

PERAN PENGGUNA GAME ONLINE PADA ASPEK PENDIDIKAN LINTAS BUDAYA DALAM MENINGKATKAN TOLERANSI DI PLATFORM GAME ONLINE

Sul Padli¹, Najamuddin², Alimin Alwi³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Makassar, Jl. Bonto Langkasa, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: 250002301066@student.unm.ac.id

Article History

Received: 13-10-2025

Revision: 21-10-2025

Accepted: 25-10-2025

Published: 29-10-2025

Abstract. The purpose of this study is to examine the role of online game players in building intercultural tolerance through interactions in cyberspace. This study uses a qualitative approach with a phenomenological study type to explore the experiences of online game players in cross-cultural interactions. The research subjects consisted of seven players selected through purposive sampling, using snowball sampling until the data was saturated. Data collection techniques were through semi-structured interviews and participant observation, then data analysis used the interactive model of Miles and Huberman through the stages of reduction, presentation, and drawing conclusions. Data validity was ensured through triangulation of sources and methods, accompanied by member checking with participants. The results of the analysis show four main findings: (1) online games act as a means of social interaction as well as entertainment, (2) cross-cultural communication is a factor that can strengthen and hinder relationships, (3) the practice of tolerance is reflected in the ability to manage emotions, compromise, act as a mediator, and use humor, and (4) educational values are apparent in the form of increased language skills, empathy, patience, and appreciation for diversity. Although verbal and strategic conflicts often arise, the emerging resolution patterns show that digital space has strong potential as a medium for learning tolerance and cross-cultural collaboration.

Keywords: Online Games, Phenomenology, Digital Tolerance, Cross-Cultural Interaction, Cross-Cultural Education

Abstrak. Tujuan Penelitian ini adalah untuk menelaah peran pemain game online dalam membangun sikap toleransi antarbudaya melalui interaksi di dunia maya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi fenomenologi untuk menggali pengalaman pemain game online dalam interaksi lintas budaya. Subjek penelitian terdiri dari tujuh pemain yang dipilih melalui *purposive sampling*, dengan menggunakan *snowball sampling* hingga data jenuh. Teknik pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi partisipatif, kemudian analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tahap reduksi, penyajian, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data dipastikan melalui triangulasi sumber dan metode, disertai dengan member checking kepada para partisipan. Hasil analisis menunjukkan empat temuan utama: (1) game online berperan sebagai sarana interaksi sosial sekaligus hiburan, (2) komunikasi lintas budaya menjadi faktor yang dapat mempererat sekaligus menghambat hubungan, (3) praktik toleransi tercermin dari kemampuan mengelola emosi, berkompromi, berperan sebagai mediator, dan menggunakan humor, serta (4) nilai edukatif yang tampak berupa peningkatan keterampilan bahasa, empati, kesabaran, dan penghargaan terhadap keberagaman. Meskipun kerap muncul konflik verbal maupun strategi, pola penyelesaian yang berkembang memperlihatkan bahwa ruang digital memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran toleransi dan kolaborasi lintas budaya.

Kata Kunci: Game Online, Fenomenologi, Toleransi Digital, Interaksi Lintas Budaya, Pendidikan Lintas Budaya

How to Cite: Padli, S., Najamuddin., & Alwi, A. (2025). Peran Pengguna Game Online pada Aspek Pendidikan Lintas Budaya dalam Meningkatkan Toleransi di Platform Game Online. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 10333-10341. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4372>

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang mendalam pada aspek kehidupan manusia. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi cara manusia berkomunikasi, tetapi juga membentuk ulang pola interaksi sosial, gaya hidup, serta cara manusia memaknai hiburan. Revolusi internet menghadirkan ruang baru yang dikenal sebagai ruang virtual, yaitu arena tanpa batas ruang dan waktu yang memberikan kesempatan bagi individu dari berbagai penjuru dunia untuk saling berinteraksi, berinteraksi, bekerja sama, bahkan membangun identitas baru.

Salah satu fenomena paling menonjol adalah meningkatnya popularitas game online sebagai media hiburan sekaligus ruang sosial baru. Platform permainan daring kini bukan semata-mata berperan sebagai sarana rekreasi, melainkan juga menjadi ruang komunikasi lintas budaya yang memungkinkan pemain dari berbagai latar belakang etnis, agama, dan negara untuk berinteraksi secara intensif. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi di ruang virtual ini dapat membentuk sikap sosial, termasuk nilai toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan (Setiawan et al., 2024).

Game online merupakan permainan digital yang bergantung pada koneksi internet untuk dapat diakses. Permainan ini menawarkan kelebihan berupa fasilitas komunikasi antarpemain dari berbagai belahan dunia melalui fitur chatting. Daya tarik game online bagi para penggemar semakin kuat karena menampilkan grafis tiga dimensi yang memberikan kesan nyata. Dalam dunia virtual tersebut, pemain dapat menjalani kehidupan layaknya di dunia nyata, seperti bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, bekerja, hingga membangun hubungan dengan orang lain (Adiningtias, 2017).

Selain sebagai media hiburan, game online memiliki potensi pedagogis dalam menginternalisasikan nilai pendidikan lintas budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman interaktif dalam permainan kolaboratif dapat menumbuhkan keterampilan komunikasi, kemampuan memahami perspektif lain, serta sikap menghargai (Imama & Hidayat, 2024). Proses tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang mendorong integrasi nilai toleransi dalam kehidupan sosial sehari-hari. Namun demikian, game online juga sering dipersepsikan sebagai penyebab berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, penurunan prestasi belajar, hingga perubahan pola hidup remaja (Surbakti, 2017). Di balik stigma negatif tersebut, game online sesungguhnya menyimpan potensi besar sebagai sarana pendidikan lintas budaya. Interaksi antar pemain dari latar belakang budaya, agama, bahasa, dan negara yang berbeda membuka peluang terciptanya pembelajaran nonformal tentang empati, penghormatan terhadap perbedaan, dan kesadaran global (Wahyuni et al., 2025). Pendidikan lintas budaya

sendiri bertujuan mengembangkan pemahaman antarbudaya, membangun sikap saling menghargai, serta memperkuat toleransi dalam masyarakat multikultural. Melalui dinamika kerja sama tim dalam permainan, pemain belajar menyesuaikan diri dengan gaya komunikasi, strategi, dan kebiasaan budaya yang beragam.

Nilai toleransi dalam konteks interaksi digital sangat penting untuk ditanamkan sejak dini. Penelitian terdahulu menegaskan bahwa media digital dapat menjadi sarana strategis dalam menanamkan nilai kebangsaan dan toleransi, meskipun praktiknya masih sering terhambat oleh pandangan negatif terhadap game online (Saputri, 2025). Studi lain bahkan menunjukkan bahwa komunikasi antar pemain dalam game populer seperti *Mobile Legends* dapat menginternalisasikan nilai-nilai keagamaan seperti kesabaran dan toleransi (Muslim, 2025). Temuan tersebut memperlihatkan adanya potensi besar game online sebagai media pembelajaran nonformal yang berkontribusi pada penguatan kesadaran multikultural.

Lebih jauh, interaksi digital juga mampu mengatasi hambatan komunikasi antarbudaya. Muhtarom et al., (2024) menemukan bahwa perbedaan bahasa dan budaya dapat dijumpai melalui intensitas interaksi di ruang virtual, termasuk dalam platform game online. Selain itu, Ahyati (2024) menegaskan bahwa penggunaan game edukatif dapat memperkaya literasi budaya sekaligus menumbuhkan sikap saling menghargai antarbudaya. Namun, penelitian di Indonesia masih lebih banyak berfokus pada dampak negatif game online atau melihatnya semata sebagai media hiburan. Studi seperti Manalu et al., (2024) misalnya, menyoroti keterkaitan game online dengan nilai Pancasila, tetapi belum banyak menggali pengalaman subjektif pengguna dalam menginternalisasi toleransi melalui interaksi lintas budaya di ruang virtual. Kondisi ini menandai adanya celah penelitian (*literature gap*) yang perlu diisi, khususnya melalui pendekatan kualitatif yang mampu mengungkap makna mendalam dari pengalaman pengguna.

Fenomena tersebut menjadikan ruang digital, khususnya game online, sebagai wadah potensial untuk menumbuhkan nilai-nilai toleransi lintas budaya. Sebagaimana penelitian Ramadani (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi edukatif *Our Moderate Game* mampu meningkatkan pemahaman dan praktik toleransi di kalangan pengguna muda melalui mekanisme permainan yang interaktif. Temuan serupa dikemukakan oleh Azzahra & Rosyidah (2024) yang menyoroti peran pendidikan multikultural di era digital dalam mengatasi intoleransi melalui kolaborasi virtual dan dialog antarbudaya. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif dalam membangun kesadaran lintas budaya dan empati sosial generasi muda.

