

Dampak Psikologis bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain *Game Online Free Fire*

Fitri Khoirunnisa^{1✉}, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia^{(1), (2)}

DOI: [10.31004/aulad.v7i1.603](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.603)

✉ Corresponding author:

khoirunnisafitri26@gmail.com

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Game Online;
Dampak Psikologis;
Game Online Free fire;
Anak Usia 8 Tahun

Teknologi yang semakin canggih dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan bermain *game online*. Salah satu *game online* tersebut adalah *free fire*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologis bagi anak yang bermain *game online free fire* di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi kasus pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari wawancara dan observasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru, orang tua, dan anak. Dampak psikologis dalam bermain *game online free fire* anak usia 8 tahun ditemukan yaitu (1) meningkatkan kemampuan konsentrasi anak; (2) melatih kemampuan pemecahan masalah; (3) emosi tidak stabil; (4) gangguan berpikir yaitu anak hilang konsentrasi dalam belajar karena faktor tidur larut dan anak selalu percaya bahwa bermain *game* itu menyenangkan; (5) gangguan berperilaku yaitu anak berambisi untuk menang sehingga tidak dianggap lemah dan anak meremehkan orang lain hal ini terjadi karena besar kepala akibat menang. Implikasi selanjutnya dalam penelitian akan dibahas lebih lanjut.

Abstract

Keywords:

Game Online;
Psychological Effect;
Free Fire Online Game;
Eight Years Old Children

Increasingly sophisticated technology can cause children to become addicted to playing online games. One of these online games is Free Fire. This research aims to determine the psychological impact on elementary school students who play online free-fire games. The method used is a qualitative case study approach. The data obtained came from interviews and observations. The data sources in this research are teachers, parents, and students. The psychological impact of playing online free fire games for children aged eight years was found to be (1) increasing students' concentration abilities, (2) training problem-solving skills, (3) unstable emotions, (4) thinking disorders, namely, students lose concentration in studying due to sleeping late and students always believe that playing games is fun; (5) behavioral disorders, namely students are ambitious to win so they are not considered weak and students underestimate other people. This happens because they are big-headed as a result of winning. Further implications in research will be discussed further.

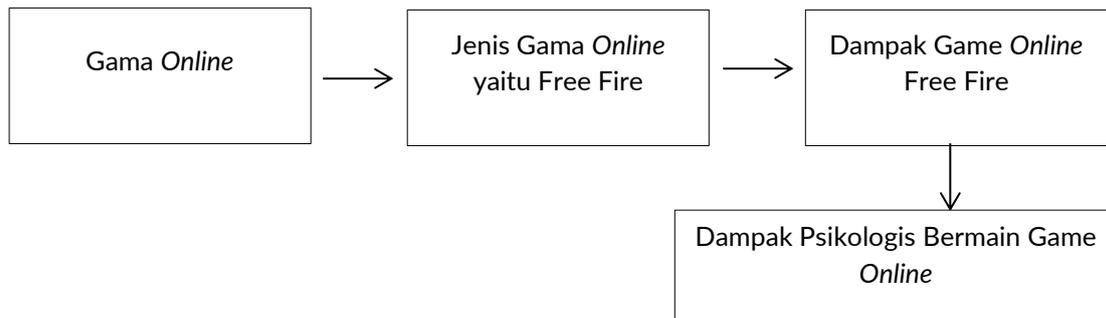
1. PENDAHULUAN

Di era 4.0 sudah tidak bisa dijauhkan dari proses pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi salah satunya handphone. Semua kalangan menggunakannya termasuk anak sekolah dasar. Kedekatan dan keakrabannya dengan komunikasi, media dan teknologi digital sebagai tanda generasi millennial (Amaludin & Huda, 2023; Iswatiningsih et al., 2021). Pada saat ini anak banyak kecanduan pada handphone, hal ini diakibatkan dari pengaruh lingkungan sekitar atau kurang waspadanya orang tua yang tidak membatasi dan tidak mengawasi dalam menggunakan handphone. Salah satunya adalah bermain *game*. *Game* merupakan alternatif penyaluran keinginan bermain anak pada masa pandemi. *Game* menjadi salah satu saluran pilihan kerinduan anak muda untuk bermain di masa pandemi. *Game* adalah suatu permainan aksi yang dilakukan dalam dunia maya, sebagai upaya untuk mencapai tujuan kemenangan dalam setiap misi yang akan diselesaikan dalam permainan tersebut (Winarni, 2020). *Game* menjadi salah satu saluran pilihan kerinduan anak muda untuk bermain di masa pandemi. *Game* adalah suatu permainan aksi yang dilakukan dalam dunia maya, sebagai upaya untuk mencapai tujuan kemenangan dalam setiap misi yang akan diselesaikan dalam permainan tersebut (Ondang et al., 2020)

