

DAMPAK NEGATIF GAME SEPAK BOLA FIFA TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DIBAWAH UMUR DI PERUMAHAN ALAM BAWU

**Oleh : Laura Putri Andhika
Pembimbing : Lia Leliana,S.Pd**

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game FIFA terhadap minat belajar anak dibawah umur, dan untuk mengetahui alasan anak dibawah umur bermain game FIFA. Game FIFA merupakan wadah bermain yang sangat digemari oleh anak dibawah umur, karena game FIFA sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat anak lebih memilih bermain game dari pada belajar, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya anak dibawah umur yang malas belajar karena lebih sering bermain game dari pada belajar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, kebanyakan game FIFA memiliki dampak negatif bagi para pemainnya terutama pada kalangan pelajar, karena game FIFA mempengaruhi prestasi hasil belajar anak dibawah umur yang diambil dari penyebaran angket di Perumahan Alam Bawu.

Kata kunci : game FIFA, minat belajar, prestasi hasil belajar.

Latar Belakang

Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Dengan bermain anak dapat lebih bersemangat untuk menjalani kegiatan sehari-harinya, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Menurut Lisna (2019), game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin seru dan menyenangkan. Menurut Kustiawan & Utomo (2018), game

online adalah suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan. Sehingga dengan adanya sinyal game online baru bisa dimainkan. Game online merupakan permainan yang sangat digemari oleh anak-anak. Yang sering memainkan game online yaitu TK, SD, SMP, dan SMA.

Game online yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah game sepak bola yang bernama FIFA. FIFA adalah seri permainan video yang dirilis oleh perusahaan Electronic Arts dibawah label EA Sports. FIFA Soccer merupakan permainan video sepak bola pertama yang mendapatkan lisensi langsung dari organisasi FIFA sebuah lembaga internasional sepak bola. Seorang pakar psikolog di Amerika, David Greenfield, menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan game online. Hal ini dapat mengakibatkan lupa waktu dalam bermain game.

Menurut Harsan (2011) game online sering disebut juga dengan multiplayer online game karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal inilah yang membuat pemain game online menjadi semakin ketagihan. Ketagihan ini akan menimbulkan banyak dampak negatif terutama terhadap minat belajar anak. Anak-anak dianggap lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain game online yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik semakin menurun dikarenakan kecanduan bermain game online (Ariantoro, 2016). Anak-anak sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online yang berada di rental game ataupun

warnet, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher Game Online dan membayar rental di warnet. Hal ini membuat anak menjadi boros terhadap uang. Seorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi minat belajarnya dan jika minat belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Anak yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan lainnya. Hal ini akan memunculkan perilaku lupa waktu belajar dan menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas akan berpengaruh pada prestasi akademik.

Menurut Zagoto (2022) prestasi belajar adalah hasil yang di capai setelah melalui dan melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Nilai yang di berikan oleh guru menunjukkan prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik. Biasanya anak-anak bermain game online melalui handphone pada saat ada les kosong, dan jam pembelajaran yang sedang berlangsung, terlebih ketika guru memberikan tugas, peserta didik lebih mementingkan bermain game dari pada menyelesaikan tugas yang diberikan.. Beberapa peserta didik sering bermain

game online ketika guru melangsungkan proses pembelajaran, sehingga tidak fokus lagi pada saat pembelajaran. Hal tersebut sering dilakukan oleh peserta didik, sehingga peserta didik lupa akan waktu belajar karena terlalu sering bermain game secara terus menerus.

Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Apa alasan anak dibawah umur memainkan game FIFA?
2. Apa saja dampak negatif game FIFA terhadap minat belajar anak dibawah umur?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui alasan anak dibawah umur memainkan game FIFA.
2. Untuk mengetahui dampak negatif game FIFA terhadap minat belajar anak dibawah umur.

Kajian Pustaka

A. Game Online FIFA

1. Pengertian game online

Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik. Game online

adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah komunitas pecinta game di Indonesia, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya. (Kompas cyber media, 14 November 2003).

Jadi, yang dimaksud dengan games online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (computer network), bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling mengenal.

2. Pengertian game FIFA

FIFA game adalah satu-satunya game bola yang memiliki hampir semua lisensi klub. Selaku developer, EA Sports menyajikan konsep yang menarik. Wajah pemian dibuat semirip mungkin menggunakan teknologi modern. Selain itu, disini juga bisa menikmati event dengan imbalan pemain-pemain top. Bahkan, fitur market memungkinkan kita membeli pemain yang diinginkan

. Dengan konsep memukau, tentunya FIFA Mobile adalah game online. Untuk

memainkanya dibutuhkan koneksi internet stabil. Terutama ketika masuk ke mode Rival Divisi, jaringan ngelag bisa membuat gameplay jadi berantakan. Meskipun online, bisa dibilang FIFA Mobile tak memakan banyak kuota. Berdasarkan pengalaman Ngelirik.com, game ini hanya menyedot 1,9GB kuota per bulan, atau tak lebih dari 65MB per hari.. Kita bisa mabar dengan pemain lain, dan menikmati fitur-fitur up to date layaknya game FIFA di console atau PC. Ada 2 mode yang digunakan agar dapat mabar bersama pemain lain, yaitu Head to Head dan Versus Attack. Head to Head adalah mode dimana kita bertanding 11 vs 11 dan berjuang mencapai peringkat FIFA . Champions dan memperoleh pack hadiah di akhir musim. Sementara Versus Attack adalah mode pertandingan singkat 90 detik dimana kita harus mencetak gol lebih banyak ke gawang lawan.

B. Dampak Negatif

1. Dampak Negatif Game Online

1) Secara Sosial.

Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan kita hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku

jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di games online.

2) Secara Psikis.

Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

3) Secara Fisik.

Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat bergadang. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

2. Dampak negatif game FIFA

Menurut Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada 5 dampak negatif games FIFA terhadap anak dibawah umur :

1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan.

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak segitu apalagi saat bermain game mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar alis lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga dapat membuat anak menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain games. Dengan begitu mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa untuk mengerjakan PR.

2) Membuat anak malas belajar.

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Bila dibiarkan anak untuk bermain game tanpa terkendali, tentu anak akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan konsentrasi penuh dalam belajar dengan baik.

3) Mengajarkan kekerasan.

Biasanya, anak-anak akan memilih permainan yang memiliki tingkatan

ketegangan yang tinggi, seperti game action dan lin sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam game mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

4) Berpeluang mengajarkan judi.

Biasanya orang saat “nge-game” tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain games. Apalagi, game tersebut merupakan salah satu game pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari orangtua akan berakibat buruk dan anak bisa kebablasan dengan perjudian besar.

5) Berisiko kecanduan.

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hamper sepertiganya game setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain games sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada

jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan social anak dan remaja.

C. Minat Belajar

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut Djaali (2013:122) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alami untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan melalui kegiatan belajar mengajar (Pritchard, 2014: 1). Siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar. Menurut Slameto (2010: 180) menyatakan minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa yang dapat diekspresikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

D. Prestasi Hasil Belajar

Salah satu hal yang di anggap penting dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Proses pembelajaran yang baik dapat dilihat dari prestasi hasil

belajar yang diukur dari beberapa aspek.. Menurut Hamalik (2007: 30) prestasi hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Prestasi hasil belajar adalah sesuatu yang diharapkan dapat tercapai setelah pembelajaran selesai Savic et al., (2013: 992). Menurut Susanto (2013: 5) Prestasi Hasil Belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi hasil belajar ada 2 ,yaitu:

1. Faktor internal.

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu.. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

2. Faktor eksternal.

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang ada di luar diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor eksternal meliputi faktor sosial dan non sosial.

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang menghasilkan penelitian berupa kata-kata tertulis dari berbagai sumber. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka yang dilakukan dengan mencari referensi dari artikel penelitian di situs website yang terpercaya.

B.Rancangan Penelitian

1) Tempat dan Waktu penelitian.

- Tempat: Perumahan Alam Bawu Green Residence. Jl. Raya Bawu – Batealit No.KM. 0,5 Bawu III, Bawu, Kec.Batealit, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah 59461.

- Waktu: Maret 2023

2) Teknik Pengambilan Data.

Angket atau kuesior:

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66) Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioer, daftar pertanyaannya dibuat secara tabel dengan bentuk pilihan ya atau tidak. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi desain interior dari responden.

Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah kamu sering bermain game FIFA ?	90%	10%

Gambar 1. Frekuensi Bermain Game FIFA

Berdasarkan hasil angket penelitian game FIFA dihasilkan oleh setiap siswa dengan frekuensi bermain game FIFA sebanyak 90% menyatakan sering bermain game FIFA dan 10% nya menyatakan tidak sering bermain game FIFA.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah kamu menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sehari untuk bermain game FIFA?	60%	40%

Gambar 2. Lamanya bermain game FIFA

Berdasarkan hasil angket, lamanya bermain game FIFA adalah sebanyak 60% bermain game FIFA lebih dari 2 jam sehari dan sebaliknya sebanyak 40% menyatakan bermain game FIFA kurang dari 2 jam sehari.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah kamu dengan bermain game FIFA dapat	100%	0%

menghilangkan stress?		
-----------------------	--	--

Gambar 3. Manfaat bermain game FIFA

Berdasarkan hasil angket yang sudah tersebar salah satu manfaat bermain game FIFA adalah dapat menghilangkan stres. Hasil angket yang di peroleh adalah 100% bahwa game dapat menghilangkan stres.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah kamu rela begadang demi bermain game FIFA?	60%	40%

Gambar 4. Perilaku saat bermain game FIFA

Salah satu perilaku bermain game online FIFA adalah rela begadang demi bermain game FIFA berdasarkan hasil angket anak dibawah umur di Perumahan Alam Bawu menyatakan 60% rela begadang demi game FIFA dan 40% menyatakan tidak rela begadang demi game FIFA.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah game FIFA dapat menjadi motivasi belajar kamu?	30%	70%

Gambar 5. Pengaruh game FIFA

Salah satu pengaruh game FIFA adalah dapat memotivasi belajar siswa' berdasarkan hasil angket yang telah disebar memperoleh hasil sebanyak 30% siswa dapat termotivasi dari bermain game FIFA dan sebesar 70% tidak merasa termotivasi dari adanya game FIFA.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah dengan bermain game FIFA prestasi belajar kamu meningkat?	20%	80%

Gambar 6. Manfaat dari adanya game FIFA

Manfaat yang dapat diperoleh salah satunya adalah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa namun berdasarkan hasil angket menyatakan bahwa sebanyak 20% siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dan sebesar 80% siswa menyatakan bahwa game FIFA tidak dapat meningkatkan prestasi belajar.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah kamu sering merasa mengantuk ketika di kelas karena begadang bermain	40%	60%

game FIFA?		
------------	--	--

Gambar 7. Dampak negatif game FIFA

Berdasarkan hasil angket terdapat dampak negatif dari adanya game online yaitu membuat kantuk di kelas hasil yang saya peroleh dari angket menyatakan bahwa sebesar 40% siswa merasa mengantuk di kelas dan 60% siswa tidak merasa mengantuk di kelas.

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah kamu semakin semangat belajar setelah bermain game FIFA?	40%	60%

Gambar 8. Motivasi dari game FIFA

Salah satu motivasi dari adanya game FIFA adalah dapat meningkatkan semangat belajar berdasarkan hasil angket yang telah disebar menyatakan bahwa sebesar 40% siswa dapat termotivasi dari adanya game FIFA dan sebesar 60% tidak dapat termotivasi dari adanya game FIFA.

B. Dampak game FIFA terhadap anak dibawah umur

a. Dampak Positif.

Menurut Anhar (2010:27), dampak positif dari bermain game FIFA adalah sebagai berikut.

1. Membantu pengembangan koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial.
2. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang tepat dan berfikir secara mendalam.
3. Meningkatkan konsentrasi.
4. Meningkatkan kemampuan membaca.
5. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.
6. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

b. Dampak Negatif.

Adapun dampak negatif game FIFA menurut Dharma (2011:67) adalah sebagai berikut.

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah.
2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online.
3. Tertidur di kelas
4. Sering melalaikan tugas dan tanggung - jawab sebagai siswa.
5. Nilai di sekolah menurun.
6. Menimbulkan kecanduan yang kuat.
7. Berbicara kasar dan kotor, para pemain game FIFA sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
8. Pola makan dan istirahat tidak teratur.
9. Pemborosan uang

10. Mengganggu kesehatan, duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

C. Dampak game FIFA terhadap prestasi hasil belajar anak di bawah umur

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah. Menurut Samuel (2010:67) dengan kondisi ini, maka waktu belajar anak menjadi semakin berkurang.

2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online. Menurut Samuel (2010:96), dalam belajar siswa membutuhkan pikiran yang terfokus pada materi pelajaran. Pikiran siswa yang lebih banyak mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar siswa menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar siswa.

3. Tertidur di sekolah. Menurut Samuel (2010:111), dalam banyak kasus sering dijumpai siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas. Umumnya keadaan siswa tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik siswa yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau siswa sedang sakit. Dampak dari semua itu akan menyebabkan siswa tidak atau enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai

akibatnya hasil belajar siswa tidak memuaskan.

4. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa. Menurut Samuel (2010:108), siswa yang terlalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan siswa melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi siswa malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.

D. Alasan anak dibawah umur memainkan game FIFA

Menurut Hanni dan Budhi (2015:36), alasan siswa bermain game online adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kesenangan dan tantangan.
2. Menghilangkan stress.
3. Mengisi waktu luang.

Simpulan

Dari data-data di atas dapat disimpulkan bahwa game FIFA adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Game FIFA baru-baru ini sangat diminati oleh anak laki-laki dan perempuan dibawah umur.

Perumahan Alam Bawu merupakan objek yang di pilih penulis untuk menjadi objek penelitian yang berfokus pada anak dibawah umur yang berusia dibawah 18 tahun. Penelitian ini di lakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif

sederhana dan data diolah menggunakan hasil angket. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa game online lebih banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positifnya sehingga dapat memengaruhi prestasi hasil belajar siswa di Perumahan Alam Bawu.

Daftar Pustaka

- Macmillan (2009-2011). *Pengertian game*. Jakarta : Gramedia.
- Putri Laila Zakiah (2022). *Pengaruh game FIFA terhadap prestasi belajar siswa kelas v SDN Melayu 2 Banjarmasin*. Skripsi tidak dipublikasikan
- Desi Mulyani (2013). *Hubungan kesiapan belajar dengan prestasi belajar*. Tanggal 1 Januari 2013, Padang. Universitas Negeri Padang.
- AM, Sardiman (2003) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Anhar (2010) *PHP & Mysql Secara Otodidak*. Jakarta : PT Trans Media.
- Budiarti Lisna (2019) *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game FIFA Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*. FKIP UNPAS : Universitas Pasundan.
- Manajemen keuangan (2015). *Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kuningan*. Tanggal 17 Januari 2015, Kuningan. Universitas Gunadarma
- Danial dan Warsiah (2009:80) *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : Laboratorium Pendidikan Kewarganegara UPI.
- Djamarah, Syaiful Bahri (2012) *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dzia Evita Khalidza (2016) *Dampak Game FIFA Bagi Anak dibawah Umur*. Muara Teweh.
- Hanni Sofia dan Budhi Prianto (2015) *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta Kriya : Pustaka Puspa swara.
- Henry, Samuel (2010) *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT. Trans Media.
- Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019: 9) . *Pengertian prestasi belajar*. Diakses pada tanggal 23 Maret 2022.
- Djamarah (2012). *Pengertian prestasi belajar*. Diakses pada tanggal 23 Maret 2022.

Lampiran



