

**UPAYA ORANG TUA MENGATASI KECANDUAN BERMAIN GAME
ONLINE PADA ANAK DI DESA BUATAN II KECAMATAN KOTO
GASIB KABUPATEN SIAK**

Oleh : Selvia Rahma Dona/1901111398

E-mail : selvia.rahma1398@student.unri.ac.id

Pembimbing : Ashaluddin Jalil

E-mail : ashaluddin.jalil@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12, 5 Simpang Baru

Pekanbaru 28293, Telp/Fax. 076-63277

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di Desa Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana upaya orang tua terutama perempuan mengatasi kecanduan game online pada anak. Seterusnya bagaimana usaha menanggapi kegiatan si anak yang sudah kecanduan game. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil Penelitian menemukan bahwa orang tua menjadi faktor penentu terjadinya kecanduan game online terhadap anak di samping faktor teman serta lingkungan sepeergaulan. Dampak yang ditimbulkan oleh game online lebih banyak menunjukkan dampak negative. Upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan game online dengan cara membatasi waktu anak bermain game, mendukung hobbi anak dan memasukkan anak ke tempat les privat. Disarankan kepada orang tua agar dapat lebih memperhatikan anaknya, lebih banyak menghabiskan waktu bersama anaknya. Orang tua harus bisa mengatur kapan jadwal anak untuk belajar dan kapan jadwal anak untuk bermain smartphone, serta orang tua harus mengatur waktu anak, termasuk waktu tidur para orang tua harus selalu mendampingi anaknya jika ingin bermain game.

Kata Kunci : Upaya Orang Tua, Kecanduan, Game Online

**PARENTS' EFFORTS IN OVERCOMING ADDICTION TO PLAYING
ONLINE GAMES IN CHILDREN IN ARTIFICIAL VILLAGE II, KOTO
GASIB DISTRICT, SIAK REGENCY**

By: Selvia Rahma Dona/1901111398

E-mail : selvia.rahma1398@student.unri.ac.id

Supervisor: Ashaluddin Jalil

E-mail : ashaluddin.jalil@lecturer.unri.ac.id

Department OF Sociology

Faculty of Social and Political Sciences

Universitas Riau

Campus OF Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12.5 Simpang Bru

Pekanbaru 28293, Tel/Fax. 0761-63277

ABSTRACT

This research was conducted in Artificial Village II, Koto Gasib District, Siak Regency, which aimed to find out how the efforts of parents, especially female parents, in overcoming online game addiction in children and how also the efforts of parents to respond to the activities of children who are already addicted to online games. The method used is a qualitative research method carried out with this method because this study will analyze in depth how subjective (parental efforts) who have elementary school-age children addicted to playing online games. The results of the study stated that parents became one of the factors in the occurrence of online game addiction to children in addition to environmental factors, friends and associations are also another factor in online game addiction. Impact. What is caused by playing online games shows more negative impacts. Parents' efforts in overcoming online game addiction by limiting children's time playing games, supporting children's hobbies, and putting children in private tutoring. It is recommended to parents to be able to pay more attention to their children, spend more time with their children. Parents must be able to set when the child's schedule to study and when the child's schedule to play smartphones, and parents must manage the child's time, including bedtime Parents must always accompany their children if they want to play games.

Keywords : parental efforts, addicted, game online

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang pada globalisasi ini zaman semakin canggih begitu pula dengan teknologi yang semakin lama semakin canggih. Secara harfiah teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu “tecnologia” yang berarti pembahasan sistematis mengenai seluruh seni dan kerajinan. Pengertian yang lainnya yaitu “ the application as scientific and other knowledge to practical task by ordered system. That involve people and organizations, living things and machines”. Dari definisi tersebut jelas bahwa teknologi masih berkaitan dengan pihak oleh karena itu teknologi tidak lepas dari organisasi, budaya, masyarakat, ekonomi dan politik (Syari, 2016).

