

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP GANGGUAN
PERKEMBANGAN MENTAL ANAK USIA DINI MENURUT PERSEPSI
ORANG TUA DI DESA ROI KECAMATAN PALIBELO KABUPATEN
BIMA NUSA TENGGARA BARAT**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Disusun Oleh

Fatimah Azzahra

19104030005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1374/Un.02/DT/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP GANGGUAN PERKEMBANGAN MENTAL ANAK USIA DINI MENURUT PERSEPSI ORANG TUA DI DESA ROI KECAMATAN PALIBELO KABUPATEN BIMA NUSA TENGGARA BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **FATIMAH AZZAHRA**
Nomor Induk Mahasiswa : **19104030005**
Telah diujikan pada : **Kamis, 11 Mei 2023**
Nilai ujian Tugas Akhir : **A-**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Hafidh 'Aziz, S.Pd.L, M.Pd.L
SIGNED

Valid ID: 647e7e1d33571



Penguji I
Dr. Rohinah, S.Pd.L, M.A
SIGNED

Valid ID: 647891634e460



Penguji II
Dra. Nadlifah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 647d7e992e037



Yogyakarta, 11 Mei 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64802731cc042

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Assalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fatimah Azzahra

NIM : 19104030005

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Gangguan Perkembangan Mental Anak Usia Dini Menurut Perepsi Orang Tua di Desa Roi Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat" adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 28 April 2023

Yang menyatakan



Fatimah Azzahra

NIM. 19104030005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Fatimah Azzahra
Tempat dan Tanggal Lahir : Waiwadan, 16 Juni 2002
NIM : 19104030005
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Meyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 28 April 2023
Yang Menyatakan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Fatimah Azzahra
19104030005

LEMBAR PERSETUJUAN

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM 05/03/RO



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi
Lampiran : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Fatimah Azzahra
NIM : 19104030005
Judul Skripsi : "Pengaruh Game Online Terhadap Gangguan Perkembangan Mental Anak Usia Dini Menurut Perepsi Orang Tua di Desa Roi Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat"

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 April 2023

Pembimbing

Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I

NIP. 19831024 201503 1 002

MOTTO

Di dunia yang kaya media ini, segala sesuatu diciptakan untuk mengendalikan pikiran Anda, sadari apa yang Anda baca, tonton, dengarkan serta apa yang dimainkan.¹



¹ Nitin Namadeo, <https://www.bola.com>, akses 18 Mei 2023.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Fatimah Azzahra. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Gangguan Perkembangan Mental Anak Usia Dini Menurut Persepsi Orang Tua di Desa Roi RT 08 RW 04 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat”. Skripsi Yogyakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023.

Perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini yaitu *Game Online* menjadi salah satu permainan yang marak dimainkan oleh generasi muda bahkan anak-anak usia sekolah dasar maupun anak usia dini (PAUD). Anak yang bermain *game online* akan kecanduan sehingga kurang interaksi fisik dengan teman seusianya. Maka, orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anak agar tidak terpengaruh interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitar dunia nyatanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Game Online* berpengaruh pada gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua di Desa Roi rt 08 rw 04? Seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua di Desa Roi RT 08 RW 04? Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dan memiliki dua variabel yaitu *Game Online* sebagai variabel *Independen* dan gangguan perkembangan mental sebagai variabel *Dependen*. Peneliti mengambil 30 orang tua anak di Desa Roi RT 08 RW 04 sebagai responden. Teknik pengumpulan data yakni penelitian lapangan (*field research*), yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket) yang diolah menggunakan aplikasi bantu yaitu Microsoft Excel dan SPSS versi 26.

Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh atau dampak negatif antara *game online* terhadap gangguan perkembangan mental anak. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai constanta sebesar 9,637 lebih besar dari *game online* yaitu 0,559. Dengan signifikansi 0,001 lebih kecil dari pada 0,05. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternative (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Sedangkan Pada uji T hitung dapat dilihat seberapa besar pengaruh *game online* terhadap gangguan perkembangan mental anak usia dini di Desa Roi RT 08 RW 04. Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui nilai koefisien detirminasi sebesar 32,7% yang artinya variabel *Game Online* memberikan kontribusi sebesar 32,7% terhadap variabel gangguan perkembangan mental. Sedangkan sisanya sebesar 67,3% disebabkan oleh faktor yang lain.

Kata Kunci: *Pengaruh game online, gangguan perkembangan mental, anak usia dini.*

ABSTRACT

Fatimah Azzahra. "The Effect of Online Games on Disorders of Early Childhood Mental Development According to Parents' Perceptions in Roi Village RT 08 RW 04 Pabelilo District, Bima Regency, West Nusa Tenggara". Yogyakarta Thesis: Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta 2023.

The development of the era of globalization is very rapid and the development of increasingly sophisticated technology, namely online games, is one of the games that is widely played by the younger generation, even children of elementary school age and early childhood (PAUD). Children who play online games will be addicted to it so there is less physical interaction with friends their age. So, parents must always supervise and guide their children so that they are not affected by their social interactions with the environment around the real world.

This study aims to find out whether online games have an effect on mental development disorders in early childhood according to the perceptions of parents in Roi Village rt 08 RW 04? How big is the influence of online games on mental development disorders in early childhood according to parents' perceptions in Roi Village RT 08 RW 04? This type of research is quantitative research, and has two variables, namely online games as independent variables and mental development disorders as dependent variables. Researchers took 30 parents of children in Roi Village RT 08 RW 04 as respondents. The data collection technique was field research, which was carried out using a questionnaire which was processed using an auxiliary application, namely Microsoft Excel and SPSS version 26.

The results show that there is a negative influence or impact between online games on children's mental development disorders. This is shown by the analysis of the data which shows that the constant value of 9.637 is greater than the online game, which is 0.559. With a significance of 0.001 smaller than 0.05. So that in this study the alternative hypothesis (H_a) was accepted and (H_o) was rejected. Whereas in the T test it can be seen how much influence online games have on mental development disorders of early childhood in Roi Village RT 08 RW 04. Based on these calculations it is known that the coefficient of determination is 32.7%, which means that the online game variable contributes 32.7 % of the variable mental development disorders. While the remaining 67.3% was caused by other factors.

Keywords: *The influence of online games, mental development disorders, early childhood.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ


Puji Syukur kehadiran Allah Subbhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga Alhamdulillah peneliti mampu menyelesaikan mata kuliah terakhir yaitu skripsi yang berjudul “*Pengaruh Game Online terhadap Gangguan Perkembangan Mental Anak Usia Dini Menurut Persepsi Orang Tua di Desa Roi RT 08 RW 04 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat*” dengan lancar. Tak lupa sholawat serta salam semoga senantiasa kita curahkan kepada Baginda kita yakni Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wasallam hingga yaumul akhirat nanti.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari beberapa kendala, namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah menginspirasi.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni. M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan tempat serta fasilitas untuk menuntut ilmu.
3. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan arahan selama perkuliahan.

5. Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M. Pd.I. selaku pembimbing skripsi yang telah melungkan waktu, memberikan masukan, arahan serta memberikan motivasi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Segenap dosen dan seluruh staf akademik yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Afifudin S.Pd., selaku Kepala Desa Roi Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat yang telah berkontribusi dan membantu dalam penyelesaian penelitian skripsi.
8. Teruntuk malaikat tak bersayap yakni kedua orang tua saya Ayahanda Muhammad Abusaman dan Ibunda St. Khairunnas yang selalu memberikan semangat, mendidik, membimbing dan tidak lupa do'a yang tiada hentinya dalam setiap sujud mereka.
9. Teruntuk bibi tercinta yaitu Misbah, kakak saya Nur Fitri Ramdani, adik saya Al-Faruq dan Al-Faraby serta keluarga tersayang. Terima kasih telah memberikan dukungan dan semangat sehingga saya selalu bersemangat dalam menulis skripsi ini.
10. Teruntuk 30 orang tua anak yang ada di rt 08 rw 04 Desa Roi Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat yang telah bekerjasama dalam penyelesaian penelitian skripsi.
11. Untuk sahabat-sahabat seperjuangan yaitu Nur Sukma Putri Hasibuan, Wahyu Insani dan Sirul Hidayati, Dewi Sari Rachmawati dan Hasna Azizah. Terima kasih untuk perjuangan, nasehat, masukan-masukan, dan solidaritas yang luar biasa. Semoga solidaritas dan kasih sayang kita takan pernah luput dan selalu saling mendukung satu sama lain. Dan untuk pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini saya ucapkan banyak-banyak terima kasih, dan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas jasa kalian.
12. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan motivasi, dukungan, serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

13. Teman-teman PLP-KKN yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang satu sama lain, berjuang bersama, susa pahit bersama selama PLP-KKN semoga kita terus menjalin silaturahmi.
14. Terakhir teman-teman Kos Barokah terutama mba Hilda yang selalu mensupport memberikan masukan, arahan, dukungan, bantuan dan lain sebagainya. Semoga kalian dibeikan kesehatan serta berkah dalam hidup.



Yogyakarta, 27 April 2023

Peneliti



Fatimah Azzahra

NIM. 19104030005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Hipotesis Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kajian Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	64
A. Jenis Penelitian.....	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian	64
C. Populasi dan Sampel	65
D. Sampel.....	65
E. Instrumen Penelitian.....	65
F. Teknik Pengumpulan Data.....	66
G. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL ANALISIS	79
A. Ringkasan Umum.....	79

1. Pemamaparan Tempat Penelitian	79
a. Latar Belakang Desa Roi	79
1) Gambaran Lengkap Desa Roi	79
2) Sejarah Desa Roi	79
3) Visi dan Misi Desa Roi	80
4) Struktur Organisasi Desa Roi.....	82
B. Hasil Penelitian	83
1. Uji Prasyarat Instrumen.....	83
a. Uji Validitas	83
b. Uji Reliabilitas	88
2. Uji Prasyarat Analisis.....	90
a. Analisis Data	90
1) Analisis Deskriptif	90
2) Uji Normalitas	92
3) Uji Linearitas.....	94
3. Uji Hipotesis	94
a. Regresi Linear Sederhana	95
b. Koefisien Korelasi.....	96
4. Koefisien Determinasi.....	97
5. Uji T Hitung	99
BAB V PEMBAHASAN	100
A. Pembahasan Hasil Penelitian	100
1. <i>Game Online</i>	100
2. Gangguan Perkembangan Mental	100
3. Hasil Hitung Statistik	101
4. Hasil Penelitian	102
BAB VI PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	114
RIWAYAT HIDUP.....	151

DAFTAR TABEL

BAB IPENDAHULUAN	1
Tabel 1.1 Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	64
Tabel 3.1 Jumlah Orang Tua Anak Usia 5-6 Tahundi Desa Roi	65
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Penelitian Perkembangan Mental Anak.....	67
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner <i>Game Online</i>	68
Tabel 3.4 Butir-Butir Pertanyaan Gangguan Perkembangan Mental.....	69
Tabel 3.5 Butir-Butir Pertanyaan <i>Game Online</i>	70
BAB IV Hasil Analisis.....	79
Tabel 4.1 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Variabel X (<i>Game Online</i>).....	84
Tabel 4.2 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Variabe X	85
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Korelasi Uji Product Moment	86
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Korelasi Product Moment.....	87
Tabel 4.5 dasar Pengambilan Keputusan Reabilitas	88
Tabel 4.6 Hasil Uji Reabilitas	89
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Analisis Deskriptif	90
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	92
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas	94
Tabel 4.10 Hasil Uji Linear Sederhana	95
Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Korelasi	96
Tabel 4.12 Interpretasi Nilai Daya Pembeda Butir Soal	96
Tabel 4.13 Hasil Uji Koefisien Determinasi	97
Tabel 4.14 Tabel untuk Alpha α 5% t.....	98
Tabel 4.15 Hasil Uji t Hitung.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Gangguan Perkembangan Mental....	64
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Pemerintah Desa Roi.....	82
Gambar 4.2 Histogram Normalitas	92
Gambar 4.3 Plot Normal	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket <i>Game</i> Online (X).....	112
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Gangguan Perkembangan Mental (Y).....	113
Lampiran 3 Lembar Angket Orang Tua <i>Game</i> Online (X).....	114
Lampiran 4 Lembar Angket Gangguan Perkembangan Mental (Y).....	116
Lampiran 5 Hasil Skor Angket Variabel X (<i>Game Online</i>).....	118
Lampiran 6 Hasil Skor Angket Variabel Y (Gangguan Perkembangan Mental).....	120
Lampiran 7 Hasil Analisis Uji Validitas Angket X (<i>Game Online</i>)	122
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Angket Y (Gangguan Perkembangan Mental)	123
Lampiran 9 Hasil Uji Reabilitas SPSS.....	124
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas.....	125
Lampiran 11 Histogram Normalitas.....	126
Lampiran 12 Normal Plot	127
Lampiran 13 Hasil Uji Linearitas.....	128
Lampiran 14 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	129
Lampiran 15 Hasil Uji Koefisien Korelasi.....	130
Lampiran 16 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	131
Lampiran 17 Hasil Uji t Hitung	132
Lampiran 18 Surat Penunjukkan Pembimbing	133
Lampiran 19 Surat Ijin Penelitian	134
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian	135
Lampiran 21 Bukti Seminar Proposal.....	136
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Skripsi.....	137
Lampiran 23 Sertifikat PBAK.....	139
Lampiran 24 Sertifikat SOSPEM.....	140
Lampiran 25 Sertifikat PLP-KKN	141
Lampiran 26 Sertifikat PKTQ.....	142
Lampiran 27 Sertifikat TOEFL.....	143

Lampiran 28 Sertifikat IKLA.....	144
Lampiran 29 Sertifikat ICT.....	145
Lampiran 30 Dokumentasi.....	146
Lampiran 31 Riwayat Hidup.....	149



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini, menjadi titik fokus publik yang memang memiliki manfaat baik maupun negatif sehingga membuat khalayak menjadi tertarik karena fitur ini menyediakan semua kebutuhan manusia baik secara pendidikan maupun pekerjaan. Oleh karena itu teknologi telah memasuki dan merajalela kehidupan manusia pada zaman modern ini. Secara signifikan, salah satu teknologi yang semakin canggih dan populer adalah internet. Internet telah memungkinkan orang untuk mendapatkan berbagai macam informasi, sarana komunikasi, dan hiburan dengan mudah.²

Teknologi ini tidak memandang pekerjaan yakni semua kalangan. Mulai dari pebisnis, pelajar, mahasiswa karyawan, pemerintah, masyarakat umum, hingga kelompok intelektual menggunakan internet. Namun, walaupun terdapat banyak kegunaan pada penggunaan internet, pasti ada dampak negatif yang perlu diperhatikan. Misalnya, dalam hal penggunaan *game online* yang kerap dimainkan oleh berbagai kelompok, termasuk anak-anak. Oleh karena itu, perlu diwaspadai adanya pengaruh kurang baik pemakaian internet dan *game online*, terutama di situs-situs tertentu yang dapat membahayakan penggunanya.³

Penggunaan internet dari berbagai kalangan ini menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dan kita tidak dapat membatasinya, selagi pengguna memiliki kemampuan untuk membayar kuota atau pulsanya. Di kalangan tertentu dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan. Pada situs-situs tertentu mungkin pengguna internet ini sangat membahayakan, diantara sarana hiburan yang sangat populer saat ini adalah *game online* yang sering dimanfaatkan oleh kalangan tua, remaja

² Marsanda Claudia Pareswara and Triana Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021), hlm. 1473–1481.

³ *Ibid.*, hlm.1473.

bahkan anak-anak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari pengguna *game online* tersebut.⁴

Perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan berbagai kemudahan dan kesenangan salah satunya *game online* yang bisa berdampak negatif terhadap gangguan perkembangan mental anak.

Game Online saat ini menjadi salah satu permainan yang marak dimainkan oleh generasi muda bahkan anak-anak usia sekolah dasar maupun anak usia dini (PAUD). Anak yang bermain *game Online* akan kecanduan sehingga kurang interaksi fisik dengan teman seusianya. Maka, orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anak agar tidak berpengaruh interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitar dan dunia nyatanya.

Dampak negatif *game online* yang menyebabkan kecanduan banyak terjadi seperti di laporkan dalam berita tentang “Anak Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan *Game Online*”. Berita tersebut terjadi di Cibitung, Kabupaten Bekasi. Dua pasien yang mengalami gangguan mental hanya menghabiskan waktunya dengan diam dan sesekali berinteraksi dengan orang lain. Namun, keduanya tiba-tiba menjadi sangat tertarik ketika melihat telepon seluler (ponsel). Ketua Yayasan Al Fajar Berseri Tambun Selatan, Marsan, mengatakan bahwa mereka bahkan merebut ponsel yang sedang diisi daya. Gangguan mental ini disebabkan oleh kebiasaan menggunakan gadget dari bangun tidur hingga malam menjelang tidur kembali. Akibatnya, mereka sering kali tidak hadir di sekolah dan bahkan melupakan kegiatan-kegiatan lain seperti makan. Jika dilarang, mereka cenderung menjadi emosional. Biasanya, tujuan anak-anak ini menggunakan ponsel adalah untuk bermain *game online* seperti Mobile Legend dan PUBG.⁵

⁴ Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Game Online
<https://daerah.sindonews.com/artikelamp/jatim/15563/kian-banyak-anak-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game/10>, akses 12 Desember 2022

⁵ *Ibid.*, hlm. 2.

Bermain *game online* di usia muda saat ini sudah menjadi kebiasaan umum yang merupakan tahapan penting dalam tumbuh kembang seseorang. Sepanjang masa ini, kehidupan seorang anak akan dibentuk oleh sejumlah peristiwa penting yang terjadi selama percepatan pertumbuhannya. Salah satu masa yang mengenal masa muda adalah masa-masa cemerlang, yaitu masa dimana kemampuan sejati seorang anak tumbuh paling cepat.

Terdapat beberapa konsep penting yang terkait dengan masa usia dini, termasuk waktu penyelidikan, waktu identitas atau peniruan, waktu tanggap, waktu bermain, dan fase awal pemberontakan. Namun, hal ini akan menghambat perkembangan anak di masa selanjutnya jika potensi masa emas anak tidak distimulasikan secara optimal dan maksimal. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperhatikan interaksi anak dengan gadget khususnya *game online*, karena periode keemasan ini sangat berharga dan masa ini cuman berlangsung satu kali saja dalam hidup dan tidak ada pengulangan sedikitpun.⁶

Ketika kita melihat sekeliling lingkungan, terdapat banyak anak usia dini atau prasekolah yang mahir memainkan berbagai aplikasi salah satunya *game online*. Anak-anak usia dini sering meniru permainan dari kakak, keluarga, dan teman sekitar mereka. *Game online* yang dimainkan oleh anak-anak usia dini hampir sama dengan permainan dibawakan anak SD.

Menurut Harlock, anak senang memainkan permainan beserta peraturan dan nuansa pertandingan sangat kuat, dan mereka terus bermain tanpa memperdulikan waktu yang digunakan. Anak-anak usia sekolah lebih suka bermain permainan kelompok atau tim yang terorganisir dengan baik dan memiliki aturan serta persaingan yang kuat. Awalnya, terdapat hanya beberapa anak yang bermain tetapi seiring meningkatnya keterampilan dan persaingan, jumlah pemain pun bertambah. Permainan jenis ini dapat dimodifikasi dari olahraga seperti basket, kasti, sepak bola atau lari. Namun,

⁶ Suryana, "Dasar-Dasar Pendidikan TK," *Hakikat Anak Usia Dini 1* (2007),. hlm. 1–65.

saat ini anak-anak lebih tertarik bermain *game online* daripada permainan tradisional.⁷

Game yang bisa dimainkan secara online di smartphone atau komputer ini membutuhkan koneksi internet. Tujuan utama dari *game online* adalah menghilangkan stres. Menempati lebih banyak energi, atau sekadar membangun kembali kebaruan otak setelah latihan sehari-hari. Namun, perkembangan anak dapat dipengaruhi secara negatif oleh kebiasaan permainan online tersebut. Maka dari itu, orang tua berperan dalam membatasi waktu bermain dan mengajak anak melakukan berbagai kegiatan yang lebih bermanfaat.

Potensi otak anak pada usia ini akan berdampak pada kesehatan mental anak, sehingga perkembangan mental pada anak sangatlah penting. Pemrosesan informasi berkaitan dengan aktivitas kognitif, kecerdasan, berpikir, pemecahan masalah, pembelajaran, dan pembentukan konsep dalam proses mental anak. Semua proses ini sangat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Maka dari itu, para orang tua dan pengasuh wajib membagikan dukungan yang tepat dan sekeliling yang aman bagi AUD untuk memuai dengan baik.⁸

Kesehatan mental merupakan faktor penting dalam perkembangan anak yang mencakup berbagai aspek, baik fisik maupun psikologis. Hal ini meliputi kemampuan anak dalam mengatasi stres, beradaptasi dengan lingkungan, mengatur hubungan sosial, dan pengambilan keputusan. Setiap anak memiliki keadaan kesehatan mental yang beraneka ragam dan dapat mengalami perubahan seiring dengan perkembangannya. Kesehatan mental sangat penting karena manusia selalu dihadapkan pada berbagai situasi yang membutuhkan pemecahan masalah dengan cara yang berbeda-beda. Terkadang, seseorang dapat mengalami masalah kesehatan pada waktu tertentu. Maka dari itu, perlu adanya kepedulian dan perhatian pada orang

⁷ Hurlock, B, Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Erlangga: 1978)., hlm 25.

⁸ Luthfia Nur Farida and Elsa Naviati, "Hubungan Pola Asuh Otoritatif Dengan Perkembangan Mental Emosional Pada Anak Usia Dini Di TK Melati Putih Banyumanik" (2013)., hlm. 222.

tua dan lingkungan sekitar untuk memastikan perkembangan batin/mental anak agar terpenuhi dengan baik.⁹

B. Rumusan Masalah

Dilihat dari penjelasan latar belakang yang sudah dijelaskan, akan diambil beberapa rumusan masalah yakni:

1. Apakah *game online* berpengaruh pada gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua di desa Roi kecamatan Palibelo kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat?
2. Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua di desa Roi kecamatan Palibelo kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat?

C. Hipotesis Penelitian

hipotesis atau hipotesa merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis merupakan pernyataan parameter populasi. Parameter populasi ini menggambarkan variabel yang ada dalam populasi, dihitung menggunakan statistik sampel¹⁰.

Sudah dikemukakan pada landasan teori dan kerangka berpikir bahwasanya bermain *game online* terlalu sering bisa menimbulkan penyebab buruk kepada anak, seperti temperamen yang tidak stabil, kecenderungan untuk menjadi malas, kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya, masalah kesehatan pada mata, penggunaan bahasa kasar, dan sebagainya. Maka dari itu, hipotesis riset yang akan dilaksanakan adalah, ” Pengaruh *Game Online* Terhadap Gangguan Perkembangan Mental AUD Menurut Persepsi Orang Tua di Dusun Roi NTB”

⁹ Diana Fakhriyani Vidya, *Kesehatan Mental, Early Childhood Education Journal*, 2019., hlm. 22.

¹⁰ Ade Heryana, “Hipotesis Penelitian,” *Eureka Pendidikan*, no. June (2014)., hlm. 3, <https://www.eurekapedidikan.com/2014/12/hipotesis-penelitian.html>.

1. (Ha) Hipotesis Kerja

“Adanya pengaruh *Game Online* terhadap gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua di Desa Roi, Kec Palibelo, Kab Bima, NTB. Jika R_{hitung} lebih besar dari pada R_{tabel} ($R_{hitung} > R_{tabel}$)

2. (Ho) Hipotesis Nihil

“Tidak adanya pengaruh *Game Online* terhadap gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua di Desa Roi, Kec Palibelo, Kab Bima, NTB. Jika $R_{hitung} < R_{tabel}$

D. Manfaat atau Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat dalam kontribusinya setelah dibaca oleh pembaca. Manfaat tersebut dapat bersifat teoritis maupun praktis, baik bagi penulis maupun masyarakat secara keseluruhan. Peneliti harap skripsi ini manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, riset ini berpotensi untuk meningkatkan dan memperdalam pemahaman tentang bagaimana *game online* mempengaruhi gangguan perkembangan mental pada AUD.
2. Secara praktis, memberikan pemahaman bagi masyarakat maupun calon pendidik, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan.

E. Definisi Operasional

Definisi mengacu pada proses mengidentifikasi dan menentukan variabel-variabel yang sedang digunakan saat ini dengan cara yang berbeda. Dua variabel yang dimanfaatkan di riset ini adalah variabel bebas (independen) dan terikat (tergantung). Opsi pertama adalah game yang dimainkan secara online, dan opsi kedua adalah gangguan perkembangan mental.

Tabel 1.1
Definisi Operasional *Game Online* dan Gangguan Perkembangan Mental

Variabel	Definisi	Indikator
<i>Game Online</i> (X)	<i>Game online</i> merupakan salah satu jenis hiburan terbaru yang menyediakan fitur-fitur dengan jumlah yang sangat beragam dan menarik. Dan kebanyakan <i>game online</i> dimainkan dengan menggunakan internet walaupun ada sebagian yang tidak menggunakan internet.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compulsion (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) 2. Withdrawal (penarikan diri) seorang yang kedanduan <i>game online</i> merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan <i>game online</i> 3. Tolerance (toleransi) toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah <i>Game Online</i> 4. Interpersonal and health-related problems, pecandu <i>game online</i>

		cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada <i>game online</i> saja.
Gangguan Perkembangan Mental (Y)	<p>Gangguan Perkembangan mental bagi anak merupakan perkembangan dasar karena potensi otak anak dalam masa ini akan mempengaruhi kejiwaan anak. Proses mental anak adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensia, berpikir, belajar, memecahkan masalah dan pembentukan konsep</p> <p>Ada beberapa problem atau pengaruh gangguan mental yang timbul akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> yaitu Menangis, Sedih, Tidak Konsentrasi dan Agresif. Pada beberapa pengaruh tersebut tentunya mempunyai alasan kenapa gangguan itu muncul yaitu</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bebas dari ketegangan dan kecemasan 2. Menerima kekecewaan sebagai pelajaran dikemudian hari 3. Dapat menyesuaikan diri secara konstruktif meski kenyataan ini pahit 4. Dapat tolong menolong 5. Merasa lebih puas memberi daripada menerima memiliki rasa kasih sayang dan butuh disayangi 6. Memiliki spiritual dan agama

	<p>ketidakmampuan mengontrol emosi, gangguan dalam kehidupan nyata, durasi yang berlebihan, konten agresif. Untuk penjelasan yang lebih lengkap ada pada bagian kerangka berpikir.</p>	
--	--	--



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan pengolahan bahan dan hasil riset, didapatkan hasil akhir bahwa:

1. Menurut penelitian yang peneliti telah lakukan di Desa Roi, Kecamatan Palibelo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, *game online* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua. Penelitian ini menggunakan persamaan regresi $Y = 9,637 + 0,599 X$, dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $3,638 > t_{tabel}$ yaitu sebesar 2,048. Hal ini menyimpulkan bahwa *game online* berpengaruh pada gangguan perkembangan mental anak usia dini menurut persepsi orang tua di Desa Roi rt 08 rw 04 Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat, sehingga hipotesis H_a dapat diterima dan H_o di tolak.
2. Pada uji T hitung dapat dilihat seberapa besar pengaruh *game online* terhadap gangguan perkembangan mental anak usia dini di Desa Roi rt 08 rw 04 Kec Palibelo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui nilai koefisien detirminasi sebesar 32,7% yang artinya variabel *Game Online* memberikan kontribusi sebesar 32,7% terhadap variabel Gangguan Perkembangan Mental. Sedangkan sisanya sebesar 67,3% disebabkan oleh faktor yang lain.
3. Secara umum, perubahan pada gangguan perkembangan mental mungkin tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat dirasakan oleh orang tua. Perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, dan perubahan perilaku tersebut dapat terjadi pada anak, seperti perilaku menangis saat akan tidur, menangis ketika keinginannya tidak terpenuhi, memberontak saat handphone diambil orang tua, serta kesulitan berkonsentrasi saat belajar atau mengaji.

Dan *game online* dapat memberikan dampak negatif, seperti terjadinya perkelahian fisik antara anak-anak saat bermain permainan tersebut.

B. Saran

Dilihat dari keseluruhan riset yang sudah dilaksanakan, penulis ingin ada arahan serta kontribusi untuk berbagai pihak yang bersangkutan sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimaka yang akan datang. Adapun pihak-pihak tersebut yaitu:

a. Sebagai rekomendasi untuk peneliti masa depan

Sebaiknya memanfaatkan periode persepsi yang lebih baik sebagai pemberian hasil maksimal. Selain daripada itu, disarankan untuk menambah responden atau sampel untuk olah data agar data yang dihasilkan menjadi maksimal, untuk penelitian pada anak usahakan meneliti langsung pada anak yang bersangkutan serta mempertimbangkan penambahan item atau variabel baru yang belum dilibatkan dalam penelitian ini. hal untuk itu, penulis ingin riset yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya bisa lebih lengkap dan informatif. Namun, perlu diingat bahwa penambahan variabel baru harus didukung oleh pertimbangan yang matang dan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Untuk Para Orang Tua Anak

Diharapkan para orangtua menggunakan beberapa cara yang lebih epektif lagi kepada anak seperti manajemen waktu main anak terutama bermain *game online*, atur waktu bermain anak mislanya waktu untuk bermain pulang sekolah 10-20 menit, membuat peraturan yang kalau dilanggar anak akan diberi sanksi tidak akan bermain handpgone lagi dan kalau mengutamakan belajar akan mendapatkan award atau hadiah seperti mendapatkan permainan baru dan sebagainya. In Sya Allah dengan kebiasaan seperti itu anak akan perlahan-lahan melupakan handphone terutama bermain *game online* dan mengutamakan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abo, Mayssara A., and Hassanin Supervised Affiifi. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (2014).
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA* 4, no. 1 (2017).
- Aghnaita, Aghnaita. "Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017).
- Alam, L.N, A Dirgayunita, and A.E Dheasari. "Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo." *Pendidikan dan Konseling* 4, no. 1 (2022).
- Anggraini, Rizky. "Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak." *Jurnal Kesejahteraan Sosial*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk, 2018.
- Baiquny, Achmad, Edy Budiman, and Ummul Hairah. "Aplikasi Diagnosa Gangguan Mental Pada Anak." *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2017).
- Benjamin, Walter. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar," 2019.
- Bierhoff, Michael. "Psikologi Perkembangan Anak." *Proceedings - ISIE 2011: 2011 IEEE International Symposium on Industrial Electronics* (2011).
- Bronfenbrenner, Urie. "Ecology of the Family as a Context for Human Development: Research Perspectives." *Developmental Psychology* 22, no. 6 (1986).
- Candranita, F D, N Sasmiyanto, N Komarudin, and S Kp. "Hubungan Aktivitas Penggunaan Game Online Dengan Emosional Pengguna Pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA NEGERI 3 Bondowoso" 30 (2020).
- Choresyo, Berry, Soni Akhmad Nulhaqim, and Hery Wibowo. "Kesadaran Masyarakat Terhadap Penyakit Mental." *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 3 (2015).
- Darmawan, Agus, Muhyani, and Salati Asmahasanah. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Guru Dengan Penyalahgunaan Media Sosial Di MAN 1 Kota Bogor." *Jurnal Mitra Pendidikan* 3, no. 11 (2019).
- Djawa, Yohanes Daud, Tanto Hariyanto, and Vita Maryah Ardiyani. "Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas Iii Dan Iv Sdn Merjosari 1 Malang." *Nursing News* 2, no. 2 (2017).
- Enjang Wahyuningrum. "Perilaku Temper Tantrums Pada Anak Usia Dini Ditinjau Dari Teori Ekologi Bronfenbrenner," 2012.
- Fabiana Meijon Fadul. *Pengaruh Game Online Terhadap Kesehatan*. Jakarta, 2020.

- Fahira, Amalia Nur. "Pengaruh Kecaduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Fakhriyani Vidya, Diana. *Kesehatan Mental. Early Childhood Education Journal*, 2019.
- Al Fanizat. "Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis." *Skripsi* 1, no. 4885 (2021).
- Farida, Luthfia Nur, and Elsa Naviati. "Hubungan Pola Asuh Otoritatif Dengan Perkembangan Mental Emosional Pada Anak Usia Dini Di TK Melati Putih Banyumanik" (2013).
- Fatimah. "Pengaruh Kesehatan Mental Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smp Piri Jati Agung." *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2019.
- Haines. "Kesehatan Mental Anak Dan Remaja." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).
- Handayani, Eka Sri. *Kesehatan Mental (Mental Hygiene)*. Edited by Akhmad Rizkhi Ridhani. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin, 2022.
- HANDILA, VONY. "Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Padang Lembar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan." IAIN Bengkulu, 2021.
- Heryana, Ade. "Hipotesis Penelitian." *Eureka Pendidikan*, no. June (2014).
- Irmawati, Dini Kurnia. "Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Stikes SANTA Elisabeth Medan Tahun 2021." *JEES (Journal of English Educators Society)* 1, no. 2 (2016).
- Istiqomah. "Perkembangan Manusia Dalam Prespektif Masa Hidup Paul Baltes." *Perkembangan Manusia* (n.d.).
- Iswan, Iswan, and Ati Kusmawati. "Pengaruh Online Game Terhadap Perkembangan Bahasa Anak." *Jurnal Teknodik* 19, no. April (2015).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Modul 2 Perkembangan Anak Usia Dini*, 2020.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya*. Medan: Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana (IKAPI), 2016.
- Komalawati, Veronica, and Dina Aisyah Alfarijah. "Tanggung Jawab Orang Tua Atas Kesehatan Anak Penderita Gangguan Jiwa Sebagai Hak Asasi Manusia." *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi* 8, no. 2 (2020).
- Marlianti, Dewi. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar." *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2*

- Kecamatan Mariso Kota Makassar*. UIN Alauddin Makassar, 2015.
- Musdalifah, Musdalifah. "Peserta Didik Dalam Pandangan Nativisme, Empirisme, Dan Konvergensi." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 2, no. 2 (2019).
- N. Rosyada. "Tahap-Tahap Perkembangan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017).
- Nadirah, Sitti. "Anak Didik Perspektif Nativisme, Empirisme, Dan Konvergensi." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 16, no. 2 (2016).
- Nur Fikri Khoiri. "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Nur Mahardika. *Kesehatan Mental I*. Edited by S.Pd. Rizka Aristyana Mirawan. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2009.
- Nurfazilah. *Korelasi Antara Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTS Negeri 3 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020*. *Molecules*. Vol. 2, 2020.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 2017.
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021).
- Pebrianti, Yuli. "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur." *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak* (2021).
- Puspitasari, Ratna. "Kontribusi Empirisme Terhadap Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial." *Jurnal Edueksos* 1, no. 1 (2012).
- Putri, Adisty Wismani, Budhi Wibhawa, and Arie Surya Gutama. "Kesehatan Mental Masyarakat Indonesia (Pengetahuan, Dan Keterbukaan Masyarakat Terhadap Gangguan Kesehatan Mental)." *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2015).
- Ramdani, Nurfadilah. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Minat Belajar* (2018).
- Rani, Devita, Effiati Juliana Hasibuan, and Rehia K. Isabela Barus. "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa." *Perspektif* 7, no. 1 (2019).
- Santrock, J.W. "Perkembangan Anak" (2007).
- Sari, Diah Andika, and Ari Lela Nurjanah. "Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).
- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis*

- Peningkatannya*. Edited by Evita Anggereini. Jakarta: CV. INFOMEDIKA, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Setiawamy. Yogyakarta, 2019.
- . “Uji Formalitas.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017).
- Sukendra, I Komang. I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. *Journal Academia*, 2020.
- Susanto, Cucut. “Aplikasi Sistem Pakar Untuk Gangguan Mental Pada Anak Dengan Metode Certainty Factor.” *Jurnal Pekomas* 18, no. 1 (2015).
- Susilawati, Samsul. “Pembelajaran Yang Menumbuhkembangkan Karakter Religius Pada Anak Usia Dini.” *Aulad : Journal on Early Childhood* 3, no. 1 (2020).
- Syahrani, Ridwan. “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya.” *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling* 1, no. 1 (2015).
- Talango, Sitti Rahmawati. “Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.” *Early Childhood Islamic Education Journal* 1, no. 1 (2020).
- Tobin, Martin J. “Asthma, Airway Biology, and Nasal Disorders in AJRCCM 2003.” *American Journal of Respiratory and Critical Care Medicine* 169, no. 2 (2004).
- Trinurmi, Sitti. “Problematika Mental Anak Pada Masa Pertumbuhan Dan Perkembangannya.” *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam* 7, no. 1 (2020).
- Wahyuni, Sri. “Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri Di Ma Sumatera Thawalib Parabek.” IAIN Bukittinggi, 2018.
- . “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Bukitianang II, Rppoja, Kec. Tallo, Makassar” (2021).
- Widyaningsih, Bernadeta Dhaniswara. “Gambaran Proses Pemulihan Penderita Gangguan Mental.” *Widya Warta*, no. 01 (2013).
- Wirawan, Adelia. “DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK ANAK (STUDI KASUS DESA SUAK BULUH, KECAMATAN SIMEULUE TIMUR, KABUPATEN SIMEULUE).” *Frontiers in Neuroscience*, 2021.
- Wulansari, Novie Anandya, and Lia Kurniawaty. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun)” (n.d.).
- “Dasar-Dasar Pendidikan TK.” *Hakikat Anak Usia Dini* 1 (2007).