

## PENGARUH GAME ONLINE *FREE FIRE* TERHADAP NILAI MORAL DAN NILAI SOSIAL PANCASILA PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Khairunnisa<sup>1</sup>, Muhamad Fajar Al Kausar<sup>2</sup>, Raisya Ramadhina<sup>3</sup>, Siti Ratih Aulia<sup>4</sup>, Rana Gustian Nugraha<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [Khairunnisaazhra@upi.edu](mailto:Khairunnisaazhra@upi.edu)<sup>1</sup> [fajaralkausar@upi.edu](mailto:fajaralkausar@upi.edu)<sup>2</sup> [raisyaramadhina12@upi.edu](mailto:raisyaramadhina12@upi.edu)<sup>3</sup> [sitiratihaulia31@upi.edu](mailto:sitiratihaulia31@upi.edu)<sup>4</sup> [ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu)<sup>5</sup>

### Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat dan secara luas menghasilkan produk yang memberikan kemudahan bagi manusia, baik dari segi ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Teknologi internet memberikan pengaruh yang besar dan beragam terhadap kehidupan manusia, salah satunya yang paling populer adalah dalam hal hiburan. Seperti halnya *game online* yang marak dimainkan oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak. *Game online* yang tengah digandrungi oleh anak-anak saat ini salah satunya ialah *Free Fire*. *Game* yang memiliki rating usia 12 tahun ke atas ini, nyatanya banyak dimainkan oleh anak di bawah umur yang masih rentan terhadap dunia luar. Dampak yang ditimbulkan dari *game online* tersebut membuat nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yang seharusnya menjadi acuan dalam kehidupan, semakin terkikis seiring bertambahnya waktu. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* tersebut terhadap sikap yang mengandung nilai-nilai Pancasila pada anak. Berdasarkan hasil analisis dan juga pengamatan, *game online Free Fire* tersebut memang berdampak cukup buruk pada anak.

**Kata Kunci** : *game online Free Fire*, nilai-nilai Pancasila.

### Abstract

*The development of science and technology is currently increasing rapidly and widely producing products that provide convenience for humans, both in terms of science, education, and entertainment. Internet technology exerts a great and diverse influence on human life, one of the most popular is in terms of entertainment. As well as online games that are widely played by various groups, especially children. One of the online games that are being loved by children today is Free Fire. This game, which has an age rating of 12 years and above, in fact, is mostly played by minors who are still vulnerable to the outside world. The impact caused by these online games makes the values contained in Pancasila, which should be a reference in life, increasingly eroded as time goes by. This article aims to find out how the influence of online games on attitudes that contain Pancasila values in children. Based on the results of the analysis and also observations, the Free Fire online game does have a pretty bad impact on children.*

**Keywords**: *Free Fire online game, Pancasila values.*



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan suatu keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barnag ataupun sebuah informasi yang diperlukan bagi keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Perkembangan teknologi di kehidupan manusia dimulai dari yang sederhana yakni di kehidupan sehari-hari contohnya seringkali kita melihat anak di usia dini sudah lihai dalam menggunakan telepon genggamnya. Dari masa ke masa keamajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, teknologi industri, era teknologi informasi, dan era teknologi pendidikan .Perkembangan ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, setiap individu tertarik untuk menggunakan dan

memanfaatkan dari setiap era perkembangan ini. Di abad ke-20 ini kita sedang mengalami puncak dari perkembangan teknologi yang sangat pesat dan yang sedang marak terjadi saat ini adalah trend menggunakan alat teknologi informasi dan telekomunikasi. Manfaat dari menggunakan teknologi ini adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia akan mudah untuk dijalani contohnya adalah kita akan dipermudah dalam menggali suatu informasi, mudah dalam mencari ilmu/edukasi, mudah dalam bertransaksi dan mudah untuk mencari hiburan. Ya, di masa sekarang ini hanya dengan sekali klik kita bisa mendapatkan apa saja.

