

The Effectiveness of the Online Game 'Free Fire' on the Emotional Development of Children Aged 5–6 Years at Al-Hidayah Kindergarten, Jember

Efektivitas Game Online “Free Fire” Terhadap Kemampuan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Hidayah Jember

Rofita Naimah^{1*}, Ratnasari Dwi Ade Chandra², Hendrik Siswono³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI ARGOPURO Jember, Jawa Timur

Email: rofitanaimah950@gmail.com, ratnachandraut@gmail.com, hendriksiswono@gmail.com

*Corresponding Author

Received : 08 June 2025, Revised : 09 July 2025, Accepted : 12 July 2025

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Free-Fire online game on the emotional abilities of children aged 5-6 years at Al-Hidayah Kindergarten, Jember. The background of this study is based on the increasing intensity of online game use among early childhood, especially games with violent and competitive elements such as Free Fire. This study uses a descriptive quantitative method with a cross-sectional design, where data is collected through questionnaires to parents and initial observations to identify patterns of children's emotional behavior at school. The results of the study showed that the activity of playing Free Fire was relatively high, but children's emotional abilities were still in the moderate to good category. This indicates that not all children who play Free Fire experience emotional disorders directly, but there are other factors that influence it, such as parenting patterns and school environmental support. However, it is important for parents and educators to provide guidance and supervision so that children can manage their emotions optimally and are not negatively affected by the game.

Keywords: *Online Games, Free Fire, Early Childhood Emotions, Early Childhood Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas game online Free-Fire terhadap kemampuan emosi anak usia 5-6 tahun di TK Al-Hidayah Jember. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan anak usia dini, khususnya permainan dengan unsur kekerasan dan kompetitif seperti Free Fire. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan desain cross-sectional, di mana data dikumpulkan melalui angket kepada orang tua anak serta observasi awal untuk mengidentifikasi pola perilaku emosional anak di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain Free Fire tergolong tinggi, namun kemampuan emosi anak masih berada pada kategori sedang menuju baik. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak semua anak yang bermain Free Fire mengalami gangguan emosi secara langsung, melainkan terdapat faktor lain yang memengaruhi, seperti pola asuh orang tua dan dukungan lingkungan sekolah. Meskipun demikian, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan pendampingan dan pengawasan agar anak dapat mengelola emosinya secara optimal dan tidak terdampak negatif oleh game tersebut.

Kata Kunci: *Game online, Free Fire, Emosi Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini.*

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, akan tetapi undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Lalu, pendidikan perlu diajarkan sejak anak sejak lahir sampai berusia 6 tahun. Sementara undang-undang

nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak dalam pasal 4 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Khoirunnisa & Ramadan, 2024; Ula, 2023).

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, menurut Subdirektorat Pendidikan Anak Dini Usia (PAUD) yang membatasi pengertian istilah anak usia dini pada anak usia 0 sampai 6 tahun. Dimana pada usia 0-6 tahun sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat pesat (*golden age*), dimana pada masa *golden age* (masa keemasan) ini anak dibutuhkan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dan kemampuan akademiknya untuk masa yang akan datang (Abidah et al., 2023).

Perlu diketahui bahwa pada periode perkembangan anak sangat sensitif saat anak berusia 1-5 tahun, karena pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, misalnya kecerdasan spiritual, intelektual dan emosi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga akan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada masa keemasan semua informasi akan terserap dengan cepat. Anak-anak menjadi peniru yang handal, lebih pintar bahkan lebih cerdas dari apa yang kita lihat (Febriady et al., 2022).

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, teknologi digital telah merasuk ke semua lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa, meski belum ada yang mampu menggunakan teknologi untuk hal yang baik dan benar. Teknologi adalah seperti pisau bermata dua. Ketika digunakan untuk kepentingan positif dan tepat oleh pengguna, itu akan sangat bermanfaat menguntungkan orang. Namun jika digunakan untuk kepentingan negatif dan dilakukan oleh orang yang tidak memiliki kebaikan niat, maka akan menyebabkan kerusakan besar dan akan memupuk dampak negatif pada individu atau social kehidupannya (Wahidah & Purnamasari, 2024).

Di era sekarang ini, Game online atau sering disebut online games adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya karena pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi lain, bahkan hingga pemain dibelahan bumi (Habibi, 2022).

Menurut Clark (2016), kecanduan game online sering juga disebut sebagai Game Addiction dan dapat dijelaskan sebagai bermain game yang membuat seseorang merasa senang dalam game tersebut dan cenderung memainkan game yang dapat membuat seseorang merasa senang, Bahagia, dan cenderung memainkannya terus menerus, yang dapat menyebabkan dunia nyata diabaikan. Yuswanto menyatakan bahwa kecanduan game adalah ketidakmampuan seseorang dalam mengendalikan kecanduan gamenya sehingga dapat menimbulkan sikap yang bermasalah. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak untuk mengatur waktu saat bermain game online karena jika tidak memperdulikan waktu, anak akan mengalami adiksi atau kecanduan game yang berdampak pada perilaku fisik, mental, dan sosialnya. Dari berbagai jenis game online yang ada saat ini salah satu game yang cukup populer yaitu game free fire. Dilihat dari banyaknya jumlah orang yang mendownload game tersebut sampai 100 juta bahkan lebih pengguna game online (Budiarti, 2023).

