



Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Perilaku Anak Yang Kecanduan Game Online Di Kelurahan Malawei Kota Sorong

Rina Hardiyanti¹, Merlis Simon¹, Nurul Wahdania¹

¹ Program Studi Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

INFORMASI

Korespondensi:
rinahardiyanti92@gmail.com

Keywords:

Family Support, Behavior of Children Addicted to Online Games

ABSTRACT

Online gaming is the excessive and compulsive use of computer or video games that results in social and emotional problems. Indonesia is the country with the third largest number of video game players in the world.

The aim of this research is to determine the relationship between family support and the behavior of children addicted to online games in the district of Malawei Sorong City. This type of research is quantitative research with an analytical survey research design. Population this study involved 36 children aged 6-12 years. The research sample consisted of 36 respondents. The sampling technique used was total sampling. The research instrument was a questionnaire and the statistical test used was the Chi Square test.

The results of the research that has been carried out show that respondents who receive family support tend to have good behavior by (38,9%) with statistical test showing a P Value of 0.008 meaning that there is a relationship between family support and behavior of children who are addicted to online games in the district of Malawei Sorong City.

Suggestions for parents to do more increase supervision and limit children's use of gadgets and accustom children to more involved in many social activities.

PENDAHULUAN

Game online adalah jenis layanan internet yang sering digunakan oleh semua kalangan pada saat ini. Game online merupakan permainan secara online yang membutuhkan pemain lain untuk terhubung ke internet atau *Local Area Network* (LAN) untuk membangun koneksi dari setiap pemain di lokasi yang berbeda. Game online memiliki beberapa media untuk dapat diakses bisa melalui komputer pribadi, laptop, alat khusus yang digunakan untuk permainan dan juga smartphone. Game online memiliki beragam jenis permainan mulai dari yang sederhana hingga permainan kompleks yang berbayar (Pratanti, 2021).

World Health Organization, (WHO) menjelaskan gaming disorder merupakan penyakit mental yang tergolong dalam ICD 11 (*International Classification Of Diseases*) penyakit ini bisa disebabkan karena pengaruh permainan game online secara berlebihan. Pada remaja yang sudah kecanduan game online akan lebih fokus memprioritaskan game online dibandingkan melakukan aktivitas lainnya. Games dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi pemainnya seperti mengasah skill individu dalam berfikir dan menyelesaikan tantangan dalam permainan tersebut. Namun, ada juga pengaruh yang negative bagi individu yang kecanduan game online yaitu memiliki gangguan fisik maupun mental (Tampi, 2023).

Indonesia menjadi Negara ketiga terbanyak dalam permainan game online. Laporan tersebut dijelaskan bahwa dari 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun yang menggunakan game online per Januari 2022. Sedangkan Filipina pada peringkat pertama dengan persentase pengguna internet untuk permainan game online sebanyak 96,4%. Kemudian Thailand pada peringkat kedua dengan persentase 94,7% , dan juga Vietnam pada peringkat keempat dengan persentase sebanyak 93,4%. Sebanyak 83,6 % pada usia 16-64 tahun mengakses permainan game online menggunakan Gawai, sedangkan 68,1% pengguna internet dijelaskan menggunakan smartphone untuk akses ke game online (Janah, 2023).

Peran orangtua sangat penting bagi anak dalam mengurangi kecanduan game online dan meminimalisir dampak negatif yang disebabkan dari permainan game online tersebut. Beberapa hal yang dapat mengurangi dampak negatif dari game online bagi anak diantaranya mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga, refreshing, membaca buku, mengikuti kegiatan spiritual dilingkungan rumah, dan mengembangkan hobby. Kemudian hal yang dapat dilakukan lagi bagi orangtua untuk mengurangi dampak negatif dari game online yaitu membatasi pergaulan anak dengan para pemain game online lain (*gamers*), dan mengatur manajemen waktu anak sebaik mungkin untuk belajar dan juga dalam beristirahat (Kardina, 2020).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di RT 003 RW 004 diperoleh data bahwa terdapat 90 kepala keluarga (KK) dengan jumlah anak sebanyak 85 orang dan 42% (36 anak) diantaranya berumur 6-12 tahun. Dari jumlah tersebut, sebanyak 75% diantara lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain game online ketika

