

UPAYA ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DESA GERENENG TIMUR KECMATAN SAKRA TIMURMuhammad Alwi Amirulloh¹, Muh. Zubair², Edy Kurniawansyah³, Bagdawansyah Alqadri⁴PPKn FKIP Universitas Mataram^{1,2,3,4}[1muhammadalwiamirullah@gmail.com](mailto:muhammadalwiamirullah@gmail.com), [2zubairfkip8@gmail.com](mailto:zubairfkip8@gmail.com),
[3edykurniawansyah@unram.ac.id](mailto:edykurniawansyah@unram.ac.id), [4bagda-alqadri@unram.ac.id](mailto:bagda-alqadri@unram.ac.id)¹087754145492Corresponding Author: edykurniawansyah@unram.ac.id**ABSTRACT**

Abstract: A study of parents' efforts to reduce online game addiction in school-aged children in East Gereneng Village, East Sakra District was carried out to provide understanding to the community, especially parents, to provide maximum supervision to their children to avoid becoming addicted to online games. This research aims to find out how parents try to reduce online game addiction and to find out what factors cause online game addiction in school-aged children in East Gereneng Village, East Sakra District. The research approach used in this research is a qualitative approach combined with descriptive methods. The subjects and informants of this research were identified using purposive techniques. The collected data was analyzed descriptively through data reduction, data presentation, drawing conclusions, and data triangulation. The results of this research show that there are various efforts made by parents and teachers and there are two factors that cause online game addiction in school-aged children in East Gereneng Village, East Sakra District. The conclusion of this research is that parents' efforts to reduce online game addiction are by limiting children's playing time, controlling children's social interactions, regular Koran reading activities and not providing assistance when children have difficulty playing online games. Meanwhile, there are two factors that cause online game addiction, namely internal and external factors. The internal factors that cause online game addiction are children's curiosity and lack of self-control. The external factors that cause online game addiction are an uncontrolled environment, ease of accessing the network and parents' lack of understanding of technology, especially online games.

Keywords: Parents, Online Games, School Age Children**A. Pendahuluan**

Globalisasi hampir menyalpkan setiap bangsa tentunya memberikan tantangan yang mau tidak mau harus di taklukkan. Secara umum globalisasi adalah suatu perubahan sosial dalam bentuk semakin bertambahnya keterkaitan antara

masyarakat dengan faktor-faktor yang terjadi akibat transkulturasi dan perkembangan teknologi modern (Ahmad Fauzan, dkk 2020).

Perkembangan teknologi saat ini sangat berdampak terhadap kehidupan masyarakat termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Dahulu, orangtua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional dengan anak-anak lainnya, sehingga pada era modern ini mampu mengubah pola kehidupan manusia yang diwariskan cenderung mulai bergeser atau bahkan mulai hilang diakibatkan anak-anak lebih memilih permainan yang tidak menguras banyak tenaga. Saat ini orangtua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini terutama berbasis layanan internet memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga (Alia & Irwansyah, 2018).

Pengaruh globalisasi internet saat ini sangat cepat mempengaruhi anak-anak, bukan hanya itu bahkan remaja dan orang dewasa begitu cepat terpengaruh (Handayani, 2009). Berdasarkan pada survei penetrasi pengguna internet 2019-2020 yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa total pengguna internet di Indonesia yakni 196.71 juta jiwa (73,7%) dari total 266.91 juta jiwa penduduk Indonesia, dengan durasi penggunaan internet yakni 8 jam lebih ke atas dalam sehari dengan tujuan penggunaan internet adalah akses media sosial (Muh. Zubair, dkk, 2021).

Salah satu yang sedang trend dikalangan anak-anak dan remaja, *gadget* digunakan sebagai sarana bermain *game online* bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual ini. Salah satu fenomena yang mewabah pada kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa, khususnya laki-laki yaitu bermain *game online*.

orang yang mengalami bermain *game online* secara berlebihan biasanya kesulitan berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada berbagai hal di sekeliling. Selain itu, pemain *game online* secara berlebihan akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain game, seperti berbohong hingga mencuri uang. Adapun masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu,

menurunnya prestasi belajar, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting Menurut (Ghuman, D., & Griffiths, M. D., 2012).