Perkembangan teknologi komunikasi dapat disimpulkan bahwa itu berasal dari pemikiran manusia dan di aplikasikan oleh manusia. Seterusnya menjadi bagian hidup pada manusia bahkan akan hidup berdampingan antara manusia dan teknologi. Dengan berkembangnya zaman maka makin berkembang pula kecanggihan teknologi yang dimana salah satunya yang dapat kita lihat bahkan kita rasakan yaitu handphone.

Teknologi yang diteliti yaitu handphone yang dimana termasuk kedalam teknologi informasi. Handphone seiring

berkembangnya zaman berubah menjadi smartphone atau ponsel pintar. Istilah handphone atau ponsel hanya digunakan untuk perangkat yang hanya bisa melakukan panggilan dan SMS saja

serta, beberapa ponsel juga dibekali dengan fitur kamera. Akan tetapi kamera tersebut tidak terlalu canggih. Sementara itu, istilah smartphone adalah ponsel modern dengan sistem operasi canggih yang dirancang untuk masyarakat umum. Fungsinya melampaui sms dan panggilan telepon, dan pengguna dapat dengan mudah menambahkan aplikasi, mengubah pengaturan, atau memodifikasi telepon mereka sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Telepon modern dengan sistem operasi canggih yang dirancang untuk masyarakat umum.

Berkaitan dengan aplikasi yang dihasilkan oleh smartphone maka timbul lah aplikasi game online yaitu sebuah aplikasi game online dalam bentuk permainan yang sangat populer dan tentu saja sangat digemari oleh anak-anak. Misalnya seperti : *free fire, mobil legends, pubg mobile*.

Memainkan game online tanpa pengendalian diri atau self control dari remaja itu sendiri atau anak-anak tersebut maka akan menjadi kebiasaan bermain. Pada umumnya anak-anak dan para remaja hanya memainkan game online ini hanya sebagai hiburan, bahkan hanya sebagai penghilang stres, lelah, penat ketika sepulang dari sekolah atau selesai melakukan suatu tugas yang dimana butuh refreshing pikiran. Yang awalnya bisa berdampak positif jadi karena tidak adanya self control pada diri remaja atau anak-anak tersebut maka akan berdampak negatif serta berdampak kecanduan yang dimana tidak adanya

kontrol waktu akibat kecanduan game tersebut .

Penelitian ini yang diteliti adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah Dasar yang kecanduan bermain game online. Lokasi penelitian ini bertepatan di Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. Lokasi atau ditempat ini banyak sekali anak usia sekolah dan remaja yang kecanduan bermain game online. Rata-rata anak usia sekolah dan remaja yang memainkan game online ini hampir menghabiskan waktu kurang lebih enam (6) jam.

RUMUSAN MASALAH

ada latar belakang di atas , masalah berikut dapat diangkat dalam analisis ini :

1. Bagaimana upaya orang tua terutama orang tua perempuan dalam mengatasi kecanduan game online pada anak ?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi anak sehingga kecanduan bermain game online ?
3. Dampak apa saja yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game online ?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis upaya orang tua perempuan dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada anak.
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat anak menjadi kecanduan bermain game online

3. Serta dapat mengetahui apa saja dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game online.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat teoritis

Pemuaan penelitian ini diharapkan dapat Memberikan informasi tentang isu-isu yang melibatkan anak-anak, bermain game online pada anak agar tidak menyebabkan efek candu.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat berguna dalam praktek kehidupan sehari-hari untuk menjadikan acuan orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada anak. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca agar dapat mengetahui nantinya serta memahami apa saja yang harus dilakukan untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain game.

TINJAUAN PUSTAKA

Pandangan Patologi Sosial

Patologi berasal dari kata Yunani pathos, yang berarti sakit atau penyakit. Sedangkan logos adalah bahasa Yunani untuk "pengetahuan". Oleh karena itu, patologi adalah ilmu yang mempelajari penyakit. Pada penelitian ini teori patologi sosial dapat digunakan untuk menganalisa tentang penyakit sosial yang terjadi pada anak yang dimana penyakit tersebut merupakan kecanduan dalam bermain game online. Teori ini

dirasa bersesuaian jika untuk digunakan untuk menganalisis upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada anak di Desa Buatan II Kecamatan Koto Gasib.

Teori Tindakan Sosial Max Weber.

Tindakan sosial merupakan tindakan individu yang mempunyai makna atau arti subyektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain. Sebaliknya, tindakan individu diarahkan kepada benda mati atau obyek fisik mata tanpa dihubungkan dengan tindakan orang lain bukan suatu tindakan sosial (Selatan, 2014).

Ada empat jenis kategorisasi tindakan yaitu yang pertama tindakan Tindakan rasional yaitu tindakan yang ditentukan oleh kebiasaan-kebiasaan yang sudah mengakar secara turun temurun. Kedua Tindakan afektif, merupakan tindakan yang ditentukan oleh kondisi-kondisi dan orientasi-orientasi emosional si aktor. Ketiga Rasional instrumental, adalah tindakan yang ditunjukkan pada penca[ai]an kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang diperhitungkan dan diupayakan secara wajar oleh peserta yang bersangkutan.

Ke Empat Rasionalitas nilai, yaitu tindakan rasional berdasarkan nilai, yang dilakukan untuk alasan-alasan dan tujuan-tujuan yang ada kaitannya dengan nilai-nilai yang diyakini secara personal tanpa memperhitungkan prospek-prospek yang ada kaitannya dengan berhasil atau gagal nya tindakan tersebut.

Konsep Keluarga dalam Sosiologi.

Orang tua harus lebih peka terhadap anak terlebih lagi anak yang masih dalam usia sekolah dasar karna mereka masih membutuhkan arahan dari orang tuanya. Kecanduan game online terjadi karna tidak berjalan nya fungsi keluarga dengan semestinya yang dimana peran orang tua dan anak tidak berjalan sesuai perannya dan terjadi perubahan daan pergeseran di dalam keluarga.

Orang tua hendaknya memberikan asupan berupa proteksi yaitu melindungi sang anak dari berbagai hal yang sifatnya merugikan dan negatif yang berpengaruh pada perkembangan anak, serta memberikan afeksi atau kasih sayang. Anak memerlukan tidak saja teman (selain orang tua) tetapi juga tempat bermain dan melepaskan berbagai kegiatan mereka. Orang tua selalu mendidik, mengawasi, serta mendukung apaun yang dilakukan anaknya selama hal tersebut bersifat positif dan berguna bagi sang anak, serta peran orang tua dalam proses sosialisasi pertama sekali kepada sang anak. Ada baiknya orang tua menanam kan dan mengajarkan hal-hal positif kepada sang anak.

Konsep Sosiologi Pembangunan

Sosiologi pembangunan adalah termasuk salah satu cabang sosiologi yang relatif baru. Dalam konteks ini, pembangunan merupakan perubahan sosial yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengarah pada perkembangan yang lebih baik (Wahyudi *et al.*, 2021).

Pembangunan iptek ini membuat semakin canggihnya teknologi-teknologi yang salah satunya adalah handphone yang kini terupdate menjadi smartphone dengan adanya smartphone maka akan menimbulkan aplikasi-aplikasi yang dimana salah satunya adalah aplikasi game online. Game online ini jika dimainkan oleh remaja yang mempunyai self control maka tidak akan terjadi kecanduan tetapi jika dimainkan oleh anak-anak yang masih usia sekolah terutama usia sekolah dasar, maka kecanduan game online ini akan rentan terjadinya karena anak-anak tersebut tidak bisa mengendalikan emosi dirinya dan tidak adanya self control.

Konsep sosiologi pendidikan

Sebuah ilmu yang disebut sosiologi pendidikan menggunakan perspektif sosiologis untuk menyelidiki secara ilmiah bagaimana orang berhubungan satu sama lain dalam konteks pendidikan. Faktanya, sosiologi pendidikan merupakan bidang studi yang sangat baru yang mulai muncul pada pergantian abad ke-20. (Zaitun, 2010).

Sosiologi pendidikan tidak hanya terfokus pada pendidikan disekolah atau yang hanya berkaitan dengan guru dan lingkungan sekolah, Sosiologi pendidikan juga berlaku di dalam lingkungan keluarga. Pendidikan keluarga merupakan awal dan utama.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Lokasi Penelitian

Penelitian menjelaskan bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan

bermain game online` penelitiann ini menggunakan Metoda Penelitian Kualitatif . Ini dilakukan berkenan dengan menganalisis secara mendalam bagaimana subyektif (upaya orang tua) yang memiliki anak di Sekolah Dasar kecanduan game online Lokasi penelitian ini dilakukan di Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian iniyang menjadi subyek adalah yang terutama orang tua yang memilik anak kecanduan bermain game online (hanya orang tua perempuan saja) , dan anaknya yang sudah kecanduan bermain game online yang masih berusia sekolah dasar atau masih belajar di sekolah dasar. Peneliti melakukan penelitian mulai dari kelas 3 SD sampai dengan kelas 6 SD.

Jenis Data dan Sumber Data

Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti bersumber langsung dari lapangan, baik melalau wawancara mendalam, observasi terstruktur ataupun obervasi non partisipatif serta dalam bentuk dokumen yang nantinya diolah oleh peneliti. Dan data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan Metode lain untuk meletakkannya data itu menggabungkan sebagai dokumen. data dari penyelidikan sebelumnya digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti sebagai penunjang dari **TEKNIK PENGUMPULAN Data**

Observasi

Untuk memahami situasi sosial secara menyeluruh dan utuh diperlukan suatu pengamatan yang lebih selektif dan

mengarah untuk itulah diperlukan teknik observasi yang dimana dalam observasi ini peneliti melakukan pengamatan langsung untuk mengumpulkan data yang digunakan dengan pengamatan yang sistematis.

Wawancara mendalam

Peneliti melakukan wawancara secara mendalam yang digunakan untuk pengumpulan data lapangan khususnya mencari informasi perihal anak-anak yang berstatus sekolah dasar. Lebih dari itu juga untuk melihat aktivitas si anak dan ibu di rumah. Peneliti menggunakan metoda in-depth agar dapat melihat dari dekat bagaimana keadaan di dalam rumah tangga tersebut.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain. Metode dokumentasi memiliki keunggulan dan kelemahan dibanding dengan metode yang lain.

Metode ini digunakan peneliti agar mengetahui latar belakang ibu yang mempunyai anak yang kecanduan bermain game online di Desa Butan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak ini. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto yang di ambil ketika melakukan wawancara, sebagai pendukung data dalam penelitian ini

TEKNIS ANALISIS DATA

Analisis data pada penelitian kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil observasi,

wawancara dan dokumentasi secara sistematis. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam kategori, dan memilah data mana yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan Game Online pada Anak

Kecanduan game online yang di alami anak khususnya anak sekolah Dasar, ini merupakan suatu kebiasaan yang akan menyebabkan masalah besar pada tubuh anak. Sebagai mana yang terjadi pada tahun 2017 silam seorang anak yang berada di kelas 6 SD yang kecanduan bermain game online sehingga menyebabkan kecacatan pada satu matanya sehingga menyebabkan kejulingan pada mata.

Aktivitas anak bermain game online ini dimulai dari pulang sekolah pagi jam 12 sampai dengan jam 2, setelah itu anak-anak melanjutkan sekolah sore atau dikenal dengan madrasah sepulang dari sekolah sore sekitar jam 4, mereka pulang kerumah dan melanjutkan bermain game online hingga magrib, lalu pulang kerumah selesai magrib keluar rumah dan berkumpul dengan teman untuk *mabar* (main bareng) game online, berlangsung hingga jam 9 atau jam 10. Total waktu anak memainkan game online kurang lebih 5 atau 6 jam perhari.

Kecanduan game online pada anak terjadi sebab anak banyak menggunakan waktu bermain game online dibandingkan kegiatan lainnya, bermain game online dengan waktu 6 jam perhari itu menandai anak sudah termasuk parah dalam bermain game online, karna setengah waktu dihabiskan untuk bermain game online. dikatakan mereka menghabiskan waktu

untuk belajar 7 jam perhari dimulai dari sekolah pagi dari jam 7 hingga jam 12 disambung lagi sekolah sore jam 2 sampai jam 4 jadi waktu bermain game hampir setara dengan waktu belajar.

Upaya Yang Dilakukan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Terhadap Anak Nya.

Adapun upaya yang dilakukan oleh orang tua perempuan dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada anaknya yaitu : membatasi waktu anak bermain game, memasukan anak ke dalam lest privat, memberikan edukasi kepa anak, serta dengan memberikan nasehat dan pemahaman kepada anak tentang bagaimana bahaya nya dampak dari bermain game online .

Faktor-faktor penyebab Kecanduan Bermain Game Online Pada Anak Di Kampung Buatan II

FAKTOR ORANG TUA

Karena orang tua adalah alasan utama anak kecanduan bermain game online, orang tua adalah akar dari kecanduan inidimulai dari orang tua yang memberikan anak smaetphone, yang memberikan kebebasan untuk mengang smartphone dan mengakses game online kapan saja, orang tua yang sibuk dengan sosmed mereka tanpa memperhatikan perilaku dan sikap anak, serta orang tua yang kurang perhatian terhadap anak nya.

Faktor Keadaan Lingkungan

Lingkungan sosial yang tidak menguntungkan mengganggu anak-anak dan berdampak langsung pada anak-anak.

Adanya suasana lingkungan masyarakat yang baik maka akan berdampak baik terhadap kehidupan anak dan adanya keadaan lingkungan yang buruk seperti dikelilingi orang orang yang bermain game otomatis anak akan terpengaruhi dan mengikuti kebiasaan jelek tersebut.

Di Kampung Buatan II ini dulu nya banyak anak-anak yang tidak kecanduan bermain game online, akan tetapi semenjak dipasang nya wifi di kantor desa tersebut dan sandi wifi nya pun sudah tidak ada privasi jadi banyak anak-anak hingga remaja yang bermain game online di sekitaran kantor desa tersebut, sehingga sewaktu pulang sekolah, atau adanya Alih-alih belajar di waktu luang mereka, mereka menghabiskan nya dengan bermain game internet.dengan memakai wifi desa tersebut.

Faktor Kawan Sepergaulan

Bergaul dengan orang yang pintar, dan ambis terhadap ilmu pengeahuan juga akan mendatangkan manfaat kepada anak, sebab anak memiliki jiwa yang labil dengan kata lain mudah meniru teman yang dianggap dekat dengan nya. Berteman dengan yang rajin belajar akan membuat anak rajin belajar. Jika sebaliknya berteman dengan anak yang sering bermain game online, maka anak yang tidak bermain game online akan ikut bermain game online bahkan akan kecanduan.

Dampak Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Yang Kecanduan Bermain Game Online

Penulis menarik kesimpulan bahwa bermain game online memiliki efek, terutama yang negatif, berdasarkan

temuan penelitian mereka. Ciri-ciri kecanduan game online, khususnya:

1. Kemampuan untuk mengatur dirinya sendiri saat bermain game terganggu (tidak dapat mengendalikan diri)
2. mengutamakan permainan dalam game online lebih penting daripada tugas lain yang harus didahulukan.
3. Meskipun dampak atau efek negatif dirasakan, intensitasnya meningkat dan berlanjut.
4. Bermain game online yang sudah menjadi kecanduan pada anak secara signifikan merusak kemampuan mereka.

Selain gejala fisik, seorang anak yang mengalami adiksi (ketagihan) akan merasakan perubahan komposisi dan gangguan pada pemikiran dan keadaan kesehatan anak

Pecandu game biasanya mengalami sindrom kelelahan, carpal tunnel syndrome di tangan, kesehatan mata yang buruk, dan kurang tidur, yang semuanya dapat berdampak pada proses metabolisme tubuh. Selain itu, pecandu sering dapat menyebabkan kekurangan nafsu makan akibat anak sering bermain game online berdampak pada kekurusan di rubuh, serta beresiko penyakit jantung karna jarang bergerak dan olahraga. Karena kecenderungan mereka untuk menjalani gaya hidup yang tidak banyak bergerak dan menyukai bermain game online dan melupakan tugas penting lainnya (seperti makan, mengerjakan tugas) (Moze Simanjuntak,2019).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Rata-rata anak yang kecanduan bermain game online itu diawali pada masa pembelajaran daring yang dimana mengharuskan anak-anak harus menggunakan smartphone yang nantinya digunakan untuk pembelajaran daring. Dan bearwal dari situ anak-anak mulai mengakses game online perlahan bermain game online yang awal nya hanya bermain ketika mengisi waktu luang kini menjadi kecanduan semenjak sudah diselesaikan nya pembelajaran daring.
2. Orang tua menjadi salah satu faktor anak kecanduan bermain game online yang dimana orang tua lah awal mula nya penyebab kecanduan game online pada anak, orang tua tidak akan sadar karna ia telah memberikan smartphone pada anak nya yang menjadi penyebab utama kecanduan bermain game online yang masih usia sekolah dasar dapat merusak kebiasaa-kebiasaan anak, merusak pikiran anak dan lain-lain.
3. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online ini adalah anak menjadi susah untuk belajar, menjadi pemalas, pelawan kepada orang tua, tidak mau membantu orang tua , lebih banyak menghabiskan waktu dengan game online nya dan teman mabar nya, dan lebih sering keluar rumah.
4. Dari kesimpulan wawancara peneliti dengan semua informan upaya yang dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan game online pada anak adalah mengatur waktu anak,

menasehati anak, menyupport anak melakukan hobinya, dan memberikan edukasi serta memasukkan anak ke tempat les belajar guna untuk mengurangi anak bermain game online serta agar anak lebih banyak belajar di masa-masa sekolah .

SARAN

1. Orang tua agar lebih memperhatikan anaknya, lebih banyak menghabiskan waktu bersama anaknya, mengurangi kesibukan diri sendiri baik itu sibuk dengan smartphone atau pun sibuk bercerita menggibah dnegan tetangga.
2. Orang tua harus bisa mengatur kapan jadwal anak untuk belajar dan kapan jadwal anak untuk bermain smartphone, serta orang tua harus mengatur waktu anak, termasuk waktu tidur
3. Orang tua harus senantiasa mendampingi anaknya ketika bermain game online karena mereka memiliki peran penting dalam perkembangannya. Peran ini dapat dimulai dengan memilih permainan yang sesuai untuk anak dan menentukan batas waktu untuk bermain.
4. Di harapkan kepada pihak sekolah agar dapat memberikan kegiatan ekstrakurikuler terhadap anak di waktu tertentu sebab anak akan menghabiskan waktu untuk

menyalurkan hobinya, jika hari libur diisi dengan kegiatan ekstrakurikuler maka kemungkinan besar anak-anak akan mengikuti kegiatan tersebut dibandingkan dengan bermain game online.

5. Bagi penelitian selanjutnya, harapan penulis dapat menciptakan karya tulis ilmiah yang sejenis dan lebih kompleks lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S. W. (2017) 'Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*.
- A.Hatu, R. (2013) 'Sosiologi Pembangunan', *sosiologi Pembangunan*, p. 70.
- Ajhuri, K. F. (2019) *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Asmawati, L. (2021) 'Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ayu, L. and Saragih, S. (2016) 'Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal', *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*.
- Baskoro, W. (2017) 'Peran Organisasi (Himpunan Pelajar dan Mahasiswa Papua Semarang) Kota Semarang dalam Meningkatkan Kepemimpinan Mahasiswa'.
- BidingeMaitir (1981), *Journal of Chemical Information and Modeling*.

- Burlian, P. (2016) *Patologi Sosial*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y. and Andriyani, T. (2018) 'Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online'.
- Handayani, F. and Maharani, R. A. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan*.
- K.Yin, R. (2004) Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Anak.
- 'Keluarga dan Budaya dalam Tinjauan Sosiologis (Faizal Kurniawan, S.Pd., M.Si.).
- Kesehatan, N. S. P. (2010) *Teori dan Aplikasinya, Jakarta: Rineka Cipta*.
- Kosanke, R. M. (2019) Bab II 'Pengertian Game'.
- Kurniawati, R. and Harmaini, H. (2020) 'Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa', *Jurnal Psikologi*, 16(1), p. 65. doi: 10.24014/jp.v16i1.7810.
- Lemmens, J. S. *et al.* (2016) 'Pengembangan dan Validasi Kecanduan Game Pengembangan dan Validasi Game'.
- Simanjuntak, Moze. *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019)
- Muhlis, A. and Norkholis, N. (2016) 'ANALISIS TINDAKAN SOSIAL MAX WEBER DALAM TRADISI PEMBACAAN KITAB MUKHTASHAR AL-BUKHARI (Studi Living Hadis)', *Jurnal Living Hadis*.
- Nazwirman (2010) 'Pembangunan IPTEK Di Indonesia', *Cakrawala*.
- Novrialdy, E. (2019) 'Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*.
- Munjiat (2020) 'Analisis upaya orang tua dalam mendidik anak dimasa pandemi.
- Penggunaan, E. and Role, M. (2020) 'KAJIAN TEORI A . Deskripsi Kajian Teori', 2013(2), pp. 12–34.
- Pramudia, R. and Wardani, S. Y. (2018) *Stop Kecanduan Game Online, Stop Kecanduan Game Online*.
- Ruli, E. (2020) 'Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak', *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), pp. 143–146.
- Sari Wangi (2016) 'Mengetahui Lebih Jauh tentang Pengertian Keluarga', *Sari Wangi*.
- Selatan, B. D. A. N. (2014) 'HUBUNGAN EMOTION FOCUSED COPING DENGAN GAME ONLINE ADDCITION PADA REMAJA DI GAME CENTRE BAGIAN SEMARANG', *Jurnal Ilmiah Psikologi*.
- Soemanto, R. . (2014) 'Pengertian dan Ruang Lingkup Sosiologi Keluarga', *Pengertian dan Ruang Lingkup Sosiologi Keluarga*.
- Sugiyono (2015) 'Metode Penelitian Pendidikan. Bandung', *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Supraja, M. (2015) 'Alfred Schutz : Rekonstruksi Teori Tindakan Max Weber', *Jurnal Pemikiran Sosiologi*.
- Surbakti, K. (2017) 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*.
- Syari, F. (2016) 'Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Anakny Yang'.
- Ulya, L. and Fatuhurohman, I. (2021)

‘Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak’.

Uniqbu, P. (2019) ‘Tindakan Sosial’, pp. 1–5.

‘TIK Dalam Bidang Sosial_S1 Sistem Informasi S’ (no date).

Wahyudi *et al.* (2021) *Pernik Pembangunan Dalam Perspektif Sosiologi Pembangunan, Katalog Dalam Terbitan (KDT)*.

Wirdhana, I. *et al.* (2013) *Delapan Fungsi Keluarga, Badan Kependudukan Keluarga Berencana Nasional*.