pulang sekolah atau pada saat waktu luang. Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti bahwa, kebanyakan anak-anak yang bermain game online, tidak mengenal waktu dan juga anak-anak tersebut tidak memperdulikan lingkungan sekitar termasuk orang tua. Perilaku yang diperlihatkan oleh anak yaitu ketika dipanggil oleh orangtua tidak merespon atau acuh tak acuh, menjadi sensitif dan mudah emosional. Dengan demikian, dukungan keluarga sangat berperan penting sehingga perilaku anak bisa diatasi sedini mungkin agar tidak berdampak pada perilaku maladaptif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak yang kecanduan game online di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian menggunakan desain survei analitik. Populasi yaitu anak yang berusia 6-12 tahun di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong sejumlah 36 anak. Selanjutnya sampel dalam penelitian ini sebanyak 36 responden. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Juni sampai bulan Juli Tahun 2023. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang diadopsi dari Lestari, 2018 dan Putri, 2022. Selanjutnya uji statistik dalam penelitian ini yaitu Uji *Chi square*. Kemudian interpretasi data akan disajikan dalam bentuk tabel dan juga dilengkapi dengan penjelasan narasi.

HASIL

Analisis Univariat

Hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk persentase menggunakan tabel maka dapat mengikuti contoh di bawah ini. Tabel yang digunakan adalah garis horizontal, posisi tabel di tengah, narasi tabel di tengah dan judul tabel di atas tabel dan menyertakan jumlah sampel. Distribusi responden dimuat dalam satu tabel. Hasil analisis juga dicantumkan dalam tabel dan dibuat sub judul hasil penelitian berikutnya.

Berdasarkan tabel 1 Didapatkan hasil bahwa responden terbanyak perkategori dalam penelitian ini diantaranya yaitu untuk kategori usia ibu yaitu usia dewasa akhir (36-45 tahun) sebanyak 17 (47.2%) responden, untuk pekerjaan ibu, yaitu IRT kerja sampingan (wiraswasta, wirausaha, ART). Sedangkan untuk anak, responden terbanyak adalah kategori usia remaja (10-18 tahun) berjumlah 21 (58.3%) responden, jenis kelamin anak terbanyak yaitu laki-laki berjumlah 27 (75%) responden. Untuk kelas, responden terbanyak berada pada kelas VI SD sebanyak 11 (30.6%), untuk kategori dukungan keluarga, responden terbanyak mendapatkan dukungan kurang yaitu sebanyak 19 (52.8%) responden, dan untuk kategori perilaku, responden terbanyak menunjukkan perilaku kurang kecanduan *game online* yang berjumlah 19 (52.8%) responden.



Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Subyek Penelitian (n=36)

Variabel	f	%
Data Demografi Ibu		
Usia	Dewasa awal (26-35 tahun)	14 38,9
	Dewasa akhir (36-45 tahun)	17 47,2
	Lansia awal (46-55 tahun)	5 13,9
Pekerjaan	Tidak bekerja (IRT)	12 33,3
	(Wiraswasta, wirau-saha, ART)	22 61,1
	Bekerja (guru, bidan, dll)	2 5,6
Data demografi Anak		
Usia	Prasekolah (5-6 tahun)	1 2,8
	Anak (6-10 tahun)	14 38,9
	Remaja (10-18 tahun)	21 58,3
Jenis Kelamin	Laki-laki	27 75,0
	Perempuan	9 25,0
Kelas	Kelas I SD	5 13,9
	Kelas II SD	3 8,3
	Kelas III SD	5 13,9
	Kelas IV SD	5 13,9
	Kelas V SD	7 19,4
	Kelas VI SD	11 30,6
Dukungan Keluarga	Kurang	19 52,8
	Baik	17 47,2
Perilaku Anak	Kurang	19 52,8
	Baik	17 47,2

Analisis Bivariat

Berdasarkan tabel 2 Menunjukkan bahwa dari 36 responden, terdapat 19 (52.8%) responden yang mendapatkan dukungan keluarga kurang, sebanyak 14 (38.9%) responden berperilaku kurang baik dan 5 (13.9%) responden berperilaku baik. Sedangkan, 17 (47.2%) responden yang mendapatkan dukungan keluarga baik, sebanyak 5 (13.9%) responden berperilaku

kurang baik dan 17 (47.2%) responden berperilaku baik.

Tabel 2. Hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak yang kecanduan game online di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong Tahun 2023

Perilaku anak kecanduan Game Online						
Dukungan Keluarga	Kurang		Baik		Total	
	f	%	f	%	f	%
Kurang	14	38,9	5	13,9	19	52,8
Baik	5	13,9	12	33,3	17	47,2
	19	52,8	17	47,2	36	100
$\alpha = 0.05$		$p\ value = 0,008$				

PEMBAHASAN

Dukungan keluarga yang diberikan terhadap anak yang kecanduan game online di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong

Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan keluarga yang diberikan pada anak yang kecanduan game online di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong sebanyak 19 (52.8%) responden mendapatkan dukungan yang kurang, sedangkan sebanyak 17 (47,2%) mendapatkan dukungan keluarga yang baik. Dukungan keluarga dapat dilihat dari bentuk perhatian orang tua kepada anaknya sehingga menimbulkan perasaan nyaman, diperhatikan, dan juga dihargai. Dukungan keluarga dibagi menjadi 4 aspek yaitu dukungan emosional, dukungan informasional, dukungan instrumental, dan dukungan penilaian.

Dukungan emosional adalah bentuk dukungan keluarga kepada anak berupa kasih sayang, dan juga perhatian sehingga anak lebih jujur kepada oarangtua dan bisa menjadi tempat curhat jika memiliki masalah. Kemudian dukungan informasi adalah bentuk dukungan keluarga seperti nasehat dan juga mendiskusikan suatu masalah yang dialami anak sehingga dalam mengatasi masalah dapat menggunakan mekanisme koping yang efektif. Selanjutnya dukungan instrumental adalah dukungan keluarga dalam bentuk kebutuhan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, dan dukungan penilaian adalah bentuk dukungan berupa penghargaan kepada anak seperti pada saat mendapatkan prestasi. (Nur, 2021).

Peneliti sebelumnya menjelaskan bahwa orangtua memiliki tanggung jawab besar kepada anaknya untuk membimbing, mendidik, membina, dan mengasuh dengan maksimal. Jika didikan orangtua berhasil, maka anak akan siap untuk terjun ke lingkungan masyarakat. Hal yang dilakukan orangtua kepada anak yang kecanduan game online diantaranya (1)

mengatur waktu durasi pada anak untuk bermain handphone, misalnya orangtua membatasi anak dalam sehari hanya boleh bermain handphone dengan durasi maksimal 3 jam saja tanpa mengganggu waktu belajar. Hal ini jika dapat dilakukan dengan baik bisa mendisiplinkan anak (2) Orang tua memberikan pengawasan yang ekstra sehingga anak tidak membuka fitur-fitur yang dapat merugikan dirinya sendiri. (3) Orang tua dapat mengajarkan kembali mata pelajaran dirumah sehingga orang tua dapat mengetahui bakat potensi yang dapat diasah oleh anaknya. (4) Orang tua dapat meluangkan waktu untuk bisa bermain dengan anak agar tidak hanya terfokus oleh handphone saja. Hal ini juga efektif dalam menjalin hubungan yang lebih erat antara anak dan orang tua. (5) Orang tua dapat menjadwalkan waktu liburan bersama anak seperti rekreasi ke pantai, gunung, dan juga tempat-tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi. (6) Orang tua dapat melibatkan anak dalam aktivitas sehari-hari dirumah seperti menyapu, mencuci piring dan sebagainya sehingga anak akan belajar tentang tanggungjawab. (7) Orang tua harus memantau akun social media yang digunakan oleh anaknya untuk melindungi hal-hal negative pengaruh dari social media. Orang tua juga seharusnya menjadi role model untuk anak dengan tidak menggunakan handphone secara berlebihan. Selanjutnya apabila orangtua menemukan anaknya mengakses hal-hal yang negative seperti video porno maupun kecanduan permainan online maka sebaiknya orangtua tidak langsung memarahi, namun memberikan nasehat agar anak tidak mengulangi kembali (Manik, 2022).

Perilaku anak yang kecanduan *game online* di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perilaku anak yang kecanduan *game online* di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong sebanyak 19 (52.8%) responden berperilaku kurang baik, dan 17 (47.2%) responden berperilaku baik. Perilaku anak yang kecanduan *game online* yang diukur atau diteliti menunjukkan perilaku agresif. Agresif yaitu sebagai perilaku individu yang dilakukan untuk menyakiti orang lain baik dengan fisik, verbal maupun psikologis. Perilaku agresif pada anak dapat memberikan dampak buruk kepada oranglain seperti guru, teman dan orang-orang di sekitarnya.

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh (Aulia, 2022) menunjukkan bahwa game online dapat memberikan

pengaruh yang sangat signifikan dengan perilaku anak. Game online biasanya digunakan sebagai sarana hiburan dan juga dapat difungsikan sebagai wadah untuk melakukan sosialisasi. Permainan pada game online mengajarkan individu sesuatu yang baru sehingga akan terjadi peningkatan frekuensi dalam bermain game online tersebut. Penggunaan permainan game online secara berlebihan dapat berdampak negatif bagi anak, diantaranya anak akan menirukan adegan yang ada dalam permainan, dapat terjadi penyimpangan social dan perubahan perilaku. Selanjutnya bentuk-bentuk perubahan perilaku dikelompokkan menjadi 3 dimensi yaitu : dimensi sosialitas: ditunjukkan dengan anak suka bermusuhan dengan guru maupun temannya, dimensi moralitas: anak suka melanggar tata tertib sekolah seperti suka membolos, kasar kepada orang lain, dan nakal di sekolah kemudian dimensi religius: anak tidak melakukan kegiatan keagamaan dengan baik dan juga melakukan perbuatan yang menyimpang dari keyakinan agama yang dianutnya (Ulfa, 2023).

Hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak yang kecanduan *game online* di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa dari 36 responden, 19 (52.8%) responden yang mendapatkan dukungan keluarga kurang, sebanyak 14 (38.9%) responden berperilaku kurang baik dan 5 (13.9%) responden berperilaku baik. Sedangkan, 17 (47.2%) responden yang mendapatkan dukungan keluarga baik, sebanyak 5 (13.9%) responden berperilaku kurang baik dan 17 (47.2%) responden berperilaku baik. Analisis hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak yang kecanduan *game online* di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong, diperoleh nilai $p = 0.008 (< 0.05)$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak yang kecanduan *game online* di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong. Salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif adalah pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga berdampak pada perilaku menyimpang pada anak. Bentuk perilaku agresif yang dilakukan anak usia sekolah meliputi secara fisik, menendang, mencubit, dan melempar. Sedangkan bentuk agresif secara verbal dengan berteriak, membentak dan berdebat. Perilaku ini memiliki dampak yang akan berpengaruh pada diri anak dan orang lain. Dampak yang timbul pada diri anak yaitu tidak memiliki teman

atau dijauhi karena perilakunya, sehingga membuat teman yang lain merasa tidak nyaman apabila dekat dengan anak tersebut. Lalu, dampak bagi orang lain yaitu menimbulkan rasa takut sehingga hubungan sosial menjadi kurang sehat (Janah, 2023).

Penyimpangan perilaku anak muncul karena kegagalan keluarga dalam menjalankan fungsinya seperti fungsi pendidikan, agama, dan juga pelindung. Perkembangan kepribadian pada anak, keluarga merupakan peran penting sebagai pengontrolan yang signifikan. Pada anak yang didik dalam lingkungan yang adaptif akan memiliki hubungan yang baik antar sesame. Namun, pada keluarga yang orang tuanya hanya sibuk bekerja, keluarga yang *broken home*, dan juga keluarga yang tidak memiliki kepercayaan pada anggota keluarga lain rentang disebabkan karena kurang komunikasi, dan juga rasa saling menghormati antar anggota keluarga. Akibatnya dari hal-hal tersebut memungkinkan anak-anak untuk mengalihkan rasa frustrasi terhadap keluarga ke dalam hobby yang lebih menyenangkan seperti melakukan permainan game online (Pratanti, 2021).

Game online yang bertema peperangan sering menjadi penyebab munculnya emosi sesaat pada anak yang memainkan game tersebut. Sosialisasi yang dilakukan pada permainan game online yang dilakukan secara bersamaan menimbulkan kata-kata kasar yang diucapkan oleh pemain game, hinaan dan rasa marah apabila kalah dari permainan game online tersebut. Berdasarkan tema-tema permainan yang bervariasi membuat anak menjadi kecanduan untuk melakukan permainan game online. Akibat dari kecanduan permainan game online membuat anak menjadi lebih agresif ketika bermain (Aulia, 2022).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Juwi, 2019) didapatkan bahwa pola asuh orangtua memiliki pengaruh yang signifikan dengan tingkat kecanduan gadget pada anak. Penggunaan gadget dengan frekuensi dan durasi yang berlebihan serta membiarkan anak fokus pada gadgetnya tanpa memperdulikan orang lain saat bermain gadget berarti anak tersebut sudah mengalami kecanduan. Peneliti berasumsi bahwa anak Prasekolah yang mengalami ketergantungan dalam penggunaan gadget diakibatkan karena faktor pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget. Dampak negatif yang diakibatkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dikhawatirkan anak akan mempraktekkan tindakan kekerasan dari video yang dilihat, karena pada fase ini anak lebih mengeksplorasi

hal-hal yang dilihatnya. Peran orangtua sangat dibutuhkan dalam pengawasan khusus penggunaan gadget pada anak untuk menjelaskan bahwa tidak semua hal yang dilihat dan ditonton pada gadget tersebut adalah hal yang baik dan benar untuk diikuti atau dicontoh (Suherman, 2021).

Pada siswa yang terlanjur mengalami kecanduan game online diakibatkan karena faktor kurangnya perhatian orangtua terhadap anaknya. Orang tua lebih membiarkan anak-anaknya bermain gadget dibandingkan anak tersebut bermain keluar rumah bersama teman sebayanya. Faktor inilah yang menyebabkan siswa mengalami kecanduan game online dan dapat berdampak pada perubahan perilakunya. Siswa yang mengalami kecanduan game online menunjukkan perubahan perilaku misalnya menjadi lebih emosional dalam melakukan aktifitas harian, tidak mematuhi peraturan yang dibuat oleh orang tua, kurang sopan dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal dan terbiasa berbicara kasar pada saat melakukan permainan game online bersama temannya (Santi, 2021).

Menurut asumsi peneliti bahwa responden yang mendapatkan dukungan keluarga kurang dan berperilaku kurang baik dikarenakan kurang perhatian dari keluarga ataupun orang tua terhadap anak (misalnya orang tua yang sibuk dengan pekerjaan) sehingga anak tidak memiliki tempat untuk berbagi masalah maupun berinteraksi, dengan demikian anak dapat dengan mudahnya menjadi ketergantungan terhadap *gadget* dan kecanduan *game online*. Sikap anak yang terlalu kecanduan terhadap *game online*, anak akan menjadi anti sosial, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, menjadi mudah tersinggung dan mudah marah. Anak yang mendapatkan dukungan keluarga kurang namun berperilaku baik dikarenakan adanya dukungan yang baik dari lingkungan baik di sekolah maupun sekitar tempat tinggal dan pergaulan yang memberikan contoh atau perlakuan yang baik sehingga terbentuk perilaku anak yang baik.

Sedangkan, responden yang mendapatkan dukungan keluarga baik namun berperilaku kurang baik akibat dari kecanduan *game online* dikarenakan adanya pengaruh yang kuat dari lingkungan, baik dari lingkungan sekolah, tempat tinggal hingga pergaulan. Pada usia anak-anak, mereka cenderung untuk mencontohi atau mengikuti apa saja yang terjadi di lingkungan sekitar maupun dalam pergaulan, sehingga meskipun dalam keluarga memberikan dukungan yang

baik untuk pembentukan perilaku anak yang baik, namun jika pada lingkungan dan pergaulan anak-anak memberikan contoh perilaku yang kurang baik (seperti tidak mau diatur, sering membantah orang tua, hingga perkelahian antar kelompok bermain), maka anak cenderung untuk melakukan perilaku tersebut. Anak yang mendapatkan dukungan yang baik dari keluarga, lingkungan sekitar, maupun pergaulan secara otomatis akan terbentuk perilaku yang baik juga. Dukungan keluarga dianggap *support system* pertama dan utama yang sangat penting selama pertumbuhan anak-anak termasuk dalam pembentukan perilaku yang baik. Keluarga merupakan tempat pertama anak didik dan belajar sebelum memasuki sekolah, sehingga dasar pembentukan perilaku anak harus dibentuk sejak dini dalam keluarga. Dikarenakan, waktu bersama keluarga lebih banyak dibandingkan dengan waktu pada saat di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, mayoritas responden mendapatkan dukungan keluarga yang kurang baik dan mayoritas anak yang berperilaku kurang baik. Sedangkan untuk hasil analisis hubungan menunjukkan bahwa, dukungan keluarga memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku anak yang kecanduan game online di RT 003 RW 004 Kelurahan Malawei Kota Sorong.

SARAN

Diharapkan peran orang tua lebih meningkatkan pengawasan serta membatasi anak dalam penggunaan gadget terutama dijadikan sarana untuk permainan game online serta dapat membiasakan anak untuk lebih banyak terlibat dalam melakukan aktivitas sosial. Bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain yang mendukung hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak terhadap kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia S, Chandra A, Khairuddin. 2022. Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *JOUSKA J Ilm Psikol* [Internet]. 2022;1(1):59–67. Available from: <http://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/index.php/>
- Dihni VA. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. 2022. *Katadata* [Internet]. Available from: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesiaterbanyak-ketiga-di-dunia?utm_source=dable&utm_campaign=dable_Pilihan Editor Widget&utm_source=dable
- Janah AI, Diana R. 2023. Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Gener Emas J Pendidik Islam Anak Usia Dini* [Internet]. 2023;6(1):21–8. Available from: <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/9365>
- Juwi R, Palandeng, Jeavery B. 2019. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado. *ejournal.unsrat.ac.id*
- Kardina. 2020. Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo [Internet]. *Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*. Institusi Agama Islam Negeri Palopo. Available from: <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3292/>
- Manik DK, Istiningsih S, Nurwahidah. 2022. Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid 19. *Renjana Pendidik Dasar* [Internet]. 2022;2(3):220. Available from: <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/216>
- Nafiah. 2021. Peran Orang Tua dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlq Tedunan Demak. *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*
- Nur RO, Budiman A. 2021. Hubungan dukungan keluarga dengan perilaku bullying pada remaja di SMP Negeri 5 Samarinda. *Borneo Student Res*. 2021;2(2):968–74.
- Pratanti AD, Nuryono W. 2021. Studi Kepustakaan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik. *J BK UNESA* [Internet]. 2021;12(1):624–40. Available from: <https://unesa.ac.id>
- Putri AF. 2019. Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID Indones J Sch Couns*. 2019;4(1):28. Available from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/kesmas/article/view/46306>
- Pefbrianti D, Sahidi. 2022. Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecenderungan Bermain Game Online Pada Mahasiswa. *J Keperawatan Med*. 2022;1(1):17–22.
- Suherman RN. 2021. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah. *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya*.
- Santi RJ, Setiawan D, Pratiwi IA. Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online.

- J Penelit dan Pengemb Pendidik. 2021;5(3):385.
- Tampi GS, Tucunan AAT, Korompis GEC. 2023. Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Online dan Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMP Negeri 1 Tumpa Kabupaten Minahasa Selatan. *J Kesmas Univ Sam Ratulangi [Internet]*. 2023;12(1):41–7.
- Ulfa M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom Fisip*. 2017;4(1):1–13.