Pada saat ini kita mulai memasuki era *Society 5.0* yang dimana era ini meliputi transformasi digital dengan era yang lebih baru ketimbang *Society/industry 4.0*. (Astuti & Dewi, 2021) Di era *Society 5.0* ini membawakan konsep *IoT* atau *Internet of thing*, Konsep *IoT* ini adalah konsep perangkat yang mampu mentransfer data tanpa perlu terhubung dengan manusia, melainkan internet sebagai medianya. Sederhananya adalah kita tidak perlu mengontrol benda/perangkat *IoT* tersebut secara langsung. Melainkan kita bisa mengontrol benda tersebut dari jarak jauh. Contoh *IoT* yang sedang dikembangkan dinegara kita adalah dengan membuat aplikasi Informasi Banjir Online, selain mengandalkan laporan warga, sensor-sensor banjir yang dapat mengukur ketinggian air secara *real-time* disebarkan ke seluruh wilayah kota sehingga informasi dapat diinformasikan ke *Command Center* secara cepat dan selanjutnya langsung tertangani oleh Dinas terkait.

Pada saat ini segala Sistem Digital Tradisional sudah mulai tergantikan dengan Sistem Digital yang lebih modern. Hal ini sangat mempengaruhi dari perubahan aktivitas individu contohnya adalah Ketika pada saat bertransaksi barang, pada saat ini Sebagian besar dari kita Ketika sedang bertransaksi kita tidak lagi menggunakan uang tunai melainkan menggunakan fitur uang elektronik. Nah itulah salah satu contoh system digital tradisional digantikan dengan sistem digital yang lebih modern.

Namun segala keuntungan dan kemudahan itu telah mengancam nilai-nilai Pancasila, contoh kecilnya yaitu sebagaimana yang telah kita ketahui bahwasanya sekarang sedang terjadi trending bermain Games atau permainan online yang dimainkan oleh anak-anak. Mungkin beberapa anak memainkan games online ini hanya untuk bersenang-senang saja, akan tetapi sering kita dapatkan bahwa anak bermain games online ini adalah kebiasaan sehari-harinya. Dengan kata lain, pengaruh dari games online ini sangatlah besar karena Sebagian besar dari mereka hanya mementingkan games yang sedang ia mainkan saja dan tidak peduli akan hal sekitar. Hal ini sangat mengancam nilai-nilai Pancasila dinegara kita. Pada saat ini Sebagian besar anak tidak memiliki rasa sosial yang tinggi maka dari itu tujuan penulisan dari artikel ini adalah untuk mengungkap solusi bagi kita agar anak terhindar dari kecenderungan bermain games online yang dapat mengancam nilai-nilai Pancasila.

## METODE PENELITIAN

Dalam penulisan artikel ini, penulis menggunakan metode berupa deskriptif dalam pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy.J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati sesuai dengan keadaan sebenarnya. Dalam instrumen penelitian kualitatif, manusia merupakan instrumen utama dalam artian menjadi subjek penelitian yang diamati dari segi perilaku, persepsi, minat, motivasi dan tindakan alamiah. Di sini, peneliti tidak berusaha menguantifikasi maupun menghitung data kualitatif yang diperoleh, sehingga dengan demikian tidak menganalisis angka-angka.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat

alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Kemudian menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu maupun kelompok atau suatu kejadian.

Penulis memilih metode tersebut, karena jenis metode deskriptif kualitatif umumnya dipakai dalam fenomenologi sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Salah satu fenomena sosial tersebut berkaitan dengan penggunaan *game online Free Fire* yang sedang meraja lela di kalangan anak sekolah dasar yang pada dasarnya masih di bawah umur sehingga menimbulkan beberapa pengaruh buruk karena penggunaannya yang tidak bijak. Melalui deskriptif kualitatif, kita dapat melihat gambaran fenomena tersebut secara alami sesuai dengan kondisi sebenarnya yang ada di lapangan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pancasila Dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi

Ditengah pesatnya perkembangan teknologi, yang semakin canggih dan mudah untuk digunakan membuat semua orang tidak dapat lepas dari teknologi. Namun sebagai warga negara Indonesia, harus bisa menerapkan dan mempertahankan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. (Sanusi, 2019) Pada masa sekarang ini, perkembangan kehidupan bangsa Indonesia berkembang sesuai dengan kemajuan jaman, khususnya pengaruh perkembangan dan kemajuan teknologi. Pancasila yang sudah dirumuskan oleh pendiri bangsa (*founding fathers*), terdiri dari 5 (lima) sila (Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan Yang Dipimpin oleh Kebijaksanaan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia), menghadapi tantangan berat perubahan akibat perkembangan jaman.