Secara umum ada dua jenis *game*: *game offline* dan *game online*. Para remaja putra umumnya mengejar arah yang sedang berjalan, dengan bermain *game* berbasis web. Dari sedikit permainan yang dimainkan, remaja putra tingkat sekolah dasar umumnya akan memutuskan untuk bermain *game* internet bersama kelas konflik. *Game* berbasis web belum tentu selalu berdampak buruk terhadap perkembangan generasi muda, ada juga dampak tertentu yang akan muncul dari bermain *game* internet, antara lain (1) menciptakan daya pikir atau daya pikir, dengan bermain *game* internet seorang *gamer* akan menumbuhkan pemikiran kritis. kemampuan berpikir, pemeriksaan keadaan, dan sains serta lebih siap untuk mengambil pilihan dengan cepat; (2) mengembangkan lebih lanjut kemampuan berbahasa Inggris, dalam *game* berbasis web sebagian besar berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Prosentase ketenaran *game* berbasis web saat ini telah menyebabkan para pemain *game* menjadi kecanduan memainkannya. Dimana para pemain *game* sulit untuk melepaskan diri dari *game* berbasis web yang mereka mainkan. Menurut Affandi (Fauzi, 2019) permainan yang bisa dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Jaringan tersebut disebut dengan internet disebut dengan permainan berbasis *online* (*game online*). *Game online* yang familiar dimainkan dikalangan pemain *game* antaranya *mobile legend*, *free fire*, *class of clans*, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini *game* yang di fokuskan adalah *game free fire*. *Game free fire* merupakan *game* berjenis battle royale yang dirilis pada tanggal 30 September 2017 oleh organisasi Garena. *Game* ini bisa dimainkan di gadget android maupun ios dan *game free fire* ini bisa dimainkan oleh semua kalangan baik dari kalangan muda hingga orang dewasa dan *game* ini sudah sering dipertandingkan di kancah publik dan global. Karena akan mempengaruhi aspek pembelajaran, kecanduan terhadap permainan ini menimbulkan kerugian yang cukup besar (Harahap & Ramadan, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas diperoleh bahwa *game online free fire* lebih banyak memberikan dampak psikologis secara negatif dalam pembelajaran ketimbang dampak positif yang dihasilkan. Contohnya, memiliki kecenderungan untuk malas dalam mengikuti aktivitas pembelajaran sehingga kemampuan belajar dan memahami pelajaran menurun. Selain itu dampak yang dihasilkan adalah malasnya anak dalam menyelesaikan tugas rumah maupun tugas sekolah yang diberikan oleh guru, dan mereka umumnya lebih suka bermain *game* ketimbang belajar. Kemudian diperkuat dengan hasil wawancara orang tua yaitu Anak-anak yang terlalu bergantung padateknologi lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan gadget mereka, sehingga menyebabkan anak itu tidak berinteraksi atau berkomunikasi dengan lingkungan mereka. Adapun Dampak psikologis yang mengarah ke positif dari bermain *game online free fire* yakni membuat anak berkonsentrasi, anak juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa asing yang dimiliki, dan menambah jaringan pertemanan. Selain dari pembelajaran dampak permainan dapat memengaruhi psikologis anak terhadap kaitannya dengan orang lain di sekitarnya, mereka menjadi mudah marah dan kesal. Lebih lanjut ketika mereka tidak diberikan waktu bermain yang cukup mereka akan memaksa orang tua untuk mengizinkan bermain, hal ini menjadi ketakutan tersendiri bagi orang tua akan dampak negatif dari permainan ini.

