



Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Game Online

Fadhil Arta Julywan^{1*}, Wiryo Setiana¹, & Elly Marlina¹

¹Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung

*Email : fadhilartajulywan99@gmail.com

ABSTRAK

Di era modern ini, dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membuat aktivitas menjadi lebih mudah. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi anak di kampung Citatah Tengah dalam bermain game online, bentuk-bentuk Game Online yang sering dimainkan oleh anak, upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi anak dalam bermain Game Online dan Bagaimana hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain Game Online di kampung Citatah Tengah. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif yang melibatkan sumber data dari para orang tua yang memiliki anak kebiasaan bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan kondisi anak di Kp. Citatah menggemari game online, bentuk game yang digemari oleh anak yaitu game *Free Fire* dan *Mobile Legend*, upaya yang dilakukan oleh orang tua diantaranya menasehati, membatasi anak bermain game dan membuat peraturan hasil dari upaya bimbingan yang dilakukan oleh orang tua menghasilkan adanya perubahan ke arah yang positif terhadap anak.

Kata Kunci: Peran Orang Tua; Bimbingan Orang Tua; Game Online.

ABSTRACT

In this modern era, with the rapid advancement of science and technology, activities have become easier. This paper aims to find out how the condition of children in the Citatah Tengah village in playing online games, the forms of online games that are often played by children, the efforts of parental guidance in reducing children's playing online games and how the results of parental guidance in efforts to reduce children's habits playing online games in Citatah Tengah village. The research method uses a descriptive descriptive method which involves data sources from

parents who have a habit of children playing online games. The results of the condition study showed that the children in Kp. Citatah is fond of online games, the forms of games that are favored by children are Free Fire and Mobile Legend games. The efforts made by parents include advising, limiting children's games and making rules as a result of guidance efforts made by parents resulting in changes in a positive direction towards children.

Keywords: *The Role of Parents; Parental Guidance; Game Online.*

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, zaman yang serba instan dengan teknologi dari tahun ke tahun mengalami kemajuan, khususnya dalam dunia permainan. Dengan semakin berkembangnya teknologi, munculah game online dimana terdapat berbagai macam kepuasan bagi penggunanya. Pengertian Game Online menurut wikipedia adalah, permainan daring (bahasa Inggris: Online Games) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Dalam game online tentunya kita membutuhkan sebuah jaringan internet untuk mengaksesnya. Permainan daring tentunya dapat diakses secara bersamaan dengan pengguna Game yang sama baik menggunakan komputer atau handphone (HP). game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet (Iwan & Turmuzi., 2006: 52).

Bisa kita perhatikan di lingkungan saat ini banyak anak-anak sudah menjadi penikmat Game Online, banyak anak yang menghabiskan waktu di rumah di depan Gadgetnya untuk bermain Game Online. Bermain Game Online pada dasarnya dapat berdampak positif bagi penikmatnya, karena bermain Game Online dapat menghibur saat merasa bosan, dimana segala kepenatan dan stress bisa dikurangi dengan bermain Game online (Russoniello, dkk. 2009), akan tetapi bermain Game Online juga dapat berdampak negatif jika sudah menjadi suatu kebiasaan dalam kegiatan sehari-hari bagi anak-anak, sehingga dapat memicu terjadinya kecanduan, pemborosan, mengganggu pendidikan, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis seperti perilaku agresif dan lain-lain. konsumsi game online yang terlalu berlebihan dapat memberikan efek negatif pada anak di antaranya adalah lupa makan, malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, boros, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya (SMK TI Bali Global Jimbaran, 2016). Oleh karena itu, maka dibutuhkan bimbingan dari orang tua sebagai pengasuh terhadap anak-anaknya untuk mengarahkan supaya dapat mengurangi atau mencegah dari hal-hal negatif dari game online.

Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis teliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Cahya Elyza Dalimunthe. Dengan judul penelitian Pendekatan Teknik Konseling Self Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Individual. Tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pendekatan teknik konseling self dalam mengatasi kecanduan Game Online melalui layanan konseling individual di SMP Al-Hidayah Medan, untuk mengetahui faktor-faktor penyebab para siswa mengalami kecanduan Game Online di SMP Al-Hidayah Medan, untuk mengetahui bagaimana cara mengatasi kecanduan Game Online dengan menggunakan pendekatan teknik konseling self melalui layanan konseling individual di SMP Al-Hidayah Medan (Dalimunthe, 2019).

Dari penelitian yang penulis paparkan di atas maka penelitian tersebut dianggap relevan dengan penelitian yang penulis teliti, yakni tentang upaya dalam mengurangi atau mencegah terjadinya kecanduan terhadap game online, perbedaannya hanya pada subjek saja, sedangkan penelitian ini akan menjelaskan bagaimana peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain game online. Tempat yang menjadi lokasi penelitian yang penulis teliti yaitu di Kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka penelitian ini difokuskan pada : (1) Bagaimana kondisi anak dalam bermain Game Online di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat ?; (2) Bagaimana bentuk-bentuk Game Online yang sering dimainkan oleh anak di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat ?; (3) Bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi anak dalam bermain Game Online di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat ?; (4) Bagaimana hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain Game Online di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat ?