(Hasna & Anggraeni Dewi, 2021) Saat ini, ini disebut perintah pasca reformasi, banyak dari masyarakat Indonesia meninggalkan nilai-nilai Pancasila. Adanya masalah tersebut terjadi karena masyarakat mengira dan menyadari karena nilai-nilai Pancasila yang dikemukakan dalam butir-butir tersebut hanyalah terjemahan dari versi Pancasila yang dibuat oleh pemerintah (penguasa). Suasana yang lebih demokratis saat ini, sebagian masyarakat merasa lebih bebas (termasuk tidak memenuhi nilai-nilai Pancasila). Perkembangan berbasis teknologi saat ini mengenai teknologi informasi dan komunikasi, Pengakuan konsep Revolusi Industri 4.0 Dampak luas bagi masyarakat Negara Indonesia termasuk kemampuan pengaruhnya sistem nilai negara yang ada Indonesia. Hal tersebut akan berdampak buruk apabila dibiarkan, untuk generasi sekarang di tengah pesatnya perkembangan, tentunya nilai-nilai Pancasila harus tetap dipertahankan dan diterapkan untuk menjaga nilai-nilai yang ada di Indonesia.

(Rika, n.d.) Sebagai salah satu negara berkembang, bangsa Indonesia harus bisa dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang mengglobal dan semakin luas, karena semua perubahan ini tidak dapat ditolak dan dihindari, seperti perkembangan ilmu pengetahuan dengan penemuan-penemuan baru ataupun teknologi yang semakin canggih dan tak terbantahkan. Selain itu kedua hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya nilai-nilai yang dianut yang sesuai dengan hukum dan aturan, norma-norma serta adat dan budaya yang berlaku di negara hukum, Indonesia.

Lunturnya nilai-nilai luhur dan nilai-nilai Pancasila ditandai dengan banyaknya pola-pola hidup yang meniru gaya ataupun pola hidup yang kebarat-baratan, gaya hidup yang konsumtif, bangga menggunakan produk luar negeri walaupun dengan harga yang tinggi yang sebenarnya masih bisa didapatkan didalam negeri, lebih mencintai dan melestarikan budaya asing dibandingkan dengan budaya sendiri, dan yang lebih memprihatinkan banyak sekali yang tidak

hafal lagu kebangsaan, lambang negara, ataupun lebih bangga menggunakan bahasa asing dibanding bahasa nasional, bahasa Indonesia.

(Rika, n.d.) Selain itu banyak nya perilaku-prilaku yang menyimpang dari nilai-nilai Pancasila yang ditandai dengan merosotnya kualitas, moral dan sikap-sikap yang menyimpang dari tata aturan yang berlaku di masyarakat, seperti adanya tawuran antar pelajar, maraknya kasus penculikan, perampokan, berita-berita hoax, dan lain sebagainya. Pancasila yang menjadi dasar nilai pengembangan berbagai disiplin ilmu-ilmu pengetahuan dan juga penemuan-penemuan baru dalam bidang teknologi, hendaknya dijadikan sebagai acuan dan penanda yang berperan sebagai penghalang dan pengingat, serta pelindung yang dikembangkan oleh seluruh ilmu pengetahuan maupun teknologi. Setiap IPTEK yang dikembangkan di Indonesia haruslah tidak bertentangan dengan nilai-nilai pancasila, harus menyertakan nilai-nilai pancasila sebagai faktor internal perkembangan IPTEK itu sendiri, dan pancasila menjadi norma normatif dalam perkembangan IPTEK.

(Azizah & Dewi, 2022) Nilai sosial dan nilai budaya agama dari luar menyebabkan turunnya moral bangsa Indonesia. Semakin maju teknologinya, semakin generasi muda menjadi cerdas secara kognitif namun lemah secara emosional. menyebabkan bullying dan penghinaan secara terang-terangan di media sosial. Sebab itu, generasi muda Indonesia harus menyadari pentingnya Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara bukan hanya sebagai pedoman hidup melainkan juga sebagai aturan dalam berperilaku. Dan sebagai generasi milenial mereka juga harus bisa mengimplementasikan nilai dan etika Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

### **Pengaruh Game Online *Free Fire***

(Ganda & Hidayat, 2021) Game merupakan alternatif penyaluran keinginan bermain anak pada masa pandemi. Game adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam setiap misi yang akan di capai dalam permainan. (Irmawati, 2016) Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang.

