



## **Dampak Game Online Free Fire Bagi Perubahan Perilaku Anak Sekolah Dasar**

**Rina Kurnia<sup>1</sup>, Dany Miftahul Ula<sup>2</sup>**

Universitas Terbuka<sup>1</sup>, Universitas Insan Budi Utomo<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

#### **ARTICLE INFO**

**Article history:**

Received Juni 2024

Revised Juni 2024

Accepted Juni 2024

Available online Juni 2024

*Kata kunci: Game online, Free Fire, Perilaku Anak, Sekolah Dasar, Dampak*



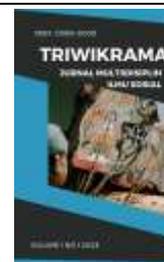
This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.  
Copyright © 2023 by Author. Published by Triwikrama

Permainan daring, seperti Free Fire, telah menjadi bagian penting dari kehidupan anak-anak di era digital saat ini. Studi ini menyelidiki dampak penggunaan game online Free Fire terhadap perilaku anak sekolah dasar. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Free Fire memiliki dampak yang signifikan terhadap pola perilaku anak-anak, termasuk peningkatan agresivitas, gangguan tidur, dan pola waktu luang yang terganggu. Faktor-faktor seperti pengawasan orang tua, interaksi sosial, dan motivasi juga memainkan peran penting dalam membentuk perilaku anak dalam bermain game ini. Kesimpulannya, perlunya kesadaran yang lebih besar tentang dampak negatif potensial dari penggunaan Free Fire, serta peran orang tua dan pendidik dalam memandu anak-anak menuju penggunaan teknologi yang lebih sehat dan bertanggung jawab. **Kata Kunci:** Game online, Free Fire, Perilaku Anak, Sekolah Dasar, Dampak.

### **PENDAHULUAN**

Belajar memiliki signifikansi yang tak terbantahkan dalam perkembangan manusia. Proses pembelajaran tidak hanya merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga merupakan langkah penting dalam membentuk identitas dan karakter seseorang. Melalui pembelajaran, seseorang berusaha untuk berkembang menjadi individu yang lebih baik, dengan memperoleh pengetahuan baru, keterampilan yang ditingkatkan, serta nilai-nilai positif yang mengarah pada pertumbuhan pribadi (Djamaluddin and Wardana 2019). Pembelajaran juga merupakan suatu proses aktif di mana setiap individu berusaha untuk memperbaiki diri dan mengembangkan diri mereka dari berbagai sumber pengetahuan dan pengalaman yang telah diselidiki dan dipelajari (Sani 2022).

Di era digital yang terus berkembang, anak-anak semakin terpapar dengan berbagai jenis permainan online. Salah satu permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak, termasuk



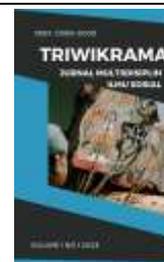
mereka yang berusia sekolah dasar, adalah game online. Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan, seperti LAN atau Internet, yang menawarkan hiburan dan interaksi kepada para pemainnya (Adiningtiyas 2017). Salah satu jenis game online yang sangat diminati, terutama oleh anak-anak sekolah dasar, adalah "Free Fire". Meskipun ada berbagai pilihan game online lainnya, anak-anak usia dini cenderung lebih memilih untuk bermain "Free Fire" daripada game lainnya. Popularitas game ini tercermin dari statistik unduhan aplikasi, di mana dari tahun 2018 hingga 2022, lebih dari 550 juta pengguna telah mengunduh aplikasi Garena Free Fire (Harahap and Ramadan 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, Free Fire telah menjadi fenomena di kalangan anak-anak, menarik jutaan pemain dari berbagai usia. Namun, dengan popularitasnya yang meningkat, muncul juga kekhawatiran tentang dampaknya terhadap perilaku anak-anak, terutama yang masih berada di tingkat sekolah dasar.