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kualitatif deskriptif, karena suatu metode penelitian yang mana hasil penelitiannya dengan menganalisis secara langsung terhadap suatu permasalahan dari data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

LANDASAN TEORITIS

Peran orangtua dalam lingkungan keluarga sangat penting bagi perkembangan anak. Keluarga merupakan lingkungan yang paling besar pengaruhnya terhadap

anak, terutama terhadap perilaku seorang anak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keluarga diartikan sebagai sekelompok orang yang disebut Ibu, Ayah, dan Anak-anaknya, suatu kesatuan kekerabatan yang sangat mendasar dalam masyarakat (Departemen Pendidikan & kebudayaan, 1996).

Maka dapat disimpulkan bahwa keluarga adalah suatu kelompok kecil yang saling berinteraksi dan sebagai pendidik pertama dan utama dalam membentuk watak dan perilaku seorang anak. Keluarga terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak dan masing-masing memiliki peran masing-masing dalam keluarga.

Orang tua harus dapat membimbing anaknya dan memberikan contoh perilaku yang baik. Orangtua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, kebiasaan sehari-hari. Orangtua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu (Sulastrri & Tarmidzi, A. 2017).

Peran orang tua memiliki beberapa fungsi dalam keluarga. “fungsi keluarga terdiri dari fungsi sosialisasi anak, fungsi afeksi, fungsi edukatif, fungsi religius, fungsi protektif, fungsi rekreatif, fungsi ekonomis, dan fungsi status sosial” (Johnson, 2010:8). Fungsi orang tua menempati posisi yang sangat penting dan menentukan keberhasilan perkembangan anaknya. Sebagai orang tua harus mampu melaksanakan peran dan fungsinya dalam keluarga serta memberikan contoh yang baik terhadap anaknya.

Peran merupakan bagian atau tugas yang memegang kekuasaan utama yang harus dilaksanakan. Peran dapat dikatakan sebagai perilaku atau suatu organisasi yang mempunyai arti penting sebagai suatu struktur sosial, dalam hal ini lebih mengacu pada penyesuaian daripada suatu proses yang terjadi (Soekanto, 1982: 82). Kemudian peran juga diartikan sebagai bagian yang diperagakan atau dilakukan dalam menjalankan tugas, kewajiban, atau pekerjaan. Peran berarti bagian yang harus dilaksanakan di dalam suatu aktivitas (Nasir, 2002: 9).

Kata bimbingan berasal dari bahasa Inggris “guidance” dalam bentuk kata benda yang berasal dari kata kerja “to guide” yang memiliki arti mengarahkan, menunjukkan, menuntun dan membimbing. Secara sederhana, bimbingan dapat diartikan sebagai bantuan yang diberikan kepada seseorang agar mampu mengembangkan potensi (bakat, minat, dan kemampuan), mengenali diri sendiri, mengatasi masalah sehingga dapat menentukan jalan hidupnya sendiri secara bertanggung jawab tanpa menjadi beban. Bimbingan adalah proses pemberian bantuan kepada seseorang atau sekelompok orang secara terus menerus dan sistematis oleh pembimbing agar individu atau sekelompok individu menjadi

pribadi yang mandiri (Sukardi, 2002: 20).

Orang tua adalah bagian dari keluarga yang telah melahirkan anak dan sebagai kepala keluarga disebut ibu/bapak, yaitu orang yang pertama kali mendidik dan bertanggung jawab atas lahirnya anak, kesejahteraan anak baik fisik maupun mental. serta sosial. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI, 1990: 629) dijelaskan bahwa “orang tua adalah ayah dan ibu kandung. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat (Soekanto, 2004 : 172).

Kata “Anak” menurut bahasa adalah keturunan dari hasil hubungan seorang pria dan wanita atau suami istri. Terdapat di dalam Undang-undang No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, menyatakan bahwa anak merupakan amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya (Djamil, 2013: 8).

Perkembangan pada anak akan berpengaruh terhadap karakter yang dimiliki oleh seorang anak di masa depan. Jika orang tua dalam melakukan pengasuhan terhadap anak dengan baik dan tepat maka anak dapat mengatasi tugas perkembangan selanjutnya serta memahami permasalahan-permasalahan pada diri anak. Sehingga orang tua perlu memahami permasalahan pada anak agar tepat dalam melakukan pengasuhan. Seperti halnya anak yang gemar terhadap game online maka orang tua harus tepat dalam membimbing anaknya.

Game online yaitu permainan yang dimainkan secara daring penggunaanya dapat tersambung bersamaan dengan orang lain yang sedang memainkan permainan tersebut di waktu yang sama. Game online merupakan pengembangan dari permainan yang dimainkan oleh satu orang, kebanyakan menggunakan bentuk dan metode yang sama dan melibatkan konsep umum yang sama dengan semua permainan lainnya, bedanya Game Online dapat dimainkan oleh banyak orang dalam satu waktu. waktu yang sama (Winn & Fisher, 2004:33).

Sedangkan menurut Kusumawardani (2015: 156) Game Online adalah game atau game digital yang hanya dapat dimainkan ketika perangkat terhubung ke jaringan internet, memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan pemain lain yang mengakses game secara bersamaan.

