

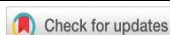
## Bimbingan Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Remaja Di Nagari Padang Ganting Tanah

Akmal<sup>1</sup>, Afnibar<sup>2</sup>, Nasril<sup>3</sup>, Ilham Marnola<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Imam Bonjol, Padang, Indonesia

<sup>4</sup>Institut Agama Islam Negeri Takengon, Takengon, Indonesia

E-mail: [ilhamtp2008@gmail.com](mailto:ilhamtp2008@gmail.com) Corresponding Author



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.220>

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 4 April 2023

Revisi Akhir: 23 April 2023

Disetujui: 25 April 2023

Terbit: 30 April 2023

#### Kata Kunci:

Bimbingan Orang Tua;

Kecanduan Game Online;

Remaja.



### ABSTRAK

Remaja adalah generasi penerus bangsa, yang diharapkan menjadi anggota masyarakat berpendidikan dan berperilaku baik, kenyataannya banyak remaja yang kecanduan bermain game online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk bimbingan orang tua untuk menghadapi remaja yang kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki remaja kecanduan game online, dengan menggunakan teknik purposive sampling diperoleh 12 orang remaja yang dijadikan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa: 1) terdapat sebagian besar orang tua memberikan nasehat kepada remaja yang kecanduan bermain game online dan sebagian kecil lainnya tidak memberi atau jarang memberikan nasehat kepada remaja yang kecanduan game online, adapun nasehat yang diberikan dalam bentuk menegur anaknya yang kecanduan game online. 2) terdapat sebagian kecil yang memberikan keteladanan dan sebagian besarnya tidak memberikan keteladanan, adapun bentuk keteladanan yang diberikan orang tua yaitu memberikan keteladanan yang baik pada anak dengan bentuk menyuruh anak untuk melakukan hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan. dan 3) terdapat sebagian besar yang memberikan pengawasan dengan cara mengontrol waktu bermain HP kepada remaja yang kecanduan game online dan sebagian kecil lainnya tidak memberikan atau jarang.

### PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi di era modern ini, dapat mempengaruhi daya pikir dan berdampak bagi remaja, baik itu yang bersifat positif maupun negatif (Ali, 2016). Kalangan remaja berlomba-lomba mengikuti perkembangan teknologi, seperti memanfaatkan berbagai jenis aplikasi yang sangat populer, salah satunya adalah aplikasi game online. Ada banyak game online yang sering dimainkan oleh remaja, antara lain PUBG, mobile legend, Free fire, Highs domino (Santrock, 2007).

Remaja di Indonesia semakin hari semakin menunjukkan hal yang meresahkan dalam kehidupan masyarakat baik lingkup kecil maupun luas. Hal ini dipengaruhi oleh faktor negatif dari bermain game online, seperti mengganggu kenyamanan dan ketenangan di lingkungan masyarakat (Sulaiman, 2020). Remaja yang bermain game online akan berakibat terhadap karakter yang mengalami perubahan-perubahan untuk itu diperlukan didikan orang tua terhadap remaja yang kecanduan bermain game online (Ali, 2016).

Menurut Soerjono (2004) Orang tua adalah ayah dan ibu yakni orang yang pertama bertanggung jawab atas terwujudnya kesejahteraan seorang anak baik jasmani, rohani maupun sosial. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang mengantarkan anak untuk siap dalam berkehidupan bermasyarakat.

Menurut **Radhiani** (2012) Game online adalah salah satu perkembangan dari game komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara online dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (real time) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. Ketertarikan bermain game online di kalangan remaja sudah memprihatinkan dan perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan untuk bermain game online berdampak negatif bagi beberapa kalangan masyarakat khususnya kalangan remaja.

Game online berpengaruh besar terhadap remaja yang mengalami kecanduan yang melebihi batas normal 4 jam dalam sehari 4 hari dalam seminggu. Dalam bermain game online hal ini merupakan kegiatan yang banyak menimbulkan dampak yang kurang baik bagi penggunanya, yang seharusnya pada masa remaja ini adalah masa mendapatkan perhatian dan pendidikan untuk membentuk karakter yang baik dari orang tuanya, termasuk menjaga pergaulan anaknya dengan orang yang berperilaku tidak baik seperti gemar bermain game online. Jika kecanduan bermain game online tidak diatasi oleh orang tuanya akan berdampak buruk pada remaja (**Pande & Marheni**, 2015).

Kecanduan bermain game online ini menimbulkan dampak yang negatif kepada remaja, pada masa remaja ini yang seharusnya adalah masa mendapatkan pendidikan yang baik oleh orang tuanya, termasuk menjaga pergaulan anaknya dengan orang yang berperilaku tidak baik seperti gemar bermain game online. Jika kegiatan bermain game online tidak diatasi oleh orang tua secepatnya, akan berdampak buruk terhadap anak dan untuk generasi selanjutnya, untuk mencegahnya itu semua perlu adanya bimbingan orang tua sebagai pembimbing utama yang memberikan pendidikan yang baik dalam keluarga (**Bafadal**, 2021). Hal ini terjadi di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar bahwasannya ada remaja gemar bermain game online sehingga lupa dengan waktu dan tanggung jawabnya sebagai remaja. Remaja yang kecanduan bermain game online ini merupakan masalah yang sangat serius dan perlu segera diatasi. Dalam mencegah tersebut perlu adanya bimbingan orang tua terhadap perilaku anak agar anak dapat mendisiplinkan dirinya terhadap aktivitas yang akan dia lakukan. Untuk itu perlu adanya bentuk-bentuk bimbingan dari orang tua.

Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian yang menemukan bahwa orang tua dalam membimbing remaja yang kecanduan game online dengan memberikan nasehat berupa teguran kepada anaknya agar orang tua dapat mengawasi dan mencegah kecanduan game online pada remaja tersebut hasil temuan penelitian juga menunjukkan bahwa orang tua sudah memberikan keteladanan yang baik kepada remaja begitu juga dengan memberikan pengawasan (**Pujawati**, 2021)

Selanjutnya hal ini juga diperkuat oleh penelitian Dheri Hermawan dalam penelitiannya tentang peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting untuk pertumbuhan anak untuk itu orang tua harus melakukan beberapa hal agar anak tidak kecanduan gadget dan game online diantaranya dengan cara pendampingan, pengawasan dan komunikasi terbuka terhadap anak yang kecanduan bermain game online (**Hermawan & Kudus**, 2021)

Menurut (**Lestari**, 2012) mengungkapkan bahwa Bentuk-bentuk bimbingan orang tua terhadap remaja antara lain nasehat, keteladanan, pengawasan. Nasehat akan membentuk keimanan anak secara moral, psikis dan sosial. Sebab nasehat sangat diperlukan dalam menjelaskan kepada anak tentang segala hakikat moral yang mulia dalam agama islam. Keteladanan merupakan segala sesuatu yang terkait dengan perkataan, perbuatan, sikap dan perilaku seorang yang dapat ditiru atau diteladani oleh pihak lain. Pengawasan merupakan mendampingi dalam upaya membentuk akidah dan moralnya serta mengawasi dan mempersiapkannya secara terus menerus tentang keadaannya, baik jasmani maupun rohaninya.

Data dari kepolisian Nagari tentang pencurian terdapat 15 kasus remaja yang melakukan pencurian. Penyebabnya adalah untuk membeli paket internet supaya bisa bermain game online. Sementara itu menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) 2022 mencatat terdapat 14% remaja yang

kecanduan bermain game online. Hal ini menunjukkan tingginya kasus remaja yang kecanduan bermain game online di Indonesia.

## METODE

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan memakai metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan dianalisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2004).

Penelitian ini juga bersifat deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data atau menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya terkait dengan subjek penelitian (Cholid & Ahmadi, 2004).

Sugiyono (2004) menjelaskan bahwa subjek penelitian merupakan sasaran dari sebuah penelitian. Subjek penelitian merupakan sebuah benda, hal, orang, tempat data atau variabel penelitian yang melekat dan dipermasalahkan. Subjek dari penelitian ini adalah orang tua yang memiliki remaja yang kecanduan game online di Nagari Padang Ganting yang berjumlah 798 orang. Peneliti hanya mengambil 12 orang tua sebagai subjek penelitian dengan menggunakan teknik snowball sampling. Snowball Sampling adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil kemudian membesar, ibarat bola salju yang menggelinding lama-lama membesar. Dalam penentuan sampel, pertama-tama satu atau dua orang, tetapi karena dua orang ini belum merasa lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh orang yang sebelumnya (Sugiyono, 2004).

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2004). Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki dari aspek perilaku objek penelitian (Cholid & Ahmadi, 2004). Observasi berarti melakukan pengamatan terhadap suatu objek melalui pengintaian terhadap apa yang dilihat, dan didengar, yang dibakar dan apa yang dirasakan kemudian diambil kesimpulannya.

Observasi yang dilakukan terhadap subjek adalah mengamati apa yang sebenarnya terjadi dari perilaku yang ditampakkan oleh subjek kemudian peneliti mengambil makna dari perilaku tersebut. Dalam artian, peneliti memakai observasi non partisipan dengan tidak ikut terlibat dalam kegiatan subjek yang diteliti, namun hanya sebagai pengamat saja. Dengan demikian, pengamatan tersebut hanya mengamati upaya bimbingan orang tua dalam mencegah kecanduan game online remaja di Nagari Padang Ganting Tanah Datar.

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan terhadap seseorang yang dianggap paling tahu terkait dengan masalah penelitian yang diangkat oleh peneliti. Dalam penelitian ini yang diwawancarai adalah orang tua yang memiliki remaja kecanduan dalam bermain game online. Untuk menguatkan informasi juga dilakukan wawancara bersama remaja yang berkecanduan dalam bermain game online.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. (Sugiyono, 2004) Diantara teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

### 1. Reduksi data

Mereduksi data berarti mengumpulkan, merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Tujuan adanya reduksi data dalam penelitian adalah untuk memperjelas fokus penelitian yang cukup luas, dan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya mengenai bimbingan orang tua dalam mencegah kecanduan game online remaja di Nagari Padang Ganting Tanah Datar

### 2. Penyajian data

Data yang telah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data dengan cara menjelaskan atau mendeskripsikan data sesuai dengan tujuan penelitian tentang bimbingan orang tua dalam mencegah kecanduan game online remaja di Nagari Padang Ganting Tanah Datar

### 3. Kesimpulan

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan merupakan hasil keseluruhan dari penelitian yang menjawab rumusan masalah. .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Temuan Penelitian

#### 1. Bimbingan orang tua melalui pemberian nasehat dalam mencegah kecanduan game online remaja di Nagari Padang Ganting Tanah Datar.

Game online merupakan sebuah permainan yang banyak diminati orang mulai dari yang kecil sampai dewasa. Permainan ini tanpa disadari pelakunya telah menyita waktu mereka sehari-hari, demikian juga dengan remaja yang menjadi objek penelitian penulis banyak remaja yang terjerumus pada game online dan masa remaja adalah masa yang sangat labil, mudah dipengaruhi oleh orang lain.

Berdasarkan observasi, terlihat remaja berkumpul di sebuah warung tongkrongan sedang bermain game online sampai larut malam, remaja tersebut sudah mendapat teguran dari masyarakat sekitar karena mengganggu jam istirahat begitu juga dengan orang tua yang khawatir anaknya mendapat pengaruh yang buruk dari pergaulannya.

Observasi dilakukan pada tanggal 24 November 2022 penulis mengambil 12 orang remaja di 4 jorong yang ada di Nagari Padang Ganting, setiap jorong penulis mengambil 3 orang remaja yang kecanduan game online di jorong koto alam 8 orang anak remaja yang sering datang ke warung tongkrongan sambil bermain game online tetapi penulis mengambil 3 orang sebagai objek penelitian. biasanya mereka datang pada pukul 19.30 WIB warung tongkrongan tersebut buka dari jam 09.00 WIB tutup jam 03.00 WIB. Warung di Jorong Koto Alam dikunjungi oleh pengunjung setiap hari sebanyak 15 orang pengunjung dari umur yang berbeda-beda. Warung tongkrongan tersebut menyediakan minuman, nasi goreng, mie goreng serta wifi untuk memancing orang untuk datang ke warung, ada 8 remaja yang sering datang ke warung, mereka hampir setiap hari datang ke warung untuk bermain online sambil memesan minuman dan semua remaja tersebut bermain handphone dari pukul 17.30 WIB sampai 00.30 WIB. Jadi anak remaja di Jorong Koto Alam ada yang kecanduan game online sampai lupa dengan waktu.

#### 2. Bimbingan orang tua melalui pemberian keteladanan dalam mencegah kecanduan game online remaja di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

Berdasarkan observasi Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di lapangan, penulis kembali mengamati tempat perkumpulan anak remaja yang gemar bermain game online di warung tongkrongan pada tanggal 11 Desember 2022, Penulis melihat masih adanya anak remaja yang bermain game online di warung tongkrongan di Nagari Padang Ganting sebanyak 12 orang yang sedang asik bermain game online, padahal hari sudah mendekati waktu maghrib." Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan terhadap fenomena remaja yang kecanduan bermain game online dan bimbingan orang tua di Nagari Padang Ganting Tanah Datar, orang tua memberikan keteladanan dalam mengatasi kecanduan bermain game online terhadap

anaknya yang masih berusia remaja, dapat diuraikan berdasarkan fakta lapangan yang penulis dapatkan dari informan penelitian dengan cara observasi dan wawancara berikut ini. Penulis mengamati keluarga bapak HA yaitu orang tua dari DM yang merupakan remaja yang bermain game online di warung tongkrongan pada tanggal 11 Desember 2022. Terlihat oleh penulis bapak ID yang sedang duduk santai di teras rumahnya sambil merokok kemudian ibuk LF yang sedang menjahit barang orderannya.

### 3. Bimbingan orang tua melalui pemberian pengawasan dalam mencegah kecanduan game online di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

Dalam mencegah kecanduan bermain game online di kalangan remaja yang dapat dilakukan oleh orang tua melalui pengawasan. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan terhadap fenomena remaja yang kecanduan bermain game online dan bimbingan orang tua di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar, orang tua memberikan pengawasan dalam mencegah kecanduan bermain game online terhadap anaknya yang masih remaja, dapat diuraikan berdasarkan fakta lapangan yang penulis dapatkan dari informan penelitian dengan cara observasi dan wawancara berikut ini.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan kepada keluarga bapak HA dan ibu LF pada tanggal 15 Desember 2022 tepatnya sore hari sesudah sholat ashar, terlihat oleh penulis bapak DS yang sedang duduk santai di teras rumah sambil minum kopi dan ditemani oleh istri yaitu ibuk LF

## Pembahasan

### 1. Bimbingan Orang Tua Melalui Pemberian Nasehat dalam Mencegah Kecanduan Game Online Remaja di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan orang tua dalam membimbing anaknya melalui pemberian nasehat untuk menghadapi remaja yang kecanduan bermain game online. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa bentuk nasehat orang tua seperti menegur anaknya yang kecanduan bermain game online, dengan mengingatkan serta memberikan sanksi kepada anaknya berupa mengurangi uang belanja. Hal ini dilakukan orang tua karena khawatir anaknya kecanduan bermain game online. sehingga membuat anak lupa dan lalai dengan kewajiban seperti shalat dan mengerjakan pekerjaan sekolah. Orang tua juga memberi peringatan bahwa bermain game dengan jangka waktu yang lama dapat menimbulkan dampak yang negatif seperti mata jadi rusak dan pemikiran pun tidak stabil. Nasehat yang dilakukan orang tua dalam upaya mengatasi remaja yang kecanduan bermain game online pada anaknya dengan menegur dan mengingatkan anaknya serta memberikan sanksi kepada anaknya untuk mengurangi dan mencegah kecanduan bermain game online.

Temuan ini sejalan dengan yang diungkapkan **Lestari** (2012) bahwa usaha yang dilakukan orang tua dalam mendidik dan membimbing anak dapat dilakukan dalam bentuk pemberian nasehat, karena nasehat akan membentuk keimanan anak secara moral, psikis dan sosial. Sebab nasehat sangat diperlukan dalam menjelaskan kepada anak tentang segala hakikat moral yang mulia dalam agama Islam.

### 2. Bimbingan Orang Tua Melalui Pemberian Keteladanan dalam Mencegah Kecanduan Game Online Remaja di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan orang tua dalam membimbing anaknya melalui pemberian keteladanan. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua tidak memberikan keteladanan kepada anak yang kecanduan bermain game online. Selayaknya sebagai orang tua dapat memberikan contoh yang baik dan mengajak anaknya untuk tidak bermain HP ketika waktu-waktu tertentu seperti waktu makan, waktu solat, waktu jam tidur serta waktu berkumpul dengan keluarga dan memberikan sanksi kepada anaknya ketika melanggar waktu-waktu yang telah disepakati bersama keluarga. Hal ini bertujuan agar mengurangi kecanduan anak yang bermain game online. Orang tua juga selayaknya menjelaskan dampak negatif dan bahaya yang mengancam kesehatan jika bermain

game online dalam jangka waktu yang lama yaitu radiasi HP yang dapat mengakibatkan kerusakan pada mata.

Temuan ini sejalan dengan yang diungkapkan **Lestari** (2012) bahwa usaha yang dilakukan orang tua dalam mendidik dan membimbing anak dapat dilakukan dalam bentuk keteladanan. Keteladanan merupakan cara atau metode yang paling baik dalam rangka bimbingan orang tua terhadap anak. Setiap anak yang akan menjalani proses kehidupannya, mereka memerlukan keteladanan yang baik dari orang tuanya. Setiap manusia memiliki kebutuhan psikologis untuk menyerupai dan mencontoh orang yang dicintai dan dihargainya.

### 3. Bimbingan Orang Tua Melalui Pemberian Pengawasan dalam Mencegah Kecanduan Game Online Remaja di Nagari Padang Ganting Kabupaten tanah Datar.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada orang tua dalam membimbing anaknya melalui pemberian pengawasan. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa bentuk pemberian pengawasan yang dilakukan orang tua seperti memberikan batasan waktu anaknya bermain HP serta memberikan sanksi kepada anaknya berupa mengambil HP dari malam sampai anaknya pulang sekolah dan melarang anaknya untuk bergaul dengan orang yang kecanduan bermain game online. Hal ini dilakukan orang tua agar mengurangi kecanduan anak dari bermain game online, bentuk pengawasan ini merupakan kekhawatiran dan perhatian orang tua kepada anaknya yang kecanduan bermain game online.

Temuan ini sejalan dengan yang diungkapkan **Lestari** (2012) bahwa pengawasan yaitu mendampingi dalam upaya membentuk akidah dan moralnya serta mengawasi dan mempersiapkannya secara terus menerus tentang keadaannya, baik jasmani maupun rohaninya. Orang tua dalam melakukan pengawasan ini tidak terbatas pada satu atau dua aspek pembentukan jiwa, tetapi juga mencakup berbagai aspek yaitu keimanan, intelektual, moral, fisik, psikis dan sosial kemasyarakatan, sehingga ia akan menjadi anak yang seimbang dalam menunaikan tugasnya dalam hidup ini.

## KESIMPULAN

Bimbingan orang tua melalui pemberian nasehat dalam mencegah kecanduan game online remaja di Nagari Padang Ganting Kecamatan Tanah Datar dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat sebagian besar orang tua memberikan nasehat kepada remaja yang kecanduan game online dan sebagian kecil lainnya tidak memberikan nasehat. adapun nasehat yang dilakukan orang tua di dalam upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anaknya orang tua telah menegur anaknya yang merokok dengan bahasa yang baik. Bimbingan orang tua melalui pemberian keteladanan dalam mencegah kecanduan game online remaja di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat sebagian besar orangtua tidak memberikan bimbingan dalam bentuk keteladanan dan sebagian kecil lainnya jarang, kadang-kadang dan terdapat beberapa orangtua yang memberikan keteladanan kepada remaja yang kecanduan game online adapun bentuk bimbingan keteladanan yang diberikan yaitu orang tua dengan selalu membimbing dan mengarahkan anak agar anak tidak kecanduan game online. Bimbingan orang tua melalui pemberian pengawasan dalam mencegah kecanduan game online di Nagari Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat sebagian besar orang tua memberikan bimbingan dalam bentuk pengawasan dan sebagian kecil lainnya tidak memberikan pengawasan. Adapun pengawasan yang diberikan dalam bentuk orang tua harus bisa mengawasi dalam lingkungan pergaulan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Rahman. (2016). Pengaruh Negatif Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam). *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.35905/alishlah.v14i1.384>
- Bafadal, I. (2021). Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 17(1), 21–38. <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3470>
- Cholid, Narbuto & Ahmadi, Abu. (2004). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778-789.
- Lestari, Sri. (2012). *Psikologi Keluarga* Jakarta: Kencana.
- Lestari, M. A, 2018, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. Skripsi. *Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika*
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Pujawati, Indah (2021) Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Remaja Di Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Radhiani, Fitri Ahyani. 2012, *Regulasi Emosi Odapus (Orang Dengan, Lupus Atau Systematic Lupus Eryhematosus)*, *Jurnal Psikologi*, Vol. 08, No. 01
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta: Erlangga
- Soerjono, Soekanto. (2004). *Sosiologi Keluarga*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiono. (2004). *Metodologi Penelitian Kuantitatif R &D*, Bandung: Alfabeta
- Sulaiman, Umar (2020) *Perilaku Menyimpang Remaja dalam Perspektif Sosiologi (Edisi Revisi)*. Alauddin University Press, Makassar, h. 35