Game free fire merupakan genre *battle royale* yang merupakan salah satu genre dalam game yang mengharuskan permainannya untuk bertahan hidup, sampai akhir dengan menggunakan senjata apa saja yang ditemuinnya selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawannya seperti memukul, menabrak, menembak, dan membunuh lawan. Hal ini yang akan membawa pengaruh dalam memicu perkembangan emosional anak (Affandi, 2013).

Meningkatnya penggunaan game online contohnya seperti "Free Fire" di kalangan anak-anak adalah salah satu fenomena yang menonjol. Selain memberikan pengalaman bermain yang interaktif dan menantang, game ini juga menimbulkan kekhawatiran tentang dampak yang dimilikinya terhadap perkembangan emosional anak. Anak-anak lebih rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. Anak yang kecanduan game bisa berlanjut sampai anak menginjak usia remaja bahkan sampai dewasa kalau tidak ada yang mengatasi.

Penelitian oleh Khoirunnisa & Ramadan (2024) mengungkapkan bahwa bermain game "Free Fire" dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi dan pemecahan masalah pada anak usia 8 tahun. Namun, di sisi lain, ditemukan juga dampak negatif seperti emosi yang tidak stabil, gangguan berpikir akibat kurang tidur, dan perilaku meremehkan orang lain karena merasa superior setelah memenangkan permainan.

Selain itu, studi oleh Adiningtias (2017) menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara bermain game "Free Fire" dengan peningkatan perilaku agresif pada anak usia dini. Penelitian ini menemukan bahwa 45,2% perubahan perilaku agresif pada anak terkait dengan intensitas bermain game tersebut.

Emosi merupakan suatu keadaan atau perasaan yang bergejolak dalam diri individu yang sifatnya didasari. Oxford English Dictionary mengartikan emosi sebagai sesuatu kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu atau setiap keadaan mental yang hebat. Selain itu, Daniel Goleman merumuskan emosi sebagai sesuatu yang merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khususnya, sesuatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian dan kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat dikelompokkan sebagai suatu rasa marah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel atau malu.

Menurut Elizabeth B. Hurlock sebagaimana yang dikutip Baumrind (1991) kemampuan anak untuk bereaksi secara emosional sudah ada semenjak bayi baru dilahirkan. Gejala pertama perilaku emosional ini berupa keterangsangan umum. Dengan meningkatkan usia anak, reaksi emosional mereka kurang menyebar, kurang sembarangan, lebih dapat dibedakan, dan lebih lunak karena mereka harus mempelajari reaksi orang lain terhadap luapan emosi yang berlebihan.

Game online memiliki hubungan yang mendalam dengan perkembangan emosi anak-anak di usia dini, baik dari positif maupun negatif. Melalui permainan, anak dapat belajar mengenali dan mengelola emosi mereka, seperti perasaan bahagia saat menang atau kekecewaan ketika kalah. Proses ini membantu anak memahami bahwa emosi merupakan bagian alami dari kehidupan. Selain itu, game yang menantang dapat melatih kesabaran dan ketahanan mental, karena anak perlu berusaha berkali-kali sebelum meraih sukses. Namun, jika tidak diawasi dengan baik, game online bisa menjadi sumber frustrasi dan kemarahan, terutama ketika anak mengalami kesulitan atau sering kalah. Interaksi dalam permainan yang berbasis kerja sama dapat mengajarkan anak tentang empati dan berbagi peran, tetapi jika mereka bermain terlalu sering tanpa kontrol, hal ini bisa mengurangi kepekaan mereka terhadap interaksi sosial di dunia nyata.

Lebih jauh lagi, jika anak menunjukkan tanda-tanda kecanduan, seperti mudah marah atau gelisah ketika tidak bermain, hal ini dapat berdampak buruk pada keseimbangan emosional mereka. Oleh karena itu, pendampingan dari orang tua dan pengaturan waktu bermain yang seimbang sangat penting untuk memastikan bahwa game online memberikan manfaat bagi perkembangan emosi anak usia dini.

Tk Al-Hidayah di Kabupaten Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang mengalami perkembangan dalam teknologi informasi. Anak-anak di Tk tersebut kini semakin sering bermain game online seperti free fire, meskipun game ini sebenarnya ditujukan untuk usia yang lebih dewasa. Fenomena ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti mudahnya akses terhadap perangkat digital, kurangnya pengawasan orang tua, serta pengaruh teman sebaya yang juga bermain game serupa. Jika dibiarkan, kebiasaan bermain game secara berlebihan dapat berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak, terutama

dalam kemampuan emosi mereka. Keseringan bermain game dapat menyebabkan anak kesulitan dalam mengendalikan emosinya.

Contohnya, di Tk Al-Hidayah tampak adanya perubahan emosi yang cukup mencolok pada anak-anak, seperti menjadi lebih mudah marah, kurang mampu mengendalikan diri, seperti menjadi lebih mudah marah, kurang mampu mengendalikan diri, serta munculnya rasa cemas saat mereka bermain game dengan tempo cepat dan sifat permainan yang kompetitif, sehingga ketika dihadapkan pada situasi kehidupan nyata yang memerlukan kesabaran dan pengendalian emosi mereka mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri. Selain itu, dorongan untuk selalu menjadi pemenang dalam permainan sering kali menimbulkan tekanan dan rasa frustrasi yang berlebihan ketika mereka kalah. Adapun jumlah siswa di Tk Al-Hidayah secara keseluruhan adalah 56 anak, yang terdiri dari dua kelas, yakni kelas B1 dan B2 masing – masing dengan 28 siswa. Dari jumlah tersebut, 33 orang merupakan siswa laki-laki dan 23 orang adalah siswa perempuan. Penelitian ini secara khusus akan memfokuskan pengambilan data pada siswa laki-laki, mengingat kelompok ini cenderung lebih aktif dalam bermain game online seperti Free Fire, yang berpotensi memengaruhi perkembangan emosi mereka secara lebih signifikan.