Bentuk game online sangat beragam jenisnya, diantara jenis game online yang sering dimainkan oleh kalangan pecinta game diantaranya: Battle Royale, yaitu salah satu permainan yang memiliki keasyikan tersendiri pada saat memainkannya, selain bertarung pemain juga harus bisa bertahan hidup di suatu pulau. Game Online yang berkaitan dengan jenis Game Online yang berbentuk

Battle Royale, seperti Free Fire, PUBG Mobile dan lain-lain. Kemudian, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah jenis game action real time yang merupakan genre Game Online yang sangat membutuhkan strategi yang baik dalam memainkannya. Atau sering dikenal dengan game online Mobile Legend Bang-Bang. Game Online sekarang telah menjadi permainan yang paling populer. terdapat beberapa bentuk permainan yang populer pada saat ini diantaranya: seperti PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Mobile Legend: Bang-Bang, Free Fire dan sebagainya

Seorang anak memiliki emosi yang belum stabil dan memiliki mental yang masih dalam mencari jati dirinya. Oleh karena itu, seorang anak sangat membutuhkan bimbingan dan pengawasan dalam masa pertumbuhannya guna membentuk mental dan perilaku yang baik. Sebaliknya jika seorang anak kurang bimbingan dan pengawasan dari orang tua biasanya seorang anak akan terpengaruhi perilaku-perilaku yang negatif seperti menjadi nakal, malas, senang bermain Game Online, bahkan kenakalan yang lainnya yang dapat merugikan dirinya dan orang disekitarnya.

Sebagai orang tua, mereka memiliki peran untuk anak-anaknya dalam hal bertanggung jawab untuk mengasuh, mendidik sejak lahir hingga dewasa. Orang tua adalah pendidik atau pengasuh terpenting bagi anak. Jika dilihat secara umum, ada beberapa hal yang harus dipenuhi oleh orang tua dalam proses membesarkan anaknya, mulai dari potensi psikomotor (perilaku), kognitif (proses berpikir), dan potensi afektif (emosi). Selain itu, orang tua juga harus menjaga anaknya dan keselamatan hidupnya di dunia dan di akhirat, karena seorang anak pada dasarnya adalah rezeki yang dititipkan kepada orang tua sebagai amanah dari Allah SWT. Seperti dalam Al-Qur'an Surat Al Kahfi ayat 46 di bawah ini:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَٰئِثُ الصَّٰلِحُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan” (Al- Qur'an).

Berdasarkan dalil Al Qur'an surah Al Kahfi tersebut, anak diposisikan sebagai perhiasan, rezeki, atau kekayaan dunia yang diberikan oleh Allah SWT bagi orang tuanya. seperti harta seorang anak diperlakukan dengan baik, dijaga, di bimbing, dan memberikan kasih sayang terhadap anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kampung Citatah Tengah, sebuah kampung di desa Mukapayung, Kecamatan Cililin, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia. Di sini lah terdapat beberapa anak yang menggemari Game Online.

Apabila dari kota Bandung arahnya ke bagian barat, bila ditempuh dengan roda empat kurang lebih dua jam perjalanan. Desa Mukapayung mempunyai luas wilayah kurang lebih 90 km persegi, pada awalnya desa Mukapayung bersatu dengan desa Rancapanggung. Namun, seiring bertambahnya penduduk dengan lokasi yang luas akhirnya dimekarkanlah menjadi dua desa, yaitu desa Rancapanggung dan desa Mukapayung.

Desa Mukapayung terbagi menjadi 78 RT, 20 RW, dan 4 Dusun. Kampung Citatah Tengah bertepatan berada di RW 04 yang terbagi menjadi 4 RT, serta terdapat sebanyak 147 kartu keluarga (KK). Di RT 01 terdapat 49 KK, RT 02 terdapat 42 KK, RT 03 terdapat 27 KK, dan RT 04 terdapat 29 KK. Dengan jumlah KK tersebut pekerjaan masyarakat yang sangat beragam mulai dari profesi sebagai petani, pedagang, PNS, wirausaha, pegawai swasta, buruh harian lepas dan lain sebagainya.

Hasil penelitian ini membahas tentang bagaimana kondisi anak dalam bermain Game Online di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat, bagaimana bentuk-bentuk Game Online yang sering dimainkan oleh anak di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat, bagaimana upaya orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak bermain Game online di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat, dan bagaimana Hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain Game Online di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.

Kondisi Anak Dalam Bermain Game Online Di Kampung Citatah Tengah

Kondisi merupakan keadaan yang ada dalam diri seseorang, baik diluar maupun di dalam dirinya. Manusia sebagai makhluk sosial dapat terpengaruh oleh individu lain karena terjadi proses bersosialisasi. Kondisi sosial adalah semua orang atau manusia yang dapat yang mempengaruhi kita (Dalyono, 2005: 133). Mengenai kondisi anak dalam bermain Game Online di kampung Citatah Tengah, terdapat tiga kondisi, diantaranya:

Pertama, kebiasaan bermain game online. Kebiasaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang. Kebiasaan merupakan kegiatan seorang individu dalam mengulang kembali kegiatan tersebut. Kebiasaan merupakan suatu tindakan seseorang secara berulang-ulang untuk hal yang sama dan berlangsung tanpa berpikir ulang (Siagian, 2012). Sedangkan Game Online adalah program game yang terhubung melalui jaringan yang dapat dimainkan

kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam kelompok di seluruh dunia dan Game Online itu sendiri menampilkan gambar yang menarik sesuai keinginan, didukung oleh komputer (Bodenheimer, 1999).

