



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 4237-4247

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengenalan Literasi Media Digital Untuk Mencegah Dampak Negatif Bermain Game Online di Sekolah Dasar Negeri 09 Jakarta Selatan

Dwi Kartikawati^{1✉}, Nurhasanah²

Program Studi Ilmu Komunikasi/FISIP, Universitas Nasional Jakarta

Email: dwi.kartikawati@civitas.unas.ac.id[✉]

Abstrak

Literasi media digital terjadi jika seseorang bisa mengolah berbagai informasi, memahami informasi serta berkomunikasi dengan efektif pada orang lain dalam berbagai bentuk media. Literasi media digital merupakan suatu keterampilan hidup yang tidak hanya melibatkan keterampilan menggunakan perangkat teknologi dan informasi tetapi juga keterampilan individu untuk bersosialisasi serta memiliki sikap berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi digital. Pengenalan Literasi Media Digital Untuk Mencegah Dampak Negatif Bermain Game Online sangat urgen dilakukan terutama pada level anak sekolah dasar. Karena pada usia ini sebagian dari mereka sudah sangat menyukai bermain game bahkan cenderung berlebihan. Kondisi ini dapat membuat berbagai efek negatif muncul. Maka kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pengenalan literasi media digital menjadi urgen dilakukan. Kegiatan PKM ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 09 Jakarta. Kegiatan difokuskan di SDN 09 Jakarta dikarenakan di sekolah ini Sebagian besar anak anak terutama kelas 5 dan 6 bermain games melalui media sosialnya Game Online merupakan sebuah wujud perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini. Hampir semua orang sudah pernah mengakses Game Online. Hal ini disebabkan mudahnya untuk mengakses Game Online. Tidak sedikit anak-anak berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Untuk itu anak anak sekolah dasar perlu memiliki literasi media digital dalam permainan mereka. Keputusan yang mereka ambil sangat menentukan keputusan apakah selama bermain, mampu diarahkan dalam upaya pemahaman pada literasi digital mereka, sehingga mereka terhindari dari dampak negatif game online.

Kata Kunci: *Literasi Digital, Dampak negatif, Game Online, Sekolah Dasar*

Abstract

Digital media literacy occurs when a person can process various information, understand information, and communicate effectively with others in various forms of media. Digital media literacy is a life skill that involves skills in using technology and information devices but also individual skills in socializing and having a critical thinking attitude as one of the digital competencies. The introduction of digital media literacy to prevent the negative effects of playing online games is very urgent, especially at the elementary school level. So community service activities regarding the introduction of digital media literacy are urgently carried out. This PKM activity was carried out at Public Elementary School 09 Jakarta. Activities are focused on SDN 09 Jakarta because at this school most children, especially grades 5, play games through their social media. Online games are a form of technological development in the current era of globalization. Almost everyone has accessed online games. This is due to the easy access to online games. Not a few children turn into game addicts, so they forget their true identity. For this reason, elementary school children need to have digital media literacy in their games. The decisions they make while must be able to be directed to understand digital literacy so that they avoid the negative effects of online games.

Keyword: *Digital Literacy, Negative Effect, Online Games, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan teknologi sangat bisa dirasakan oleh manusia di seluruh dunia. Teknologi dapat meringankan pekerjaan individu dan digunakan hampir di semua sektor kehidupan (Rahman, J. O., & Nursalim, 2021). Hal tersebut ditandai dengan kemudahan dalam melakukan transaksi ekonomi dan kemunculan hiburan. Salahsatu hiburan itu adalah bertumbuhnya game online menjadi semakin populer di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengguna game online di Indonesia. Melalui laporan "Digital 2022 April Global Statshot Report" yang dirilis Hootsuite bersama We Are Social, Indonesia menduduki peringkat kedua dari 44 negara yang masuk ke dalam pengguna [internet](#) yang paling banyak bermain video game (Kompas.com, 2022). Tercatat 95,4 persen pengguna internet di Indonesia [bermain game](#) di berbagai macam perangkat, mulai dari PC, konsol, VR, hingga platform media *streaming*(Kompas.com, 2022).