Akan tetapi, kajian sebelumnya masih menitikberatkan pada ranah pendidikan formal serta belum menggali secara mendalam pengalaman subjektif pemain game online dalam membangun toleransi lintas budaya melalui komunikasi virtual. Belum banyak studi yang menelusuri bagaimana makna, bahasa, dan strategi komunikasi digunakan untuk menavigasi perbedaan dalam ruang digital yang interaktif dan kompetitif. Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi strategi pemain dalam membangun toleransi digital, seperti penggunaan humor, mediasi konflik, dan kontrol emosi sebagai mekanisme sosial di tengah kompetisi permainan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi peran pengguna game online dalam aspek pendidikan lintas budaya untuk meningkatkan toleransi. Fokus kajian diarahkan pada pengalaman, makna, dan proses yang dialami pemain ketika berinteraksi dengan pengguna yang berasal dari berbagai latar belakang budaya. Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi teoretis dengan memperkaya kajian tentang pendidikan lintas budaya dalam konteks digital, serta kontribusi praktis sebagai rujukan bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan pengembang game dalam memanfaatkan game online sebagai media strategis untuk memperkuat toleransi dan kohesi sosial di masyarakat multikultural Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi fenomenologi. Pemilihan metode ini dilandasi oleh tujuan penelitian yang ingin menggali pengalaman subjektif para pengguna game online dalam membangun nilai toleransi lintas budaya melalui interaksi virtual. Studi fenomenologi dipandang tepat karena mampu mengeksplorasi makna yang dialami partisipan secara mendalam, serta memahami proses terbentuknya sikap sosial di ruang digital. Lokasi penelitian dilakukan secara daring pada mahasiswa yang aktif dalam permainan berbasis multiplayer online (Putra & Musyarofah, 2025). Partisipan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan beberapa kriteria tertentu: (1) berusia 18–30 tahun, (2) aktif bermain game online, dan (3) memiliki pengalaman interaksi dengan pemain dari budaya berbeda. Jumlah partisipan ditentukan secara fleksibel hingga mencapai saturasi data, dengan kemungkinan penambahan informan melalui teknik *snowball sampling* sebagaimana lazim digunakan dalam studi kualitatif (Muzammil & Mariyadi, 2025).

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi-terstruktur, serta observasi partisipatif. Untuk menjamin kredibilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan metode, serta member checking dengan memverifikasi ulang hasil interpretasi kepada para informan (Kartini et al., 2025). Analisis data menggunakan menggunakan analisis tematik

dengan mengacu pada model analisis Miles dan Huberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

HASIL

Pengalaman Bermain Game Online

Mayoritas informan mulai bermain sejak SMP dan menjadikan aktivitas ini sebagai bagian dari rutinitas harian. Mereka memainkan permainan daring populer seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG*, *Clash of Clans*, dan *Roblox*. Alasan utama bermain adalah hiburan, membangun relasi sosial, serta melatih kerja sama tim. Ihsan menuturkan: *“Game ini melatih kekompakan antar tim sehingga kami dapat saling mengerti satu sama lain.”* Rezky menyebut alasan teknis: *“Mobile Legends karena gameplay-nya menarik dan banyak variasi hero dengan mekanik unik.”*

Menariknya, ada kesamaan pola jawaban bahwa game tidak hanya dianggap hiburan tetapi juga sarana memperluas jaringan sosial. Nurhalis dan Rahmat menekankan bahwa tren dan ajakan teman menjadi pendorong utama. Dari sisi observasi, hal ini terbukti ketika pemain menggunakan chat global untuk mengajak mabar (main bareng). Artinya, game online dipersepsikan sebagai ruang komunitas yang memperkuat hubungan sosial, bukan sekadar aktivitas individu.

Interaksi Lintas Budaya

Seluruh informan mengakui pengalaman interaksi dengan pemain lintas daerah dan lintas negara. Rezky menilai hal itu menarik karena *“bisa mengenal bahasa mereka melalui percakapan suara.”* Ihsan menambahkan bahwa ia mempelajari *“gaya bicara dan kebiasaan”* pemain asing. Namun, beberapa informan seperti Aul dan Isratul mengungkapkan adanya hambatan: penggunaan bahasa daerah tertentu sering menimbulkan salah paham. Observasi mendukung temuan ini. Dalam satu pertandingan, pemain Makassar memberi instruksi dengan logat khas. Awalnya terjadi kebingungan, tetapi kemudian bahasa Indonesia digunakan sebagai penengah. Bahkan, menirukan bahasa daerah lain terkadang dipakai sebagai humor yang mencairkan suasana. Dengan demikian, bahasa tidak sekadar berperan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai simbol identitas budaya dan sarana membangun keakraban.

Praktik Toleransi dalam Komunitas Game

Konflik adalah bagian yang tidak terhindarkan. Perbedaan strategi dan munculnya perilaku toxic sering menjadi pemicu. Rezky mengaku: *“Kalau ada yang bacot, biasanya saya abaikan dan tetap fokus game.”* Ihsan memiliki sikap serupa: *“Saya menyikapi dengan santai dan tidak terprovokasi.”* Nurhalis menambahkan bahwa ia lebih sering mengambil peran sebagai mediator: *“Lebih memilih menenangkan suasana atau diam agar tidak memperbesar masalah.”*

Observasi mendukung temuan ini. Dalam satu pertandingan, seorang pemain yang dianggap nub dibacotin oleh rekan tim dengan komentar sarkas. Meski awalnya memicu konflik, seorang pemain kemudian menengahi. Pola ini menunjukkan adanya dinamika *konflik-resolusi* yang berulang, di mana toleransi muncul melalui pengendalian emosi dan peran mediator.

Nilai Pendidikan Lintas Budaya

Seluruh partisipan menemukan nilai positif dari interaksi lintas budaya meskipun penekanannya berbeda. Rezky menyoroti peningkatan kemampuan bahasa Inggris: *“Saya jadi terbiasa pakai istilah bahasa asing.”* Ihsan menekankan pada aspek sikap: *“Saya belajar menghargai setiap perbedaan meskipun awalnya sulit.”* Aul mengakui bahwa interaksi ini membuatnya lebih memahami keragaman budaya, namun tetap menegaskan: *“Masih sering ada perilaku rasis di game.”* Nurhalis menekankan nilai kerja sama dan komunikasi, sedangkan Rahmat dan Aksa menambahkan pentingnya mengendalikan emosi serta menghargai pendapat. Namun, ada pandangan kritis dari Isratul yang menegaskan: *“Kontribusi toleransi di game itu sebenarnya tergantung individunya, bukan gamenya.”* Pandangan ini menunjukkan bahwa meski game menyediakan ruang potensial untuk belajar toleransi, keberhasilan sangat dipengaruhi oleh kesadaran dan sikap pemain itu sendiri.

DISKUSI

Temuan penelitian ini mendukung teori komunikasi lintas budaya yang menyatakan bahwa perbedaan bahasa, nilai, dan kebiasaan menjadi sumber tantangan sekaligus peluang dalam interaksi sosial. Sejalan dengan penelitian Kartini et al., (2025) pendidikan multikultural mampu membentuk sikap toleransi sejak dini, dan game online terbukti dapat menjadi perpanjangan ruang pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian juga konsisten dengan studi Putra & Musyarofah (2025) yang menegaskan pentingnya mengintegrasikan pendidikan multikultural dengan konteks aktual kehidupan remaja. Dalam hal ini, interaksi di platform game online menjadi arena belajar yang otentik. Namun, berbeda dengan temuan Setiawan et al., (2024) yang lebih menekankan peran program formal di sekolah, penelitian ini menyoroti proses informal dan organik di ruang digital.

Kontribusi baru dari penelitian ini adalah penemuan bahwa humor, penggunaan bahasa daerah, dan peran mediator menjadi strategi penting dalam meredam konflik di komunitas game. Hal ini memperkaya literatur yang selama ini cenderung melihat toleransi hanya dari perspektif pendidikan formal. Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah perluasan konsep toleransi digital, yang tidak hanya mencakup sikap menghargai perbedaan, tetapi juga strategi praktis seperti kompromi, kontrol emosi, dan humor. Implikasi praktisnya adalah pengembang game perlu mengoptimalkan *fitur anti-toxic* (filter bahasa, peringatan otomatis), serta menyelenggarakan event lintas budaya. Dari sisi kebijakan, literasi digital perlu dipadukan dengan pendidikan multikultural untuk memperkuat praktik toleransi pada generasi muda.

Refleksi kritis dari penelitian ini menegaskan bahwa potensi game online sebagai sarana pendidikan lintas budaya masih dipengaruhi faktor eksternal (aturan developer, moderasi komunitas) dan internal (kesadaran individu). Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan ke pemain lintas negara dengan platform berbeda agar pemahaman dinamika interaksi virtual lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa game online berperan sebagai ruang interaksi sosial yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membuka peluang bagi terbentuknya toleransi lintas budaya. Temuan utama memperlihatkan bahwa komunikasi dalam game, meskipun kerap diwarnai tantangan berupa perbedaan bahasa, gaya komunikasi, hingga perilaku toxic, pada akhirnya dapat dikelola melalui strategi pengendalian emosi, kompromi, humor, dan peran mediator. Nilai-nilai seperti kerja sama, empati, kesabaran, serta penghargaan terhadap perbedaan muncul sebagai bentuk nyata pendidikan lintas budaya dalam ruang digital.

REKOMENDASI

Secara teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai konsep toleransi digital dalam kajian komunikasi lintas budaya, yakni toleransi yang terbentuk melalui praktik interaksi virtual dan strategi penyelesaian konflik sehari-hari di komunitas game. Secara praktis, penelitian ini memberikan masukan bagi pengembang game dan komunitas gamer untuk mengoptimalkan fitur *anti-toxic*, menciptakan mekanisme penghargaan atas interaksi positif, serta mendorong terciptanya ruang bermain yang sehat. Dari sisi kebijakan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi literasi digital dengan pendidikan multikultural agar generasi muda dapat memanfaatkan ruang virtual sebagai media pembelajaran sosial yang konstruktif.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan memperluas partisipan hingga lintas negara dan mengeksplorasi berbagai jenis game atau platform lain, sehingga dapat memperkaya pemahaman tentang dinamika interaksi lintas budaya di ruang digital. Dengan demikian, penelitian ini memberikan sumbangan yang bermakna bagi khazanah literatur mengenai pendidikan lintas budaya di era digital sekaligus menawarkan implikasi nyata bagi praktik dan kebijakan yang relevan.

REFERENSI

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ahyati, A. I. (2024). Peran Game Online “Edukatif” dalam Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal terhadap Pemahaman Literasi Budaya Siswa SD. *ELSCHO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.25299/elscho.2024.15570>
- Azzahra, F., & Rosyidah, A. N. (2024). Mengatasi Tantangan Intoleransi dengan Pendidikan Multikultural di Era Digitalisasi. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 227–242.
- Imama, N. H. Al, & Hidayat, M. T. (2024). Implementation of Tolerance Character Education: A Comparative Study of Indonesian and Japanese Elementary Schools. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 2016, 802–810. <https://doi.org/10.23917/iseth.4033>
- Kartini, D., Wahyuna, Y. T., Fitriyana, W., & Sari, E. N. (2025). The Role of Multicultural Education in Shaping Tolerance Attitudes Among Elementary School Students. *Wahana Sekolah Dasar*, 33(2), 86–98.
- Manalu, S., Br Hutabarat, F., Wati, F., Kristiani, M., Rina, Diani, S., & Akmalia, U. (2024). Pengaruh Game Online dan Tinjauannya terhadap Nilai-Nilai Pancasila: Studi Kasus SMA Negeri 1 kabanjahe. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(November), 6509–6521. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Muhtarom, D. A., Widiyanarti, T., Junistian, F., Karyana, Y. P., Saronta, S., & Baihaq, A. A. - R. (2024). Peran Komunikasi Antar Budaya dalam Meningkatkan Pemahaman dan Toleransi Antar Bangsa. *Interaction Communication Studies Journal*, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/interaction.v1i3.3289>

- Muslim, M. (2025). Nilai-Nilai Islam dalam Komunikasi Digital Game Mobile Legends untuk Memperkuat Ukhuwah. *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)*, 5(2), 199–207.
- Muzammil, A. R., & Mariyadi, M. (2025). Teacher Perception of Multicultural Classroom Management in Singkawang: Qualitative Research in Indonesia's Most Tolerant City. *Jurnal Eduscience*, 12(3), 631–643.
- Putra, A. B. P., & Musyarofah, Y. P. L. (2025). The Impact of Integrating Multicultural Education and Islamic Values: Enhancing Tolerance and Social Skills in Elementary Schools. *Islamika Inside: Jurnal Keislaman dan Humaniora*, 11(1), 77–84.
- Ramadani, Z. N. (2024). Penggunaan Mobile Apps “Our Moderate Game” Media Edukasi Peningkatan Toleransi Tinjauan Filsafat Ilmu. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 20(1), 12–24.
- Saputri, R. A. (2025). Peran Pembelajaran IPS dalam Membentuk Sikap Toleransi Antar Budaya pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 126–135.
- Setiawan, A., Purnomo, P., Marzuki, M., Charismana, D. S., & Zaman, A. R. B. (2024). The Implementation of Tolerance Values Through Multicultural Education Program. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 21(2), 332–341. <https://doi.org/10.21831/jc.v21i2.71337>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Wahyuni, W. S., Pratama, D. R., Dahyar, S., Rivaldi, M. J., & Antoni, H. (2025). Pendidikan Media Digital untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online terhadap Nilai Kebangsaan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1), 148–160.