

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap karakter gotong royong dan karakter mandiri murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidempuan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kecanduan *game online* berpengaruh negatif terhadap karakter gotong royong murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidempuan. Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki murid, maka semakin rendah karakter gotong royong yang dimiliki murid. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan *game online*, maka semakin baik karakter gotong royong murid.
2. Kecanduan *game online* berpengaruh negatif terhadap karakter mandiri murid kelas VI SD Negeri 200216 Padangsidempuan. Semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki murid, maka semakin rendah karakter mandiri yang dimiliki murid. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan *game online*, maka semakin baik karakter mandiri murid.
3. Kecanduan *game online* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap karakter gotong royong ($R^2 = 94,1\%$) dibandingkan karakter mandiri ($R^2 = 87,6\%$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi aspek sosial dan aspek kemandirian murid.

B. Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat relevansi Teori Perilaku Adiktif yang dikemukakan oleh Griffiths (2005), yang menjelaskan bahwa aktivitas bermain *game* secara berlebihan dapat menyebabkan individu kehilangan kontrol terhadap perilakunya dan mengabaikan aktivitas lain yang lebih penting, termasuk aktivitas sosial dan tanggung jawab akademik. Dalam konteks penelitian ini, kecanduan *game online* terbukti berkaitan dengan menurunnya karakter gotong royong dan karakter mandiri murid sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkendali dapat menghambat perkembangan aspek sosial dan kemampuan regulasi diri murid.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (1985), yang menekankan pentingnya kemampuan regulasi diri, otonomi, dan pengendalian perilaku dalam mendukung perkembangan individu secara optimal. Kecanduan *game online* yang dialami murid dapat mengurangi kemampuan mereka dalam mengatur diri, mengelola waktu, serta bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya sebagai pelajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya karakter mandiri yang merupakan salah satu dimensi penting dalam Profil Pelajar Pancasila.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang memperkuat konsep pendidikan karakter dalam Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi gotong royong dan mandiri. Penelitian ini

menunjukkan bahwa pembentukan karakter murid pada era digital tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital, khususnya *game online*. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru yang secara khusus mengaitkan kecanduan *game online* dengan dua dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu gotong royong dan mandiri, yang hingga saat ini masih relatif sedikit diteliti secara simultan pada jenjang sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya penguatan karakter gotong royong dan karakter mandiri pada murid sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari pengelolaan penggunaan teknologi digital secara bijaksana. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut sekolah untuk tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga memperhatikan dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan karakter murid.

Temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa sekolah perlu mengintegrasikan upaya pencegahan dan pengendalian kecanduan *game online* ke dalam program pendidikan karakter. Salah satu bentuk implementasinya dapat dilakukan melalui optimalisasi kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang bersifat kolaboratif dan kontekstual, sehingga murid memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama, kepedulian sosial, tanggung jawab, dan kemandirian. Selain itu, sekolah juga dapat menetapkan aturan

yang jelas mengenai penggunaan teknologi digital di lingkungan sekolah serta memberikan edukasi kepada murid mengenai penggunaan gawai dan *game online* secara sehat dan bertanggung jawab.

Bagi guru, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembentukan karakter gotong royong dan mandiri memerlukan pembiasaan yang dilakukan secara berkelanjutan melalui berbagai kegiatan pembelajaran maupun aktivitas nonpembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong murid untuk aktif bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta memiliki kemampuan mengatur diri dalam memanfaatkan teknologi digital.

Bagi orang tua, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya peran keluarga dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gawai serta aktivitas bermain *game online* pada anak. Orang tua perlu menjalin komunikasi yang baik dengan pihak sekolah serta melakukan pendampingan terhadap aktivitas digital anak agar penggunaan teknologi dapat berlangsung secara seimbang dan tidak menghambat perkembangan karakter murid.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penguatan karakter gotong royong dan mandiri dalam Profil Pelajar Pancasila memerlukan sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi digital murid. Melalui kerja sama yang berkesinambungan, penggunaan teknologi dapat diarahkan menjadi sarana yang mendukung perkembangan murid tanpa mengabaikan tujuan utama

pendidikan, yaitu membentuk murid yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan, implikasi, dan keterbatasan penelitian di atas, peneliti mengajukan saran-saran berikut:

