

Analisis Dampak Game Online *Free Fire* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Pada Siswa Kelas Tinggi

Muhammad Aldi Febri Hernanda ^{*1}, Diana Endah Handayani², dan Henry Januar Saputra³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI, Semarang

*Author: aldyfebry0@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu pengelolaan waktu, kedisiplinan belajar, dan tanggung jawab akademik serta mendorong munculnya perilaku prokrastinasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game online *Free Fire* terhadap perilaku prokrastinasi akademik serta mengidentifikasi keterkaitan intensitas bermain dengan perilaku belajar siswa kelas tinggi SDN Guntur 2 Kabupaten Demak. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan 21 siswa kelas IV, V, dan VI yang memainkan *Free Fire*. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% siswa mengurangi waktu belajar karena bermain *Free Fire* dan 71% siswa memiliki kecenderungan menunda pengerjaan tugas sekolah. Bentuk prokrastinasi yang ditemukan meliputi menunda pekerjaan rumah, belajar menjelang ujian, mengerjakan tugas mendekati batas waktu, kesulitan mengatur waktu, serta berkurangnya konsentrasi selama pembelajaran. Siswa dengan intensitas bermain tinggi cenderung lebih sulit menyeimbangkan waktu belajar, bermain, dan beristirahat dibandingkan siswa dengan intensitas bermain rendah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Free Fire* yang tidak terkontrol berkaitan dengan meningkatnya prokrastinasi akademik. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan orang tua, pendampingan guru, dan pembatasan waktu bermain agar aktivitas game online tidak mengganggu tanggung jawab akademik siswa.

Kata Kunci : *Free Fire*, game online, intensitas bermain, prokrastinasi akademik, siswa sekolah dasar.

Abstract

The development of digital technology has increased the use of online games among elementary school students. However, excessive use may disrupt time management, learning discipline, and academic responsibility, as well as encourage academic procrastination. This study aims to analyze the impact of the online game *Free Fire* on academic procrastination and identify the relationship between gaming intensity and the learning behavior of upper-grade students at SDN Guntur 2, Demak Regency. This study employed a descriptive qualitative approach involving 21 students from Grades IV, V, and VI who played *Free Fire*. Data were collected through questionnaires, observations, interviews with teachers and parents, and documentation. Data validity was examined using source and technique triangulation, while data analysis involved data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that 80% of students reduced their study time because of playing *Free Fire*, while 71% tended to postpone completing school assignments. The forms of procrastination identified included delaying homework, studying shortly before examinations, completing assignments near deadlines, difficulty managing time, and reduced concentration during learning activities. Students

with high gaming intensity tended to experience greater difficulty balancing study, play, and rest time than students with low gaming intensity. These findings indicate that uncontrolled use of Free Fire is associated with increased academic procrastination. Therefore, parental supervision, teacher guidance, and restrictions on gaming time are necessary to prevent online gaming activities from interfering with students' academic responsibilities.

Keywords : *Free Fire, online games, gaming intensity, academic procrastination, elementary school students.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang banyak digunakan oleh anak-anak dan remaja adalah game online.

Game online merupakan permainan yang dijalankan melalui jaringan internet sehingga memungkinkan pemain berinteraksi dan bermain bersama tanpa dibatasi oleh lokasi. Berdasarkan survei We Are Social dan Hootsuite tahun 2022, sekitar 94,5% pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *Game online* setiap bulan. Tingginya penggunaan tersebut didukung oleh kemudahan akses melalui smartphone, tampilan grafis yang interaktif, serta tersedianya fitur permainan kompetitif bersama teman sebaya. *Game online* pada dasarnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dan berpotensi melatih beberapa kemampuan kognitif. Namun, penggunaannya secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai permasalahan bagi siswa, terutama berkaitan dengan perilaku belajar. Intensitas bermain yang tinggi dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar, berkurangnya tanggung jawab akademik, terganggunya konsentrasi, serta rendahnya kemampuan siswa dalam mengatur waktu. Selain itu, siswa dapat mengalami kelelahan, mudah marah, dan kurang disiplin dalam membagi waktu antara belajar dan bermain (Sabella et al., 2021).