Oleh sebab itu orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan gadget, Sehingga anak dapat menggunakan gadget dengan semestinya dan sesuai dengan kebutuhannya. Sebab anak yang berada pada masa remaja dapat disebut generasi post millenials dengan cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya. Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik.

Orang tua tidak hanya bertanggung jawab agar anaknya tumbuh menjadi anak yang cerdas tetapi juga membuat anak menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab dan dapat menghadapi kehidupannya kelak dengan baik dan berhasil. Lingkungan keluarga juga di katakan lingkungan yang paling utama, karena sebagian besar kehidupan anak berada di dalam keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak di terima anak adalah di dalam keluarga seperti pendidikan agama, cara bergaul, dan hubungan intraksi dengan lingkungan (Edy Kurniawansyah, dkk, 2021)

Berdasarkan hasil observasi Berdasarka observasi yang telah dilakukan sebelumnya pada anak usia sekolah di Desa Gereneng Timur Kecamatan Sakra Timur dengan melihat keadaan objek penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak dalam usia sekolah memiliki *gadget* pribadi serta gemar bermain *game online*, serta di ketahui bahwa anak usia sekolah yang aktif bermain *game online* memiliki perilaku yang kurang baik, seperti: Sering berkata yang tidak sopan baik di rumah maupun di lingkungan sekolah, mudah marah, sering berkelahi, sering mengabaikan perintah orang tua dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta malas belajar dan mengerjakan ibadah. Permasalahan inilah yang terjadi pada anak usia sekolah di Desa Gereneng Timur Kecamatan Sakra Timur yang bermain *game online*.

B. Metode Penelitian

penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun untuk menganalisis data dalam penelitian ini terdapat tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

A. Upaya Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Desa Gereneng Timur Kecaatan Sakra Timur

1. Mengurangi Waktu Bermain Anak

Kecanduan *game online* merupakan suatu kesenangan dalam bermain karena dapat memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online* (Nurdilla, 2018). Oleh sebab itulah perlunya orang tua memberikan batasan-batasan waktu untuk anak dalam bermain *game online*. Dengan pembatasan waktu yang diberlakukan orang tua untuk anak di harapkan anak akan terhindar dari kecanduan *game online*.

Jika orang tua dalam membatasi waktu anak bermain *game online* dengan selalu memberikan nasehat, berpatokan pada waktu sholat dan diluar waktu sekolah maka dapat di hitung mulai dari sepulang sekolah pada kisaran pukul 01 siang hari maka waktu bermain *game online* anak di perkirakan sekitar 4-5 jam per hari diluar waktu sholat dan sekolah di hitung sampai jam 9 malam karena berdasarkan data pada Bab 4 pada malam harinya anak di berikan kesempatan bermain *game online* sampai maksimal jam 9 malam artinya bahwa penetapan waktu yang di berlakukan haya untuk mengurangi aktivitas yang hanya condong pada bermain *game online*. pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget* (Puspita Sari, dkk, 2016).

Pemberlakuan waktu yang berpatokan pada waktu sholat dan diluar waktu sekolah dilakukan orang tua agar dalam penanganan kecanduan *game online* anak tidak down, shock atau kaget yang menyebabkan anak semakin stres dan merusak mental anak, hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Iqbal Bafadal, bahwa dalam meddik anak orang tua harus selalu memperhatikan bagaimana perilaku anak-anaknya, apabila anak melakukan kesalahan atau melalaikan kewajibannya maka orang tua hendaknya menasehati dan mengingatkan dengan cara halus dan harus tetap memperhatikan kesiapan mental dan sosial anak (Iqbal Bafadal, dkk, 2021).

2. Mengontrol Pergaulan Anak

Orang tua dalam mengontrol pergaulan anaknya ketika bergaul dalam lingkungan sosialnya, merupakan suatu cara untuk menghindari anak dalam pergaulan yang tidak baik seperti pergaulan anak dengan para penggemar *game online*, anak yang tidak sekolah dan remaja yang suka mium-miuan keras yang dapat menjerumuskan anak untuk mengikuti teman sepergaulannya.

Orang tua seringkali melarang anak untuk terlalu bergaul dengan para penggemar *game online* karena melihat dampak yang di timbulkan para penggemar

game online yang tidak peduli dengan segala halnya seperti ibadah, belajar dan sikap sosial yang kurang baik, sejalan dengan yang di sampaikan oleh Mint Husen Raya Aditama, bahwa lingkungan atau teman-teman bergaul dapat menjadikan alasan utama anak melakukan kenakalan (Mint Husen Raya Aditama, dkk, 2023)

Ketegasan orang tua dengan melarang anak bergaul dengan para penggemar *game online* maka akan dapat menghindari anak pada kecanduan *game online* yang dapat mengakibatkan pada perilaku tidak bermoral, sebagaimana yang di sampaikan Amriani, bahwa kenakalan yang sering terjadi pada anak akibat pergaulan yang tidak terkontrol adalah sering membolos, merokok, meminum minuman yang beralkohol, sering berkelahi disekolah serta membentak orang tua. Alasan mereka dapat melakukan itu karena faktor lingkungan atau teman sebayanya yang membuat anak tersebut dapat mengikuti tingkah laku teman sebayanya (Amriani wilanda maarial, dkk 2023).

3. Kegiatan Ngaji Rutin

Kegiatan ngaji rutin juga di kenal dengan kegiatan belajar Al-Qur'an. Menanamkan pendidikan keagamaan kepada anak akan membentuk perilaku yang berakhlak mulia pada anak, kemampuan anak dalam mengontrol diri akan semakin tinggi, sehingga mampu untuk mengintegrasikan dirinya pada lingkungan artinya anak akan mampu menyesuaikan dirinya dan dapat memilah mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya.

Memberikan pendidikan keagamaan seperti ngaji rutin dalam hal ini akan membentuk kebiasaan-kebiasan positif pada anak, kurangnya aktivitas pada anak akan mengakibatkan anak hanya mengikuti apa yang dilihat dari teman-teman bermainnya yang hanya berfokus untuk bermain *game online* bukan untuk belajar sejalan dengan apa yang di sampaikan oleh Mitsalia, bahwa anak lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* daripada untuk belajar (Sari Puspita Tria, dkk, 2016). sejalan dengan apa yang di sampaikan oleh Santoso, bahwa permainan *game online* akan menjadikan anak malas untuk belajar, karena terlalu sering bermain *game online* anak menjadi lupa untuk belajar (Santoso, 2020).

Akan tetapi ketegasan orang tua dalam mengambil sikap akan dapat membuat anak nurut terhadap apa yang di perintahnya seperti yang dilakukan orang tua pada anaknya yaitu dengan memberikan dua pilihan antara dicabut *gadget* atau mengikuti ngaji rutin.

4. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Dalam Bermain Game Online

Kesadaran orang tua akan dampak negatif yang di timbulkan karena kecanduan *game online* pada anak membuat orang tua semakin khawatir terhadap tumbuh kembang sang anak. kebiasaan anak dalam bermain *game online* lambat laun aka berdampak besar pada segala sisi kehidupan anak jika tidak dilakukakn pengawasan oleh orang tua. Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif (Sukkyung, dkk, 2015).

Salah satu upaya yang dilakukan orang tua adalah dengan tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan dalam bermain *game online* seperti halnya tidak membelikan kuota dan tidak memberikan pasilitas wifi kepada anak, dengan begitu anak akan merasa bosan dan lambat laun akan terbiasa untuk tidak terlalu mementingkan *game online*, hal ini sejalan dengan yang di sampaikan oleh Rayadi, bahwa Ketika orang tua tidak memberikan bantuan kepada anak-anaknya saat megalami kesulitan bermain *game online* maka anak lambat laun akan merasa bosan dengan permainan *game online* tersebut sebab anak tidak dapat memenangkan permainannya sehigga tidak akan naik level pada tahapan selanjutnya (Rayadi, 2018).

B. Faktor Yang Menyebabkan Kecaduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Desa Gereneng Timur Kecamatan Sakra Timur

1. Faktor Internal

a. Rasa Penasaran

Di dalam *game*, para gamer akan menemukan berbagai level yang beragam dengan tingkat skill yang juga beragam, hal ini menjadi daya tarik terbesar di dalam game. Setiap orang akan membutuhkan skill tertentu untuk bisa menaklukkan level-level di dalam game, dan akan mendapatkan kepuasan sesaat setelah menaklukkan level tersebut. Namun tidak hanya sampai di situ saja, sejumlah rasa penasaran juga akan hadir setelahnya, di mana yang bersangkutan akan begitu tertantang untuk mengalahkan level-level berikutnya.

Rasa penasaran yang di alami para pemainnya akan menyebabkan para pemainnya kan terus terusan bermain game sehingga melupakan sesuatu yang lainnya, sebagaimana yang di sampaikan oleh Amirah bahwa, seseorang akan berkeinginan dan bertindak untuk menghabiskan waktu yang banyak dengan bermain

game-nya, serta memberikan penolakan untuk melakukan aktivitas lain (Amirah, W. N., 2021).

b. Tidak Adanya *Self Control* Dalam Diri

Tidak adanya *self control* dalam diri mengakibatkan anak menjadi sering keluyuran bersama teman-temannya sampai larut malam untuk bermain *game online*, dan juga anak menjadi lupa apa yang harus dikerjakannya, sering begadang, anak menjadi lalai dalam beribadah, lupa belajar, bahkan lupa makan. Dari pengakuan orang tua siswa akibat *game online* pola makan anak menjadi tidak teratur sehingga terjadinya perubahan fisik pada anak. sejalan denga yag di sampaikan oleh Dr. Budi Purwoko bahwa, penyebab kecanduan *game online* yaitu kurangnya *self controll* dalam diri anak, sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan (Dr. Budi Purwoko, M. Pd, 2015).

Seseorang yang kecanduan *game online* akan menyebabkan sulitnya mengontrol diri sperti kesulitan dalam mengontrol durasi bermain *game online*, sulit mengatur pola tidur dan sulitnya untuk memprioritaskan kegiatan-kegiatan lainnya sehingga berdampak pada kesehatan, akademik, malas belajar dan sikap sosial yang kurang baik. Sebagaimana yag di sampaikan oleh Masya bahwa, tidak adanya self control dalam diri seseorang akan menyebabkan kecanduan *game online*, karena tidak bisa mengontrol durasi bermain, megatur pola tidur, dan memprioritaskan kegiatan yang lebih positif, hal ini akan berdampak pada kesehatan, akademik dan malas untuk belajar (Masya, 2016).

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan Yang Kurang Terkontrol

Kecanduan *game online* pada anak sangat di pengaruhi oleh teman sepergaulannya sebagaimana hasil wawancara yang telah dilakukan pada anak usia sekolah di Desa Gereneng Timur Kecamatan Sakra Timur bahwasanya ketertarikan bermain *game online* sebagian besar disebabkan dari melihat teman-temannya dan ajakan dari teman-teman-temannya untuk bermain *game online*, sebagaimana yang di sampaikan oleh Amriani bahwa, faktor lingkungan atau teman sebayanya dapat membuat anak tersebut mengikuti tingkah laku teman sebayanya dan berpengaruh pada perilaku anak (Amriani wilanda maarial, dkk 2023).

Lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap kebiasaan anak dalam bermain *game online*, pengenalan *game online* pada anak dimulai dari teman-teman bermainnya atau teman sebayanya yang lebih dahulu mengenal *game online*, terlebih lagi saat ini anak rata-rata memiliki *gadget* pribadi sehingga besar kemungkinan anak cepat terjerumus dalam *game online*, kekhawatiran orang tua terhadap pergaulan anaknya menyebabkan orang tua selalu menasihati dan menegur anaknya ketika terlalu bergaul dengan para pemain *game online*.

b. Kemudahan Dalam Mengakses Jaringan

Faktor penyebab kecanduan *game online* pada anak diakibatkan karena mudahnya dalam mengakses jaringan internet yaitu wifi jaringan internet seperti wifi tentunya tidak membutuhkan biaya besar untuk bisa menikmati akses internet hanya sekedar menyisihkan uang jajan anak sebesar 2K sudah bisa untuk menikmati jaringan internet dengan durasi 3-4 jam, sebagaimana yang disampaikan oleh Saniyyah, bahwa durasi penggunaan *gadget* 3-6 jam cukup tinggi pada anak-anak (Saniyyah, dkk, 2021). Dan diperkuat oleh Prayuda, bahwa penggunaan *gadget* pada siswa rata-rata lebih dari 4-5 jam perharinya. Tentu hal ini menunjukkan intensitas yang cukup tinggi (Prayuda, dkk, 2020).

Orang tua mengambil peran sebagai pengatur apa yang boleh dan tidak diperbolehkan terhadap anak, dalam mengontrol tumbuh kembang anak khususnya dalam bermain *game online* orang tua harus mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* untuk menghindari kecanduan (Aryati, 2017).

c. Rendahnya Pemahaman Orang Tua Tentang Game Online

Rendahnya pemahaman orang tua terhadap *game online* akan menyebabkan kurangnya kontrol dan pengawasan yang dilakukan untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anaknya, sebagaimana penelitian yang telah dilakukan bahwa kurangnya pemahaman orang tua terhadap *game online* menyebabkan orang tua dalam berupaya mengatasi kecanduan *game online* pada anaknya kebanyakan dengan cara menasehati dan memarahi anaknya, sementara mendidik anak dengan cara memarahi anak merupakan suatu pelanggaran terhadap kewajiban orang tua dalam mendidik anaknya, sebagaimana yang di terangkan dalam Al-Qur'an Surah At-Taghaabun ayat 14-15, Allah SWT. Berfirman bahwasanya kepada seorang mukmin, agar memaafkan serta tidak memarahi dan juga mengampuni anak-anak dan

bersabar ketika menghadapi kenakalan anak-anak, karena Allah maha pengampun lagi maha penyayang (Dresyamaya Fiona, 2021).

Hal ini sejalan dengan yang di sampaikan Muktiali, bahwa didalam lingkungan keluarga adalah tempat utama untuk menanamkan dasar-dasar moral kepada anak, yang biasanya tercermin dalam sikap dan perilaku orang tua sebagai seseorang yang dijadikan sebagai teladan dan contoh bagi anak, seperti cara berbuat dan berbicara akan di tiru oleh anak, hal ini sangatlah penting dalam membentuk keperibadian (Muktiali Jarbi, S. Ag., MH, 2021).

Rendahnya pengetahuan orang tua menyebabkan orang tua sering memarahi anak jika anak melakukan kesalahan meskipun di anggap berhasil dalam mendidik anak supaya meninggalkan kebiasaan bermain *game online* akan tetapi keberhasilan tersebut sifatnya sementara disaat orang tua memarahi, sementara dampak yang di akibatkan dengan pendidikan semacam itu akan membuat anak mengalami kerusakan mental dan menyebabkan komunikasi antara anak dan orang tua menjadi tidak baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perolehan data dan pembahasan di atas peneliti dapat simpulkan mengenai Upaya Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Desa Gereneng Timur Kecamatan Sakra Timur yaitu:

1. Upaya orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada Anak usia sekolah di Desa Gereneng Timur Kecamatan Sakra Timur berdasarkan hasil pembahasan dapat di simpulkan terdapat empat upaya yang dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi kecanduan *game online* yaitu: a) Dengan membatasi waktu bermain anak b) Mengontrol pergaulan anak c) Mengharuskan anak mengikuti kegiatan ngaji rutin, dan d) Tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan dalam memainkan *game online*.

2. Faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Desa Gereneng Timur Kecamatan Sakra Timur dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat dua faktor penyebab kecanduan *game online* pada siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal penyebab anak kecanduan *game online* yaitu: a) Rasa penasaran b) Tidak adanya *self control* dalam diri. Sedangkan faktor eksternal penyebab kecanduan *game online* pada anak yaitu: a) Lingkungan yang

kurang terkontrol b) Kemudahan dalam mengakses jaringan, dan c) Rendahnya pemahaman orang tua tentang *game online*.

E. REFERENSI

Aditya, Prayuda Rio dkk. 2020. Pengaruh Pemakaian Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*. 8. (1).

Alia & Irwansyah, 2018. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*. Volume 14(1). 65-78.

Aryati, T. (2017). *Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul*. *E-Societas*, 6(4).

Fauzan Ahmad, dkk, 2020. *Pengembangan buku revitalisasi dan reaktualisasi pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara menghadapi tantangan globalisasi*. 16 desember 2020.

Fiona, Dresyamaya. 2021. *8 Cara Mengajar Anak Mengaji Agar Tidak Bosan dan Lebih Seru*. Diakses pada 21 Juli 2021.

Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: *Player demographics, motivation for play and social interactions among players*. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29.

Handayani, 2019. *Era Globalisasi dan Dampaknya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 115.

Hardiyansyah masya, dian adi candra. 2016. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. 3(2):103-118

Iqbal Bafadal, Hilda Safriani, 2021. *Parenting Islam Dalam Menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja*. Vol.17 No.01 Jarbi Muktiali 2021. *Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak*. Jurnal pendais, volume 3.

Kurniawansyah Edy, dkk, 2021. *Pola Pembelajaran pada Anak Autis di SLB Negeri 1 Sumbawa*. Vol. 9. No. 1 maret 2021

Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, dkk. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus*. [Vol 3, No 4](#).

- Muh. Zubair, dkk, 2021. Sosialisasi Bahaya Penyebaran Paham Radikalisme Melalui Literasi Media Online di Pondok Pesantren Unwanul Falah NW Paok Lombok, Lombok Timur. Tahun 2021.
- Nurdilla, N. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja*. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keperawatan. 5 (2), 120-126.
- Purwoko, Budi (2015) *Keefektifan konseling resolusi konflik untuk menyelesaikan konflik interpersonal pada siswa sekolah menengah atas / Budi Purwoko*. Doctoral thesis, Universitas Negeri Malang.
- Puspita Sari, T dan Amy Asma Mitsalia (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*. Online. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.pSmartphone/mpp/article/view/124/111>.
- Rayadi (2018). *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di Desa Tanjung Bugis*.
- Santoso, F. A (2020) *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*,2(1) 49-54.
- Sari Puspita Tria, Amy Asma Mitsalia. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin (Online)* <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.pSmartphone/mpp/article/view/124/111> (diakses 31 Januari 2020).
- Sukkyung dan Myley Dang, dkk. (2015). *Pengaruh Persepsi Siswa terhadap Guru Perilaku Motivasi Membaca, Bahasa Inggris, dan Prestasi Matematika: The Peran Mediasi Efikasi Diri Spesifik Domain dan Motivasi Intrinsik*, Jurnal Forum Perawatan Anak, Vol.45, hal 221-24
- W. N. Amirah and Z. H. Ramadan, “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas III SD,” 2021].