Seiring dengan pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi, anak-anak semakin cepat akrab dengan penggunaan perangkat elektronik, termasuk ponsel pintar dan tablet. Dengan akses mudah ke internet, mereka memiliki kesempatan yang lebih besar untuk bermain game online seperti Free Fire. Meskipun game ini menawarkan hiburan dan interaksi sosial, masih ada kekhawatiran yang muncul tentang dampaknya terhadap perkembangan dan perilaku anak-anak.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan game online dapat mempengaruhi perilaku anak-anak, termasuk tingkat agresivitas, ketergantungan, dan penurunan dalam keterlibatan dalam aktivitas fisik dan sosial di dunia nyata. Namun, sedikit penelitian yang fokus secara khusus pada dampak game online Free Fire terhadap anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pengetahuan ini dengan mengeksplorasi dampak penggunaan Free Fire pada perilaku anak-anak di usia ini.

Anak-anak sekolah dasar merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh lingkungan dan media. Mereka sedang dalam tahap perkembangan yang sangat penting, di mana mereka sedang membentuk pola pikir, perilaku, dan kebiasaan yang akan membentuk dasar bagi perkembangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak penggunaan game online seperti Free Fire pada perilaku mereka.



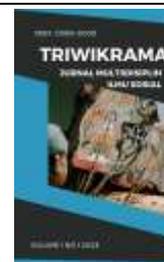
Dalam konteks pendidikan, peran sekolah dan guru dalam membimbing penggunaan teknologi oleh anak-anak sangat penting. Sekolah dapat menjadi lingkungan yang mendukung untuk membantu anak-anak memahami konsekuensi dari penggunaan game online dan mengembangkan pemahaman yang sehat tentang teknologi. Namun, untuk melakukannya, perlu pemahaman yang lebih baik tentang dampak spesifik game seperti Free Fire pada perilaku anak-anak sekolah dasar.

Peneliti ingin mengetahui dampak dari penggunaan game online Free Fire terhadap perubahan perilaku anak sekolah dasar. Oleh karena itu, Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari penggunaan Free Fire pada perilaku anak-anak sekolah dasar, tetapi juga untuk memberikan wawasan yang dapat membantu pendidik, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya dalam mengembangkan pendekatan yang seimbang terhadap penggunaan game online di kalangan anak-anak. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dampaknya, kita dapat mengambil langkah-langkah yang sesuai untuk mempromosikan penggunaan yang sehat dan positif dari permainan daring ini di kalangan anak-anak. Berdasarkan latar belakang maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apa perubahan perilaku anak sekolah dasar terhadap game online?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak penggunaan game online Free Fire pada perilaku anak-anak sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang pengalaman dan persepsi anak-anak, serta konteks sosial yang memengaruhi interaksi mereka dengan game tersebut.

Partisipan penelitian terdiri dari anak-anak sekolah dasar yang aktif menggunakan Free Fire, serta orang tua dan guru mereka. Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah wawancara mendalam. Wawancara ini akan dilakukan baik dengan anak-anak maupun dengan orang tua mereka untuk mendapatkan sudut pandang yang berbeda tentang pengalaman bermain game online. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengamati perilaku anak-anak sebelum, selama, dan setelah bermain Free Fire di lingkungan mereka sendiri.



Analisis data dilakukan secara tematik, dengan fokus pada identifikasi pola, tema, dan variasi dalam pengalaman dan persepsi anak-anak terhadap penggunaan Free Fire, serta dampaknya terhadap perilaku mereka. Data dari wawancara dan observasi akan dianalisis secara bersama-sama untuk mendapatkan pemahaman yang holistik tentang pengaruh game online ini. Pendekatan kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi nuansa dan konteks yang kompleks dari interaksi anak-anak sekolah dasar dengan Free Fire, serta memahami dampaknya secara mendalam.

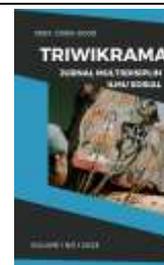
## **PEMBAHASAN**

### **1. Tingkat Keterlibatan dan Popularitas Game Free Fire Di Kalangan Anak Sekolah Dasar**

Tingkat keterlibatan dan popularitas game Free Fire di kalangan anak sekolah dasar adalah fenomena yang patut diperhatikan dalam konteks pengaruh teknologi terhadap perkembangan anak-anak. Game Free Fire, dengan gameplay yang menarik dan aksesibilitas yang mudah melalui perangkat seluler, telah menjadi salah satu game online yang paling populer di kalangan anak-anak, termasuk mereka yang masih berusia sekolah dasar. Faktor utama yang menyebabkan popularitasnya adalah kombinasi antara aksi yang cepat, grafis yang menarik, dan kemampuan untuk bermain bersama teman-teman secara daring.

Penting untuk memahami bahwa popularitas Free Fire di kalangan anak sekolah dasar bukanlah fenomena yang terisolasi. Sebaliknya, hal ini mencerminkan tren yang lebih luas dalam masyarakat di mana game online semakin menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Berbagai faktor, mulai dari perubahan budaya hingga peningkatan aksesibilitas teknologi, telah berkontribusi pada fenomena ini.

Tingkat keterlibatan anak sekolah dasar dalam Free Fire juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, termasuk teman sebaya, saudara kandung, dan orang tua. Anak-anak cenderung tertarik pada aktivitas yang dilakukan oleh teman-teman mereka, dan jika sebagian besar teman sebayanya bermain Free Fire, kemungkinan besar mereka juga akan tertarik untuk ikut serta. Selain itu, pengaruh orang tua juga dapat memainkan peran penting dalam menentukan tingkat keterlibatan anak dalam game tersebut.



Dalam konteks ini, penting untuk mempertimbangkan dampak keterlibatan yang tinggi dalam Free Fire terhadap waktu luang dan aktivitas anak sekolah dasar. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dapat mengurangi waktu yang tersedia untuk aktivitas fisik, belajar, dan interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini dapat berdampak pada perkembangan fisik, mental, dan sosial anak-anak, serta mengganggu keseimbangan kegiatan yang sehat dalam kehidupan mereka.

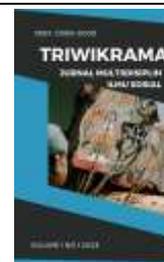
Selain itu, penting juga untuk memahami bahwa popularitas game seperti Free Fire di kalangan anak sekolah dasar dapat menimbulkan kekhawatiran terkait risiko yang terkait dengan konten yang tidak sesuai dengan usia atau perilaku yang tidak pantas. Orang tua dan pendidik perlu waspada terhadap kemungkinan paparan anak-anak terhadap konten yang tidak sesuai dan memberikan pengawasan serta bimbingan yang sesuai dalam menggunakan teknologi secara bijak.

## **2. Pola Perilaku yang Muncul akibat Penggunaan Free Fire**

Pola perilaku yang muncul akibat penggunaan Free Fire pada anak sekolah dasar mencakup beragam aspek yang perlu diperhatikan. Pertama-tama, penggunaan Free Fire dapat memengaruhi pola perilaku anak dalam hal waktu yang dihabiskan untuk bermain game tersebut. Anak-anak mungkin cenderung menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain Free Fire, baik di rumah maupun di luar sekolah, mengurangi waktu yang tersedia untuk aktivitas fisik, belajar, dan interaksi sosial di dunia nyata.

Selain itu, pola perilaku agresif juga dapat muncul akibat penggunaan Free Fire pada anak sekolah dasar. Game ini sering kali menampilkan aksi pertempuran dan konflik yang intens, yang dapat memicu respons agresif pada sebagian anak-anak. Pola perilaku agresif ini dapat tercermin dalam interaksi mereka dengan teman-teman atau dalam permainan lainnya di luar lingkungan digital.

Selanjutnya, penggunaan Free Fire juga dapat memengaruhi pola tidur anak sekolah dasar. Keterlibatan yang tinggi dalam game tersebut, terutama saat bermain hingga larut malam, dapat mengganggu pola tidur anak-anak dan menyebabkan kelelahan di siang hari.



---

Gangguan tidur ini dapat berdampak negatif pada konsentrasi, mood, dan kesejahteraan umum anak-anak.

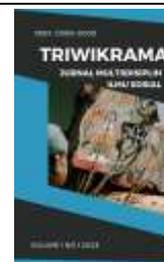
Pola perilaku kompetitif juga dapat muncul akibat penggunaan Free Fire. Game ini sering kali menekankan persaingan antara pemain untuk mencapai tujuan tertentu, seperti bertahan hidup atau menjadi yang terakhir bertahan. Hal ini dapat mendorong anak-anak untuk mengembangkan pola perilaku yang kompetitif dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan sosial maupun akademis.