Salah satu *Game online* yang banyak diminati siswa adalah Free Fire. Permainan ini dapat dimainkan secara individu, berpasangan, maupun berkelompok dalam satu arena permainan. *Free Fire* mudah diakses melalui berbagai jenis telepon pintar dan memiliki sistem permainan yang kompetitif sehingga dapat menarik pemain untuk bermain dalam waktu yang cukup lama. Apabila tidak disertai pengendalian diri dan pengawasan yang memadai, penggunaan game tersebut berpotensi mengurangi interaksi siswa dengan lingkungan sekitar serta mengganggu pelaksanaan kewajiban akademiknya.

Permasalahan yang dapat muncul akibat penggunaan *Game online* secara berlebihan adalah perilaku prokrastinasi akademik. Prokrastinasi akademik merupakan kecenderungan seseorang menunda memulai atau menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Pada siswa, perilaku ini dapat terlihat melalui kebiasaan menunda mengerjakan tugas, terlambat mengumpulkan pekerjaan, belajar ketika mendekati batas waktu, serta lebih memilih aktivitas yang dianggap menyenangkan daripada menyelesaikan kewajiban sekolah. Penggunaan *Game online* dapat menyebabkan siswa lupa belajar, mengabaikan tugas, dan tidak menyelesaikan pekerjaan tepat waktu (Safitri et al., 2020).

Intensitas bermain *Game online* juga berkaitan dengan tingkat prokrastinasi akademik siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game, semakin besar pula kecenderungan siswa

untuk menunda tugas akademik (Nu'man, Syahid, 2025). Siswa yang terbiasa menunda pekerjaan sampai mendekati batas waktu cenderung mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa, kurang teliti, atau tidak menyelesaikannya secara optimal. Kebiasaan tersebut dapat menurunkan kualitas hasil belajar dan menghambat perkembangan akademik siswa. Prokrastinasi juga dapat mengurangi motivasi belajar karena siswa merasa masih memiliki waktu untuk menunda penyelesaian tugas (Haqiqi & Muhith, 2021).

Fenomena tersebut tidak hanya terjadi pada siswa sekolah menengah, tetapi juga mulai ditemukan pada siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas tinggi. Siswa kelas IV, V, dan VI umumnya telah memiliki akses yang lebih luas terhadap smartphone dan internet (Handayani et al., 2020). Pada tahap perkembangan ini, siswa juga relatif mudah terpengaruh oleh lingkungan dan aktivitas digital yang dianggap menarik.



Gambar 1. Observasi Awal

Berdasarkan observasi awal di SDN Guntur 2 Kabupaten Demak, terdapat indikasi bahwa sebagian siswa kelas tinggi memainkan *Free Fire* dan menunjukkan kecenderungan menunda kegiatan belajar maupun penyelesaian tugas sekolah. Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian karena tanpa pengawasan orang tua dan guru, kebiasaan bermain game dapat berkembang menjadi pola perilaku yang memengaruhi kedisiplinan belajar siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Free Fire* dapat memengaruhi kondisi emosional dan perilaku siswa. Siswa yang memainkan game tersebut secara berlebihan cenderung kurang mampu mengendalikan emosi serta lebih sering menunda pekerjaan dan tugas yang diberikan oleh sekolah. Kondisi tersebut dapat memengaruhi proses perkembangan dan pembelajaran siswa (Erofonina et al., 2021). Meskipun beberapa penelitian telah membahas penggunaan game online, emosi, dan prokrastinasi akademik, kajian yang secara khusus menganalisis dampak *Free Fire* terhadap perilaku prokrastinasi siswa kelas tinggi sekolah dasar masih perlu dikembangkan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap siswa kelas tinggi sekolah dasar dengan menganalisis bentuk-bentuk perilaku prokrastinasi yang muncul serta keterkaitannya dengan intensitas bermain *Free Fire*. Penelitian tidak hanya membahas *Game online* sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga mengkaji dampaknya terhadap kebiasaan menunda tugas, kedisiplinan belajar, pengelolaan waktu, dan tanggung jawab akademik siswa dalam konteks pendidikan dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak *Game online Free Fire* terhadap perilaku prokrastinasi siswa kelas tinggi SDN Guntur 2 Kabupaten Demak serta mengidentifikasi pengaruh intensitas bermain terhadap kecenderungan siswa menunda kewajiban akademiknya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengawasi penggunaan *Game online* serta

membangun kebiasaan belajar yang lebih disiplin. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya memahami dan mengantisipasi dampak penggunaan *Game online* terhadap perilaku belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis dampak *Game online Free Fire* terhadap perilaku prokrastinasi siswa kelas tinggi SDN Guntur 2 Kabupaten Demak. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam mengenai fenomena berdasarkan pengalaman dan perilaku subjek penelitian melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Nurmalasari and Erdiantoro, 2020). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, V, dan VI yang bermain *Free Fire*, sedangkan informan pendukung terdiri atas kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket, sedangkan data sekunder bersumber dari buku, jurnal, artikel ilmiah, serta dokumentasi yang relevan. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket siswa, dan dokumentasi. Indikator intensitas bermain mencakup durasi dan frekuensi bermain, sedangkan indikator prokrastinasi meliputi penundaan tugas, keterlambatan menyelesaikan pekerjaan, ketidaksesuaian rencana dengan pelaksanaan, serta kecenderungan memilih bermain daripada mengerjakan tugas.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi perilaku siswa selama pembelajaran, wawancara terstruktur dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua, penyebaran angket kepada siswa, serta dokumentasi berupa catatan dan foto kegiatan penelitian (Sugiyono, 2020). Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari siswa, guru, kepala sekolah, dan orang tua, serta triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Mahmud, 2022). Data dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan memilih serta mengelompokkan data yang berkaitan dengan intensitas bermain *Free Fire* dan perilaku prokrastinasi. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel, kemudian diverifikasi untuk memperoleh kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan mengenai dampak *Free Fire* terhadap perilaku prokrastinasi siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 21 siswa kelas tinggi SDN Guntur 2 Kabupaten Demak yang memainkan *Game online Free Fire*. Responden terdiri atas 8 siswa kelas IV atau 38,1%, 6 siswa kelas V atau 28,6%, dan 7 siswa kelas VI atau 33,3%. Data dikumpulkan melalui angket siswa, observasi selama kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Free Fire* umumnya dimainkan setelah pulang sekolah, pada sore hari, dan saat hari libur. Sebagian siswa bermain kurang dari dua jam per hari, sedangkan beberapa siswa bermain lebih dari tiga jam ketika tidak memiliki kegiatan lain.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penelitian

Indikator	Hasil penelitian
Jumlah responden	21 siswa
Mengurangi waktu belajar karena bermain game	80%
Menunda mengerjakan tugas sekolah	71%
Waktu bermain dominan	Sepulang sekolah, sore hari, dan hari libur
Bentuk prokrastinasi dominan	Menunda PR, belajar, tugas proyek, dan persiapan ujian

Hasil angket menunjukkan bahwa 80% siswa mengaku mengurangi waktu belajar karena bermain Free Fire. Apabila dikonversikan berdasarkan jumlah responden, persentase tersebut setara dengan sekitar 17 siswa. Tingginya intensitas bermain menyebabkan jadwal belajar menjadi tidak teratur dan waktu yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas beralih menjadi waktu bermain. Beberapa siswa juga mengaku sulit menghentikan permainan karena ingin menyelesaikan pertandingan, memperoleh kemenangan, atau meningkatkan peringkat permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketidakmampuan membatasi waktu bermain dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam mengatur prioritas kegiatan sehari-hari.

*Gambar 2. Dokumentasi Penelitian*

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil dokumentasi seperti pada gambar 2 yang menunjukkan bahwa beberapa siswa lebih memilih memainkan *Free Fire* daripada membaca, belajar, atau mengerjakan tugas sekolah. Siswa dengan durasi bermain yang lebih lama cenderung mengerjakan tugas ketika batas waktu pengumpulan sudah dekat. Bahkan, terdapat siswa yang mengaku pernah lupa mengerjakan tugas karena terlalu fokus bermain. Dengan demikian, dampak penggunaan *Free Fire* tidak hanya terlihat pada berkurangnya waktu belajar, tetapi juga pada ketidakteraturan jadwal dan rendahnya kemampuan siswa dalam mengelola waktu. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa intensitas bermain merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan munculnya perilaku prokrastinasi akademik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 71% siswa atau sekitar 15 dari 21 responden memiliki kecenderungan menunda mengerjakan tugas. Bentuk prokrastinasi yang ditemukan meliputi menunda pekerjaan rumah, membaca materi pelajaran, menyelesaikan tugas proyek, dan mempersiapkan diri menghadapi ujian. Beberapa siswa baru mengerjakan tugas setelah selesai bermain atau ketika batas waktu pengumpulan semakin dekat. Perilaku tersebut sesuai dengan karakteristik prokrastinasi akademik yang dikemukakan oleh (Muyana & Dahlan,

2018) yaitu menunda memulai atau menyelesaikan tugas, mengalami keterlambatan dalam pengerjaan, serta memilih aktivitas yang lebih menyenangkan daripada memenuhi kewajiban akademik.

Kecenderungan menunda tugas juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan orang tua. Salah satu orang tua menyatakan bahwa anak sering menunda ketika diminta belajar, tetapi segera bersemangat ketika diperbolehkan bermain game. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa permainan memberikan kesenangan dan kepuasan secara langsung sehingga lebih menarik bagi siswa dibandingkan kegiatan belajar (Saputra & Faizah, 2017) (Amirudin et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian (Saleem et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Game online* secara berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar kemudian mendorong siswa memilih bermain terlebih dahulu dan menunda penyelesaian tugas akademik.

Selain memengaruhi pengelolaan waktu dan penyelesaian tugas, intensitas bermain *Free Fire* juga berkaitan dengan konsentrasi siswa selama pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menemukan bahwa beberapa siswa masih membicarakan strategi permainan, peringkat, atau perkembangan terbaru dalam *Free Fire* ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa juga terlihat kurang fokus, kurang bersemangat, dan lambat menyelesaikan tugas yang diberikan. Fakta tersebut menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap permainan dapat terbawa ke lingkungan sekolah sehingga mengganggu keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini mendukung pendapat (Haqiqi & Muhith, 2021)(Handayani et al., 2020) bahwa kebiasaan menunda serta rendahnya kemampuan mengendalikan aktivitas bermain dapat memengaruhi motivasi dan perkembangan belajar siswa.

Dokumentasi hasil belajar dan keterangan guru menunjukkan bahwa beberapa siswa yang memiliki intensitas bermain tinggi mengalami penurunan nilai dibandingkan periode sebelumnya. Penurunan tersebut diduga berkaitan dengan berkurangnya waktu belajar, kurangnya persiapan menghadapi evaluasi, serta pengerjaan tugas yang dilakukan secara terburu-buru. Meskipun demikian, penurunan prestasi tidak ditemukan pada seluruh siswa yang memainkan *Free Fire*. Oleh karena itu, temuan ini tidak dapat dimaknai bahwa *Free Fire* secara langsung menyebabkan penurunan prestasi akademik. Hasil penelitian lebih menunjukkan adanya kecenderungan bahwa penggunaan game yang tidak terkontrol dapat mengurangi kualitas dan kuantitas kegiatan belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa Sandya and Ramadhani (2021) siswa dapat menunjukkan kecenderungan menunda tugas akademik karena lebih memilih bermain game online. Penelitian Reza Riskuna (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Game online* dapat menyebabkan siswa lupa belajar, mengabaikan tugas, dan tidak menyelesaikan pekerjaan tepat waktu. Sementara itu, (Reza Riskuna, 2024) menjelaskan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game, semakin tinggi pula kecenderungan prokrastinasi akademik. Kesamaan hasil tersebut memperkuat dugaan bahwa durasi dan frekuensi bermain merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *Game online* oleh siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, *Free Fire* tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif. Dalam durasi yang terkendali, permainan dapat menjadi sarana hiburan dan interaksi sosial bersama teman sebaya. Dampak negatif terutama muncul ketika siswa tidak mampu mengatur durasi