(Ismi & Akmal, 2020) Siswa tidak mempedulikan kegiatan lainnya ketika bermain game yaitu melalaikan shalat dan telat makan. Karena kurangnya kontrol dalam diri siswa tersebut. Siswa kecanduan bermain game online telah membuat resah orang tua dan guru karena banyak terpengaruh.

(Ganda & Hidayat, 2021) Game online yang sering dimainkan oleh anak usia Sekolah Dasar yakni *Free Fire*. Meskipun banyak sekali game online lain, kebanyakan anak usia ini lebih memilih memainkan game online *Free Fire* dari game online lainnya. Game online *Free Fire* atau *Garena Free Fire* merupakan salah satu game online yang banyak membuat pemain ketagihan. *Free Fire* dalam playstore sebenarnya memiliki rating aplikasi 12+, ini artinya bahwa *Free Fire* merupakan game dengan tingkat kekerasan menengah. Rating tersebut memang tidak membatasi pengguna dalam umur tertentu namun isi didalamnya mengandung hal-hal yang mengharuskan pembatasan usia yang akan menentukan sebab akibat dari bermain game online ini terhadap pengguna.

(Harahap & Ramadan, 2021) Game online *Free Fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. Game *Free Fire* adalah game genre battle royale yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. Game ini bisa dimainkan di perangkat android dan ios serta game *Free Fire* ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga

orang dewasa serta game ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional. Ketagihan dalam main game ini mengakibatkan kerugian yang tinggi seperti akan berdampak pada aspek pembelajarannya. Ketagihan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang didapat oleh peserta didik. Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Di dalam diri manusia terdapat potensi untuk di ajar. Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia.

Pada zaman sekarang di era milenial atau era 4.0 sudah tidak bisa dipungkiri bahwa proses pembelajaran sudah menggunakan kecanggihan *smartphone*. Dan hampir semua kalangan menggunakan menggunakan *smartphone* termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Generasi milenial umumnya memiliki karakter yang ditandai dengan kedekatan dan keakrabannya dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Zaman sekarang masih banyak anak yang bergantung pada *smartphone*, akibat dari pengaruh lingkungan sekitar atau karena keteledoran dari orang tua yang tidak membatasi ketika anak menggunakan *smartphone*. Ketika anak sudah diberikan *handphone* oleh orang tuanya, orang tua seakan tidak mengawasi anak dalam menggunakan *handphone* seperti pada saat anak bermain game online.

## Pembahasan

Seperti yang terjadi pada era sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia ini berkembang sangat pesat, fenomena maraknya game online dapat dilihat dengan banyaknya komunitas yang menaungi para gamers untuk bermain bersama dan berlatih bersama. Hanya dengan bermodalkan *Handphone* dengan kualitas yang memadai dapat bermain bersama. Seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*. Maraknya *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain game online segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut. Termasuk perkembangan *game online* yang ada di Indonesia yakni game *Free Fire* atau yang sering disebut dengan *FF*.

(Haqiqi and Muhith 2020) Saat ini game mobile yang hingar bingar Indonesia adalah *Free Fire Battle Grounds*, game mobile ini telah diunduh sebanyak 100 Juta Pengguna Game online. Game *Free Fire Battle Grounds* adalah permainan game yang dimainkan Oleh Solo, Duo, atau Squad yang berjumlah 100 orang dalam 1 Room Permainan. Game ini sangat banyak dimainkan dikarenakan game ini sangat ringan sekali untuk dimainkan dengan bermodalkan Ponsel Android yang murah.

Alur permainan game online *Free Fire Battlegrounds* adalah semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib menggunakan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Ditengah permainan ada pesawat lewat dan meluncurkan airdrop dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti perluru, senjata khusus seperti AWM, Groza, M249 atau senapan mesin.

(Haqiqi and Muhith 2020) *Free Fire Battlegrounds* adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen game ini terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain game online pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya game online tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.

Berdasarkan pengamatan, proses interaksi yang kurang sehat terjadi dilingkungan para pemain game *Free Fire* dikarenakan waktu yang dipakai untuk bermain game *Free Fire*. Anak dan remaja lebih memilih untuk bermain game *Free Fire* dan bermain dengan teman gamenya di handphone mereka dibandingkan bermain di lapangan dan bermain bola. Remaja pemain game *Free Fire* sibuk berkomunikasi dengan teman-teman di Game *Free Fire* dengan karakter dan cara komunikasi yang salah, yaitu kasar dan terlalu dewasa untuk dilakukan oleh seorang remaja.

Dalam faktanya game *Free Fire* menyebabkan anak dan remaja berkata kasar dan kotor, game online *Free Fire* ini dapat sekali karena memungkinkan pemainnya untuk berkomunikasi dengan teman yang berada di luar daerahnya, yang terdapat diluar daerah bahkan luar negeri, dan terdapat berbagai macam orang dengan sifat, sikap, dan moral yang berbeda, maka jika seseorang tidak dapat menyaring kata-kata dari setiap orang dan meniru dan menerapkannya di kehidupan nyata.

Dalam hal ini dampak negatif yang juga sering muncul yakni mengaitkan komponen game dan di laksanakan di dunia nyata seperti gerakan-gerakan yang ada di game tersebut di lakukan pada saat melaksanakan ibadah. Hal tersebut sangat tidak patut dilakukan karena gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan aturan dalam gerakan sholat. Hal ini jelas bahwa dampak negatif dari bermain game *Free Fire* mendorong pemain melakukan hal-hal negatif bahkan pada saat beribadah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan, *game online Free Fire* mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap sikap dan perilaku yang dimiliki oleh penggunanya, terutama berhubungan dengan sikap dan perilaku yang mengandung nilai moral dan sosial dalam Pancasila. Dalam faktanya *game Free Fire* menyebabkan anak terutama yang masih berada di bangku sekolah dasar memiliki sikap yang buruk. Banyak nya perilaku-perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai Pancasila yang ditandai dengan merosotnya kualitas, moral dan sikap-sikap yang menyimpang dari tata aturan yang berlaku di masyarakat. Mereka tidak segan untuk berkata kasar dan kotor saat bermain, bahkan berkata demikian kepada temannya sendiri. Luasnya jangkauan pengguna dari berbagai latar belakang dan usia, membuat *game* ini sulit untuk disaring. Memang tidak seharusnya anak kurang dari 12 tahun memainkan *game* ini, karena akan sangat mudah bagi mereka untuk terpengaruh hal - hal negatif yang terkandung dalam *game* ini. Jangan sampai nilai - nilai Pancasila semakin terhapus dari setiap individu akibat dari perkembangan teknologi yang membuat setiap pengguna dapat mengakses segala bentuk platform terutama *game online* tanpa menyaring atau menggunakannya dengan bijak.

Saran dalam artikel ini diantaranya: anak hendaknya mengurangi penggunaan *game online Free Fire* karena dapat memberikan efek atau dampak yang kurang baik. Serta mengetahui pentingnya perilaku sosial yang baik dan apa saja yang dapat membentuk perilaku sosial. Orang tua harus mendampingi apa yang dilakukan anak. Orang tua memberikan pengertian bahwa memiliki setiap norma dan perilaku sosial yang baik itu sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat. Orang tua harus mengawasi dan membatasi penggunaan gadget ataupun *game online* secara serius.

## DAFTAR PUSTAKA

Astuti, N. R. W., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Menghadapi Perkembangan IPTEK. *EduPsyCouns Journal: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 41-49.

- Azizah, W. N., & Dewi, D. A. (2022). MEMPENGARUHI GAYA ANAK MUDA DAN ETIKA PANCASILA PADA. 6(1), 1426–1431.
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online *Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 841–850.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online *Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>
- Hasna, S., & Anggraeni Dewi, D. (2021). Membangun Karakter Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 922–933. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.160>
- Haqiqi, Akmad Nur, and Abd. Muhith. 2020. “Efek Negatif Bermain Game Online ‘ *Free Fire Battlegrounds* ’ Terhadap Akhlak Remaja.” *SOLIDARITY: Jurnal Of Social Studies* 1(1).
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h.4.
- Rika, H. (n.d.). Pentingnya Pancasila dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknoogi pada Era Revolusi Industri 4.0 Rika Hanipah 1 , Dinie Anggraeni Dewi 2.
- Sanusi, U. (2019). Peran Pancasila Dalam Perkembangan Dan Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal TEDC*, 13(3), 311–318. <http://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/view/316>
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya