

# Peran Lingkungan Pendidikan Keluarga Dalam Mengatasi Penggunaan Game Online Pada Remaja Di Kelurahan Tamparung Keke Kota Makassar

Muh. Hidayatullah<sup>1</sup>, Muhammad Ali Bakri<sup>2</sup> Alamsyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia; [hidayatullahmuh26@gmail.com](mailto:hidayatullahmuh26@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia; [alibakri@unismuh.ac.id](mailto:alibakri@unismuh.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia; [alamsyah@unismuh.ac.id](mailto:alamsyah@unismuh.ac.id)

Abstract	
<b>Keywords:</b> Online Games; Family Environment; Parenting Strategies	<i>This study is situated within the disciplinary discourse of family education and adolescents' digital behavior. The purpose of this research is to analyze family educational environment patterns, the intensity of online game use, and parental strategies for addressing excessive gaming behavior among adolescents in Tamparung Keke, Makassar City. This study employs a descriptive qualitative method with 10 informants selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and validated using source triangulation. The findings show that the family educational environment covering emotional, social, moral and spiritual, physical, and economic dimensions significantly influences the development of discipline and digital behavior control among adolescents. Online game use was found to be highly intensive, leading to negative impacts on health, academic performance, and family social interactions, as well as emotional symptoms such as irritability. Conversely, some adolescents perceived online games as beneficial for building friendships and exploring e-sport opportunities. Parental strategies are categorized into communicative, collaborative and democratic, and modeling approaches, with the most effective strategy being a combination of clear rules, consistent discipline, and supportive family conditions. This study contributes to the field of family education and digital literacy by highlighting the importance of family collaboration in guiding adolescents toward healthy and responsible technology use.</i>
<b>Kata kunci:</b> Game Online; Lingkungan Keluarga; Strategi Orang Tua	<b>Abstrak</b> Penelitian ini berada dalam kajian pendidikan keluarga dan perilaku digital remaja. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pola lingkungan pendidikan keluarga, intensitas penggunaan game online, serta strategi orang tua dalam mengatasi perilaku bermain game secara berlebihan pada remaja di Kelurahan Tamparung Keke, Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan 10 informan yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta diuji melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan keluarga meliputi aspek emosional, sosial, moral dan spiritual, fisik dan ekologi, serta ekonomi, berpengaruh signifikan terhadap pembentukan disiplin dan kontrol perilaku digital remaja. Penggunaan game online ditemukan sangat intens dan berdampak pada kesehatan, prestasi akademik, serta relasi sosial. Beberapa remaja juga menunjukkan gejala emosional seperti mudah marah. Di sisi lain, mereka memandang game sebagai sarana hiburan, pertemanan, dan peluang e-sport. Strategi orang tua terbagi dalam pendekatan komunikasi, kolaboratif dan demokratis, serta modeling, dengan kombinasi aturan yang jelas, disiplin konsisten, dan dukungan keluarga menjadi strategi paling efektif dalam mengatasi penggunaan game online yang berlebihan bagi remaja. Penelitian ini berkontribusi pada diskursus pendidikan keluarga dan literasi digital, serta menegaskan pentingnya pembinaan keluarga dalam mengarahkan remaja pada penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab.
Article history: Received: 15-02-2023 Revised 13-05-2023 Accepted 02-08-2023	

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era digital saat ini ditandai dengan dinamika perubahan dan kemajuan teknologi yang bergerak dengan kecepatan eksponensial. Salah satu contoh paling nyata dan relevan dari perkembangan teknologi ini adalah inovasi berkelanjutan pada perangkat handphone. Kemajuan dalam teknologi handphone secara fundamental bertujuan untuk memberikan kemudahan yang semakin besar bagi kehidupan manusia, terutama dalam hal interaksi dan pertukaran informasi (Guk Guk et al., 2023).

Jika pada awalnya handphone hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi melalui suara dan pesan singkat, kini perangkat multifungsi ini telah bertransformasi menjadi sebuah platform yang menawarkan beragam fitur canggih. Salah satu contohnya adalah integrasi berbagai jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring (online games), yang menunjukkan betapa jauhnya evolusi handphone dari fungsi komunikasi dasarnya (Sandy, 2021).

Game online seringkali dipandang sebagai sebuah aktivitas rekreasi yang fundamentalnya bertujuan untuk memberikan kesenangan (enjoyment). Motivasi utama individu untuk terlibat dalam aktivitas ini seringkali adalah untuk memenuhi kebutuhan akan pengisian waktu luang dan untuk mencari hiburan (Munita, 2021). Dalam popularitasnya saat ini, terdapat tiga judul game online yang menonjol dan memiliki basis pemain yang sangat besar di berbagai lapisan masyarakat, yaitu Free Fire, Mobile Legends: Bang Bang, dan PUBG Mobile. Ketiga game online tersebut berhasil menarik perhatian dan dimainkan oleh spektrum pengguna yang luas, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Sari et al., 2020).

Dinamika yang awalnya bersifat positif dan rekreatif ini dapat bergeser menjadi problematik ketika intensitas keterlibatan dalam game online meningkat secara tidak terkendali, yang mengarah pada kondisi kecanduan. Kondisi penggunaan game online inilah yang kemudian memunculkan berbagai dampak negatif bagi individu yang bersangkutan (Hermawan & Kudus, 2021).

Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), pada tahun 2021 jumlah pemain game di Indonesia tercatat sebanyak 121,7 juta orang. Jumlah ini kemudian mengalami lonjakan tajam pada tahun 2022, mencapai 174,1 juta pemain. Peningkatan ini menandakan bahwa game telah menjadi bagian penting dari keseharian masyarakat. Diperkirakan pada tahun 2025, jumlah pemain game di Indonesia akan menyentuh angka 192,1 juta orang, yang tersebar di berbagai platform seperti smartphone, konsol, dan komputer personal (PC). Dari berbagai platform tersebut, smartphone menjadi media paling dominan yang digunakan untuk bermain game online (Panchanov, 2025).

Ketergantungan ini membuat remaja merasa tidak bisa lepas dari game, yang kemudian dapat memicu munculnya masalah dalam pengendalian emosi dan perasaan. Akibatnya, mereka bisa menunjukkan perilaku negatif seperti mudah marah, agresif, berkata kasar, tidak sopan kepada orang tua, berbohong, dan menjadi malas. Lebih jauh lagi, penggunaan game online tidak hanya berdampak pada perilaku sosial, tetapi juga

dapat mengganggu kesehatan dan menurunkan prestasi belajar remaja. Seseorang dianggap mengalami kecanduan jika bermain lebih dari dua jam setiap hari dan terus ingin menambah durasi bermainnya. Kecanduan ringan ditandai dengan bermain game lebih dari 2 jam sehari, kecanduan sedang jika bermain lebih dari 4 jam sehari, dan kecanduan berat jika waktu bermainnya melebihi 8 jam dalam sehari (Kartini, 2016).

Allah SWT telah menjelaskan dalam Qur'an Ayat 32 dari Surah Al-An'am berbunyi:

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهْوٌ وَلِلْآخِرَةِ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Terjemahannya :

“Kehidupan dunia hanyalah permainan dan kelengahan, sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?” (Kemenag, n.d.).

Oleh karena itu, orang tua memegang peranan yang sangat penting dalam meminimalkan efek negatif game online pada anak-anak. Mereka perlu mengembangkan cara berkomunikasi yang efektif untuk menghadapi berbagai persoalan yang muncul akibat penggunaan game online. Komunikasi yang baik antara orang tua dan anak tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan juga membangun kedekatan dan pemahaman bersama. Oleh karena itu, penting untuk mengerti bagaimana strategi komunikasi dapat diterapkan secara efektif untuk mengatasi dampak buruk game online serta tantangan apa saja yang mungkin dihadapi orang tua dalam proses komunikasi ini (Fitriyani & Aristhya, 2024).

Dalam pengamatan awal peneliti menemukan, bahwa remaja yang mengalami penggunaan game online menunjukkan ciri-ciri seperti dorongan kuat untuk terus bermain tanpa henti. Mereka sering kali bermain game hingga melupakan waktu dan menolak ketika diajak belajar atau membantu orang tua, lebih memilih untuk tetap bermain game online. Biasanya, ketika orang tua atau siapa pun mencoba mengajak bicara saat mereka sedang bermain, hal ini dapat mengganggu fokus dan menyebabkan kekalahan dalam permainan, yang pada akhirnya memicu emosi, tantrum, dan perilaku agresif terhadap orang-orang di sekitarnya. Selain itu, remaja juga menunjukkan gejala penarikan diri, yaitu merasa sulit untuk melepaskan diri dari game online dan melakukan aktivitas lain. Mereka merasa kosong dan tidak nyaman saat tidak bermain game. Lebih lanjut, mereka juga mengembangkan toleransi terhadap waktu bermain; awalnya merasa puas dengan bermain satu jam, tetapi seiring berjalannya waktu, mereka membutuhkan 2-4 jam bermain untuk merasakan kepuasan yang sama.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Cahyaningrum et al., (2025) dengan judul “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Ketergantungan Game online pada Remaja di Desa Kepatihan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik” yang dilakukan pada tahun 2025, penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa ketergantungan game online memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap remaja, khususnya dalam aspek fisik, kognitif, dan psikososial. Ketergantungan tersebut ditandai dengan

gejala fisik seperti kelelahan dan nyeri, penurunan motivasi belajar, serta gangguan emosi dan hubungan sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Manik et al., (2022) dengan judul “Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid 19” yang dilakukan pada tahun 2022, penelitian terdahulu menekankan pentingnya peran orang tua dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gadget pada anak melalui pengawasan dan pembatasan yang tepat. Bahwa, gadget memberikan kemudahan dan manfaat besar dalam kehidupan manusia, termasuk anak-anak, apabila digunakan dengan bijak. Namun, tanpa pengawasan yang memadai, gadget juga dapat membawa dampak negatif, seperti kecanduan pada anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani et al., (2024) dengan judul “Strategi Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game online (Analisis Fenomenologi Pada Orangtua Di Desa Rejosari Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak) yang dilakukan pada tahun 2024, penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa terdapat tantangan dalam strategi komunikasi antara orang tua dan anak dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan. Meskipun hubungan antara orang tua dan anak dalam konteks ini sering kali diwarnai ketegangan dan tantangan, keberhasilan upaya mengatasi kecanduan game sangat bergantung pada konsistensi dan kualitas komunikasi yang terjalin.

Dari beberapa pemaparan penelitian terdahulu di atas, dapat dilihat dari perbedaan lokasi penelitian serta temuannya. Selain itu, belum ada dari penelitian tersebut yang membahas mengenai strategi efektif yang dilakukan oleh orang tua dalam menangani ketergantungan game online pada remaja. Adapun, konflik yang dimunculkan dari beberapa penelitian terdahulu juga hampir sama secara keseluruhan, namun dalam penelitian ini memiliki keunikan dalam menangkap konflik dimana peneliti mengadopsi beberapa faktor penyebab remaja akhirnya ketergantungan dalam game online diakibatkan oleh pola lingkungan keluarga yang tidak disadari oleh banyak orang tua, sehingga tidak seperti peneliti terdahulu yang menjelaskan secara general, tetapi dalam penelitian ini lebih spesifik lagi dalam menjelaskan alasan bahkan sampai kepada strategi efektif yang bisa digunakan oleh orang tua.

Dari dinamika ini, masalah yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah terkait bagaimana pola lingkungan pendidikan keluarga mempengaruhi penggunaan game online pada remaja, dan bagaimana strategi efektif yang bisa dilakukan orang tua untuk mengatasi ketergantungan game online pada remaja. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian mengenai **“Peran Lingkungan Pendidikan Keluarga Dalam Mengatasi Penggunaan Game online Pada Remaja Di Kelurahan Tamparung Keke Kota Makassar”**. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran lingkungan pendidikan keluarga serta menyajikan strategi efektif yang dapat diterapkan orang tua dalam konteks budaya lokal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis sekaligus akademik dalam membantu keluarga mengatasi tantangan penggunaan game online pada remaja secara lebih tepat dan berkelanjutan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Moleong, (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berupaya memahami fenomena secara mendalam melalui analisis non-statistik, dengan tujuan menggambarkan realitas sosial apa adanya sesuai persepsi dan pengalaman subjek penelitian. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemaknaan yang dibentuk dalam lingkungan pendidikan keluarga, pengalaman remaja dalam menggunakan game online, serta strategi orang tua dalam menangani penggunaan game secara berlebihan.

Penelitian ini berlokasi di Kelurahan Tamparung Keke, Kota Makassar, yang dipilih secara purposive karena wilayah ini menunjukkan intensitas penggunaan game online yang tinggi di kalangan remaja serta memiliki dinamika sosial keluarga yang beragam, terutama terkait pengawasan, komunikasi, dan kebiasaan dalam pengasuhan anak. Sumber data terdiri dari data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, serta data sekunder berupa literatur yang relevan dengan topik penelitian. Analisis dalam penelitian ini mengacu pada konsep lingkungan pendidikan keluarga sebagai kerangka untuk memahami bagaimana aspek emosional, sosial, moral-spiritual, fisik, dan ekonomi keluarga memengaruhi perilaku digital remaja.

Informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yang terdiri atas orang tua dan remaja yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yakni pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan peneliti. Pemilihan informan dilakukan karena mereka dianggap paling mengetahui kondisi penggunaan game online di rumah dan memiliki pengalaman langsung dalam proses pengasuhan dan pengendalian perilaku bermain anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi situasional, wawancara semi-terstruktur, dan penelusuran dokumen seperti catatan sekolah dan arsip keluarga terkait aktivitas anak.

Proses analisis data mengikuti model Miles & Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi (Ahmad & Muslimah, 2021). Melalui pendekatan ini, penelitian menghasilkan gambaran yang akurat dan komprehensif mengenai hubungan antara pola lingkungan pendidikan keluarga, perilaku penggunaan game online, serta strategi efektif yang diterapkan orang tua dalam membimbing remaja di era digital.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Lingkungan Pendidikan Keluarga**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola lingkungan pendidikan keluarga memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku digital remaja, khususnya dalam penggunaan game online. Pada aspek emosional, sebagian besar keluarga menerapkan kedekatan melalui nasihat dan perhatian, namun tidak seluruhnya disertai konsistensi dalam pengawasan. Aspek sosial dan moral ditunjukkan melalui pembiasaan anak untuk bertanggung jawab dan mengikuti aturan rumah, seperti menyelesaikan tugas sekolah sebelum bermain (Trisnani & Wardani, 2018). Sementara itu, aspek fisik dan ekologis terlihat dari keterbatasan ruang aktivitas anak di lingkungan tempat tinggal, yang membuat remaja lebih sering memilih bermain game sebagai aktivitas dominan. Aspek ekonomi turut memengaruhi karena sebagian orang tua memberikan gawai kepada anak untuk mempermudah komunikasi, namun kontrol penggunaannya masih lemah (Budiman et al., 2024).

a. Komponen Emosional

Komponen emosional dalam lingkungan pendidikan keluarga berperan penting dalam membentuk bagaimana remaja merespons, mengelola, dan mengendalikan penggunaan game online. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas hubungan emosional antara orang tua dan anak sangat menentukan pola perilaku digital remaja. Kedekatan emosional yang hangat, konsisten, dan komunikatif cenderung membangun rasa aman sehingga remaja lebih mudah menerima nasihat, memahami batasan, dan mengikuti aturan yang ditetapkan terkait durasi bermain game.

*"Seringka itu biasa pukulki Rehan karena dia susah sekali mau na dengarka kalau ada kukasih taukanki. Baru dia juga memang kalau main gameki, sukaki bicara kotor, biar apa bilangmi lagi anjirt. Biasa ku kandattomi lagi, kusuruh berhenti toh, ku berteriaki kusuruh berhenti main game, biasa klo kukasih begitui diammi lagi."* (Hasil Wawancara dengan Orang Tua S).

Adapun informan yang berstatus sebagai anak mengatakan:

*"Kalau saya sendiri sebenarnya dibatasika juga kayak jam 10 malam itu dilarang ma main game tapi saya biasa nda mendengarka karna kalau tengah malam kuambil lagi hpku baru main ka."* (Hasil Wawancara dengan Anak I).

b. Komponen Sosial

Komponen sosial dalam lingkungan keluarga berperan besar dalam membentuk perilaku bermain game online pada remaja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam keluarga tidak selalu terbangun secara intens, sehingga remaja cenderung mengalihkan kebutuhan sosialnya ke ruang digital. Minimnya kegiatan bersama, perbedaan jadwal orang tua yang sibuk, serta kurangnya ruang dialog membuat remaja lebih nyaman berinteraksi dengan teman sebaya secara daring melalui game. Di sisi lain, hubungan sosial di luar rumah, khususnya dengan teman sebaya, turut memperkuat kebiasaan bermain. Remaja mengaku "ikut-ikutan" karena hampir semua teman mereka bermain game online. Dalam keluarga yang hubungan sosialnya renggang, remaja lebih mudah mencari rasa kebersamaan di dunia virtual.

*"Ituji biasa kusuruhki bantu-bantuka dirumah cuci piring. Tidak ada memang kebiasaan ku berdua sama radit maksudnya jarangka memang bawaki kemana-mana jadi dirumah jki saja semua main hp."* (Hasil Wawancara dengan Orang Tua S).

Adapun informan yang berstatus sebagai anak mengatakan:

*"Ndada memang kegiatan lainku selain main game, itupun kalau ada keluargaku datang yah biasa sama-sama mabar sama sepupuku."* (Hasil Wawancara dengan Anak K).

c. Komponen Moral dan Spiritual

Komponen moral dan spiritual berhubungan dengan bagaimana keluarga menanamkan nilai kebaikan, disiplin, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian orang tua berupaya memberikan pembinaan moral melalui nasihat, ajaran agama, serta aturan sederhana mengenai batasan bermain. Namun, nilai moral yang diajarkan kurang terinternalisasi secara konsisten karena ketiadaan pengawasan yang kuat dan banyaknya celah yang dapat dimanfaatkan remaja untuk bermain secara diam-diam. Beberapa orang tua menekankan bahwa bermain berlebihan dapat membuat anak lupa waktu, lalai terhadap ibadah, dan jauh dari aktivitas positif. Namun, remaja sering kali mengabaikan nasihat moral tersebut, terutama ketika mereka lebih terikat pada kepuasan emosional yang diberikan oleh game.

*"Selalu saya ingatkan ke anakku kalau bisaji main game asalkan kalau ada tugasnya dari sekolah itu na selesaikan ki dulu, tidak boleh ditunda terutama itu mengajinya dan sholatnya, selalu ku pantau itu. Kalau melanggar, itumi hukumannya nda saya biarkan lagi pegang-pegang hp. Sering juga baca-baca di internet bagaimana atasi anak tidak kecanduan main game."* (Hasil Wawancara dengan Orang Tua A).