Permasalahan ini ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti, 2022) yaitu membawa handphone ke sekolah untuk lanjut bermain *game*. Kondisi ini akan mempengaruhi terhadap hasil belajar. Kemudian permasalahan ini ditemkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Murjana et al., 2023) yaitu perubahan yang terjadi terhadap anak seperti emosi yang tidak stabil, menggunakan bahasa kasar, kemudian kurang konsentrasi. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh (Paremeswara & Lestari, 2021) yang membahas tentang pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Khafidah et al., 2022) yang membahas tentang dampak *game online* terhadap kesehatan mental anak umur 9-15 tahun. Kebaharuan dalam penelitian ini yaitu ingin mendalami dampak *game online* terhadap psikologis anak usia 8 tahun. Melihat dari penelitian sebelumnya maka kerangka teori dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Kerangka Teori

Tanda orang yang sedang mengalami problema psikologis adalah perubahan fisik akan terjadi serta perasaan kesal, tekanan darah meningkat, dan kurang nafsu makan pada anak sekolah dasar yang sedang mengalami kesedihan, kesusahan, kehilangan, atau putus asa. Ciri kedua adalah jika emosi cukup tinggi sehingga menghalanginya untuk berpikir jernih, maka perubahan mental dalam proses berpikir akan terhambat. Segala sesuatu menjadi kabur, menantang, dan aneh, yang menyebabkan ketidakstabilan mental. Seseorang dalam suasana hati yang menyenangkan akan tampak bersemangat, dengan senyum cerah di wajahnya dan kepala dimiringkan ke atas. Sebaliknya, jika seseorang depresi dan menyesal, ia akan terlihat lemah, kepalanya tertunduk, dan matanya tampak kosong. Akibatnya, anak sekolah dasar yang mengalami gangguan psikologis akan menunjukkan perilaku tidak normal saat berinteraksi (Andriyani, 2019; Magdalena et al., 2023).

Terdapat hubungan psikologis antara *game online* dan prevalensi perilaku kekerasan dan ilegal dalam situasi berjalannya *game*, seperti perkelahian dan pengrusakan properti, yang secara halus memengaruhi persepsi anak-anak bahwa kehidupan nyata mirip dengan *game online*. Anak-anak yang mengalami dampak psikologis dari *game online free fire* cenderung mudah gelisah, marah, dan cepat mengucapkan kata-kata kotor (Pitakasari et al., 2017). Kemampuan anak untuk mengontrol dan mengekspresikan emosinya secara efektif mungkin dipengaruhi oleh perkembangan emosinya. Seperti kata pepatah, kapasitas seorang anak akan ditentukan oleh emosi positif dan negatifnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa anak sekolah dasar yang sering bermain *game online* kompetitif memiliki emosi yang tidak stabil, mudah tersinggung, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor (Azis & Hidayat, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak psikologis bagi anak usia 8 tahun bermain *game online free fire*. Penelitian ini memiliki manfaat yaitu memberi ilmu pengetahuan tentang dampak psikologis dari bermain *game online* yang dimana semua pihak nantinya dapat mengantisipasi hal ini terjadi dengan cara bekerjasama supaya anak tidak kecanduan *game online free fire*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Penelitian yang dilakukan untuk memahami kejadian-kejadian yang berkaitan dengan apa yang dialami subjek penelitian disebut dengan penelitian kualitatif (Fitri Ramadhani & Yamin, 2021). Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*). Jenis penelitian yang disebut studi kasus mencoba memahami suatu situasi secara utuh dan memberikan makna. Satu unit dijelaskan dan dipahami secara luas dalam ulasan ini. Jenis analisis kontekstual yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah analisis kontekstual pemeriksaan. Eksplorasi ini mengeksplorasi apa yang terjadi pada peristiwa atau peristiwa tertentu (Nuraini, 2020). Penelitian ini dilakukan di SDN 13 Suka Mulya Kecamatan Dayun dengan sumber data adalah guru, orang tua, anak yang usia 8 tahun.

Data dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara dan observasi. Kemudian data sekunder yaitu data pendukung yang sesuai dengan penelitian yaitu dari buku dan artikel. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Indikator dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Dampak Psikologis Anak Bermain *Game Online Free Fire*

Indikator	Sub Indikator
Mengembangkan Imajinasi Anak	<i>Game online</i> dapat membantu mengembangkan kreativitas anak <i>Game online</i> dapat membuat anak menerapkan peristiwa permainan dalam kehidupan nyata
Meningkatkan kemampuan konsentrasi	Harus menyelesaikan <i>game</i> dengan cepat dan efektif Harus berhasil untuk menyelesaikan <i>game</i> dengan tingkat kesulitan yang semakin tinggi
Melatih kemampuan pemecahan masalah	Dalam permainan anak harus bekerjasama dengan temannya
Emosi tidak stabil	Pemain <i>game</i> akan marah jika mengalami kekalahan Tidak suka diganggu ketika sedang bermain <i>game</i> meskipun panggilan dari orang tua
Gangguan berpikir	Hilangnya konsentrasi untuk mengerjakan tugas sehari-hari Selalu percaya bahwa bermain <i>game</i> menyenangkan
Gangguan berperilaku	Tidak ingin dianggap lemah Meremehkan orang lain

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang dilakukan di mulai dari (1) mengumpulkan data.; (2) reduksi data.; (3) Selanjutnya penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan menjabarkan data yang telah dikelompokkan menjadi uraian deskriptif; (4) Kemudian menarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak psikologis anak bermain *game online free fire* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Mengembangkan Imajinasi Anak

Bermain *game online free fire* memiliki dampak psikologis yang pertama mengembangkan imajinasi anak. Imajinasi ini terlihat dari dari 1) *game online* dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, kreativitas anak ini berasal dari berbagai cara yang harus dilakukan anak untuk menyelesaikan *game* tersebut dan menang. Menggunakan beberapa senjata dan memiliki target yang harus dikalahkan. Harus berpikir bagaimana caranya bisa menyelesaikan *game* dan menjadi pemenang, karena kalau kalah nanti turun rank peringkatnya; 2) Peristiwa yang ada di dalam *game online* ini dikhawatirkan di tiru oleh anak seperti berkelahi, memukul, dan berkata kasar. Namun untuk berpikir kreatif dalam membuat karya bisa jadi terbentuk, namun seperti jarang terlihat. Anak dapat mengembangkan imajinasi anak seperti anak dapat mengembangkan kreativitasnya hal ini terlihat bahwa anak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan *gamenya*. namun belum terlihat kretivitasnya ketika proses pembelajaran.

Meningkatkan kemampuan konsentrasi

Dampak psikologis selanjutnya adalah meningkatkan kemampuan konsentrasi hal ini terlihat dari 1) anak harus menyelesaikan *game* dengan cepat dan efektif. Satu kali bermain *game* kurang lebih 30 menit. 2) *game* memiliki tingkat kesulitan yang semakin tinggi dan anak harus tetap menyelesaikan *game* dengan memikirkan cara untuk bisa melewati kesulitan tersebut. Namun ketika anak kalah karena tingkat kesulitan tinggi ini mereka bisa marah dan kesal. Anak harus menyelesaikan cepat dan efektif. Hal ini terlihat anak berpacu untuk menyelesaikan dengan cepat dalam bermain *game*. Kemudian anak berusaha unuk berkonsentrasi bermain *game* dengan berbagai tingkat kesulitan. Anak satu memiliki piala menang lomba *game free fire* se-Kabupaten.

Melatih kemampuan pemecahan masalah

Dampak psikologis selanjutnya adalah dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dengan cara mereka belajar unuk bekerjasama dalam menyelesaikan *game*. Jadi didalam *game* ini ada namanya squat yang berisi 4 orang. Kemudian 4 orang ini bekerjasama untuk tetap bertahan hingga akhir dan jadi pemenang bersama. *Game* ini juga bisa dimainkan oleh satu orang. Sangat disayangkan orangtua tidak memahami pola permainan *game* ini, namun membiarkan anak bermain *game*. Anak memiliki sikap bekerjasama untuk pemecahan masalah. Selain terlihat ketika sedang bermain *game*, dalam proses pembelajaran anak dapat bekerjasama dalam kelompok dengan baik.