Pada beberapa penelitian menyatakan bahwa pengguna game online terbanyak berada pada rentang usia remaja. Terdapat beberapa alasan remaja tertarik untuk bermain game online. Hal tersebut dikarenakan antara lain: Pertama, game online memungkinkan individu untuk melakukan interaksi sosial. Interaksi sosial yang dimaksud adalah interaksi seorang pemain untuk berbincang dan saling bertarung untuk mencapai tujuan bersama dengan pemain lainnya dalam game online(Kim, K, H., Park, J. Y., 2002). Kedua: Game online

pada dasarnya ditujukan untuk menghilangkan penat atau sekedar refreshing untuk otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari (Rischa Pramudia Trisnani, 2018). Ketiga, bermain game online dikatakan bisa menghilangkan kebosanan dan hal tersebut bisa mengembalikan semangat siswa untuk belajar (Sari, Y. M., dan Sunarti, 2020). Keempat, bermain game online dapat memberikan kesenangan (Febriana, Putri, 2019). Hal tersebut karena game bisa menghilangkan stres (Surbakti, 2017). Kelima, bermain game online dapat meningkatkan kemampuan koordinasi tangan, motorik, dan special ability, kemampuan melakukan analisis, kecepatan pengambilan keputusan, dan berpikir mendalam (Rahman, J. O., & Nursalim, 2021) dan yang keenam adalah meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris (Surbakti, 2017). Semua hal ini menawarkan keuntungan yang akan didapatkan dalam bermain game online. Akan tetapi selain itu, game online dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak ini antara lain mereka kehilangan banyak waktu, kemudian dapat terganggu dalam konsentrasi belajarnya, menjadi gampang Lelah, mudah lupa, berbohong, kurangnya sosialisasi dengan lingkungannya, serta munculnya kecemasan (Rahman, J. O., & Nursalim, 2021). Seseorang yang mengalami kecanduan atau adiksi terhadap game online dikenal dengan istilah *internet gaming disorder (gaming addiction)*.

Adiksi ini mengacu pada penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang untuk bermain game online dan menyebabkan gangguan dan distress yang signifikan dalam kehidupannya *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (del Barrio, 2004). Seluruh dampak negatif tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang dialami oleh individu yang bermain game online. Bermain game online bermasalah maka bisa dilihat dari durasi penggunaannya dan perilaku dari si pemainnya dalam game online tersebut. *Dampak buruk jika anak dibiarkan begitu saja bermain video game secara online maupun offline tanpa pengawasan.* Masalah utama dari *video game* dilihat dari durasi bermainnya kemudian munculnya adiksi atau kecanduan dan berpotensi terdapat konten-konten kekerasan dan juga pornografi. Hal tersebut menjadi perhatian yang cukup penting sebab melihat persoalan-persoalan tersebut belum terselesaikan hingga kini bahkan bertambah parah.

Salahsatu upaya yang dilakukan untuk mencegah hal tersebut adalah kita perlu memiliki ketrampilan atau *skill* literasi media digital. Literasi media digital yang dimaksud adalah kita memiliki ketrampilan dalam mengonsumsi apa yang akan kita konsumsi dari media. Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang secara langsung menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru dan berkomunikasi. Hal-hal tersebut dapat dilakukan antara lain:1). Kita

mengubah *mindset* bahwa tidak semua video game itu untuk anak-anak. Video game ibarat permainan yang dapat dimainkan oleh siapapun dengan *video game* itu memiliki konten dewasa. Jadi sebenarnya ada video game untuk anak-anak dan ada video yang untuk orang dewasa, ada klasifikasi layaknya film. 2). Kemudian kita perlu mempelajari sistem rating *video game* di berbagai negara seperti AS, Australia, Eropa dan Singapura. Ada lembaga rating video yang mengklasifikasikan video game berdasarkan usianya. Di Indonesia juga ada yaitu Indonesia Game Rating System, mereka memberikan rekomendasi mana video game yang cocok untuk anak-anak. NXG juga sudah bergerak untuk memberikan rekomendasi bagi orang tua mengenai game apa saja yang sesuai dengan usia anak. 3). Yang penting dipahami adalah harus bisa membatasi durasi bermain dan isi kontennya perlu dipelajari terlebih dahulu dan juga orangtua perlu mengontrol sehingga orangtua harus bisa meluangkan waktu bermain bersama yang sehat di dalam rumah mereka. Memang sebenarnya ada juga dampak positif yang diperoleh dari bermain game misalnya sebagai alternatif rekreasi, ajang komunikasi, sarana mengajarkan sportivitas juga melatih kreativitas dan disiplin diri. Untuk itulah dengan literasi media digital menjelaskan bagaimana seharusnya setiap manusia bersikap dalam memahami perkembangan dan konten yang ditampilkan oleh media. Terdapat ada tiga aspek yang harus dibangun dalam literasi media. Aspek-aspek tersebut adalah pandangan personal, struktur pengetahuan, dan kemampuan individu (rumah sinema, 2015). Model literasi media yang ideal menekankan empat faktor besar untuk mencapai tujuan literasi media, (Potter., 2004) di antaranya:

1. *Knowledge Structure* Struktur pengetahuan dibutuhkan sebagai dasar untuk membangun literasi media. Struktur pengetahuan ini terdiri dari dampak media, isi media, industri media, dunia nyata, dan diri sendiri. Elemen ini diperlukan untuk dapat memahami dan menganalisis media serta memahami konteks pesan yang disampaikan oleh media.
2. *Personal Locus Personal locus* merupakan energi yang digunakan selama proses memperoleh informasi. Seseorang yang memiliki literasi media akan lebih fokus memproses dan mengendalikan informasi yang mereka peroleh dari media.
3. *Competence and Skill*: Kompetensi dan keahlian ini akan bekerja sama dalam praktik literasi media, karena keduanya merupakan komponen penting dalam proses informasi. Kedua hal ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menganalisis, mengevaluasi, mengkategorikan, dan mengkritisi konten media.
4. *Information – Processing Tasks* Tahapan yang digunakan dalam memproses informasi, yaitu: (a) *Filtering*: melakukan filterisasi untuk membuat keputusan untuk pesan yang akan

diterima; (b) *Meaning matching*: mengenali penempatan makna simbol-simbol dalam penggunaannya; (c) *Meaning construction*: dalam pembentukan pesan setelah melewati tahap pengenalan terhadap simbol-simbol pesan, maka kita akan menafsirkan pesan melalui berbagai perspektif.

Pandangan personal yang dimaksud di sini bahwa tujuan hidup dan motivasi internal seseorang untuk memilih media yang paling sesuai disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Setelah mengetahui sasaran hidup tiap individu, maka secara otomatis akan terdorong untuk mengontrol dan menyeleksi informasi yang masuk. Selain itu, setiap individu harus memiliki struktur pengetahuan untuk literasi media; meliputi efek media, isi media, industri media, dunia nyata dan diri sendiri. Struktur pengetahuan tersebut menjadi bekal bagi tiap individu yang digunakan untuk memilah dan memilih media informasi. Hal penting lain adalah kemampuan individu yang meliputi kemampuan analisis, evaluasi, mengelompokkan, menyimpulkan, generalisasi, sintesis dan deskripsi. Jika memiliki ketiga kemampuan itu maka efek negatif media dapat diminimalisir. Proses ini sebaiknya harus dimulai sejak dini di dalam keluarga (Zamroni, 2017). Dengan demikian kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) ini menjadi sangat dibutuhkan. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD 09 Pejaten Jakarta Selatan, dikhususkan di kelas lima sebanyak 2 kelas. Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan, maka kegiatan pengabdian ini mengangkat permasalahan tentang: "Pengenalan Literasi Media Digital Untuk Mencegah Dampak Negatif Bermain Game Online Pada Sekolah Dasar Negeri 09 Jakarta".

METODE PENELITIAN

Format kegiatan yang dilakukan adalah berbentuk penyuluhan dan dilengkapi dengan diskusi/dialog tentang digital literasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan 2 dosen dari Universitas Nasional Jakarta sebagai narasumber dan dari pihak sekolah yaitu kepala sekolah selaku pelindung dan 2 guru kelas, 4 orang perwakilan orangtua serta 6 mahasiswa Ilmu Komunikasi Unas selaku fasilitator. Pada tahap perencanaan awal, kegiatan diawali meeting antara tim pengabdian dan tim fasilitator yaitu mahasiswa untuk mempersiapkan seluruh rencana PKM yang dilaksanakan. Kemudian melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SD 09 Pejaten. Kemudian pada tahap pelaksanaan berisi penjelasan dan pengenalan materi mengenai literasi media digital dan tanya jawab. Pada tahap terakhir dilakukan evaluasi atas kegiatan yang telah dilakukan dan kendala-kendala yang dialami selama kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian ditargetkan pada siswa di SD 09 Jakarta. Target peserta seharusnya dua kelas untuk kelas lima, dengan jumlah 60 orang, tetapi karena 5 orang berhalangan, maka hanya 55 orang yang hadir. Tujuan pendampingan secara umum sudah tercapai dengan baik, seperti yang ditunjukkan oleh hasil pengenalan literasi kepada para peserta yang antusias mengikuti kegiatan sampai selesai. Secara keseluruhan, jumlah peserta terdiri dari 55 orang, yang terdiri dari 32 orang (58,2%) laki-laki dan 23 orang (41,8%) perempuan, dan uniknya semuanya adalah memainkan game online baik laki-laki atau perempuan.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	32	58.2	58.2	58.2
	Perempuan	23	41.8	41.8	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

Apabila dilihat dari keseluruhan peserta 55 orang tersebut semuanya merupakan pemain game atau 100 persen pemain game semua baik laki laki atau perempuan. Kondisi ini sebetulnya harus menjadi perhatian bagi sekolah dan juga bagi orangtua, mengingat dampak negatif game tersebut mengintai setiap saat.

		Pemain Online Game Atau Game Di Internet	Total
Jenis kelamin	Laki-laki	32	32
	Perempuan	23	23
Total		55	55

Peserta kegiatan PKM lebih banyak laki-laki dibanding anak anak perempuan.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pemain Online Game atau Game di Internet	55	1	1	1.00	.000
Valid N (Listwise)	55				

Data tabel 3 tersebut menunjukkan bahwa semua peserta adalah pemain game online. Melihat dari tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang

pentingnya literasi digital bagi siswa SD 09 Pejaten Jakarta Selatan. Maka pada awal kegiatan diberikan terlebih dahulu pemahaman mengenai konsep literasi digital berbasis kurikulum 2013. Kemudian manfaat dari kegiatan PKM ini ini adalah para peserta memiliki bekal bagaimana menggunakan gadget atau handphone mereka sebagai media bermain game on;line. Para peserta diberikan pengetahuan mengenai dampak negatif bermain game online dan juga para peserta dibekali bagaimana memanfaatkan gadget mereka untuk hal-hal yang positif. Peserta kegiatan sangat tertarik untuk menyimak narasumber saat presentasi.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pengenalan literasi digital menggunakan PPT dan juga video kasus-kasus dampak negatif bermain game online. Kegiatan intinya adalah memberikan Sosialisasi, Pengetahuan, Serta kecakapan dalam memanfaatkan media digital dan menghindari bahaya bermain game online di dunia teknologi digital.

Dengan kegiatan PKM ini diperoleh data bahwa Anak-anak SD 09 dapat mengembangkan pola pikir kritis terhadap berbagai hal negatif yang bertebaran di era digital sekarang ini. Anak anak harus dapat membagi waktu dalam bermain game online, Memberikan pemahaman dampak Literasi Digital agar konteksnya mengarah kepada hal positif. Memberikan rasa optimis untuk perkembangan dunia digital dimasa depan yang telah disampaikan melalui berlangsungnya kegiatan PKM.



Gambar 1. Keseriusan Siswa Mengisi Form Evaluasi

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai. Kegiatan PKM ini mencapai target materi dengan cukup baik. Keberhasilan terselenggaranya pelatihan Terselenggaranya pelatihan ini dikarenakan dukungan dari Ibu Kepala Sekolah SD 09 Pejaten Jakarta Selatan yang menerima secara terbuka tim pengabdian dari Universitas Nasional.

1. Ketercapaian tujuan pelatihan: Tujuan pelatihan dapat dicapai dengan mudah karena anak-anak di SD kelas 5 biasanya lebih mudah diarahkan.

2. Tujuan materi yang telah direncanakan tercapai dengan lancar dan sesuai rencana.
3. Kemampuan peserta dalam menguasai materi setelah pengabdian sangat baik.
4. Target pelatihan adalah siswa SD 09 Pejaten Jakarta Selatan, karena ada tim fasilitator mahasiswa yang membuat anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan hingga selesai

Evaluasi keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan setelah kegiatan usai dilaksanakan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon yang positif dari para peserta pelatihan yang ditandai dengan interaksi aktif dalam diskusi selama kegiatan.



Gambar 2. Antusiasme Peserta



Gambar 3; Suasana Kegiatan PKM setelah selesai kegiatan

Ada beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan pengabdian ini, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan pengetahuan anak-anak sekolah dasar mengenai literasi digital itu sendiri sehingga dibutuhkan cara unik dan kreatif untuk mengarahkan mereka.