Selanjutnya, penggunaan Free Fire juga dapat memengaruhi pola interaksi sosial anak sekolah dasar. Meskipun game ini menawarkan kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain secara daring, interaksi ini seringkali bersifat anonim dan terbatas pada lingkungan virtual. Hal ini dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk interaksi sosial yang lebih berarti di dunia nyata, seperti bermain dengan teman-teman di luar rumah atau berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Selain itu, pola perilaku pemecahan masalah juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan Free Fire pada anak sekolah dasar. Game ini sering kali menuntut pemain untuk mengambil keputusan cepat dan memecahkan masalah dalam situasi yang intens dan berubah-ubah. Anak-anak yang terbiasa dengan jenis pemikiran ini dalam konteks permainan mungkin cenderung mengaplikasikan pola pemikiran yang serupa dalam situasi nyata.

Pola perilaku impulsif juga dapat muncul akibat penggunaan Free Fire pada anak sekolah dasar. Karakteristik gameplay yang cepat dan dinamis dapat memicu respons impulsif pada sebagian anak-anak, yang mungkin cenderung bertindak tanpa pertimbangan yang matang atau tanpa memperhitungkan konsekuensi dari tindakan mereka.

Selain itu, penggunaan Free Fire juga dapat memengaruhi pola perilaku pengendalian diri pada anak sekolah dasar. Game ini sering kali menampilkan situasi yang menantang dan memicu emosi intens, yang dapat menguji kemampuan anak-anak untuk mengendalikan impuls dan merespon dengan tenang dalam situasi yang menekan.



Pola perilaku eksploratif juga dapat muncul akibat penggunaan Free Fire pada anak sekolah dasar. Meskipun game ini memiliki aturan dan tujuan yang jelas, anak-anak sering kali memiliki kebebasan untuk menjelajahi lingkungan game dan mencoba strategi yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini dapat memicu perkembangan pola perilaku eksploratif yang kreatif dan inovatif pada sebagian anak-anak.

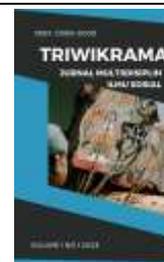
Selanjutnya, penggunaan Free Fire juga dapat memengaruhi pola perilaku ketergantungan pada anak sekolah dasar. Karakteristik gameplay yang adiktif dan hadiah yang diberikan secara teratur dapat membuat anak-anak rentan terhadap pengembangan pola perilaku yang ketergantungan terhadap game ini. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, mental, dan sosial anak-anak jika tidak diawasi dengan baik oleh orang tua dan pendidik.

Pola perilaku kooperatif juga dapat muncul akibat penggunaan Free Fire pada anak sekolah dasar. Meskipun game ini sering kali menekankan persaingan antara pemain, terdapat juga mode permainan yang memungkinkan pemain untuk bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan tertentu. Partisipasi dalam permainan ini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kooperatif, seperti komunikasi, kerjasama, dan kepemimpinan dalam konteks tim.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Anak dalam Bermain Free Fire**

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku anak dalam bermain Free Fire meliputi berbagai aspek yang perlu diperhatikan oleh orang tua, pendidik, dan pemangku kepentingan lainnya. Pertama-tama, faktor usia anak merupakan faktor yang penting. Anak-anak yang masih berusia sekolah dasar mungkin memiliki keterbatasan dalam pemahaman mereka tentang konten yang mereka hadapi dalam game ini. Hal ini dapat memengaruhi cara mereka menafsirkan situasi dalam permainan dan meresponsnya.

Selanjutnya, faktor pengawasan orang tua dan pengasuhan merupakan faktor kunci yang mempengaruhi perilaku anak dalam bermain Free Fire. Tingkat pengawasan dan kontrol yang diberikan oleh orang tua terhadap penggunaan teknologi anak-anak mereka dapat berpengaruh besar terhadap cara anak-anak mengatur waktu bermain, interaksi dalam game,



dan respons terhadap konten yang mereka hadapi. Pengasuhan yang tepat dan pengawasan yang ketat dapat membantu mengurangi risiko dampak negatif dari bermain game online.

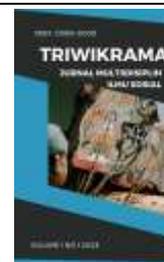
Selain itu, faktor lingkungan sosial juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi perilaku anak dalam bermain Free Fire. Teman sebaya dan interaksi dengan mereka dalam game dapat memengaruhi keputusan dan perilaku anak-anak. Anak-anak cenderung tertarik pada aktivitas yang dilakukan oleh teman-teman mereka, dan jika sebagian besar teman sebayanya bermain Free Fire, kemungkinan besar mereka juga akan tertarik untuk ikut serta.

Selanjutnya, faktor motivasi dan kebutuhan psikologis juga dapat memengaruhi perilaku anak dalam bermain Free Fire. Anak-anak mungkin merasa tertarik untuk bermain game ini karena mereka mencari hiburan, tantangan, atau pemenuhan kebutuhan sosial. Cara anak-anak mengekspresikan diri dan mencari pengalaman positif dalam game ini juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor motivasional ini.

Faktor aksesibilitas dan ketersediaan teknologi juga dapat mempengaruhi perilaku anak dalam bermain Free Fire. Anak-anak yang memiliki akses mudah ke perangkat seluler dan koneksi internet mungkin lebih rentan terhadap penggunaan intensif game online. Selain itu, faktor ketersediaan waktu dan kebutuhan akan hiburan juga dapat mempengaruhi seberapa sering dan seberapa lama anak-anak bermain game ini.

Faktor desain game juga memiliki pengaruh besar terhadap perilaku anak dalam bermain Free Fire. Fitur-fitur dalam game, seperti hadiah, kemajuan level, dan interaksi sosial, dapat memotivasi anak-anak untuk terus bermain dan berpartisipasi dalam aktivitas dalam game. Selain itu, desain level, mekanika permainan, dan tingkat kesulitan juga dapat memengaruhi pengalaman bermain anak-anak dan cara mereka meresponsnya.

Terakhir, faktor budaya dan nilai-nilai sosial juga dapat mempengaruhi perilaku anak dalam bermain Free Fire. Konteks budaya di mana anak-anak dibesarkan dapat membentuk pandangan mereka tentang kegiatan yang diterima secara sosial, termasuk penggunaan teknologi dan bermain game online. Nilai-nilai yang dianut oleh keluarga, masyarakat, dan



lingkungan sekitar juga dapat memengaruhi cara anak-anak merespons dan menafsirkan konten dalam game ini.

#### **4. Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan Free Fire**

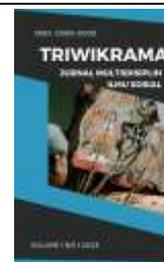
Dampak positif dan negatif dari penggunaan Free Fire pada anak sekolah dasar memiliki implikasi yang penting untuk dipahami oleh orang tua, pendidik, dan masyarakat secara keseluruhan. Dalam konteks ini, ada beberapa dampak yang perlu diperhatikan.

##### **Dampak Positif:**

1. **Peningkatan Keterampilan Kognitif:** Bermain Free Fire dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak, termasuk kemampuan pemecahan masalah, pengambilan keputusan cepat, dan kemampuan berpikir strategis. Game ini membutuhkan pemikiran yang cepat dan adaptif dalam menghadapi situasi yang berubah-ubah.
2. **Pengembangan Keterampilan Sosial:** Meskipun bermain secara daring, anak-anak dapat berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan. Ini dapat membantu mereka membangun keterampilan sosial, seperti bekerja sama dalam tim, berkomunikasi, dan memahami perspektif orang lain.
3. **Peningkatan Keterampilan Koordinasi Mata dan Tangan:** Gameplay yang memerlukan respons cepat terhadap situasi dalam game dapat membantu meningkatkan keterampilan koordinasi mata dan tangan anak-anak. Ini dapat bermanfaat dalam berbagai aktivitas fisik dan kreatif di dunia nyata.

##### **Dampak Negatif:**

1. **Potensi Kecanduan:** Free Fire dapat menjadi adiktif bagi beberapa anak, yang dapat menyebabkan penggunaan yang berlebihan dan mengganggu keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik, mental, dan sosial anak-anak.
2. **Peningkatan Tingkat Agresivitas:** Bermain game dengan tema pertempuran dan konflik seperti Free Fire dapat meningkatkan tingkat agresivitas pada sebagian anak-anak. Paparan berulang terhadap konten yang agresif dapat memengaruhi cara mereka merespons situasi konflik dalam kehidupan nyata.



3. Gangguan Tidur: Bermain game online, terutama pada malam hari, dapat mengganggu pola tidur anak-anak. Paparan cahaya biru dari layar perangkat elektronik dapat mengganggu produksi melatonin, hormon yang mengatur siklus tidur dan bangun, menyebabkan kesulitan tidur dan kurangnya istirahat yang memadai.
4. Penurunan Keterlibatan dalam Aktivitas Fisik dan Sosial: Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu bermain game online cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk aktivitas fisik dan sosial di dunia nyata. Ini dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik mereka dan mengurangi interaksi sosial dengan teman-teman dan keluarga.

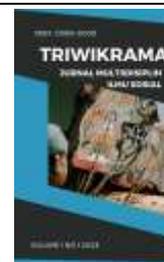
Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan Free Fire, orang tua dan pendidik dapat mengambil langkah-langkah yang sesuai untuk membatasi risiko dan memaksimalkan manfaat dari penggunaan game ini bagi anak-anak sekolah dasar. Ini termasuk memberikan pengawasan yang tepat, membahas keamanan online, dan mengimbangi waktu bermain dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial yang sehat.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan game online Free Fire memiliki dampak yang signifikan bagi perilaku anak sekolah dasar. Meskipun game ini menawarkan hiburan dan interaksi sosial, beberapa dampak negatif juga perlu diperhatikan. Pertama, penggunaan Free Fire dapat mengubah pola waktu luang anak-anak, mengurangi waktu yang tersedia untuk aktivitas fisik, belajar, dan interaksi sosial di dunia nyata. Keterlibatan yang tinggi dalam game ini juga dapat memicu perilaku agresif, impulsif, dan ketergantungan yang merugikan bagi perkembangan anak.

Selain itu, penggunaan Free Fire juga dapat mengganggu pola tidur anak sekolah dasar, menyebabkan kelelahan dan penurunan kualitas tidur yang berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental mereka. Pola perilaku kompetitif yang muncul dalam game ini juga dapat mempengaruhi interaksi sosial anak-anak di luar lingkungan virtual, memicu persaingan yang tidak sehat atau isolasi dari teman sebaya.

Meskipun demikian, tidak semua dampak dari penggunaan Free Fire bersifat negatif. Beberapa anak mungkin mengembangkan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, dan



---

kerja sama tim melalui pengalaman bermain game ini. Namun, penting untuk diingat bahwa manfaat ini harus dibandingkan dengan risiko dan dampak negatifnya.

### **Daftar Pustaka**

Adiningtias, Sri Wahyuni. 2017. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online."

*KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4 (1).

Djamaluddin, Ahdar, and Wardana Wardana. 2019. "Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis." *CV. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, Pare-Pare.*

Harahap, Sukron Habibi, and Zaka Hadikusuma Ramadan. 2021. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1304–11.

Irawan, Sapto. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7 (1).

Sani, Ridwan Abdullah. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Emy yunita Rahma Pratiwi. 2019. *Positif Negatif Game Online:LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG*

Rischa Pramudia Trisnani. 2018. *Stop Kecanduan Game Online:UNIPMA PRESS*

Andri Arif Kustiawan.2019. *JANGAN SUKA GAME ONLINE Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan: CV. AE MEDIA GRAFIKA*

Teresa Orange & Louise O'Flynn.2005. *The Media Diet For Kids: Hay House United Kingdom*

J. Sumardianta & Wahyu Kris AW.2018. *Mendidik Generasi Z & A Marwah Era Milenial Tuah Generasi Digital: PT Grasindo*