Konsekuensi dari perubahan emosi ini tidak hanya berdampak pada keseharian anak, tetapi juga dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka dengan teman sebaya, guru, dan anggota keluarga. Jika dibiarkan tanpa pengawasan dan pengendalian yang tepat, kebiasaan bermain game secara berlebihan dapat semakin menghambat perkembangan emosional anak. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah konkret untuk mengatasi permasalahan ini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi dampak negatif dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan, diperlukan partisipasi aktif dari berbagai pihak, khususnya orang tua dan tenaga pendidik untuk mengatasi dampak negatif dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan, diperlukan partisipasi aktif dari berbagai pihak, khususnya orang tua dan tenaga pendidik. Orang tua sebaiknya meningkatkan pengawasan dan membatasi waktu bermain game anak dengan menetapkan jadwal yang seimbang antara bermain, belajar, dan aktivitas sosial. Selain itu, sekolah dapat memberikan edukasi kepada orang tua mengenai dampak game terhadap perkembangan anak dan menyarankan alternatif permainan yang lebih sesuai dengan usia mereka. Pendekatan lain yang dapat dilakukan adalah mengarahkan anak pada kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti bermain edukatif, berolahraga, atau mengikuti kegiatan seni dan kreativitas. Dengan adanya bimbingan yang tepat, anak dapat mengembangkan kemampuan emosional mereka secara lebih optimal dan mengurangi ketergantungan pada game online.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas permainan game online Free Fire terhadap kemampuan emosi anak usia 5–6 tahun berdasarkan persepsi orang tua, tanpa adanya intervensi atau manipulasi variabel. Desain penelitian yang digunakan adalah cross-sectional, yaitu pengumpulan data dilakukan hanya satu kali pada waktu tertentu, tanpa menggunakan pretest dan posttest. Data diperoleh melalui penyebaran angket kepada orang tua yang menilai dampak permainan Free Fire terhadap emosi anak mereka (Herdiani, 2021).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua dari anak usia 5–6 tahun yang bersekolah di TK Al-Hidayah Jember. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih secara sengaja anak-anak yang telah diketahui memiliki pengalaman bermain game Free Fire, berdasarkan informasi dari guru kelas dan orang tua. Berdasarkan data awal, jumlah populasi orang tua yang memenuhi kriteria tersebut adalah 35 orang. Dengan menggunakan rumus Slovin dan tingkat kesalahan (e) sebesar 5%, maka diperoleh jumlah sampel sebanyak 33 responden. Seluruh responden merupakan orang tua dari anak yang telah terkonfirmasi secara rutin memainkan game Free Fire, sehingga dapat memberikan

persepsi yang relevan mengenai pengaruh permainan tersebut terhadap aspek emosional anak.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari tiga kategori, yaitu: (1) anak usia 5–6 tahun yang bermain game Free Fire dan bersekolah di TK Al-Hidayah Jember, (2) guru TK yang memberikan informasi tentang perilaku emosional anak selama berada di lingkungan sekolah, serta (3) orang tua yang memberikan informasi mengenai kebiasaan dan durasi anak bermain game di rumah. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Hidayah Jember, lokasi tempat anak-anak usia dini tersebut menempuh pendidikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama. Pertama, observasi awal yang dilakukan untuk mengamati perilaku emosional anak saat bermain di sekolah. Observasi ini menjadi dasar dalam penyusunan indikator pertanyaan dalam angket. Kedua, penyebaran angket atau kuesioner kepada orang tua, yang berisi pertanyaan mengenai durasi dan intensitas anak bermain Free Fire serta penilaian terhadap kemampuan emosi anak dengan menggunakan skala Likert (misalnya 1 = sangat tidak setuju hingga 4 = sangat setuju). Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tambahan mengenai jumlah siswa, serta kebiasaan bermain game anak-anak di lingkungan sekolah dan rumah.

Langkah-langkah penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah, yaitu ingin mengetahui apakah permainan Free Fire berpengaruh terhadap kemampuan emosi anak usia 5–6 tahun di TK Al-Hidayah Jember. Selanjutnya dilakukan kajian teori dan penyusunan kerangka konseptual dengan menelaah teori serta penelitian terdahulu tentang pengaruh game online terhadap perkembangan emosi anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas game Free Fire terhadap emosi anak, dengan hipotesis bahwa terdapat hubungan antara kebiasaan bermain Free Fire dan kemampuan pengelolaan emosi anak.

Setelah populasi dan sampel ditentukan, data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada orang tua peserta didik yang menjadi responden penelitian. Angket disusun berdasarkan skala Likert dengan lima kategori penilaian, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”, yang bertujuan untuk menggambarkan persepsi orang tua terhadap pengaruh permainan Free Fire terhadap kemampuan emosi anak. Indikator kemampuan emosi yang diamati dalam penelitian ini mengacu pada beberapa aspek utama perkembangan emosi anak usia dini, yaitu: (1) kemampuan mengenali dan menamai emosi diri sendiri, (2) kemampuan mengendalikan emosi dalam situasi tertentu, (3) kemampuan mengekspresikan emosi secara tepat, (4) kemampuan memahami emosi orang lain (empati), serta (5) kemampuan menyelesaikan konflik secara emosional positif (Papalia et al., 2011; Goleman, 2006). Setiap indikator ini dijabarkan menjadi beberapa pernyataan dalam angket untuk mengukur persepsi secara kuantitatif.

Dalam hal analisis data, penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata untuk mengidentifikasi pola hubungan antara intensitas bermain game dan kemampuan emosi anak. Hasil analisis ini kemudian diinterpretasikan dan dibahas berdasarkan teori perkembangan emosi serta kajian literatur tentang pengaruh media digital terhadap perilaku anak usia dini. Penelitian ini juga mengumpulkan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil angket yang diisi oleh orang tua anak usia 5–6 tahun, sedangkan data sekunder berasal dari dokumentasi sekolah yang mencakup informasi jumlah siswa, catatan durasi dan frekuensi bermain game yang diperoleh dari laporan guru atau observasi informal, serta data tambahan dari komunikasi dengan pihak sekolah.

Tahapan pengolahan data meliputi pemberian skor terhadap masing-masing butir pernyataan dalam angket, penghitungan nilai rata-rata tiap indikator, serta penarikan kesimpulan dari kecenderungan pola data tersebut. Selain itu, analisis deskriptif juga dilakukan terhadap data observasi dan dokumentasi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai perilaku anak saat bermain game serta respons emosional yang ditunjukkan. Hasil akhir penelitian menjadi dasar dalam menyusun kesimpulan dan memberikan rekomendasi kepada guru, orang tua, dan pemangku kepentingan lain agar dapat mendampingi anak secara bijak

dalam bermain game online, sekaligus.

Statistik deskriptif dalam penelitian ini mencakup penghitungan nilai rata-rata (mean), standar deviasi, serta frekuensi dan persentase. Rata-rata digunakan untuk mengetahui nilai tengah dari kemampuan emosi anak, sementara standar deviasi digunakan untuk melihat seberapa besar variasi data. Rumus standar deviasi yang digunakan adalah:

$$\delta = \frac{\sqrt{\sum(X - \bar{X})^2}}{(N - 1)}$$

Keterangan:

δ = standar deviasi

X = nilai individu,

\bar{X} = rata-rata.

Sementara itu, teknik analisis frekuensi dan persentase digunakan untuk mengetahui distribusi karakteristik responden pada kategori-kategori tertentu, seperti jenis kelamin anak, durasi bermain game, dan frekuensi bermain per minggu. Untuk menguji apakah data berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini ≤ 50 . Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data dikategorikan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen angket. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment terhadap masing-masing butir pertanyaan dalam angket untuk mengetahui sejauh mana item angket mampu mengukur konstruk yang dimaksud. Hasil menunjukkan bahwa seluruh butir angket memiliki nilai koefisien korelasi yang signifikan (r hitung $> r$ tabel pada taraf signifikansi 0,05), sehingga dianggap valid. Selanjutnya, reliabilitas angket diuji dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha, untuk mengetahui konsistensi internal antar item. Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh sebesar 0,813, yang berada di atas nilai minimum 0,70, sehingga menunjukkan bahwa angket memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian ini (Sugiyono, 2017).

Keberhasilan analisis data diukur dengan tiga indikator utama, yaitu validitas data, signifikansi hasil, dan relevansi interpretasi. Data dianggap valid jika hasil angket konsisten dengan hasil observasi dan informasi dari guru. Hasil dianggap signifikan jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, yang menunjukkan adanya hubungan antara kebiasaan bermain Free Fire dan kemampuan emosi anak. Terakhir, interpretasi data dianggap relevan apabila hasil yang diperoleh dapat memberikan pemahaman yang jelas dan selaras dengan teori perkembangan emosi anak usia dini.

3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game Online Free Fire	30	24.00	32.00	27.9333	2.28840
Kemampuan Emosi Anak Usia 5-6 Thn	30	18.00	31.00	25.4667	2.54251
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diperoleh dari output SPSS, dapat diketahui bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 responden. Setiap responden memberikan data untuk dua variabel utama, yaitu intensitas bermain game online Free Fire

dan kemampuan emosi anak usia 5–6 tahun. Untuk variabel aktivitas bermain Free Fire, skor minimum yang diperoleh responden adalah 24, sedangkan skor maksimum mencapai 32. Nilai rata-rata (mean) dari aktivitas bermain game ini adalah sebesar 27,93. Angka ini menunjukkan bahwa secara umum, responden memiliki tingkat aktivitas bermain Free Fire yang tergolong tinggi, mendekati nilai maksimum dari skala yang digunakan. Standar deviasi sebesar 2,29 mengindikasikan bahwa penyebaran atau variasi jawaban antarresponden tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata, sehingga dapat disimpulkan bahwa pola kebiasaan bermain game di antara responden cukup seragam.

Sementara itu, untuk variabel kemampuan emosi anak, diperoleh skor minimum sebesar 18 dan skor maksimum sebesar 31. Nilai rata-rata dari kemampuan emosi anak berada pada angka 25,47, yang berarti secara umum anak-anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini memiliki kemampuan emosi pada tingkat sedang hingga tinggi. Standar deviasi sebesar 2,54 menunjukkan bahwa terdapat variasi kemampuan emosi antarindividu anak, namun penyebarannya masih dalam batas yang wajar dan tidak menyimpang secara ekstrem dari rata-rata. Dengan kata lain, meskipun terdapat perbedaan antar anak, kemampuan emosi mereka tetap berada dalam rentang yang dapat diterima secara perkembangan.

Apabila dibandingkan, rata-rata skor aktivitas bermain Free Fire (27,93 dari skala maksimum 32) tergolong cukup tinggi, sedangkan kemampuan emosi anak (25,47 dari skala maksimum 31) berada sedikit lebih rendah namun tetap menunjukkan kecenderungan yang positif. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa meskipun anak memiliki intensitas bermain game yang tinggi, kemampuan emosinya masih tergolong baik. Namun demikian, variasi data yang tercermin dari standar deviasi perlu diperhatikan lebih lanjut untuk menelaah apakah terdapat pola hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.65773951
Most Extreme Differences	Absolute	.124
	Positive	.124
	Negative	-.107
Test Statistic		.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil output uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test pada aplikasi SPSS, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai ini lebih besar dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal. Distribusi normal dari data residual menunjukkan bahwa asumsi klasik mengenai normalitas telah terpenuhi, sehingga analisis data lebih lanjut dapat dilakukan dengan valid. Uji normalitas ini penting untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memenuhi persyaratan dasar dalam statistik parametrik, sehingga hasil yang diperoleh memiliki keandalan yang tinggi dan dapat diinterpretasikan secara ilmiah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data penelitian berjudul "Efektivitas Game Online Free Fire terhadap Kemampuan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Hidayah Jember", dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 responden, yang merupakan anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di TK Al-Hidayah Jember. Data penelitian ini menunjukkan adanya kecenderungan aktivitas bermain game online yang cukup tinggi di kalangan anak usia dini, khususnya permainan Free Fire. Hal ini memberikan gambaran penting tentang bagaimana perkembangan teknologi digital, khususnya game online, mulai menyentuh dunia anak-anak, termasuk pada masa kanak-kanak awal.

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa skor minimum aktivitas bermain Free Fire sebesar 24, skor maksimum sebesar 32, dan rata-rata sebesar 27,93. Hal ini menandakan bahwa secara umum, tingkat aktivitas bermain Free Fire di kalangan anak usia 5-6 tahun tergolong tinggi, mendekati angka maksimum yang telah ditentukan dalam instrumen penelitian. Dengan standar deviasi sebesar 2,29, dapat disimpulkan bahwa tingkat variasi atau penyebaran jawaban responden terhadap kebiasaan bermain Free Fire tidak terlalu jauh berbeda. Mayoritas anak-anak memiliki kebiasaan bermain yang cenderung seragam dan stabil.

Sementara itu, untuk variabel kemampuan emosi anak usia 5-6 tahun, diperoleh skor minimum sebesar 18, skor maksimum sebesar 31, dengan rata-rata sebesar 25,47. Rata-rata ini menunjukkan bahwa secara umum, kemampuan emosi anak usia 5-6 tahun berada pada kategori sedang menuju tinggi. Standar deviasi sebesar 2,54 menunjukkan adanya variasi kemampuan emosi antar individu anak yang cukup beragam, namun variasi tersebut masih berada dalam rentang yang wajar dan tidak menunjukkan adanya penyimpangan ekstrem.

Jika dilihat dari teori perkembangan anak, usia 5-6 tahun merupakan fase kritis dalam perkembangan emosi. Pada tahap ini, anak mulai belajar mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara lebih terstruktur. Menurut (Santrock, 2011), perkembangan emosi anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya lingkungan sosial, interaksi dengan orang tua, serta aktivitas bermain. Aktivitas bermain memiliki peran penting dalam membentuk pola berpikir, perilaku, dan emosi anak.

Permainan yang dirancang secara edukatif dan sesuai dengan tahapan perkembangan psikologis anak pada dasarnya memiliki kontribusi positif dalam menunjang tumbuh kembang kecerdasan emosional mereka. Melalui jenis permainan yang tepat, anak dapat belajar mengenali dan mengekspresikan berbagai macam emosi secara sehat, melatih kemampuan sosial, serta mengembangkan sikap empati terhadap orang lain (Sari & Nurjanah, 2020a). Permainan edukatif juga dapat menjadi sarana yang menyenangkan untuk melatih kemampuan berpikir kritis sekaligus membantu anak dalam membangun kepercayaan diri. Akan tetapi, sebaliknya, apabila anak lebih sering berinteraksi dengan jenis permainan yang kurang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya terutama yang mengandung unsur kekerasan atau bersifat kompetitif secara berlebihan dan hal tersebut dibiarkan tanpa bimbingan orang tua atau guru, maka risiko munculnya dampak negatif terhadap perkembangan emosi anak akan semakin besar. Tanpa adanya pengawasan yang memadai, anak berpotensi menunjukkan perilaku kurang stabil secara emosional, mudah tersinggung, atau bahkan meniru perilaku negatif yang ada dalam permainan tersebut.

Oleh karena itu, Melakukan seleksi secara tepat terhadap jenis permainan yang dimainkan oleh anak merupakan salah satu langkah preventif yang tidak boleh diabaikan oleh orang tua. Orang tua perlu memiliki pemahaman yang baik terkait konten permainan yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Lebih dari sekadar memilih permainan yang tepat, keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak saat bermain juga menjadi faktor kunci dalam memaksimalkan manfaat positif dari aktivitas tersebut. Dengan adanya pendampingan langsung, orang tua dapat memberikan arahan, menjelaskan makna dari setiap aktivitas yang ada dalam permainan, sekaligus membantu anak menginterpretasikan pesan atau alur permainan dengan sudut pandang yang tepat. Hal ini sangat penting untuk mencegah munculnya dampak buruk yang mungkin timbul, seperti perilaku agresif, sikap tidak

sportif, atau kesulitan mengendalikan emosi akibat pengaruh negatif dari permainan yang kurang sesuai. Dengan kolaborasi antara seleksi permainan yang bijak dan pendampingan yang konsisten, anak akan lebih mampu memetik manfaat edukatif dari aktivitas bermain, sekaligus memperoleh pengalaman yang mendukung tumbuh kembang emosi, sosial, dan kecerdasannya secara optimal (Priego-Ojeda et al., 2024).

Permainan Free Fire merupakan salah satu contoh permainan digital yang populer di kalangan anak-anak dan remaja. Meskipun permainan ini dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak, seperti meningkatkan kecepatan berpikir, ketangkasan, dan koordinasi mata serta tangan, namun di sisi lain permainan ini juga mengandung unsur kompetitif yang cukup tinggi. Bahkan, unsur kekerasan dalam bentuk simulasi peperangan menjadi bagian utama dari gameplay Free Fire (Anggraini & Yanto, 2022).

Jika ditinjau dari sudut pandang psikologi perkembangan anak, adanya unsur kompetisi yang intens dan elemen kekerasan dalam game tersebut berpotensi memengaruhi kondisi emosional anak. Hal ini terjadi karena pada usia 5-6 tahun, kemampuan anak dalam mengatur emosi masih dalam tahap perkembangan dan belum sepenuhnya matang. Anak-anak sering kali belum memahami dengan baik bagaimana menyikapi kemenangan atau kekalahan secara proporsional. Apabila aktivitas bermain game yang mengandung unsur kompetitif dan kekerasan ini tidak diimbangi dengan arahan yang bijak serta pengawasan yang konsisten dari orang tua maupun guru, maka anak berisiko mengalami gangguan stabilitas emosi (Görgülü & Özer, 2024). Mereka dapat menjadi mudah tersinggung, merasa frustrasi berlebihan saat kalah, bahkan menunjukkan perilaku agresif terhadap lingkungan sekitarnya.

Oleh karena itu, peran aktif dari orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam mendampingi anak ketika berinteraksi dengan permainan berbasis digital. Pendampingan yang diberikan hendaknya tidak sebatas mengatur durasi atau frekuensi bermain, melainkan juga berfokus pada penanaman nilai-nilai positif dalam diri anak. Anak perlu dibimbing agar memiliki sikap sportif ketika bermain, termasuk kesiapan mental untuk menerima kekalahan sebagai bagian dari proses belajar. Dengan arahan yang tepat, anak akan menyadari bahwa permainan hanyalah salah satu bentuk hiburan yang bersifat sementara, bukan sesuatu yang perlu dibawa ke dalam perilaku sehari-hari. Lebih dari itu, melalui bimbingan yang konsisten, anak juga akan terlatih untuk mengelola emosinya dengan cara-cara yang sehat dan proporsional sesuai dengan tahapan usianya. Pendampingan seperti ini akan memberikan bekal penting bagi anak dalam membangun karakter, menguatkan ketahanan emosional, serta membentuk pribadi yang lebih stabil dalam menghadapi situasi apapun, baik dalam konteks bermain maupun dalam kehidupan sosial di luar permainan.

Menurut Septinarini & Alimuddin (2024) salah satu ciri perkembangan emosi anak usia dini adalah cenderungnya mereka untuk mengalami ledakan emosi yang belum terkendali. Kondisi ini dapat dipicu oleh aktivitas bermain game yang memerlukan konsentrasi tinggi atau situasi dalam game yang kompetitif. Apabila anak tidak berhasil memenangkan permainan atau mengalami kekalahan berulang kali, hal ini dapat menimbulkan perasaan frustrasi, marah, atau kecewa.

Peran orang tua dan pendidik menjadi sangat krusial dalam mendampingi anak-anak saat berinteraksi dengan permainan digital. Pendampingan yang diberikan tidak hanya sebatas membatasi durasi bermain, tetapi juga mencakup bimbingan dalam membangun pemahaman anak mengenai makna dari permainan itu sendiri. Anak perlu diarahkan agar memahami bahwa permainan merupakan sarana hiburan semata, bukan sesuatu yang harus selalu dimenangkan atau dijadikan ukuran keberhasilan. Menang atau kalah dalam bermain adalah hal yang lumrah dan tidak perlu dijadikan beban berlebihan bagi anak. Dengan bimbingan yang tepat, anak dapat belajar menerima hasil permainan dengan sikap yang lebih dewasa sesuai dengan tahap perkembangannya. Sikap ini juga dapat membantu anak membangun ketahanan emosional dan menghindari perasaan frustrasi yang berlebihan ketika mengalami kekalahan. Oleh sebab itu, keterlibatan aktif orang tua dan guru dalam mengatur waktu serta memberikan pemahaman tentang nilai positif yang bisa diambil dari bermain game

merupakan langkah penting untuk menyeimbangkan antara hiburan dan perkembangan karakter anak.

Penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dengan hasil penelitian sebelumnya. Salah satu penelitian yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online berhubungan erat dengan penurunan kualitas emosi anak usia dini. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa anak-anak yang memiliki kebiasaan bermain game online secara berlebihan cenderung menunjukkan perilaku emosional yang kurang stabil, mudah marah, dan sulit mengontrol perasaan mereka. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan emosi anak yang sering bermain game berada dalam kategori sedang cenderung rendah (Sari & Nurjanah, 2020b).

Namun, temuan dalam penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian diatas, terutama pada rata-rata kemampuan emosi anak. Dalam penelitian ini, rata-rata kemampuan emosi anak yang menjadi responden masih berada dalam kategori baik, yaitu sebesar 25,47 dari skala maksimum 31. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tingkat aktivitas bermain Free Fire tergolong cukup tinggi, hal tersebut tidak secara mutlak menurunkan kemampuan emosi anak. Perbedaan hasil ini mengindikasikan adanya faktor lain yang turut memengaruhi perkembangan emosi anak, salah satunya adalah pola asuh dan lingkungan sosial.

Menurut Sukatin et al (2020), pola asuh orang tua memiliki peran sentral dalam membentuk perkembangan kepribadian dan emosi anak. Pola asuh otoritatif yang menggabungkan kasih sayang, komunikasi terbuka, serta penerapan aturan yang jelas dapat membantu anak dalam memahami dan mengelola emosinya dengan baik. Dalam konteks penelitian ini, lingkungan sekolah seperti TK Al-Hidayah Jember juga kemungkinan memberikan kontribusi positif dalam pembentukan karakter dan kestabilan emosi anak melalui berbagai program pendidikan yang berbasis karakter.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa pengaruh game online terhadap emosi anak tidak bersifat linier atau absolut. Pengaruh tersebut sangat bergantung pada faktor eksternal lainnya, seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial anak, dan kebijakan pendidikan yang diterapkan oleh lembaga pendidikan tempat anak bersekolah. Dalam kasus TK Al-Hidayah Jember, besar kemungkinan faktor pengawasan dari orang tua dan pendekatan pendidikan yang diterapkan oleh pihak sekolah turut membantu menjaga kestabilan emosi anak, meskipun intensitas bermain Free Fire tergolong cukup tinggi.

Lebih lanjut, menurut Laily & Chandra (2021), kecerdasan emosional merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan anak yang akan berdampak hingga masa dewasa kelak. Kemampuan mengelola emosi, memahami perasaan orang lain, serta mampu bersikap empati adalah keterampilan hidup yang esensial. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan perhatian khusus terhadap pola bermain anak-anak mereka, khususnya dalam aktivitas digital seperti game online.

Melihat realitas perkembangan zaman saat ini, keberadaan permainan daring seperti *Free Fire* sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak generasi sekarang. Kemajuan teknologi digital yang semakin pesat telah mengubah cara anak-anak menikmati hiburan, di mana permainan tradisional mulai tergeser oleh game berbasis online yang menawarkan daya tarik visual dan interaksi yang lebih dinamis. Perubahan pola hiburan ini memang menjadi konsekuensi logis dari perkembangan era digital, sehingga melarang anak sepenuhnya dari akses game online bukanlah solusi yang bijaksana. Yang menjadi persoalan mendasar justru terletak pada bagaimana semua pihak, baik orang tua, pendidik, maupun masyarakat sekitar, dapat bekerja sama secara aktif untuk membimbing dan mengarahkan anak agar tetap mampu menyeimbangkan antara kebutuhan hiburan dengan pengembangan aspek emosionalnya. Kolaborasi antara lingkungan keluarga dan sekolah sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa anak-anak tidak hanya mahir dalam mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional yang matang sebagai bekal menghadapi tantangan kehidupan sosial di masa mendatang (Rosidah et al., 2025).

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menegaskan bahwa meskipun anak-anak usia dini memiliki kecenderungan tinggi dalam bermain game online seperti Free Fire, hal tersebut tidak secara otomatis menurunkan kualitas kemampuan emosional mereka apabila diimbangi dengan pola pengasuhan yang baik, pengawasan yang tepat, serta pendidikan karakter yang diterapkan secara konsisten di lingkungan sekolah maupun rumah. Secara keseluruhan, temuan ini menjadi refleksi bagi para orang tua dan pendidik agar lebih aktif dalam mengarahkan aktivitas bermain anak ke arah yang positif. Bukan berarti game online harus sepenuhnya dilarang, melainkan harus dikelola dengan baik agar anak tetap dapat menikmati hiburan digital sambil tetap mengembangkan keterampilan emosional dan sosialnya secara optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas game online Free Fire terhadap kemampuan emosi anak usia 5–6 tahun di TK Al-Hidayah Jember, dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain Free Fire pada anak usia dini tergolong tinggi. Namun demikian, hal tersebut tidak secara mutlak memberikan dampak negatif terhadap kemampuan emosi anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan emosi anak masih berada pada kategori sedang hingga baik, yang mengindikasikan bahwa pengaruh game online terhadap perkembangan emosi anak tidak bersifat deterministik, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal lain, seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial anak, serta pendekatan pendidikan karakter yang diterapkan oleh satuan pendidikan.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa anak-anak yang aktif bermain Free Fire tetap dapat menunjukkan kemampuan pengelolaan emosi yang baik apabila mendapatkan pendampingan, bimbingan, serta pengawasan yang optimal dari orang tua maupun guru. Pendampingan tersebut tidak hanya terbatas pada pengaturan durasi bermain, tetapi juga meliputi pemberian pemahaman mengenai nilai-nilai positif seperti sportivitas, toleransi, serta kemampuan mengelola emosi dalam menghadapi situasi menang dan kalah dalam permainan. Dengan demikian, aktivitas bermain game online dapat diarahkan sebagai sarana pembelajaran emosional yang konstruktif apabila dilakukan dalam konteks yang terkontrol dan edukatif.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan digital seperti Free Fire, meskipun mengandung unsur kompetitif dan kekerasan simbolik, tidak selalu membawa dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. Dampak tersebut sangat bergantung pada konteks sosial dan pengasuhan yang melingkupi kehidupan anak. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi yang sinergis antara keluarga dan lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan emosi anak di era digital. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak dapat tetap menikmati teknologi secara bijak tanpa mengabaikan aspek penting dalam pembentukan karakter dan kecerdasan emosional.