Gambar 4. Kepala Sekolah, Tim Pengabdian, dan Tim Fasilitator mahasiswa

Dengan kegiatan PKM ini maka diharapkan dapat meningkatkan semangat anak – anak usia sekolah dasar dalam belajar literasi antara lain dengan tips bagi orangtua yang diselipkan oleh tim pengabdian kepada para orangtua yang hadir antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan orangtua dapat mengatur rutinitas anak mereka. Sangat penting bagi orangtua dan anak-anak mereka untuk mengetahui kapan anak-anak mereka memiliki tingkat belajar yang baik. Memang, orangtua memiliki kemampuan untuk mengatur waktu yang dihabiskan anak mereka untuk belajar. Orangtua dapat memberi anak mereka waktu untuk bermain dan belajar.
2. Memberikan penghargaan: Penghargaan dapat mendorong anak untuk belajar lebih banyak lagi.
3. Memberikan stimulasi untuk perkembangan sosial dan emosional anak: Stimulasi selama proses belajar memungkinkan anak untuk dapat beradaptasi dengan keadaan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, seperti berbicara mengobrol dan mencari sesuatu yang mereka sukai sehingga tidak tergantung pada gadget mereka.

Kemudian untuk mengurangi ketergantungan anak usia sekolah dasar dalam bermain game online/gadget dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Anak-anak memiliki kesadaran dalam menggunakan waktu untuk bermain game dan orangtua membatasi waktu bermain game online/gadget. Membuat jadwal bermain game online/gadget dan batasi waktu bermain, misalnya orangtua membuat aturan satu jam sehari.
2. Anak-anak bisa belajar sambil bermain. Untuk mengurangi kecanduan game online/gadget, orangtua mengajak anak untuk belajar sambil bermain sehingga anak tidak akan kecanduan lagi terhadap game online/gadget dan mulai menyukai kegiatan

belajar.

SIMPULAN

Program pengabdian pada masyarakat yang dilakukan dengan tema: Pengenalan Literasi Media Digital Untuk Mencegah Dampak Negatif Bermain Game Online Di Sekolah Dasar Negeri 09 Jakarta Selatan, ternyata sangat diperlukan dan dapat berjalan dengan baik karena dukungan Kepala Sekolah SD Negeri 09 Pejaten Jakarta Selatan. Kondisi siswa di sekolah ini hampir rata-rata merupakan pemain game online dan sangat rentan dengan dampak buruk yang bisa kapan saja menimpa anak-anak. Untuk itu pengenalan literasi digital ini sangat bermanfaat bagi mereka. Literasi media digital sebagai suatu keterampilan hidup yang tidak hanya melibatkan keterampilan menggunakan perangkat teknologi dan informasi tetapi juga keterampilan individu untuk bersosialisasi serta memiliki sikap berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi digital yang dimiliki para siswa untuk siap dalam menghadapi era teknologi. Keberhasilan dalam kegiatan ini dapat dilihat antara lain disebabkan karena Respon peserta yang sangat positif, karena materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa serta dukungan penuh dari Kepala Sekolah SD Negeri 09 Pejaten Jakarta yang bekerjasama dengan Universitas Nasional Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Del Barrio, Victoria. (2004). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. In *Encyclopedia of Applied Psychology, Three-Volume Set*. <https://doi.org/10.1016/B0-12-657410-3/00457-8>
- Febriana, Putri, and Nina Zulida Situmorang. (2019). Mengapa Remaja Agresi? *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 1(1), 16–21.
- Kim, K. H., Park, J. Y., & Kim. D. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review, Dublin*, 15(2), 71–77. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/e-lifestyle-motives-use-online-games/docview/204576039/se-2>
- Kompas.com. (2022, April 28). "Indonesia Jadi Negara Kedua yang Warganya Banyak Main Game." Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2022/04/28/15020027/indonesia-jadi-negara-kedua-yang-warganya-banyak-main-game>
- Potter., James. (2004). *Theory of media literacy, a cognitive approach*. California: Sage Publications, Inc.
- Rahman, J. O., & Nursalim, M. (2021). Studi kepustakaan faktor-faktor penyebab kecanduan

- game online "mobile legends." *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 93–100.
- Rischa Pramudia Trisnani, Silvia Yula Wardani. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak Peer. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog*, 13(02), 1689–1699.
- Rumah Sinema. (2015). *Gerakan Literasi Media Di Indonesia* (Dyna Herlina Suwanto, ed.). Yogyakarta: Rumah Sinema.
- Sari, Y. M., dan Sunarti, V. (2020). Gambaran Perhatian Orang Tua pada Remaja yang Kecanduan Bermain Games Online. *Jurnal Halaqah*, 2(2), 158–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3766410>
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. Retrieved from <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Zamroni, Amin. (2017). Strategi Pendidikan Akhlak Pada Anak. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 12(2), 241. <https://doi.org/10.21580/sa.v12i2.1544>