Emosi tidak stabil

Dampak psikologis selanjutnya adalah emosi yang tidak stabil. Hal ini ditunjukkan anak marah ketika kalah bemain *game*, anak akan terlihat kesal dan marah. Kemudian anak suka bermain *game* sampai tidak mendengar panggilan orang tua. Orangtua mengatakan anak candu bermain *game* sehingga tidak menghiraukan panggilan orang tua, tidak mau mengerjakan PR, tidak membantu orang tua di rumah, menjawab jika diingatkan oleh orang tua hingga orang tua harus menyita hp yang dipegang oleh anak. Pemain *game* terlihat bahwa emosinya tidak stabil

yaitu ketika kalah akan kesal dan emosi. Kemudian misalnya dipanggil orang tua akan kesal karena merasa terganggu. Padahal panggilan orang tua adalah panggilan utama.

Gangguan berpikir

Dampak psikologis selanjutnya adalah gangguan berpikir. Hal ini terlihat dari 1) hilangnya konsentrasi untuk mengerjakan tugas sehari-hari. Anak jadi tidak disiplin dalam mengerjakan PR yang diberikan dan suka mengerjakan PR di sekolah. Bahkan ada anak yang mengantuk ketika proses pembelajaran di kelas hal ini dikarenakan anak di rumah suka bangun kesiangan. Bangun kesiangan bukan tanpa alasan yaitu karna tidur larut malam. Dalam hal ini orang tua bukan tidak diingatkan tapi mereka tidak bisa diberitahu. 2) anak selalu percaya bahwa bermain *game* itu menyenangkan.

Hal ini untuk anak satu tidak terlalu disebabkan orang tua dari awal sudah membuat aturan yaitu jam bermain *game* hanya dari jam 16.00 wib sampai jam 17.30 wib dan di hari minggu jam 14.00-17.00 wib. Sedangkan anak dua dan anak tiga orang tuanya marah setelah terjadi dampak dari bermain *game* dan anak telah candu sehingga anak malas mengerjakan PR, anak, anak tidak fokus belajar, anak mengantuk dalam belajar karena tidur larut malam, anak tidak mau membantu pekerjaan rumah. Anak bermain handphone dari pulang sekolah, jika diingatkan orang tua melawan. Semua anak memang merasa *game* jauh lebih menyenangkan.

Gangguan berperilaku

Dampak psikologis yang terakhir adalah tidak ingin dianggap lemah oleh lawan yaitu anak berambisi untuk menang sehingga tidak dianggap lemah. Kemudian anak memiliki sikap meremehkan lawannya yang kalah karena sering menang dianggap jagoan. Anak meremehkan orang lain hal ini terjadi karena besar kepala akibat menang. Hal ini terlihat dalam diri anak yang sulit menghargai orang lain dan perbedaan yang ada. Seharusnya sikap anak tidak begitu sebab menang kalah dalam sebuah permainan adalah hal biasa. anak tidak mau dianggap lemah ini terlihat dari anak berambisi untuk selalu menang ketika bermain *game*. Sebaliknya anak yang selalu menang akan meremehkan lawannya, karena merasa besar kepala. Hal ini terlihat ketika selesai bermain mereka akan berkata "kalahkan itulah", "makanya jangan sok".