Saran konkret bagi guru PAUD/TK adalah untuk lebih aktif mengintegrasikan program pembelajaran yang menekankan pengembangan emosi sosial, seperti kegiatan bermain peran, diskusi kelompok kecil, dan refleksi emosional, agar anak-anak mampu memahami serta mengelola emosinya secara lebih adaptif. Guru juga disarankan untuk melakukan pemantauan berkala terhadap perubahan perilaku anak yang diduga terkait dengan paparan media digital, termasuk game online. Selain itu, guru dapat menjadi fasilitator dalam membangun komunikasi yang terbuka antara sekolah dan orang tua mengenai perkembangan emosional anak.

Bagi orang tua, penting untuk tidak hanya membatasi durasi bermain game, tetapi juga mendampingi anak selama bermain, berdialog tentang konten yang diakses, serta menanamkan nilai-nilai sosial-emosional yang sesuai. Orang tua juga diimbau untuk membangun rutinitas harian yang seimbang antara aktivitas fisik, interaksi sosial langsung, dan penggunaan media digital, agar perkembangan anak tetap harmonis.

Rekomendasi kebijakan di tingkat sekolah meliputi penyelenggaraan program kampanye literasi digital untuk orang tua, yang bertujuan meningkatkan pemahaman mengenai manfaat dan risiko penggunaan media digital, termasuk game online, serta strategi pengasuhan yang tepat di era digital. Sekolah juga dapat mengembangkan pedoman internal mengenai etika penggunaan media digital dan permainan daring untuk anak usia dini, sebagai bagian dari kurikulum pendidikan karakter berbasis teknologi.

Adapun untuk arah penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan studi lanjutan dengan pendekatan longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang penggunaan game online terhadap perkembangan emosi anak dari waktu ke waktu. Selain itu, pendekatan eksperimen kuasi dapat digunakan untuk mengukur secara lebih akurat efektivitas intervensi tertentu, seperti program edukasi digital atau pelatihan regulasi emosi, dalam mengoptimalkan dampak permainan digital pada anak usia dini. Penelitian kualitatif juga dapat digali untuk memahami secara lebih mendalam pengalaman anak dan dinamika interaksi keluarga dalam konteks penggunaan game online di rumah.

References

- Abidah, A., Novrita, M., & Suharman, S. (2023). The Influence of The Free Fire Online Game on Changes in the Social Character Of Students MIN 16 Aceh Barat. *Proceedings: Dirundeng International Conference on Islamic Studies*, 114–128.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111–187.
- Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi pencegahan bahaya kecanduan game online pada remaja di SMPN alok Maumere. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1645–1652.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *The Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56–95.
- Budiarti, E. (2023). Efektifitas Penggunaan Smartphone oleh Orang Tua dalam Membantu Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5553–5563.
- Clark, D. A. (2016). Finding the self in a cognitive behavioral perspective. *The Self in Understanding and Treating Psychological Disorders*, 40–49.
- 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 Pngmi*, 8(2), 140–150.
- Görgülü, Z., & Özer, A. (2024). Conditional role of parental controlling mediation on the relationship between escape, daily game time, and gaming disorder. *Current Psychology*, 43(4), 3821–3829.
- Habibi, N. M. (2022). Dampak negatif online game terhadap remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 6(1), 30–35.
- Herdiani, F. D. (2021). Penerapan Oracle Enterprise Architecture Development (OADP) Dalam Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Manajemen Aset Properti: Studi Kasus PT. Pos Properti Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 5(1), 31–38.
- Khoirunnisa, F., & Ramadan, Z. H. (2024). Dampak Psikologis bagi Anak Usia 8 Tahun dalam Bermain Game Online Free Fire. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 123–129.

- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44.
- Priego-Ojeda, M., Ros-Morente, A., & Filella-Guiu, G. (2024). Better together: involving parents to improve the impact of a video game program to promote primary school students' emotional competencies. *Journal of Computers in Education*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s40692-024-00337-8>
- Rosidah, U. K., Supartinah, S., & Kawuryan, S. P. (2025). Understanding Primary School Students' Engagement with Mobile-Based Games: Insights into Learning Implications. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1224–1235.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. McGraw-Hill Education.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020a). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020b). Hubungan game online dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994.
- Septinarini, M., & Alimuddin, J. (2024). The Impact of the Online Game "Free Fire" on Learning Interest, Learning Achievement, and Aggressive Behavior of Students. *Edukasi*, 18(2).
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90.
- Ula, W. R. R. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa dilihat dari Dampak Penggunaan Game Online. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 89–100.
- Wahidah, I. A., & Purnamasari, Y. M. (2024). Media House Counting Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 199–214.