



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar

Ady Abdul Azis*, Syarip Hidayat

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: adyabdulazis@upi.edu

Submitted/Received 27 Januari 2022, First Revised 10 Maret 2022, Accepted 15 Mei 2022,
First Available online 28 Mei 2022, Publication Date 01 Juni 2022

Abstract

The habits of playing free fire in elementary school children, especially in high grades, has a broad impact on students' daily lives, including the character of responsibility. The character of student responsibility affects various aspects of student life including learning activities and activities in the student's family environment. The purpose of this research is to examine more deeply the effect of playing free fire online games on the responsibility character of elementary school students. Considering the phenomenon of playing free fire online games, it has become a mandatory activity for elementary school children as a substitute for playing that involves direct physical contact like traditional games. The implementation of this study used descriptive qualitative methods to 5th grade students at SDN 5 Manonjaya. Instruments and data collection is done by means of interviews conducted to parents of students and direct observation to students. The data obtained were analyzed by compiling and reducing the data to obtain complete information as a whole from research informants. Based on the results of the research conducted, it shows that the influence of playing free fire online games on elementary school students does not show an attitude of responsibility, the saturated data shown include students being lazy in learning and lack of focus, learning enthusiasm decreases and learning time is not well organized, and students spend more time playing online games free fire than time to study and do other activities at home.

Keywords: Game Online, Free Fire, responsibility character

Abstrak

Kebiasaan bermain Free Fire pada anak sekolah dasar, khususnya di kelas tinggi berdampak luas terhadap kehidupan sehari-hari siswa termasuk juga berpengaruh pada Karakter tanggung jawab. Karakter tanggung jawab siswa mempengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa termasuk aktivitas belajar dan aktivitas dilingkungan keluarga siswa. Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh bermain *game online* Free Fire terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar. Mengingat fenomena bermain *game online* Free Fire sudah menjadi aktivitas wajib anak sekolah dasar sebagai pengganti bermain yang melibatkan kontak fisik secara langsung seperti permainan tradisional. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif kepada siswa kelas 5 di SDN 5 Manonjaya. Instrumen dan pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara yang dilakukan kepada orang tua siswa dan observasi secara langsung kepada siswa. Data yang diperoleh dilakukan analisis dengan melakukan Menyusun dan mereduksi data untuk diperoleh informasi utuh secara keseluruhan dari informan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengaruh bermain *game online* Free Fire siswa sekolah dasar kurang menunjukkan sikap tanggung jawab, data jenuh yang ditunjukkan diantaranya siswa menjadi malas dalam belajar dan kurang focus, semangat belajar menjadi menurun dan waktu belajar menjadi tidak tertata dengan baik, serta siswa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* Free Fire dibandingkan waktu untuk belajar dan melakukan aktivitas lainnya di rumah.

Kata Kunci: Game Online, Free Fire, Karakter Tanggung Jawab

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini semakin maju pesat, sehingga tidak dapat di pungkiri

lagi bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Bukan hanya teknologi, komunikasi, ataupun

transportasi mengalami perkembangan pesat, fenomena ini juga berpengaruh terhadap pola kehidupan. Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. 10 tahun terakhir *game online* sudah populer dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau. Game center itu sendiri berbeda dengan warnet memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Adapun menurut Halawa, A. (2018) "Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan semakin banyak peminatnya terutama pada anak-anak usia sekolah". Anak lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah dasar, karena Menurut Hurlock (1978 : 182) Sekolah dasar terutama di usia 10-11 tahun anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan benuansa persaingan

sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan benuansa persaingan yang kuat.

Banyaknya *game online* menjadikan para anak-anak tertarik memainkan permainan tersebut. mereka berpendapat bahwa dengan bermain *game online* segala rasa lelah dan stress (datang dari sendiri ataupun dari orang tua, guru, ataupun orang lain) bisa berkurang atau bahkan bisa menghilangkan rasa tersebut. Penggemar *Game online* di Indonesia melalui survei Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat lebih dari 19,8 juta yang menggunakan internet di tahun 2014, setiap tahunnya *game online* terus meningkat penggunaannya mengikuti perkembangan teknologi, pengguna *game online* terbanyak ialah remaja (usia 12-24 tahun). Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun bermain *game online*.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemain senang berlama-lama memainkannya. Permainan *game online* yang begitu menghibur membuat para

pemain *game online* menjadi lupa akan waktu belajarnya, melupakan hal yang lainnya di lingkungan kesehariannya. Seringnya bermain *game online* akan mengakibatkan anak menyalami kecanduan terhadap permainan tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi karakter peserta didik, kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap karakter tanggung jawab peserta didik.

Karakter tanggung jawab itu sendiri mencakup tentang tanggung jawab dalam pengumpulan tugas belajar siswa, mematuhi aturan sekolah, menghormati guru serta toleransi terhadap sesama siswa. Menurut Ghuman & Griffiths (2012) memaparkan ada suatu masalah yang timbul melalui aktivitas bermain *game online* secara berlebihan, yaitu di antaranya kurang peduli dengan kegiatan sosial, hilang kontrol waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, serta fungsi kehidupan yang penting lainnya.

Penggunaan waktu secara berlebihan untuk memainkan *game online* membuat kehidupan sehari-harinya terganggu. Bahaya utama yang dapat ditimbulkan akibat dari kecanduan game online ialah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio et al., 2016).

Menurut Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022) "Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain". Selain itu, menurut Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021) gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait game. Anak yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, anak mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya".

Dari banyaknya *game online* yang dapat di akses dengan mudah, *game online* Free Fire menjadi permainan yang sangat populer termasuk di kalangan anak sekolah dasar. Selain dapat dengan mudah di mainkan dengan handphone, *game online* Free Fire memiliki kapasitas memori yang rendah sehingga dapat di mainkan di handphone yang memiliki spesifikasi rendah dan memori kecil.

Games online Free Fire merupakan game online yang banyak peminatnya tercatat di *play store* sudah 1 miliar lebih yang sudah mengunduh game tersebut. *Game online* Free Fire sendiri bergenre peperangan yang bersifat *battle royale*,

dimana pemain dapat membentuk tim dan harus bertahan sampai semua lawan dapat dikalahkan, tim yang dapat bertahan sampai akhirnya yang akan memenangkan pertandingan tersebut. Permainan *Free Fire* mempertemukan 50 sampai 52 pemain dalam satu map yang luas dimana di awal permainan seluruh pemain diterjunkan dari pesawat dan bebas memilih tempat untuk lokasi penerjunan, di lokasi penerjunan pemain harus mencari senjata dan alat medis agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup.

Peta yang luas akan menyempit oleh lingkaran zona aman atau *safe zone* seiring lama waktu permainan, darah pemain akan terus berkurang apabila berada di luar zona aman. Zona aman yang semakin sempit akan lebih meningkatkan tingkat kesulitan permainan karena akan sangat tinggi peluang untuk bertemu dengan musuh, maka keahlian pemain sangat diperlukan untuk bertahan hidup dan menjadi pemenang.

Banyak senjata yang bisa di gunakan pemain untuk bertahan hidup mulai dari senjata jarak jauh yaitu kar98k, SKS, AK47, M4A1, dan skar, untuk jarak sedang ada MP5, UMP, dan MP40. Sedangkan untuk jarak dekat *desert eagle*, USP, dan senjata

paling mematikan yaitu Shotgun. Senjata yang di sebutkan di atas adalah tipe-tipe yang dapat di peroleh pemain dari tempat dan bangunan yang ada dalam permainan. Selain senjata di atas ada pula senjata yang dapat digunakan untuk jarak yang sangat dekat yaitu pisau, pedang, tongkat kasti dan pan atau panci, pemain juga dapat menggunakan tangan kosong atau tepatnya dengan memukul.

Terdapat tiga mode dalam permainan *Free Fire* yaitu mode solo dimana pemain hanya berjuang sendiri untuk memenangkan permainan, mode kedua adalah mode *duo* dimana sesuai namanya pemain dapat membentuk tim yang terdiri dari dua orang untuk memenangkan pertandingan, terdapat beberapa keuntungan ketika bermain *duo* dimana pemain bisa saling membantu melindungi diri dari musuh dan saling berbagi senjata yang diperlukan hingga dapat menolong teman yang sedang terluka akibat serangan dari musuh, yang terakhir adalah mode *squad* dimana terdapat maksimal 4 pemain dalam satu *squad* atau tim, dalam satu map terdiri dari 13 tim jika ditotal terdapat 52 pemain dalam satu pertandingan. Mode *squad* juga memiliki keuntungan sama seperti mode *duo* yakni sesama pemain dapat saling membantu.

Sudah banyak penelitian mengenai dampak *game online*, berikut beberapa penelitian yang relevan. Pitaloka (2013) mahasiswa Universitas Sebelas Maret dalam Jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi *Game Online* Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegemaran pelajar bermain *game online* tidak lepas dari pengaruh lingkungan yang meliputi lingkungan teman sebaya, serta adanya pembiaran dari orangtua. Selain itu kompensasi perhatian dan kasih sayang orang tua dalam bentuk materi membuat para pelajar bisa rutin mengakses *game online* selama berjam-jam dengan memanfaatkan sedikit waktu luang adalah karena ketersediaan modal berupa materi dari orang tua yang tidak terkontrol.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan peneliti sama-sama membahas mengenai *game online* dan bagaimana dampak dari *game online* tersebut. Menurut Angela (2013) mahasiswa program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman melakukan penelitian tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015

Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah *game online*, dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Karakter tanggung jawab seseorang bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah faktor *game online*. Maka dari itu penelitian ini membahas mengenai pengaruh *game online* terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kualitatif deskriptif untuk menjelaskan pengaruh bermain *game online* Free Fire siswa SD terhadap karakter tanggung jawab. Pelaksanaan penelitian dilakukan kepada

siswa kelas V SDN 5 Manonjaya. (Creswell, 2018)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan purposive sampling yaitu menentukan kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. Kriteria tersebut adalah siswa kelas tinggi yaitu kelas V, dan siswa yang bermain *game online* free fire. Pertanyaan dan lembar observasi yang diberlakukan kepada siswa yang memenuhi kriteria berkaitan dengan sikap tanggung jawab setelah siswa mengenal *game online* Free Fire. (Sugiyono, 2019)

Data wawancara yang sudah terkumpul dilakukan analisis dengan cara mengorganisasikan data yang diperoleh, membuat kode untuk memudahkan peneliti dalam memahami data, kemudian dilakukan interpretasi dan memaknai data yang diperoleh. Data hasil observasi di analisis berdasarkan aspek – aspek yang sudah ditentukan peneliti dalam instrument penelitian. Seperti daftar ceklis yang di maknai menjadi sebuah aktivitas siswa yang dikaitkan dengan karakter tanggung jawab siswa. (Creswell, 2018)

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan bahwa permainan *game online*

berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab siswa kelas V di SD Negeri 5 Manonjaya. Menurut jawaban dari orang tua siswa yang sering bermain *game online* hasil wawancara semua menjawab bahwa *game online* Free Fire mempengaruhi karakter tanggung jawab siswa.

Siswa yang sering bermain *game online* menjadi malas dalam belajar dan kurang fokus ketika sedang belajar, siswa selalu memikirkan *game online* ketika sedang belajar dan ingin segera menyelesaikan pembelajaran untuk kembali bermain *game online* Free Fire.

Semangat belajar siswa juga menjadi menurun dan waktu belajar nya tidak teratur karena lebih tertarik untuk memainkan permainan game online dari pada belajar. *Game online* lebih menarik minat siswa dari pada belajar, siswa lebih bersemangat untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan belajar. Menurunnya semangat siswa diakibatkan tidak adanya dorongan atau motivasi dalam diri siswa untuk belajar. Kekuatan mental berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang , adanya suatu keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu untuk belajar. Motivasi pada diri seseorang memiliki ciri-ciri seperti; tekun dalam

mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa, dapat mempertahankan pendapat, dan senang mencari dan memecahkan masalah (Sadirman, 2006). Siswa yang terlihat memiliki ciri-ciri tersebut dapat dikatakan memiliki motivasi yang tinggi, sedangkan siswa yang tidak terlihat memiliki ciri-ciri tersebut dapat dikatakan tidak memiliki motivasi atau kurang memiliki motivasi dalam melaksanakan kegiatannya.

Menurut orang tua siswa, sejak siswa mengenal permainan *game online* Free Fire waktu siswa lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game online* Free Fire dari pada belajar, karena hal tersebut juga berpengaruh terhadap pembagian waktu untuk belajar dan juga kegiatan keseharian siswa.

Perubahan perilaku dari kepribadian siswa yang bermain *game online* akan terlihat jelas dari perubahan emosinya yang tidak stabil, kadang emosinya tenang, kadang juga meluap-luap. Banyak ditemukan siswa yang bermain game online Free Fire akan cenderung melawan terhadap orang tuanya. Tanpa disadari siswa juga akan mengeluarkan kata-kata tidak pantas kepada orang tua. Hal ini dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang siswa alami dalam permainan *game online Free Fire*, misalnya pemain kalah

di dalam pertarungan. Perubahan emosi ini secara tidak sadar akan sering muncul ketika berinteraksi di dunia nyata. Di dalam lingkungan keluarga, pribadi mereka pun akan terlihat sedikit tertutup ini disebabkan seringnya berlama-lama untuk menikmati waktu bermainnya. Linda Setiawati, Yakub.E, dan Umari.T (2018) dalam jurnal internasional melakukan penelitian dengan judul *Student Of The Online Game Addiction And Conditions Of Psychological In Sma Tri Bhakti Pekanbaru*. Fenomena tersebut menunjukkan banyaknya siswa yang bermain *game online*. Siswa yang berlebihan bermain *game online* akan membuat mereka kecanduan. Siswa yang memainkan game-game ini secara *online* cenderung memiliki sifat emosional yang mempengaruhi diri mereka sendiri dan lainnya. Salah satu efek dari kecanduan *game online* adalah menurunnya prestasi belajar dan anti sosial. Menurut Debi, D. F. R., & Yamin, Y. (2021) aspek seseorang kecanduan akan game onlinesebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game onlinedimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukankecanduan secara fisik.

Dikarenakan sering bermain *game online* Fee Fire mengakibatkan siswa menjadi lupa waktu untuk sekedar makan dan melupakan

jam istirahat. Hal ini mengakibatkan kesehatan siswa menjadi rentan serta siswa memiliki mata terlihat sayu dan tidak segar karena terlalu lama menatap layar *handphone*.

Game online tentunya memerlukan biaya untuk mengaksesnya, siswa akan sering meminta orang tuanya untuk membelikannya kuota internet supaya bisa bermain *game online* Free Fire, jika siswa tidak dibelikan maka siswa akan menjadi marah dan tidak ingin berbicara dengan orang tuanya. Terlalu lama bermain *game online* juga berdampak terhadap kegiatan beribadah siswa. Contohnya dalam sholat, ketika sudah waktunya tiba untuk menunaikan sholat, siswa tidak langsung menunaikan sholat melainkan menunda waktu sholat dan memilih bermain *game online* terlebih dahulu. Sholat adalah kebutuhan rohani manusia untuk penghubung dengan sang Pencipta yang dianjurkan serta dibiasakan dalam menunaikannya dengan kesadaran yang sudah terlatih sejak dini sehingga memupuk rasa terikat terhadap disiplin secara sadar di dalam kehidupan sehari-hari (Khusnul Khotimah, A: 2017).

Siswa sekolah dasar saat bermain *game online* bisa menjadi lalai terhadap kehidupan sosial siswa sebab *game online* bisa menarik

siswa hingga mereka tidak dapat terlepas dari *handphone*. Siswa lebih suka berinteraksi dengan teman mereka di dalam *game online* atau dunia maya dari pada berinteraksi dalam dunia nyata, terlalu lamanya bermain *game online* membuat siswa lupa akan kehidupan sosialnya. Perilaku merugikan akan terlihat jelas saat pemain ditanya langsung apakah kebiasaan bermain mereka membawa masalah di dalam kehidupan nyatanya. Tentunya Hal tersebut bisa menjadi kebiasaan buruk yang akan merugikan perilaku diri sendiri.

Perilaku ini adalah perilaku tidak disiplin diri, disiplin diri mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti tindakan mengikuti peraturan yang ada di lingkungan sosialnya.

Hadirnya *game online* di Indonesia membawa suasana baru untuk penggemar *game online*, bermain *game online* memerlukan konsentrasi maka siswa saat bermain *game online* mampu mengabaikan yang berada disekitar mereka. Siswa yang bermain *game online* masih beranggapan bahwa dengan bermain *game online* bisa mendapatkan kesenangan, banyak cara yang dapat dilakukan agar mendapatkan kesenangan salah satunya adalah dengan bermain *game online*. Sesuai dengan penelitian Fita (2019) bahwa "Perilaku

negatif yang diperoleh remaja dalam bermain game online, Remaja yang bermain game online terlihat cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain dari pada tugas utama mereka sebagai pelajar yaitu bersekolah dan belajar”.

Pemain *game online* tidak menyadari terjebak dalam kebiasaan negatif yang menghanyutkan pada setiap harinya, dan akhirnya terjerumus dalam bermain *game online* yang begitu mengasikkan. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal (Haqiqi, A. N. 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh game online terhadap karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar di kelas V SDN 5 Manonjaya dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab siswa sebagai pelajar, seperti menurunnya semangat belajar siswa, menjadi malas dan tidak fokus

dalam belajar, lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pada belajar, waktu belajar tidak tertata. Dalam hal ini perlunya pengawasan dari orang tua siswa untuk membatasi siswa dalam bermain *game online*, agar siswa tidak selalu tentang *game online* dan melupakan tanggung jawabnya sebagai pelajar untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 kelurahan Sidomulyo kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 532–544.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daepfen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522.
- Fita Qori' Fatmala (2019), “Interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online” , (IAIN Kudus) *Jurnal At-Tarbiyat*, 2(1), 234-252.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Setiawati, L., Yakub, E., & Umari, T. (2018). SISWA yang kecanduan game online dan kondisi psikologis di sma tri bhakti PEKANBARU. *Jurnal Online*

- Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 110-124.
- Khotimah, A. K. (2017). Pengaruh pembiasaan sholat berjamaah terhadap kesadaran sholat lima waktu siswa MI safinda Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 54-64.
- Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi pencegahan bahaya kecanduan game online pada remaja di SMPN alok Maumere. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(8), 1645-1652.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778-789.
- Halawa, A. (2018). Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas 4 di MI darussalam jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 2-9.
- Debi, D. F. R., & Yamin, Y. (2021). Hubungan game online "free fire" dengan perilaku komunikasi pada siswa kelas vi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 818-824.