Game online merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan (Santi et al., 2021). Di zaman yang semakin maju ini, bermain *game online* sudah menjadi suatu kegiatan yang sangat populer di kalangan masyarakat dari muda hingga tua. Kemajuan mekanis dalam bermain *game* berbasis web berdampak berbeda pada anak. Salah satu dampak yang dirasakan dari berkembangnya *game* berbasis web adalah adanya penyesuaian ilmu otak anak (Ismi & Akmal, 2020; Ulya et al., 2021). Hasil analisis data menunjukkan bahwa anak sekolah dasar yang memiliki kecanduan bermain *game online* cenderung menunjukkan perubahan psikologi. Terdapat dua pola psikologi positif dan psikologi negatif. Perubahan psikologi secara positif yaitu meningkatkan kemampuan konsentrasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hadisaputra, 2022) Melalui permainan berbasis web anak akan lebih tertarik untuk belajar. Efeknya menyebabkan kemampuan pikiran untuk memperbaiki atau membedah sesuatu menjadi lebih luas, lebih mudah dalam menangani masalah, menjadi kreatif dan inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan anak dapat ditingkatkan melalui bermain *game online*. Pengetahuan dalam sistem pengambilan keputusan dalam mengatasi masalah. Baik dalam proses menjawab soal tes maupun dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengajarkan anak tentang pentingnya ketahanan diri dalam pemecahan masalah,

Di era globalisasi seperti saat ini, kemampuan penggunaan teknologi sangatlah dibutuhkan untuk menunjang kegiatan sehari-hari (Alia & Irwansyah, 2018; Fajriyah & Prastowo, 2022). Dalam pelaksanaan pendidikan, penguasaan teknologi sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi. Terlebih lagi pada abad-21 ini anak dituntut untuk keberhasilan memahami teknologi (Hermawan, 2021). Kemudian psikologis negatif yaitu emosi yang tidak stabil, gangguan berpikir, dan gangguan berperilaku. Hasil penelitian sejalan ditemukan dalam penelitian (Gofar, 2023) yaitu Dari sudut pandang mental, banyaknya adegan *game online* yang menampilkan demonstrasi-demonstrasi kriminal dan keji seperti perampokan, pengrusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi pikiran jiwa anak yang sebenarnya sama dengan *game online* yang mereka mainkan. Ciri-ciri anak yang mengalami gangguan jiwa akibat dampak *game* internet adalah tidak tepat, mendalam, dan mudah mengucapkan kata-kata yang berantakan.

Anak yang bergantung pada *game online* dapat mengurangi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain dan menghabiskan lebih banyak waktu luang mereka untuk memperbaiki dan mempersiapkan masa depan yang panjang. Karena bermain terlalu banyak juga tidak ada gunanya. Sebaiknya manfaatkan *game online* hanya sebagai sarana untuk menghilangkan rasa lelah dan mengantuk atau sekedar untuk menyegarkan diri, jangan jadikan *game online* sebagai kebutuhan penting yang harus selalu dimainkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak psikologis dalam bermain *game online* bagi anak sekolah dasar yang ditemukan yaitu (1) meningkatkan kemampuan konsentrasi anak yaitu anak menyelesaikan *game* dengan cepat dan efektif meskipun memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan semakin tinggi; (2) melatih kemampuan pemecahan masalah yaitu anak bekerja sama dalam menyelesaikan *game* ini dengan tujuan menang hingga akhir secara bersama-sama; (3) emosi tidak stabil yaitu anak akan marah bila mengalami kekalahan

dalam main *game* dan anak akan marah jika ada hal yang mengganggu ketika bermain *game* misalnya orang tua memanggil akan merasa terganggu dan anak akan mengabaikan panggilan tersebut; (4) gangguan berpikir yaitu anak hilang konsentrasi dalam belajar karena faktor tidur larut dan anak selalu percaya bahwa bermain *game* itu menyenangkan; (5) gangguan berperilaku yaitu anak berambisi untuk menang sehingga tidak dianggap lemah dan anak meremehkan orang lain hal ini terjadi karena besar kepala akibat menang. Hal ini terlihat dalam diri anak yang sulit menghargai orang lain dan perbedaan yang ada. Seharusnya sikap anak tidak begitu sebab menang kalah dalam sebuah permainan adalah hal biasa. Sedangkan untuk meningkatkan imajinasi anak belum terlihat dan terjadi.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orangtua yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang yang sangat besar. Kemudian kepada dosen pembimbing saya Bapak Zaka Hadikusuma Ramadan, M. Pd terimakasih atas waktu yang telah diberikan untuk membimbing saya. Terimakasih kepada teman dan sahabat yang telah memberikan dukungan moril kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian dalam bentuk artikel ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, I. (2018). Memahami pola perkembangan bahasa anak dalam konteks pendidikan. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 107–123. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v3i1.229>
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Amaludin, T., & Huda, K. (2023). Perspektif historis pendidikan karakter di Indonesia dan aktualisasinya bagi generasi milenial di lingkungan keluarga. *Prosiding Nasional Pendidikan LPPMIKIP PGRI BOJONEGORO*, 123–131.
- Andriyani, J. (2019). Strategi coping stres dalam mengatasi problema psikologis. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 37. <https://doi.org/10.22373/taujih.v2i2.6527>
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh *Game online free fire* terhadap karakter tanggung jawab anak sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280. [10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123](https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123)
- Damayanti, R. (2022). Pengaruh *game online free fire* terhadap hasil belajar anak kelas 5 Di SDN 24 Biringere.
- Fajriyah, R. Z., & Prastowo, A. (2022). Implementasi Pembelajaran tik dengan penggunaan microsoft word untuk kemampuan literasi digital anak kelas IV SD Islam Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 577–584. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2727>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh *game online pubg (player unknown's battle ground)* terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Fitri Ramadhani, D., & Yamin. (2021). Hubungan *game online "free fire"* dengan perilaku komunikasi pada anak kelas VI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 818–824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>
- Gofar, M. (2023). Dampak *game online* terhadap kesehatan mental generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 640–648. <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1439>
- Hadisaputra, H. (2022). Strategi pemanfaatan *game online*. *Nanaeke: Indonesian Journal Of Early Childhood Education*, 5, 1–14. [10.24252/nananeke.v5i1.26721](https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721)
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *game online free fire* pada anak sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Hermawan, A. (2021). Hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Way mengaku liwa kabupaten lampung barat. *Mahesa: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53–62. [10.33024/mahesa.v1i1.3320](https://doi.org/10.33024/mahesa.v1i1.3320)
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak *game online* terhadap perilaku anak di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Iswatiningsih, D., Pangesti, F., & Fauzan. (2021). Ekspresi remaja milenial melalui penggunaan bahasa gaul di media sosial (Millennial youth expression through the use of slang on social media). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 476–489. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>
- Khafidah, W., Mayasari, E., & Munir, A. B. D. (2022). Dampak *game online* terhadap perkembangan mental anak 9-15 tahun di lambada lhok aceh besar. *Seminar nasional multidisiplin ilmu*, 3(1), 728–735. <https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/index.php/semnas/article/view/5246/0>
- Magdalena, I., Nurlaelah, N., & Rahmatul Hasanah, I. (2023). Pengaruh perkembangan psikologi anak sdn cengklong 1 terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. *Berajah Journal*, 3(2), 343–354. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i2.235>
- Murjana, A., Sida, S., & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh bermain *game free fire* terhadap pembentukan karakter anak pada anak uptd sd negeri 31 barru. *Journal Socius Education (JSE)*. 31–40. <https://doi.org/10.0505/jse.v>
- Mutia. (2021). Characteristics of children age of basic education Mutia. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 3(1), 7823–7830. <https://www.semanticscholar.org/paper/CHARACTERISTICS-OF-CHILDREN-AGE-OF-BASIC-EDUCATION-Mutia/00509d67ca84b418bcc23f3e68454aba4d549781>

- Novika, K., Aminuyati, & Okinna. (2020). Pengaruh addiction *game online* terhadap konsentrasi belajar anak smas taman mulia. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i11.37529>
- Nuraini, E. D. (2020). Penerapan metode studi kasus yin dalam penelitian arsitektur dan perilaku. *INERSIA*, XVI(1), 91–104. <https://doi.org/10.21831/inersia.v16i1.31319>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak *game online* terhadap motivasi belajar mahaanak jurusan sosiologi fispol unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tamb*, 5(1), 1473–1481. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122>
- Pitakasari, A. A., Kandar, & Pambudi, A. (2017). Hubungan paparan *game online* berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 5(2), 96–102. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2081007>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan tingkah laku anak sekolah dasar akibat *game online*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan *game online* terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Winarni, I. (2020). Pengaruh penggunaan *game online* Free Fire terhadap perilaku sosial anak kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*.