Berdasarkan hasil wawancara, pada umumnya orang tua mengatakan memiliki anak yang terbiasa bermain Game Online, bahkan bertemu dengan temannya hanya untuk bermain Game Online. Hal ini bisa terjadi karena bagi anak-anak keberadaan Game Online di handphone merupakan mainan baru di gadget mereka.

Kedua, Dampak Game Online terhadap anak di kampung Citatah Tengah. Terdapat dua dampak, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif merupakan suatu pengaruh atau memberi kesan terhadap orang lain dengan kebaikan. Dalam bermain Game Online ini terdapat dampak positif, yaitu dampak yang memberikan manfaat atau pengaruh yang baik bagi penggunaannya (Poetoe, 2012).

Adapun dampak positif yang dirasakan oleh orang tua yang memiliki anak gemar bermain game online yaitu, dapat mengembangkan otak kanan; menghilangkan rasa jenuh; melatih kesabaran; dan menambah jalinan pertemanan. Kemudian dampak negatif, Dampak negatif merupakan suatu pengaruh atau memberi kesan terhadap orang lain dengan keburukan. Terdapat permasalahan yang muncul dari aktivitas bermain Game Online yang berlebihan, termasuk kurangnya perhatian terhadap aktivitas sosial, kehilangan kendali dari waktu ke waktu, penurunan kinerja akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, dan fungsi kehidupan penting lainnya (Ghuman & Griffiths, 2012). Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh orang tua yang memiliki anak gemar bermain game online yaitu, boros; mengganggu proses belajar; mengganggu kesehatan fisik, dan kurang bersosialisasi.

Ketiga, faktor penyebab anak bermain game online. Terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab anak di kampung Citatah Tengah gemar bermain game online. Pertama, faktor lingkungan sosial. Lingkungan sosial merupakan interaksi atau hubungan sosial yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan dapat saling mempengaruhi antar individu. Lingkungan sosial adalah mencakup semua kondisi di dunia yang dalam beberapa cara mempengaruhi perilaku seseorang, termasuk pertumbuhan dan perkembangan atau proses kehidupan, yang juga dapat dilihat sebagai persiapan lingkungan (to provide environment) untuk generasi berikutnya lain (Stroz, 1987). Lingkungan dapat mempengaruhi anak, termasuk lingkungan sosial (pengaruh negatif), karena kemampuan atau karakter seorang anak belum mampu dipahami mana yang baik dan buruknya. Lingkungan sosial menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi anak-anak untuk

bermain Game Online karena pengaruh dari lingkungan teman sebaya.

Berdasarkan hasil wawancara pada umumnya orang tua mengatakan faktor penyebab anak bermain Game Online yaitu faktor lingkungan sosial atau lingkungan teman sebaya, ketika suatu lingkungan teman sebaya terdapat anak yang gemar bermain Game Online maka anak yang lain akan tergiur untuk bermain Game Online, dimana Game Online telah menjadi permainan baru anak-anak di zaman modern ini.

Kedua, faktor Kesalahan pola asuh orang tua. Pola asuh merupakan proses yang bertujuan untuk mempromosikan dan mendukung perkembangan fisik, emosional, sosial, keuangan dan intelektual seorang anak. Pola asuh adalah sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anaknya (Suwono, 2008). Pola asuh dapat mempengaruhi pembentukan karakter.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan terhadap orang tua, pada umumnya menyatakan menghargai kebebasan anak salah satunya dalam bermain Game Online dengan menerapkan batasan-batasan dalam bermain Game Online. Namun, para orang tua masih belum tepat dalam menetapkan peraturan Penelitian seorang dokter spesialis anak di “The American Academy of Pediatrics” yang berpendapat orang tua harus membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka dengan perangkat elektronik tidak lebih dari dua jam sehari.

Ketiga, faktor rasa jenuh. Merasa jenuh dalam keseharian dapat memicu seseorang bermain Game Online. Pada masa pandemi rutinitas harian anak juga berubah lebih banyak menghabiskan waktu di rumah sehingga anak merasa bosan karena aktivitas kesehariannya hanya belajar dan mengerjakan tugas-tugas. Oleh karena itu, ketika anak merasakan jenuh hal ini akan menjadi sebuah pendorong anak hendak menghabiskan waktu yang senggang untuk bermain Game Online.

Sebagaimana hasil wawancara terhadap para orang tua pada umumnya menyatakan dalam keadaan masa pandemi Covid-19 anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dan untuk mengobati rasa jenuh anak-anak bermain Game Online, karena anak merasa bosan dalam kesehariannya hanya berada di dalam rumah atau sesekali hanya keluar rumah sebentar maka anak-anak lebih memilih bermain Game Online untuk mengobati rasa bosan dan jenuh tersebut.

Bentuk-Bentuk Game Online Yang Sering Dimainkan Oleh Anak

Game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri karena dalam mengakses game online membutuhkan jaringan internet. Bermain game online adalah jenis permainan komputer yang

memanfaatkan jaringan komputer (Freeman: 2008). Sinyal atau jaringan disini yakni menghubungkan server yang satu ke server yang lain (Young, 2017). Sehingga dengan adanya jaringan internet game online bisa diakses.

Dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, maka munculah berbagai bentuk atau jenis genre game online. Berikut jenis game online diantaranya: Game Battle Royale, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), First Person Shooter (FPS), Real-Time Strategy (RTS), Vehicle Simulation, Game Casual, Fighting Games, Life Simulation Game, Sport Game, Role-Playing Game (RPG), Adventure Game, dan Racing Game (Mamduh, 2021).

Terdapat dua bentuk game online yang sering dimainkan oleh anak di kampung citatah tengah, diantaranya: Pertama, battle royal. Battle Royale merupakan salah satu permainan yang memiliki keasyikan tersendiri pada saat memainkannya, selain bertarung pemain juga harus bisa bertahan hidup di suatu pulau. Game Online yang berkaitan dengan jenis Battle Royale, yaitu seperti game online Free Fire. Free Fire adalah Game Online perang yang berbasis pertempuran Battle Royale dan TPS (Third Person Shooter) yang menyatukan 50 pemain dalam satu peta besar, di mana setiap pemain biasanya bermain berkelompok Game online. Game online Free Fire adalah sebuah permainan yang memanfaatkan jaringan internet, yang mana permainan ini bergenre battle royal, dilengkapi dengan macam-macam karakter, senjata, tempat, dan lain-lain, yang dapat diperoleh sesuai dengan level permainan yang dicapai, dan permainan ini dapat mengakibatkan adanya rangsang rasa ketika terjadi kemenangan ataupun kekalahan (Winarni, 2020). game online ini bisa menjadi ajang untuk melakukan sosialisasi dengan orang baru. Game online bisa disebut sebagai aktivitas sosial karena permainan bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali menciptakan komunitas di dunia maya (Krista, 2017)

Berdasarkan hasil wawancara terhadap anak yang memiliki kebiasaan bermain Game Online, Reza dan Yazid selaku anak gemar bermain Game Online mengatakan bahwa dirinya menggemari bermain Free Fire (FF) dengan alasan dari setiap kelompok dapat menggunakan obrolan suara secara langsung, karena terhubung dengan server lain sehingga dapat berinteraksi atau berkomunikasi antar pemain.

Kedua, Multiplayer Online Battle Arena. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah jenis game action real time yang merupakan genre Game Online yang sangat membutuhkan strategi yang baik dalam permainannya. Cara bermain Game Online bergenre MOBA penikmat game hanya mengontrol karakter suatu hero yang memiliki keahlian dan unik di dalam game play, Game MOBA hanya memiliki satu tujuan untuk memenangkan permainan, yaitu dengan

menghancurkan semua bangunan inti tim lawan dan menjaga bangunan tim yang dipertahankan. Genre game ini berkaitan dengan game online *The Lord of the Rings Online: Shadows Angmar Final Fantasy DotA Mobile Legend: Bang Bang* (Sudharto, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap anak yang gemar terhadap game online, Imam selaku anak menyatakan gemar bermain Mobile Legend Bang-Bang dengan alasan Game Online seru dan memiliki hero-hero yang unik dan mudah dimainkan. Mobile Legend adalah salah satu dari 5 besar game MOBA yang paling banyak dimainkan di pasar android (Soukotta, 2016).

Upaya Bimbingan Orangtua Dalam Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Game Online

Upaya dapat diartikan sebagai usaha atau ikhtiar untuk mencapai suatu tujuan seperti mampu memecahkan masalah dan mencari solusi. Usaha adalah usaha atau kondisi untuk menyampaikan sesuatu atau tujuan (ikhtiar, usaha) (Baskoro, 2005). Bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara terus menerus, agar individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri, sehingga mampu mengarahkan dirinya sendiri dan dapat bertindak wajar, sesuai dengan tuntutan dan kondisi lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan kehidupan pada umumnya (Yusuf & Nurihsan, 2010). Sedangkan orangtua adalah bapak dan atau ibu kandung, atau orang yang dianggap lebih tua atau lebih tua (pintar, pandai, ahli dan sebagainya) atau orang yang dihormati dan disegani di desa/kota (Fazli, 2012).

Orang tua sebagai pusat dalam mendidik anak dan membentuk kepribadian anak. Sehingga orang tua berperan penting dan sangat berpengaruh dalam pendidikan anak (Wahib, 2015). Maka bimbingan orang tua adalah proses pemberian bantuan psikologis yang diberikan kepada anak dengan tujuan untuk dapat membantu anak memahami diri sendiri dan potensinya, lingkungannya, serta mampu mengatasi permasalahan hidupnya serta mampu bertanggung jawab atas tugasnya sebagai anak. Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi setiap aktivitas anaknya, orang tua yang merawat dan memahami anaknya akan memikirkan sesuatu yang baik untuk anaknya, dimana orang tua harus tegas, rasional, menghargai kepentingan dan mendidik anak untuk mematuhi norma yang berlaku. terapkan di masyarakat. lingkungan. Peran orang tua sangatlah penting dalam perkembangan moralitas anaknya (Marlina, 2021). Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat tiga upaya yang dilakukan oleh orang tua di kampung Citatah, diantaranya :

Pertama, Memberikan perhatian dan menasihati. Memberi perhatian dan nasehat merupakan salah satu bentuk bimbingan orang tua kepada anaknya. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengawasi anak, terutama memperhatikan perilaku sehari-hari anak, itu adalah tugas orang tua.

Pada hasil wawancara terhadap orang tua, salah satu upaya orang tua untuk mengurangi kebiasaan anak bermain Game Online adalah dengan memperhatikan anak dan orang tua tanpa henti menasehati anak dan memberitahu anak tentang dampak buruk dari bermain Game Online secara berlebihan. kemudian orang tua juga menasehati anaknya agar mengingat tugas-tugas sekolah supaya segera dikerjakan. Sehingga dengan memberikan perhatian dan menasihati anak dapat dilakukan sebagai upaya dalam membatasi anak dalam bermain Game Online.

Kedua, Membatasi waktu bermain Game Online. Mengatur waktu bukanlah pekerjaan yang mudah apalagi dikerjakan oleh seorang anak-anak. Maka harus ada peran dari orang tua untuk membimbing anaknya terutama dalam mengatur waktu dalam bermain Game Online.

Setelah melakukan penelitian terhadap orang tua, salah satu upaya orang tua untuk mengurangi kebiasaan anaknya bermain Game Online adalah dengan membatasi waktu dengan membiasakan anak berhenti bermain Game Online atau media sosial lainnya dan membiasakan tidur secara teratur.

Ketiga, Menetapkan konsekuensi jika peraturan tidak dipatuhi. Pada dasarnya seorang anak-anak sangat memerlukan pendidikan terutama pendidikan dari orang tua. Karena dalam pendidikan anak dapat menambah wawasan, mengasah kemampuan anak dan lain sebagainya. Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awal tidak paham jadi memahami dan lain sebagainya. Pendidikan bertujuan untuk membentuk kepribadian lebih baik (Pidarta, 1997: 2). Dalam hal ini orang tua memberikan disiplin atau aturan terhadap anak, yaitu untuk membatasi anak agar tidak terus-menerus bermain Game Online dan menghindari dampak negatif dari bermain Game Online. Selain menerapkan kedisiplinan atau aturan yang telah diberikan terhadap anak, orang tua juga perlu menerapkan konsekuensi supaya anak tidak melanggar aturan tersebut.

Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap orang tua, upaya orang tua yang dilakukan untuk mengurangi kebiasaan anak bermain Game Online yaitu dengan membuat peraturan dan jika peraturan tersebut dilanggar anak akan mendapatkan sanksi berupa pengambiln hp oleh orang tua dan mematikan data internet supaya anak berhenti bermain Game Online.

Hasil Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Game

Orangtua memiliki peranan yang begitu penting bagi seorang anak untuk mendidik anak-anaknya baik dalam hal keagamaan, sosial, maupun pribadi sosial. Sebagai orang tua harus mampu memenuhi dan melengkapi segala kebutuhan anak-anak dalam belajar, demi mencapai hasil dan prestasi yang baik (Jimny, 2017). Pendidikan merupakan kebutuhan manusia, sebab manusia dilahirkan ke dunia dalam keadaan lemah dan suci, tetapi dibekali bakat dan potensi (Chodijah, 2016).

Islam mewajibkan keluarga untuk mendidik dan menumbuhkan segala aspek kepribadian anak anaknya seperti pertumbuhan jasmani, akal, rasa, seni, emosi, spiritual, akhlak dan tingkah laku sosial untuk menyiapkan generasi muda dalam menghadapi hidup di kalangan masyarakat. perintah menjaga keluarga juga terdapat pada QS.At tahirim ayat 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْجِبَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ
اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Depag RI, 2013).

Sebagaimana di dalam Al Qur'an surat At Tahirim tersebut tidak hanya menjaga diri sendiri melainkan kita juga harus memelihara keluarga dengan baik, terutama kewajiban orang tua dalam membimbing serta mendidik anaknya. Bimbingan orang tua dimaksudkan agar setiap anak dapat membatasi dirinya dalam bermain game online agar terhindar dari dampak negatif dan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapinya dengan potensi yang ada pada dirinya. Bimbingan ditujukan kepada setiap individu secara optimal, dengan harapan menjadi pribadi yang berguna bagi dirinya, lingkungan, dan masyarakat pada umumnya (Hallen, A 2005: 58).

Fungsi bimbingan Menurut Bambang Ismaya (2015: 13) terdapat empat fungsi pokok, diantaranya: 1) Fungsi pemahaman, hal ini sangat penting dalam berlangsungnya proses bimbingan, dimana konselor harus memahami klien serta berbagai masalah yang dialami klien dan pihak-pihak yang membantu klien, serta pemahaman terhadap lingkungan klien oleh dirinya sendiri. 2) Fungsi pencegahan, Terdapat slogan yang berkembang di masyarakat khususnya dalam bidang kesehatan, yaitu “mencegah lebih baik dari pada mengobati”. Hal ini juga

sama dengan bidang bimbingan dan konseling lebih baik individu tidak merasakan suatu masalah. Karena ketika individu tidak merasakan suatu masalah akan berdampak terhadap proses perkembangannya berjalan dengan baik. Sehingga terciptalah kehidupan yang diinginkan. 3) Fungsi pengentasan, dengan fungsi pengentasan, dalam melaksanakan bimbingan dapat diatasi terhadap masalah yang dialami oleh klien. Karena konselor bertugas atau memberikan bantuan dalam mencegah terjadinya masalah-masalah yang dapat dialami oleh klien. 4) Fungsi pemeliharaan dan fungsi pengembangan, fungsi pemeliharaan yaitu sesuatu yang berkaitan dengan diri seseorang, baik dari bawaan atau hasil dari perkembangan diri individu itu sendiri. Pemeliharaan yang baik yaitu bukan hanya mempertahankan saja namun juga dapat melakukan perkembangan. Sehingga fungsi pemeliharaan dan fungsi pengembangan tidak dapat dipisahkan. Komunikasi dengan anak juga sangat penting dalam membimbing anak. Komunikasi orang tua tentang penggunaan internet merupakan cara yang efektif untuk mencegah kecanduan internet (Rooij dkk., 2011).

Hasil pengamatan dan pemaparan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa ada perubahan ke arah yang positif setelah bimbingan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan pemaparan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa ada perubahan ke arah yang positif setelah bimbingan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Dari hasil wawancara dan pemaparan diatas, terdapat beberapa hasil dari bimbingan yang dilakukan oleh orang tua yaitu sebagai berikut:

Pertama, Anak lebih dapat memahami dampak buruk dari Game Online dan anak lebih disiplin dalam mentaati peraturan sehingga cepat atau lambat anak mampu mengurangi kebiasaan dalam bermain Game Online. Bermain game online dimana orangtua harus mampu mengawasi kegiatan anak-anaknya jika tidak maka anak akan terjerumus kedalam hal-hal buruk atau akan mengakibatkan dampak negatif dari bermain game online (Kadir, 2020). Kedua, anak menjadi selalu tepat waktu untuk melaksanakan kegiatan yang lain seperti mengaji, sekolah, belajar dan lain sebagainya. Kemudian dampak dibuat peraturan dan konsekuensi anak lebih mudah dikontrol jam istirahatnya. Ketiga, anak menjadi lebih memprioritaskan tugas-tugas sekolah dahulu dari pada bermain Game Online dan setelah adanya peraturan dan konsekuensi anak lebih mengerti serta tidak terganggu lagi waktu istirahatnya.

Dengan demikian, peran orangtua harus bisa mengawasi atau mengontrol aktivitas yang dilakukan anaknya, salah satunya ketika seorang anak memiliki kebiasaan bermain Game Online, maka orangtua harus membimbing dan memberikan pemahaman, kemudian membuat kesepakatan antara orang tua dan

anak dengan tujuan membatasi anak bermain Game Online yaitu dengan cara memberi aturan dan konsekuensi jika kesepakatan tersebut dilanggar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Peran Bimbingan Orang Tua dalam upaya mengurangi anak bermain Game Online” di Kp. Citatah Tengah RT 01 dan 02 RW 04 Desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut : (1) Kondisi anak-anak dalam bermain Game Online terdapat dampak positif yang dirasakan oleh orangtua seperti a) mengasah otak kanan, b) menghilangkan rasa jenuh, c) melatih kesabaran, d) menambah jalinan pertemanan. Adapun dampak negatif Game Online, yaitu a) boros, b) mengganggu proses belajar, c) mengganggu kesehatan jasmani, d) kurang bersosialisasi. Selain itu, terdapat faktor penyebab anak memiliki kebiasaan bermain Game Online yaitu, 1) Faktor lingkungan, 2) Faktor kesalahan pola asuh orangtua, dan 3) Faktor rasa jenuh. (2) Bentuk-bentuk Game Online yang sering dimainkan oleh anak, yaitu Battle Royale atau yang dikenal dengan Game Online Free Fire dan Multiplayer Online Battle Arena atau yang dikenal dengan Game Online Mobile Legend Bang-Bang. (3) Upaya bimbingan orangtua dalam mengurangi kebiasaan anak bermain Game Online yang telah dilakukan oleh orangtua, yaitu memberikan perhatian dan nasehat terhadap anak, memberikan batasan terhadap anak untuk bermain Game Online, dan menetapkan konsekuensi jika batasan bermain Game Online tidak dipatuhi oleh anak. (4) Hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain Game Online memiliki perubahan yang cukup baik, seperti anak dapat mengerti bahwa bermain Game Online terlalu lama akan berdampak buruk bagi kesehatannya. Kemudian anak lebih bisa mengingat waktu serta tidak melewatkan kewajiban yang lainnya seperti mengaji, sekolah, belajar dan lain sebagainya.

Setelah melakukan penelitian ini, terdapat saran dari peneliti yaitu : (1) Untuk orangtua diharapkan melakukan tindakan-tindakan yang lebih efektif terhadap anaknya dengan tujuan mencegah anak terjerumus dalam kecanduan Game Online. Terutama orangtua harus lebih memperhatikan kembali terhadap batasan dalam mengizinkan anak memainkan Game Online, karena waktu yang lebih efektif untuk bermain Game Online untuk anak-anak maksimal hanya 2 jam sebagaimana menurut para spesialis anak di “The American Academy of Pediatrics”. (2) Untuk anak-anak seharusnya lebih mengutamakan aktivitas yang lain yang lebih positif daripada asik dengan Game Online. Bermain Game Online boleh-boleh saja, asalkan tugas dan kewajibannya baik kewajiban sebagai anak seperti mengaji, sekolah, belajar dan menyelesaikan tugas sekolah tidak terlupakan serta harus selalu mendengar nasihat dari orangtua. Dan (3) untuk peneliti

selanjutnya diharapkan dapat memperluas dan mendalami penelitian ini, yaitu dengan cara melakukan persiapan yang lebih matang supaya memperoleh hasil yang lebih baik dan bermanfaat untuk orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al – Qur'an Surat Al – Kahfi Ayat 46. *Al Majid Al Qur'an Terjemah Dan Tajwid Warna*. Jakarta: Beras.
- Al Qur'an, at Tahrim ayat 6, *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Bekasi: Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Al Qur'an Revisi Terjemah.
- Baskoro, W. (2005). *Kampus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Setia Kawan Hlm 902.
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation And Simulation*. Eurographics.
- Chodijah, S. (2016) Model Bimbingan dan Konseling Komprehensif dalam Meningkatkan Akhlak Mahasiswa. *Ilmu Dakwah: Academic Journal For Homiletic Studies*. 10(1) 129-146 (1693-0843).
- Dalimunthe, C. E. (2019). Pendekatan Teknik Konseling Self Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Individual Di Smp Al-Hidayah Medan. Skripsi. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*.
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamil, N. M. (2013). *Anak Bukan Untuk Dibukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Fazli, M. I. (2012). *Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Hidayatul Umam Cinere, Depok, Jawa Barat*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*. pp.42-47.
- 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).
- Hallen, A. (2005). *Bimbingan dan Konseling*. Ciputat: Quantum teaching. Hlm 58.
- Ismaya, B. 2015. *Bimbingan & Konseling Studi, Karier, dan Keluarga*. Bandung: PT

Refika Aditama.

- Iwan, J. M. & Turmudzi. E. F. (2006). *Game Mania*. Gema Insani: Jakarta. Hlm 52.
- Jimmy, V. (2017). *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Palembang*. Skripsi Uin Raden Fatah Palembang
- Johnson, R. (2010). *Buku Ajar Keperawatan Keluarga*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Kadir, A. (2020). Peran Orangtua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho* 3 (3). 258.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (1990). Jakarta: Balai Pustaka.
- Krista, S. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal curere*,1. (1), 28-38.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*. 4(2), 154- 163.
- Mamduh, N. (2021). *Jenis-jenis Game Populer, Kelebihan dan Kekurangannya*. Diakses pada 22 januari 2023. <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>
- Marlina, E. (2012). Motivasi Berpuasa Ramadhan dan Moralitas Remaja. *Ilmu Dakwah: Academic Journal For Homiletic Studies*. 6(2) 249-265 (1693-0843).
- Nasir, S. A. (2002). *Peran Pendidikan Agama Terhadap Pemecahan Problem Remaja*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Pidarta, M. (1997). *Landasan Kependidikan*. Ed. I. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poetoe. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rooij, A. J. V, Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Eijnden, R. J. J. M. V. D., Mheen, D. V. D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Journal Addiction*, 106(1), 205–212. doi: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The Effectiveness Of Casual Video Games In Improving Mood And Decreasing Stress. *Journal Of Cyber Therapy & Rehabilitation*, hal 53–66.
- Siagian, S. P. (2012). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- SMK TI Bali Global Jimbaran. (2016). *Efek Negatif Game Online*. Diakses pada 22 januari 2023. <https://smktibg-jimbaran.sch.id/efek-negatif-game-online/>.
- Soekanto, S. (1982). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Soekanto, S. (2004). *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta Hlm 172.
- Soukotta, T. (2016). *Pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas*

- X dan XI SMK & I Kristen Salatiga*. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW
- Stroz. (1987). *Lingkungan Sosial*. Universitas Gadjah Mada, 31. Hlm 76.
- Sudharto, A. R. (2018). *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Sukardi, D. K. (2002). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 20
- Sulastri & Tarmidzi, A. (2017) Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), pp. 61-80. doi: <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>.
- Suwono. (2008). *Pola Asuh Orang Tua Yang Cerdas*. Jakarta. Pustaka.
- Wahib, A. (2015). Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian Anak. *Jurnal Paradigma*. Volume 2, Nomor 1, November 2015: ISSN 2406-9787. Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'arif Magetan: Magetan.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh game online free fire terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga tahun 2019/2020. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Salatiga
- Winn, B. M & Fisher, J. W. (2004). *Design Of Communication, Competition, And Collaboration In Online Games*. Dipresentasikan Dalam Computer Game Technology Conference. Toronto, Canada.
- Young, S. K. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Yusuf, S. & Nurihsan. A. J., (2010). *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya