

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Peran keluarga dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap anak usia dini sangatlah krusial. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang membentuk perkembangan anak, terutama dalam pengenalan *game online*. Oleh karena itu, pendampingan orang tua terhadap anak harus dilakukan dengan benar. Salah satu bentuk pendampingan orang tua yakni memastikan anak-anak tidak terpengaruh dengan konten negatif media digital. Jika pun konten bermuatan negatif, orang tua harus memberikan edukasi kepada anak tentang konten tersebut dalam prespektif positif.

Selain itu, keluarga juga perlu mengajarkan pentingnya keseimbangan antara kegiatan digital dan non-digital. Anak-anak usia dini harus diberi kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendukung perkembangan fisik, sosial dan emosional mereka. Bentuk kegiatan tersebut di antaranya lewat interaksi dengan teman sebaya dan berolahraga. Melalui aktivitas seperti ini, keluarga dapat membantu anak menemukan hobi atau minat yang bermanfaat. Hal ini dapat membuat anak-anak untuk mengurangi ketergantungannya pada *game online*.

Peran lain keluarga juga dapat mengarahkan anak untuk mengakses konten bermuatan pendidikan yang bermanfaat dari media digital, seperti: *game* edukatif, aplikasi pembelajaran atau video informatif dapat menjadi alternatif untuk memperoleh pengetahuan sekaligus hiburan bagi anak usia dini. Dengan cara ini, keluarga dapat menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya alat hiburan, tetapi juga sarana untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Pemilihan konten pada media digital yang baik ini dapat membantu anak memahami manfaat positif dan bersikap selektif dalam mengaplikasi tawaran konten dari media digital.

Akhirnya, pengaruh *game online* terhadap anak usia dini bisa teratasi, jika keluarga berperan secara aktif dalam mendukung perkembangan positif pada diri anak usia dini. Keterlibatan orang tua dapat tersalur lewat komunikasi yang terbuka dan edukasi positif tentang penggunaan media digital kepada anak. Cara seperti ini membantu anak untuk paham cara menggunakan alat teknologi secara bijaksana. Peran keluarga (orang tua) yang hadir dengan penuh kasih, perhatian kepada anak-anak usia dini akan mampu melawan arus pengaruh dunia *game online* terhadap anak usia dini.

4.2 Saran

Peran keluarga dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap anak usia dini sangatlah penting. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing dan mengawasi penggunaan teknologi yang tepat bagi anak mereka. Tindakan preventif dari keluarga yang perlu dilakukan adalah dengan memberi pembatasan waktu bermain *game online* bagi anak. Dengan menetapkan aturan yang tegas tentang durasi dan jenis *game* yang boleh dimainkan, orang tua dapat mencegah anak terjebak dalam kebiasaan bermain *game* secara berlebihan, yang dapat mengganggu perkembangan fisik dan sosial mereka. Pendampingan aktif saat anak bermain *game* juga sangat dibutuhkan, agar orang tua dapat memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia dan tidak merugikan.

Selain pembatasan waktu, keluarga juga perlu menjaga keseimbangan antara aktivitas dunia maya dan dunia nyata pada anak usia dini. Mereka diarahkan untuk lebih dominan berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan keterlibatan dalam pelbagai kegiatan sosial lain. Oleh karena itu, orang tua disarankan untuk menyediakan berbagai alternatif aktivitas yang menarik untuk menggantikan waktu bermain *game online*, seperti berkumpul bersama keluarga atau mengikuti kursus yang mendukung perkembangan bakat anak. Melalui pendekatan ini, anak-anak usia dini tidak lagi terfokus pada *game online*.

Keluarga harus membangun komunikasi yang terbuka dengan anak usia dini tentang penggunaan dan pengaruh *game online*. Di sini orang tua sebaiknya tidak hanya melarang tetapi juga menjelaskan secara bijak tentang dampak negatif yang bisa timbul dari *game online*. Dampak-dampak tersebut seperti: gangguan terhadap pola tidur, penurunan kemampuan kecerdasan sosial dan kecemasan yang berlebihan.

4.2.1 Untuk Orang Tua

Orang tua harus mengatasi pengaruh *game online* terhadap anak usia dini dengan menetapkan batasan yang jelas dan konsisten mengenai waktu bermain *game online*. Orang tua perlu menentukan berapa lama anak boleh bermain dan durasi waktu yang disarankan untuk bermain *game online* sekitar 1-2 jam per hari, tergantung pada usia dan kegiatan anak. Selain itu, orang tua juga memilih *game* yang sesuai dengan usia anak, agar menghindarinya dari *game* berisi konten kekerasan yang dapat menstimulasi perilaku negatif. Pembatasan waktu dan pemilihan *game* yang tepat dapat membantu anak menghindari kecanduan dan dampak buruk lainnya dari *game online*.

Selanjutnya, orang tua dapat mendorong anak untuk melibatkan diri dalam berbagai aktivitas fisik dan sosial yang lebih produktif. Mengajak anak untuk bermain di luar ruangan, berolahraga atau melakukan kegiatan kreatif seperti menggambar atau bermain musik yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari *game online* dan sekaligus membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, motorik dan emosional. Aktivitas tersebut tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik tetapi juga untuk memperkuat ikatan keluarga dan membangun kebiasaan positif. Anak yang aktif dalam berbagai kegiatan selain bermain *game* akan lebih seimbang dalam mengelola waktu dan energi mereka serta lebih mampu berinteraksi dengan teman sebaya secara langsung.

4.2.2 Lingkungan Masyarakat

. Orang tua sebaiknya memiliki peran aktif dalam membatasi waktu anak-anak mereka untuk bermain *game online* serta memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia dan tidak mengandung unsur kekerasan atau hal negatif lainnya. Dengan memanfaatkan pengaturan kontrol orang tua di perangkat, orang tua dapat memastikan anak-anak hanya mengakses *game* yang mendidik dan memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka.

Selain itu, masyarakat turut dilibatkan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan fisik dan sosial anak-anak sebagai alternatif dari kecanduan *game online*. Menyediakan ruang untuk bermain di luar rumah seperti taman atau fasilitas olahraga dapat membantu anak-anak untuk lebih aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Ini akan membantu mengurangi ketergantungan anak pada *game online* dan memperkuat keterampilan sosial serta fisik mereka. Kegiatan yang melibatkan interaksi langsung dengan teman juga bisa membantu anak-anak belajar berkolaborasi dan membangun hubungan yang sehat.

Pendidikan mengenai bahaya *game online* juga perlu disosialisasikan kepada orang tua, pendidik dan masyarakat umum. Melalui seminar atau workshop yang melibatkan psikolog anak dan ahli pendidikan, orang tua dapat diberikan informasi tentang dampak buruk *game online* seperti gangguan tidur, kecemasan dan penurunan prestasi akademik. Dengan pengetahuan yang cukup, orang tua dan guru dapat bekerja sama untuk memberikan bimbingan yang tepat bagi anak-anak dalam menghadapi kecanduan *game online* serta mendorong mereka untuk lebih fokus pada kegiatan yang mendukung pertumbuhan mereka secara holistik.

4.2.3 Para pendidik

Untuk mencegah pengaruh negatif *game online* terhadap anak usia dini, sekolah perlu menerapkan program pendidikan yang membekali siswa dengan pemahaman tentang penggunaan teknologi secara bijak. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan mengintegrasikan pendidikan literasi digital dalam kurikulum. Siswa harus diajarkan tentang dampak dari kecanduan *game online* serta cara mengelola waktu mereka agar tidak terjebak dalam penggunaan perangkat secara berlebihan. Melalui pembelajaran yang berbasis kesadaran, siswa dapat lebih memahami pentingnya keseimbangan antara kegiatan *online* dan *offline*.

Selain itu, sekolah juga dapat menyelenggarakan kegiatan yang mengalihkan perhatian siswa dari *game online* dan mengarahkan mereka pada minat serta bakat lain yang lebih produktif. Misalnya dengan mengadakan lomba olahraga, seni atau kompetisi ilmiah, siswa dapat menemukan cara-cara lain untuk menyalurkan energi mereka yang lebih positif. Kegiatan ekstrakurikuler ini dapat membantu siswa untuk memperluas wawasan mereka dan mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, sekaligus memperkuat rasa percaya diri mereka, mengurangi ketergantungan pada *game online*.

Penting juga bagi sekolah untuk berkolaborasi dengan orang tua dalam memantau penggunaan teknologi oleh anak-anak. Sekolah dapat mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua untuk membahas bagaimana cara efektif membatasi waktu bermain *game* di rumah dan mengawasi konten yang diakses anak. Dengan kerjasama yang erat antara sekolah dan orang tua, anak-anak akan mendapatkan dukungan yang konsisten baik di lingkungan pendidikan maupun di rumah, sehingga mereka dapat lebih mudah diarahkan untuk memilih kegiatan yang lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

I. DOKUMEN

Republik Indonesia “*Undang – Undang RI Nomor 11 Tahun 2008,*” *Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik* Jakarta: Dharma Bhakti, 2010, hlm.1.

II. BUKU – BUKU

Ady, Prasetyo. *Peran Orang Tua dalam Pendidikan Digital Anak: Menjadi Teladan dalam Penggunaan Teknologi.* Jakarta: Pendidikan Mandiri, 2019.

Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Al-Munajjid, Muhammad Shalih. *Bahaya Game Solo.* Aqwam, 2016.

Anks, J. A. *Multicultural education: Issues and perspectives.* New Jersey: Wiley, 2006.

Arends, Richard I. and Ann Kilcher, *Teaching for student learning: Becoming an accomplished teacher.* New York and London: Routledge, 2006.

Arif Kustiawan, Andry dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online Dan Tindakan Pencegahan.* Solo: CV. Ae Media Grafika, 2019.

Bronfenbrenner, U. *The ecology of human development: Experiments by nature and design.* London: Harvard University Press, 1979.

Christopher Jhon Coleman, & Hagell, A. *The nature of adolescence.* London: Routledge, 2007.

Darajat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

De Waal, Frans. *The age of empathy: Nature's lessons for a kinder society.* New York: Mahakota Crown Publishing Group, 2009.

Desmita. *Buku Psikologi Perkembangan Peserta Didik* Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya, 2017.

Dickinson, David K. & Patton O. Tabors, “Fostering language and literacy in classrooms and homes.” dalam David K. Dickinson & Patton O. Tabors (Eds.), *Beginning Literacy with Language: Young Children Learning at Home and School.* Philadelphia: Paul H. Brookes Publishing, 2000.

- Friedman. *Keperawatan Keluarga: Teori dan Praktik Edisi 3*. Jakarta: Buku Kedokteran, 1998.
- Hadi. *Pendidikan Anak di Era Digital: Panduan untuk Keluarga dan Orang Tua*. Yogyakarta:Keluarga Sejahtera, 2022.
- Hardiman, F. Budi. *Aku Klik Maka Aku Ada. Manusia dalam Revolusi Digital*.Yogyakarta:PT Kanisius, 2021.
- Harmoko. *Jenis-Jenis Keluarga Menurut Perspektif Sosial*. Jakarta: Pustaka Ilmu, 2005.
- Indrijati, Herdin. dkk. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Jack, Shonkoff, P. & Deborah A. Philips, ed., *From Neurons to Neighborhoods: The science of early childhood Development*. Washington D. C: National Academy Press, 2000.
- Jack, Shonkoff, P. & Phillips, D. A. *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. Washington: National Academy Press, 2000.
- Jamaris, Martini. *Orentasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Pemanas Murni, 2010.
- Joyce, Epstein, L. *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools*. Colorado: Westview Press, 2001.
- Khasanah, Uswatun. *Psikologi Keluarga Penanaman Nilai Menuju Keluarga Sakinah*. Jakarta, PT. Nafal Global Nusantara, 2024.
- Kuleh, Yulius. *Harmoni Keluarga (Harga)*. Sukabumi: CV Jejak, 2023.
- Kustia, Andri Arif dan Andy Widhya. *Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Surabaya: CV AE Media Grafika, 2018.
- Lestari, srui. *Psikologi Keluarga Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta:Kencana Media Group, 2012.
- Madrena, R dan Famiglia Christiana. *Teologi Keluarga*. Yogyakarta, Kanisius 2008.
- Marsudi, Saring. *Permasalahan dan Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Surkatra: UMS, 2006.
- Michael, Lamb E. *The role of the father in child development*. New Jersey: Wiley, 2010.

- Midu, Hendrikus dan Matheus Beny Mite. 2016. *Peran Keluarga Dan Pendidikan Di Era Globalisasi*. Malang: Dioma, 2016.
- Nasution, Thamrin. *Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Yogyakarta: Gunung Mulia, 1989.
- Nugroho. *Membangun Keseimbangan Digital dan Fisik pada Anak: Peran Keluarga dalam Era Teknologi*. Bandung: Keluarga Sejahtera, 2020.
- Nugroho. *Teknologi dan Tren Game online*. Jakarta: Media Informatika, 2021.
- Pujo, Santoso. *Pengaruh Game Digital terhadap Perkembangan Anak: Perspektif Orang Tua dan Psikolog*. Surabaya: Anak Sehat, 2021.
- Purwanto, M. Ngalim Purwanto. *Ilmu Pendidikan Teoretis Dan Praktis, Kedua*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Raho, Bernard. *Keluarga Berziarah Lintas Zaman*. Ende: Nusa Indah, 2003.
- Ramadhani, Nugrahardi, dkk. *Ilustrasi Digital dan Penerapan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing, 2024.
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Risley, Hart, T. R. *Meaningful differences in the everyday experience of young American children*. Philadelphia: Paul H. Brookes Publishing, 1995.
- Robert, Pianta, C. *Enhancing relationships between children and teachers*. Amerika: American Psychological Association, 1999.
- Santika. *Pendidikan Anak dalam Era Digital: Peran Orang Tua dalam Membimbing dan Mengatur Penggunaan Teknologi*. Malang: Keluarga Cerdas, 2020.
- Santoso, Soengeng. *Probekmatika Pendidikan dan Cara Pemecahannya*. Jakrata: Kreasi Pena Gading, 2000.
- Setiadi. *Konsep dan Proses Keperawatan Keluarga*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- Setiawan. *Pendidikan Digital untuk Anak: Dampak Positif dan Negatif Game online*. Jakarta: Pendidikan Sejahtera, 2023.
- Siswantara, Yusuf. *Keluarga Nazaret I*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2023. Sukanti. *Potret Pengerakan Wanita Di Indonesia*: Rajawali Jakarta, 1984.
- Smatr, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A' Plus Books, 2010.

- Soetjiningsi, Christiana Hari. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Peranda Media Grup, 2012.
- Soewardi, Jusuf. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana, 2012.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2017.
- Susanto, Ahmad. *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Suyanto, Slamet. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat, 2005.
- Vygotsky, L. S. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. London: Harvard University Press, 1978.
- Whitebread, David. *The importance of play* dalam, David Whitebread, ed., *The Importance of Play: A Report on the Value of Play in Early Childhood Education*. Berlin: Springer, 2012.
- Widodo. *Komunikasi Efektif dalam Keluarga: Membangun Hubungan yang Sehat dengan Anak di Era Digital*. Yogyakarta: Keluarga Bahagia, 2021.
- Wiriaatmadja M.A, Soekandar. *Pokok-Pokok Sosiologi Pedesaan*. Jakarta: C.V. Yasaguna, 1973.
- Wiyani, Novan Ardi dan Barnawi. *Format PAUD* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).
- Yuliana. *Psikologi Hiburan Digital*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- , *Teori Pendidikan Anak dalam Keluarga*. Bandung: Alfabeta, 2019.

III. JURNAL

- Bagas, Aloysius . “Dampak Penggunaan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Studi Kasus Mahasiswa UAJY”, *Jurnal MEANS: Media Informasi Analisis dan Sistemika*, Vol. 4, No. 1, Mei 2021
- Baumrind, Diana. “The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use”, *The Journal of Early Adolescence*, Vol. 11, No. 1, Januari 1991.
- Catherine Snow. “Academic Language and the Challenge of Reading for Learning About Science”. *Science*, Vol. 328, No. 597, April 2010.
- Darosi, Endah, dan Hyoscyamina, “Peran Keluarga Dalam Membangun Karakter Anak,” *Jurnal Psikologi*, Vol. 10, No. 2, Juni 2012.
- Denham. “Social-emotional competence as support for school readiness.” *Early Education and Development*, Vol. 17. No. 1, Maret 2006.
- Deni, Melki. “Homo Digitalis”, *Jurnal Akademika*, Vol. 20, No. 2, Juni 2022.
- Djhali Suryani & Rahmawati Nurul Syabani, “Game Edukatif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol, 4, No. 1, Oktober 2020.
- Framanta, Galih Mairefa. “Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Kepribadian Anak”, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 2, No. 1, Januari 2020.
- Fuadiah, Nazia Nuril “Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini”, *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan*, Vol. 3, No. 1, Jakarta 2022.
- Ginsburg, K. R. “The Importance of Play In Promoting Healthy Child Development and Mintaining Strong parent-child Bonds.” *Pediatrics*, Vol. 119, No. 1, Januari 01 2007.
- Hari Nugroho Hari, “Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol, 7, No. 3, November 2019.
- Hulukati, Wenny. “Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Anak.” *MUSAWA: Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Februari 2017.
- Laoly, O and T. Limbong, “Visualisasi Pengumuman dan SOP Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Santo Thomas Medan berbasis Multimedia,” *Jurnal MEANS: Media Informasi Analisis dan Sistemika*, Vol. 3, No. 2, Desember 2018.

- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, Vol. 13, No. 1, April 2020.
- Mursafitri, Elza dkk, "Hubungan Fungsi Afektif Keluarga Dengan Perilaku Kenakalan Remaja", *Jurnal Online Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2016.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Bulletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2, April 2019.
- Nurlaela dan Sangkala Ibsik, "Dampak *Game online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur", *Tomalebbi: Jurnal pemikiran, penelitian Hukum, Pendidikan OPancasila dan Kewarganegaraan*, Vol. 4, No. 1, Maret 2017.
- Nurmalitasari, F. "Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah", *Buletin Psikologi*, Vol. 23, No. 2, Buletin Psikologi, Mei 2015.
- Pasek, Hirsh, Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. "A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence." *Current Directions in Psychological Science*, Vol. 18, No. 6, Juli 2009.
- Pate, R, dkk. Physical activity and health in children: A review of the literature. *Journal of School Health*, Vol. 76, No. 7, Juli, 2006.
- Puspita, Oktaviani dkk. "Perkembangan Psikologi Anak Usia Dini Yang Mengalami Keterlambatan Dalam Berbicara", *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 6, No. 2, Desember 2022.
- Rosana, Tri Yulianti. "Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, Vol.4, No. 3, Februari 2014.
- Rostiana, Irma Wilodati, Mirna Nur Alia A, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Motivasi Anak untuk Bersekolah di Kelurahan Sukagalih Kecamatan Sukajadi Kota Bandung", *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol.5, No. 2, September 2015.
- Sénéchal, M & LeFevre, J. A. "Parental involvement in the development of children's reading skill: A five-year longitudinal study." *Child Development*, Vol. 73, No. 2, Maret 2002.
- Sukma, Fitriah Hayanti, dan Cut Marlini, "Peran Keluarga Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 2, No. 2, Juli 2021.

Surya, Dedy. “Pengembangan Kreativitas Berbasis Kepribadian Pada Anak Usia Dini, *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education.*” *Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 1, No. 2, Juni 2018.

Thaharah Annisa & Farida Mayar, “Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”, *Jurnal Childhood Education*, Vol, 6, No. 2, September 2022.

Vandewater, E. A. “Digital Childhood: Electronic Media and Technology Use Among Infants, Toddlers, and Preschoolers.” *Pediatrics*, Vol. 119, No. 5, May 2007.

Weisberg, D. S. Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. “Guided play: A Solution to the Play Versus Instruction Debate”, *Current Directions in Psychological Science*, 22:3, 1 Juni 2013.

IV. SKRIPSI

Amalia, Nurlita Putri. “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD.” *Skripsi*, Muhammadiyah 12 Setiabudi Pemulang, 2022.

Husaini, Wilda. “Hubungan Fungsi Keluarga Dengan Pemberian ASI Eksklusif Di Wilayah Kerja Puskesmas Kartasura”. *Skripsi Sarjana*, Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2017.

Ramdani, Nurfadilah. “Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar”. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makasar, Makasar 2018.

V. INTERNET

Chairunisa, “Mengenal *Game Online* Pengertian, Industri, Sejarah Hingga Sejenisnya”, dalam *Kompas. Com*.<https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>, diakses pada 4 Oktober 2024.

Sitoresmi, Ayu Rifka. “Keluarga adalah Kelompok Orang yang Memiliki Hubungan Darah.” *Liputan6.com*, 25 Juli 2023, <https://www.liputan6.com/hot/read/5352580/keluarga-adalah-kelompok-orang-yang-memiliki-hubungan-darah>, diakses pada tanggal 23 November 2024.