legends*, dan *Call of Duty*.

Permainan *game online* dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain dan menggunakan mesin yang terhubung ke jaringan, yang umumnya adalah internet. *Game online* dapat dimainkan pada platform komputer, warnet dan bahkan di *smartphone*.

---

<sup>1</sup> Pareswara, M. C., & Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar", Pendidikan Tambusai, Vol. 5, Nomor 1, 2021, hlm. 1473.

Permainan *online* berkisar dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. *Game* yang memiliki grafis yang kompleks dan dunia *virtual* yang dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain dalam waktu bersamaan.<sup>2</sup>

Salah satu hiburan yang populer pada saat ini di kalangan remaja dan anak-anak saat ini *Game Online free fire (FF)*, yang memberikan pengetahuan bermain yang asik dan menyenangkan. Salah satu *game online bergenre battle royale* (perang terbuka) adalah *game online Free Fire Battlegrounds*, yang juga disebut FF. Studio 111 Dots asal Vietnam membuat *Game Online Free Fire*, yang dikembangkan kembali oleh Garena Indonesia untuk perangkat seluler. Semakin maraknya penggunaan *game online* dalam kalangan anak-anak dan remaja memberikan sejumlah dampak pada penggunanya.<sup>3</sup>

Bermain *game online* sebenarnya tidak selalu berdampak negatif, asalkan anak dapat mengatur waktu bermainnya dengan bijaksana. Salah satu dampak negatif yang dapat muncul dari bermain *game* secara berlebihan adalah penurunan waktu belajar, yang dapat membuat anak menjadi lebih tertutup, cemas, dan tertekan. Hal ini dapat berdampak pada aktivitas sosial dan minat belajar anak di sekolah. Pada usia yang sedang berkembang, anak-anak sering kali mengurangi aktivitas mereka di lingkungan sekitar, seperti belajar atau bersosialisasi. Sementara itu, anak-anak membutuhkan keterampilan sosial untuk membentuk hubungan persahabatan, menyelesaikan konflik, dan bekerja secara efektif dalam sebuah tim.<sup>4</sup>

Bermain *game* tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan, tetapi juga dapat memperkaya kecerdasan, imajinasi anak-anak, dan semangat kompetitif mereka dalam bermain. Namun, perlu diingat bahwa jika bermain *game* dilakukan secara berlebihan, hal ini dapat berdampak negatif, termasuk menurunkan prestasi belajar di sekolah.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Arga Fauzi Indratna, dkk, “Dampak Game Online Terhadap Sikap Emosional Pada Remaja” , Sistem dan Teknologi Informasi, Vol. 6, Nomor 3, Agustus 2024, hlm. 226.

<sup>3</sup> Moch Hamzah, dkk, “Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri”, Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, Vol. 2, Nomor 6, Juni 2022, hlm. 601.

<sup>4</sup> Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, Educatio FKIP UNMA, Vol. 7, Nomor 3, Juli 2021, hlm. 1112.

<sup>5</sup> Ibid, hlm. 1113.

Pentingnya belajar dijelaskan dengan sangat jelas dalam berbagai proposisi untuk mempelajari kedua ayat suci Al-Quran dan hadis Nabi. Tentu saja ini menjadikan posisi belajar dalam Islam sangat penting. Kenapa, nabi Muhammad. Juga mendorong umatnya untuk terus belajar, terutama mengenai ilmu agama atau ilmu tauhid yang pada akhirnya akan membawa kita pada kebaikan. Sebagaimana terdapat dalam surah An-Najm (53) ayat 39-40.<sup>6</sup>

Berdasarkan ayat tersebut, dapat dijelaskan bahwa ketika hati sudah mempunyai niat atau kemauan untuk belajar dengan Ikhlas dan bersungguh-sungguh, maka keberhasilan yang akan kita dapat seperti yang sering kita dengar, barang siapa yang tekun dan bersungguh-sungguh akan berhasil dalam usahanya begitu juga sebaliknya barang siapa yang tidak bersungguh-sungguh maka itu yang akan dia petik.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah menjangkau semua tempat. Termasuk di SMP Negeri 3 Empang. Yang dimana peneliti melihat banyak siswa bermain *game online* meskipun di sekolah sudah ada peraturan dilarang membawa *handphone*, akan tetapi masih ada siswa yang melanggarnya. Bahkan disaat jam istirahat siswa membawa *handphone* untuk bermain *game online*.

Kejadian yang sering peneliti lihat disekolah, siswa lebih sering bolos saat jam pelajaran, tidak mencatat materi yang guru jelaskan, ribut didalam kelas, siswa lebih sering tidur dikelas karena merasakan kebosanan, pada saat siswa sedang bermain *game online* sering tidak fokus ketika ada teman yang mengajak siswa bicara dan siswa sering mengucapkan kata-kata yang kurang sopan kepada temanya karena siswa mendengar kata-kata tersebut saat bermain *game*. Karena maraknya penggunaan *smartphone*, telah mendorong siswa lebih memilih aktivitas bermain *game online* dibandingkan interaksi sosial secara langsung. Ketersediaan *gadget* pribadi memudahkan akses mereka terhadap berbagai jenis permainan daring. Bermain *game* secara berkelompok atau *multiplayer* semakin populer di kalangan anak-anak, remaja. Keterlibatan yang intensif dalam aktivitas bermain *game* berdampak pada penurunan minat belajar. Siswa cenderung lebih tertarik pada keseruan bermain *game*.

---

<sup>6</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci al-Qur'an, 1992), hlm. 1079.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Dampak *Game Online Free Fire (FF)* pada minat belajar siswa.”

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Pemahaman tersebut diperoleh secara menyeluruh melalui deskripsi verbal dalam konteks alami, dengan menggunakan berbagai metode yang bersifat naturalistik.<sup>7</sup>

Penelitian kualitatif juga diartikan sebagai penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada.<sup>8</sup> Artinya penelitian ini tentang data yang dikumpulkan berupa penggambaran dan di uraikan dengan kata-kata, misalnya hasil wawancara antara peneliti dan informan.

Jenis dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Kualitatif Deskriptif merupakan istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif, yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* di gunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.<sup>9</sup>

Informan dalam penelitian ini yaitu guru dengan inisial A, dan siswa dengan inisial B.

### **Hasil Dan Pembahasan**

#### **Dampak Positif *Game Online Free Fire* pada Minat Belajar Siswa**

*Game free fire* tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, akan tetapi *game online free fire* juga terdapat dampak positif.<sup>10</sup> Dampak

---

<sup>7</sup> Lexi J. Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 6.

<sup>8</sup> Ibid., hlm. 5.

<sup>9</sup> Sugiyono, “*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 9.

<sup>10</sup> Anhar, Rahmat. (2014). “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang”. Skripsi. Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Malang. Hlm. 12-13

negatif muncul dikarenakan siswa bermain terlalu sering dan tidak dapat menyeimbangkan waktu mereka. Berikut ini beberapa dampak positif yang siswa dapatkan diantaranya sebagai berikut:

**a. Melatih Fokus Siswa**

Salah satu dari dampak positif dari bermain *game online free fire* yaitu melatih fokus, karena *game online free fire* mengharuskan para pemainnya untuk fokus mencari musuh, karena saat bermain pemain harus bisa menyelesaikan permainan sampai selesai dengan membunuh semua musuh.

Berikut ini beberapa hasil wawancara dengan siswa B1 dan B2, yaitu B1 menyatakan hal positif yang saya dapatkan selama bermain *game online free fire* diantaranya melatih fokus, melatih kesabaran dan mendapatkan teman dari berbagai daerah. Melatih fokus karena di dalam *game online free fire* saya harus bisa bertahan untuk bisa menang dengan cara menembak musuh sampai mati dengan menggunakan senjata, karena didalam *game online free fire* terdapat banyak musuh karena itu saya harus lebih fokus untuk menemukan dan mencari musuh.”

Pendapat yang sama dimana siswa mengatakan bahwa bermain *game online free fire* dapat melatih fokus saya, dan mengatur strategi bagaimana cara agar saya bisa menang. Berikut hasil wawancara dari B2 Mengatakan bahwa dampak positif yang saya dapatkan selama bermain *game online free fire* yaitu melatih fokus saya saat sedang dalam permainan, melatih berpikir kritis dan menyusun strategi bagaimana agar saya dapat memenangkan permainan. Di dalam *game online free fire* saya harus mencari musuh yang dimana diawal-awal saya bermain saya merasa kesulitan saat sedang mencari musuh setelah beberapa lama saya bermain saya mulai bisa dan terbiasa.

**b. Mendapatkan Banyak Teman**

Beberapa narasumber mengatakan bahwa selama bermain *game online free fire* mereka mendapatkan banyak teman, karena *game online free fire* bersifat *online* memungkinkan banyak orang-orang dari daerah lain memainkan *game online free fire* baik laki-laki maupun perempuan, tua maupun muda, anak-anak maupun remaja memainkan *game online free fire* ini.

Berikut beberapa hasil wawancara B1, saya bermain *game online free fire* dengan teman-teman saya, saya mendapatkan banyak teman *online* saat bermain. Salah satu alasan saya bermain karena saya bisa mendapatkan teman yang banyak, meskipun saya jarang bermain keluar dengan teman-teman terdekat saya tetapi saya memiliki teman *online* di dalam *game online free fire*, karena itulah saya terkadang memilih untuk bermain *game online free fire* agar dapat bermain bersama teman-teman *online* saya, kami biasa membahas tentang *game online free fire*, berkenalan satu sama lain dan mulai bermain bersama.

Pernyataan yang sama dengan pendapat di atas, adapun hasil wawancara sebagai berikut, B2 Mengatakan selama saya bermain *game online free fire* saya mendapatkan banyak teman *online* dari berbagai daerah, karena itulah saya merasa sangat senang saat bermain *game* karena setiap hari saya bisa mendapatkan teman baru dan bermain bersama, berkenalan dan menambah relasi, agar ketika saya bisa melanjutkan sekolah keluar daerah saya bisa cepat beradaptasi.

### c. Melatih Keterampilan Penggunaan Bahasa

Beberapa narasumber mengatakan mereka bisa memahami sedikit Bahasa Inggris dan pengucapan Bahasa Indonesia dikarena di dalam *game online free fire* mereka sering menggunakan Bahasa Indonesia saat bermain dengan teman yang berbeda daerah, sedangkan Bahasa Inggris biasanya digunakan di dalam *game online free fire* baik untuk penamaan karakter. Bahasa yang diucapkan oleh karakter *game online free fire* tersebut yang membuat siswa bisa memahaminya sedikit demi sedikit.

Berikut ini beberapa hasil wawancara dari B1 yaitu mengatakan selama saya bermain *game online free fire* saya lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia karena saya lebih sering berbicara dan bercerita tentang *game online free fire* dengan teman *online* saya. Sedangkan untuk Bahasa Inggris saya sering mendengarkan *voice* dari karakter *game online free fire* yang saya mainkan, di dalam *game online free fire* juga bisa diatur ingin menggunakan Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.

Pernyataan yang sama juga diberikan dimana siswa bisa menggunakan Bahasa Inggris karena bermain *game online free fire*, meskipun tidak sepenuhnya

akan tetapi bisa memberikan sedikit pembelajaran tentang Bahasa Inggris, yang membuat siswa tertarik untuk mendalami Bahasa Inggris, berikut hasil wawancara dengan siswa B2 mengatakan bahwa saya bisa memahami sedikit Bahasa Inggris itu dari *game online free fire*, saya mendengarkan *voice* dari karakter *game online free fire* yang membuat saya menjadi penasaran artinya apa, dan Bahasa yang di dalam *game online free fire* juga bisa diubah ke dalam Bahasa Inggris yang semakin membuat saya tertarik dan bisa mengerti Bahasa Inggris.

### **Dampak Negatif *Game Online Free Fire* pada Minat Belajar Siswa**

#### **a. Siswa Sulit Berkonsentrasi dalam Belajar**

Siswa yang terlalu sering bermain *game online free fire* akan sulit berkonsentrasi ketika belajar karena siswa sering mengingat tentang permainan yang mereka mainkan. Adapun data yang peneliti ambil dari hasil wawancara dengan dua siswa ialah sebagai berikut

B1 mengatakan saya lebih sering bermain *game online free fire* sehingga membuat saya sulit konsentrasi karena saya suka kepikiran tentang *game online free fire* tersebut, kepikiran bisa bermain bersama teman, tidak fokus saat guru menjelaskan mata pelajaran, bahkan saya tidak paham dengan apa yang guru sampaikan dikarenakan saya tidak berkonsentrasi di saat belajar di dalam kelas.

Kemudian, hasil penelitian peneliti dari siswa yang kedua mengatakan bahwa sulit untuk berkonsentrasi ketika belajar di kelas, karena dia selalu memikirkan permainan *game online free fire*, Adapun hasil wawancara peneliti yaitu sebagai berikut B2 mengatakan saya sangat sering bermain *game online free fire*, bahkan saya malas belajar ketika sudah keasyikan bermain *game online free fire* itulah yang membuat konsentrasi saya berkurang ketika sedang belajar. Saya cepat lupa dengan apa yang di sampaikan oleh guru saya, saya juga sering merasa bosan dan jenuh di kelas.

#### **b. Kurangnya Minat Belajar Siswa**

Bermain *game online free fire* secara berlebihan dapat berdampak pada minat belajar siswa belajar. Adapun hasil wawancara sebagai berikut:

B1 mengatakan saya bermain *game online free fire* dari kelas 6 SD, saya pertama kali mengetahui *game online free fire* dari teman-teman saya, setelah itu

saya tertarik memainkannya dan sampai sekarang saya masih memainkannya, alasannya saya tertarik memainkannya karena *game online free fire* nya asyik, seru, bisa mendapatkan banyak teman, menghilangkan bosan, meningkatkan *skill* dan menghibur. Karena keseringan bermain saya merasa minat belajar saya mulai berkurang, saya mulai mengabaikan tugas-tugas sekolah.

Kemudian hasil wawancara dengan siswa lain juga mengatakan hal yang sama dengan hasil wawancara pertama yaitu siswa merasa bahwa minat belajarnya berkurang semenjak bermain *game online free fire*, Adapun hasil wawancara B2 mengatakan saya bermain *game online free fire* dari kelas 4 SD awal mula saya mengetahui *game online free fire* ini karena saya melihat teman-teman saya bermain, dan saya pun tertarik memainkannya karena ketika saya melihat teman saya bermain itu kelihatan sangat seru dan asyik karena itulah saya langsung tertarik memainkannya, tetapi karena saya belum memiliki *handphone* pribadi jadi saya bermain menggunakan *heandphone* mama saya. Dari keseringan bermain *game online free fire* saya pun mulai malas belajar, malas mengerjakan tugas, dan kehilangan minat belajar, di rumah menghabiskan waktu untuk bermain, pulang sekolah saya juga main, malam hari saya juga main, kecuali mama tidak ada di rumah dan membawa *handphone* barulah saya tidak bermain *game*. minat belajar menjadi berkurang.

**c. Kurangnya Waktu untuk Belajar**

Salah satu dari dampak penggunaan *game online free fire* yaitu berkurangnya waktu untuk belajar, yang dimana siswa lebih banyak menghabiskan waktu nya untuk bermain *game online free fire* dari pada belajar. Sebagaimana dengan hasil wawancara dengan B1 mengatakan bahwa lebih sering bermain dan membuat waktu belajarnya terganggu yang dimana lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online free fire* dari pada belajar, dan adapun hasil wawancara dengan B2 mengatakan saya mulai mengenal *game online free fire* dari teman sebaya, saya bermain dari kelas 5 SD. Karena saya lebih sering bermain membuat saya kehilangan waktu saya untuk belajar, yang dimana malam hari saya biasanya belajar tetapi semenjak bermain saya lebih memilih bermain *game online free fire*, hal itu yang terus-menerus terjadi sehingga membuat waktu saya untuk

belajar semakin berkurang dan saya mulai malas mengerjakan tugas sekolah, malas belajar, mencatat materi yang di berikan oleh guru di sekolah.

Pernyataan yang sama juga diberikan siswa yang merasakan malas belajar dan waktu belajar berkurang, Adapun hasil wawancara dengan B3 mengatakan saya pertama kenal *game online free fire* dari teman sebaya, saya bermain dari kelas 3 SD, alasan saya tertarik karena *game* nya seru, asik dan saya ingin menjadi yang pertama dalam *game online free fire*, saya bermain setiap hari yang dimana saya semakin lama saya merasa malas belajar, lebih mementingkan bermain *game online free fire* dari pada belajar, saya bermain untuk menghilangkan stres, mendapatkan teman secara *online*, tetapi semakin lama membuat waktu belajar saya berkurang.

#### **Intensitas Penggunaan *Game Online Free Fire* pada Minat Belajar Siswa.**

Intensitas penggunaan *game online free fire* itu sangat penting untuk siswa agar siswa tidak hanya bermain *game online free fire* saja, akan tetapi siswa mampu untuk menyeimbangkan kapan waktunya main *game online free fire*, dan kapan waktu belajar.

Adapun hasil wawancaranya dari B1 mengatakan bahwa dalam sehari saya bermain *game online free fire* 3-5 kali, siang setelah pulang sekolah saya bermain sekitar 1 jam, sore hari pergi mengaji, dan malam hari setelah semua tugas sekolah selesai barulah bermain sekitaran 2 jam. Saya bisa membagi waktu saya, kapan waktunya saya belajar dan kapan saya bermain, karena itulah saya merasakan minat belajar saya tidak terlalu berpengaruh karena saya bisa mengimbangi bermain *game online free fire* dan belajar.

Hasil wawancara dari B2 juga mengatakan bahwa sepulang dari sekolah saya biasanya bermain selama 2 jam di siang hari dan bermain 2 jam di malam hari, setelah saya belajar jika ada tugas saya biasanya mengerjakan tugas. Ketika di sekolah saya fokus belajar dan tidak memikirkan *game online free fire*, saya menikmati waktu belajar di sekolah dan ketika teman-teman saya membahas *game online free fire* tetapi saya lebih memilih untuk membahas mata pelajaran, kerena belajar bisa memberikan saya ilmu dan pengetahuan agar saya bisa menjadi pintar dan melanjutkan sekolah saya sampai ke jenjang yang lebih tinggi, jadi *game online free fire* tidak membuat minat belajar saya berkurang di karenakan dapat mengatur waktu, kapan waktu belajar dan kapan waktu luang untuk bermain.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak *game online Free Fire* pada minat belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa *game online free fire* berdampak pada minat belajar siswa terutama dalam hal manajemen waktu dan konsentrasi belajar. Siswa yang bermain *game online free fire* cenderung mengalami penurunan minat pada kegiatan akademik seperti mengerjakan tugas dan mengikuti pelajaran di kelas.

Intensitas bermain *game online free fire* juga memberikan dampak yang di mana semakin sering siswa menghabiskan waktu untuk bermain, semakin besar kecenderungan mereka untuk menunda belajar, mengalami kelelahan, minat berkurang, dan menganggap sesuatu yang penting menjadi tidak penting. Jadi bermain *game online free fire* sangat memberikan dampak negatif, meskipun begitu juga memberikan dampak positif. Adapun intensitas penggunaan waktu pada kelas VII seimbang dikarenakan siswa mampu membagi waktu, kapan siswa belajar dan kapan siswa bermain *game online free fire*.

### Daftar Rujukan

- A. Yazid dan Qasim Koho, *Himpunan Hadist Lemah dan Palsu*, Surabaya: PT. Bina Ilmu, 2000
- Abu Ahmadi dan Widodo Supriarno, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, Cet. Ke-1.
- Arga Fauzi Indratna,dkk, “*Dampak Game Online Terhadap Sikap Emosional Pada Remaja*” , Sistem dan Teknologi Informasi, Vol. 6, Nomor 3, Agustus 2024,
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Dewi Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: PT Remajas Roskarya, 2015.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*. Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur’an, 1992.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.

Firdaus, dkk, “*Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa*

*Pengguna Game Online*”, Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2, Nomor 2, Juli 2018,

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Depdiknas 2008.

Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.

Moch Hamzah, dkk, “*Analisis Dampak Game Online Free Fire terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri*”. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, Vol. 2, Nomor 6, Juni 2022.

Mahmud, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.

M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya 2007.

Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2022.

Muhammad Fadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media, 2019.

Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.