1. Bagi sekolah, peneliti menyarankan untuk merancang kebijakan penggunaan teknologi digital yang jelas dan konsisten, mengoptimalkan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang bersifat kolaboratif sebagai sarana pembentukan karakter gotong royong contohnya seperti gotong royong di lingkungan sekolah, membuat program miniatur rumah adat dalam pembelajaran, membuat barang bekas menjadi kerajinan tangan serta menjalin komunikasi aktif dengan orang tua dalam memantau aktivitas digital murid di luar sekolah.
2. Bagi pendidik, peneliti menyarankan untuk lebih peka terhadap tanda-tanda kecanduan *game online* pada murid dan merancang strategi pembelajaran yang mendorong interaksi sosial langsung, kerja sama kelompok, dan kemandirian belajar, misalnya melalui metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan pemberian tugas yang menumbuhkan inisiatif dan tanggung jawab akademik secara mandiri.
3. Bagi orang tua, peneliti menyarankan untuk meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas digital anak di rumah, menetapkan aturan waktu bermain *game online* yang konsisten, menyediakan kegiatan alternatif yang menarik di luar layar digital, serta menciptakan lingkungan keluarga

yang mendukung perkembangan karakter gotong royong dan kemandirian sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

4. Bagi murid, peneliti menyarankan untuk lebih bijak dalam mengatur waktu antara bermain *game online* dengan melaksanakan kewajiban belajar, meningkatkan keterlibatan aktif dalam kegiatan sosial dan kerja kelompok di sekolah, serta mengembangkan kesadaran bahwa karakter gotong royong dan kemandirian merupakan bekal penting bagi masa depan.
5. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk melakukan: a) penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah dasar sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap karakter murid.; b) menggunakan pendekatan *mixed methods* melalui desain yang berbeda, seperti *sequential explanatory* atau *sequential exploratory*, sehingga integrasi antara data kuantitatif dan data kualitatif dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena kecanduan *game online* pada murid sekolah dasar; c) Menambahkan variabel lain seperti pola asuh orang tua, kontrol diri, motivasi belajar, dan lingkungan teman sebaya sebagai variabel bebas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhzani, M. F., & Tirtoni, F. (2023). Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol. 9 (2).
- Adhzani, M. F., & Tirtoni, F. (2023). Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol. 14 (2).
- Agustina, N. (2025). Karakter Mandiri Siswa Dalam Perspektif Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 31 (1).
- Agustina, R. (2025). Pengembangan Karakter Mandiri Siswa Melalui Pendekatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Character Building*. Vol. 12 (1).
- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4 (4).
- Amalia, R., Hidayat, T., & Pratama, B. (2022). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 22 (3).
- Arifin, Y. (2025). *Pendidikan Karakter Di Era Modern*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Laporan Survei Internet Indonesia Tahun 2023*. Jakarta: APJII.
- Asrori, M. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner* (1st ed.). CV. Pena Persada.
- Saifuddin, A. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi 3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Candra, H., & Putra, H. P. (2023). *Konsep dan Teori Pendidikan Karakter*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.

- Damayanti, H. L., & Anando, A. A. (2021). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Sinestesia*. Vol. 11 (1).
- Darmawan, M. A., & Wilani, N. M. A. (2025). Mengungkap Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Dan Motivasi Belajar Anak: A Literature Review. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. Vol. 4 (4).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation And Self-Determination In Human Behavior*. New York: Plenum.
- Desmita. (2019). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fatimah, N., & Nugroho, T. A. (2021). Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar: Konsep Dan Implementasinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 6 (2).
- Fatimah, S., & Nugroho, T. A. (2021). Konsep Kemandirian Belajar Dan Implementasinya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 11 (1).
- Febriady, D., Pebriana, P. H., Alim, M. L., & Ananda, R. (2022). *The Impact Of Free Fire Online Games On Students' Social Behavior At Elementary School*. *JIP (Jurnal Ilmiah Pgm)*. Vol. 8 (2).
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Firdaus, F., Rahmad, R., & Novitry, S. (2023). Dampak *Game Online* Terhadap Kepedulian Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*. Vol.10 (1).
- Ghanang, R. (2020). Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Research And Development Student*. Vol. 2 (2).
- Ghozali, Imam. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halim, A., Dkk. (2024). Pengaruh *Game Online* Terhadap Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Gotong Royong Sekolah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. Vol. 15 (3).

- Handayani, S., & Putra, A. W. (2022). Pengembangan Instrumen Pengukuran Kecanduan *Game Online* Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia*. Vol. 10 (1).
- Hayati, R. K., & Utomo, A. C. (2022). Penanaman Karakter Gotong Royong Dan Tanggung Jawab Melalui Metode Pembiasaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6 (4).
- Herwani, S. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (Jpse)*. Vol. 9 (2).
- Hidayah, M., Majid, M. N., & Andriani, E. D. (2022). Model Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Perspektif Teori Belajar Humanistik. *Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*. Vol. 13 (2).
- Ibnu Katsir, Ismail bin Umar. (2004). *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim* (Jilid 3). Beirut: Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. Vol. 6 (1).
- Ismi, N. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan Sma Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education*. Vol. 3 (1).
- Istikumah, N., Wardana, M. Y. S., & Suwandi, H. J. S. (2022). Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V Sdn 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 6.
- Iswahyuni, S. (2022). Penerapan Dimensi Profil Pelajar Pancasila Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pancasila*. Vol. 10 (2).
- Iswan. (2023). *Aktualisasi Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Depok: Rajawali Pers.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. H. (2023). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 7 (1).

- Kahfi, A. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Penguatan Karakter Mandiri Murid Kelas IV SD. *Journal Of Education Research*. Vol. 1 (3).
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pengembangan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Quran dan Terjemahannya*. (2022). Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu.
- Kusuma, A. B., & Setiawan, D. (2024). Analisis Karakter Mandiri Murid Kelas Tinggi Sekolah Dasar Berdasarkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol. 12 (2).
- Kustiawan, A. A., & Utomo, B. W. (2019). *Jangan Suka Game online*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.
- Latif, Y. (2015). *Revolusi Pancasila*. Jakarta: Mizan Pustaka.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents*. *Media Psychology*. Vol. 12 (1).
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 5 (3).
- Makatita, F. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Professional Health Journal*. Vol. 4 (1).
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, D., Ghufro, S., Akhwani, A., & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong Di Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*. Vol. 11 (2).
- Nabila, S., Dkk. (2025). Kecanduan Game Online Dan Tantangan Pengembangan Kemandirian Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 10 (1).

- Nasution, R., Dkk. (2023). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8 (4).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, Vol. 27 (2).
- Nurhadi, M. F., & Fitriani, S. (2023). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 11 (4).
- Okpatrioka, Sari, B. G. M., & Zhafirah, N. (2023). Inovasi Penanaman Karakter Gotong Royong Berbasis Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 1 (3).
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5 (1).
- Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara.
- Pratiwi, N. A., & Suhardi, M. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter Gotong Royong Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*. Vol. 9 (3).
- Purnamasari, D., Dkk. (2024). Internalisasi Nilai Gotong Royong Melalui Kegiatan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Nilai*. Vol. 11 (2).
- Purwaningsih, E., Sari, D. M., & Wijayanti, A. (2024). Profil Karakter Gotong Royong Murid Sekolah Dasar Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol. 15 (1).
- Putra, K. D., & Dewi, D. K. (2025). Hubungan Antara Adiksi *Game Online* Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Smk X. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*. Vol.12 (9).
- Rahmadani, S., Dkk. (2025). Popularitas *Game Online* dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran peserta Didik Sd Di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 14 (1).

- Rahmawati, D., Kusuma, A., & Lestari, N. (2023). Program Penguatan Karakter Berbasis Nilai Budaya Lokal Sebagai Alternatif Mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Pendidikan Budaya*. Vol. 6 (3).
- Rahmawati, D., Susilowati, E., & Prasetyo, H. (2023). Penguatan Karakter Mandiri Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 10 (1).
- Rizkasari, E. (2023). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Menyiapkan Generasi Emas Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10 (1).
- Saifuddin, A. (2023). *Psikologi Siber*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, G., Hidayat, M. N. S., Murod, M., Susilahati, Solehudin, & Asbari, M. (2023). Transformasi Literasi Informasi Pendidik Menuju Kemandirian Belajar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*. Vol. 2 (01).
- Saputra, R. D., & Ekawati, Y. N. (2021). Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*. Vol. 7 (1).
- Shihab, M. Quraish. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jilid 15). Jakarta: Lentera Hati
- Sofyan, H., Anwar, K., & Hastuti, R. (2022). Profil Pelajar Pancasila: Konsep, Dimensi, Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Indonesia. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 8 (3).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, L., & Rachman, F. (2022). Implementasi Nilai Gotong Royong Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Indonesia*. Vol. 8 (2).
- Susanto, H., Waluyati, I., & Arifuddin, A. (2022). Dampak *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Murid Sdn Inpres Waworada. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol. 5 (2).
- Suyanto, B. (2021). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Kebhinekaan Bangsa*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Trisnani, P. R., & Wardani, Y. S. (2018). *Stop Kecanduan Game online*. Madiun: Unipma Press.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*. Vol. 7 (3).

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara.

Wahid, A. (2023). *Buku Ajar Konsep Dasar Pkn Sd*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Wijaya, A., Susanto, B., & Pratama, C. (2023). Kecanduan *Game Online* Dan Dampaknya Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 12 (3).

Wijaya, I. K., Sumarni, T., & Hartono, B. (2023). Identifikasi Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 11 (2).