bermain, mengabaikan jadwal belajar, dan mendahulukan permainan daripada kewajiban akademik (Reza Riskuna, 2024). Oleh karena itu, persoalan utama bukan hanya terletak pada jenis permainan yang dimainkan, tetapi juga pada pola penggunaan, kemampuan pengendalian diri, serta pengawasan orang tua dan guru.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat dinyatakan bahwa intensitas bermain *Free Fire* berkaitan dengan munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas tinggi SDN Guntur 2 Kabupaten Demak. Keterkaitan tersebut terlihat dari tingginya persentase siswa yang mengurangi waktu belajar dan menunda tugas, disertai temuan observasi mengenai rendahnya konsentrasi dan kesulitan mengatur waktu. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat maupun pengaruh yang signifikan secara statistik. Penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan *Free Fire* secara tidak terkontrol berpotensi memperkuat kecenderungan siswa dalam menunda kewajiban akademik. Oleh sebab itu, diperlukan pembatasan waktu bermain, penyusunan jadwal belajar, serta pendampingan yang konsisten dari orang tua dan guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *Game online Free Fire* berkaitan dengan munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada siswa kelas tinggi SDN Guntur 2 Kabupaten Demak. Siswa dengan intensitas bermain tinggi cenderung lebih sering menunda mengerjakan tugas, mengurangi waktu belajar, mengalami kesulitan mengatur waktu, kurang berkonsentrasi selama pembelajaran, serta menyelesaikan tugas secara terburu-buru. Hal tersebut terjadi karena aktivitas bermain memberikan kesenangan secara langsung melalui tantangan, kompetisi, dan penghargaan virtual sehingga lebih menarik dibandingkan kegiatan akademik yang membutuhkan usaha dan konsentrasi. Sebaliknya, siswa dengan intensitas bermain rendah relatif masih mampu menyeimbangkan kegiatan belajar dan bermain. Oleh karena itu, siswa perlu memprioritaskan penyelesaian tugas sekolah, membatasi durasi bermain, menyusun jadwal belajar dan istirahat secara teratur, serta memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan yang lebih produktif. Pendampingan dan pengawasan secara konsisten dari orang tua dan guru juga diperlukan agar penggunaan *Game online* tidak mengganggu tanggung jawab dan perkembangan akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, A., Sundari, R. S., Saputra, H. J., Pendidikan, F. I., Belajar, M., Article, H., Pengaruh, A., Online, G., Motivasi, T., & Pendidikan, W. (2023). *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang*. 3(40), 419–426.
- Erofonio, A. surya, Santoso, G., & Nomi, S. (2021). Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Handayani, D. E., Khuluq, S. K., Artikel, I., Subjects, S., & Media, L. (2020). *Analisis Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Hots Kelas Tinggi di Sekolah Dasar*. 6(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4299121>
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Journal of*

Social Studies, 1(2), 60–72.

- Mahmud, A. (2022). Analisis Pengaruh Promosi Digital Dan Kualitas Layanan Aplikasi Go-Food Terhadap Keputusan Pembelian. *Jesya*, 6(1), 258–271. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.921>
- Muyana, S., & Dahlan, U. A. (2018). *Prokrastinasi Akademik Dikalangan Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling*. 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v8i1.1868>
- Nu'man, Syahid, A. (2025). *Analisis Dampak Game Online Free Fire Terhadap Motivasi Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 10(September).
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Reza Riskuna, L. U. (2024). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI YOGYAKARTA*. 333, 10–11.
- Sabella, A. A., Sangalang, O. K., & Akademik, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020 / 2021*. 9(2), 501–505.
- Safitri, R., Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). *Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa*. 4(1), 30–38.
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*. 9(1), 202–213. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Saputra, H. J., & Faizah, N. I. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah DasaR*. 4(1), 62–74.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.