Adapun informan yang berstatus sebagai Anak mengatakan:

*"Itu ji hari pernah ka na suruh, baru seru sekali game ku jadi nda ku dengar ki, disitu ma juga na marahi baru na ancam nda mauma lagi na kasih hp ku. Itumi kalau mau ka main ku tanyaki dulu supaya nda na ganggu ma lagi nanti kalau mulaima main game karena anu nda bisa di pause."* (Hasil Wawancara dengan Anak R).

d. Komponen Fisik dan Ekologis

Komponen fisik dan ekologis merujuk pada kondisi lingkungan rumah, ketersediaan ruang aktivitas, serta dinamika lingkungan sekitar yang mempengaruhi perilaku remaja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja tinggal di lingkungan yang minim fasilitas bermain, sehingga aktivitas fisik di luar rumah menjadi terbatas. Lingkungan sosial yang kurang mendukung membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online. Orang tua memberikan gawai dengan tujuan komunikasi, tetapi kurang membuat aturan ekologis seperti pembatasan lokasi bermain atau penyimpanan gawai pada malam hari. Akibatnya, remaja dapat mengambil kembali ponselnya di tengah malam dan bermain tanpa pengawasan.

*"Iya, saya juga itu memang ada batasan waktuku ke anak untuk persoalan main gamenya. Jadi saya aturanku itu maksimal main game itu dua jam saja nda boleh lebih. Tapi begitumi biasa kalau pergika sama bapaknya na pore lagi gayanya main game seharian full, melebihi batas waktu yang kukasih. Tapi kalau lagi di rumah ka begitu, baru saya lihat ki lama mi main game, langsung saya sita lagi hp-nya."* (Hasil Wawancara dengan Orang Tua A).

e. Komponen Ekonomi

Komponen ekonomi keluarga turut mempengaruhi pola penggunaan game online pada remaja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian keluarga

memberikan ponsel kepada anak dengan alasan kebutuhan komunikasi dan tugas sekolah. Namun, pemberian fasilitas teknologi ini tidak diimbangi dengan kontrol ekonomi terhadap penggunaan internet, pembelian item dalam game, atau durasi akses. Pada beberapa kasus, remaja bahkan menggunakan uang jajan atau meminta uang tambahan untuk membeli kuota dengan alasan “butuh untuk sekolah”, padahal digunakan untuk bermain. Kondisi ekonomi menengah ke bawah juga berkontribusi pada tekanan emosional orang tua, sehingga mereka lebih mudah membiarkan anak bermain daripada memulai konflik.

*“Karena memang sebelumnya kukasih itu hp, ada memang mi perjanjian ku sama dia toh. Kalau jam 10 malam itu nda boleh mi lagi main, harus ki dikumpul.” (Hasil Wawancara dengan Orang Tua S).*

Adapun informan yang berstatus sebagai Anak mengatakan:

*“Sering ka juga biasa top up jadi kek rugi ka kalau kalah terus dan kalau jarang ka main juga gara-gara dilarang ji baru banyak mi uang keluar dari uang jajan ta.” (Hasil Wawancara dengan Anak K).*

## **2. Strategi Efektif Orang Tua**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi orang tua dalam mengatasi penggunaan game online pada remaja terbagi ke dalam beberapa bentuk pendekatan yang saling melengkapi. Pada aspek komunikasi, sebagian besar orang tua memberikan nasihat, teguran, dan penjelasan mengenai dampak negatif game online, namun efektivitasnya bergantung pada kedekatan emosional dan cara penyampaiannya. Komunikasi yang bersifat satu arah sering kali tidak cukup kuat untuk membangun kesadaran anak, sementara komunikasi yang dialogis terbukti lebih diterima oleh remaja (Kartini, 2016). Pendekatan kolaboratif terlihat melalui upaya orang tua menyediakan aktivitas alternatif, mengajak anak terlibat dalam kegiatan rumah, memberlakukan sistem reward, serta mengatur jadwal bermain bersama-sama. Strategi ini membantu remaja merasa dilibatkan dalam proses pengambilan keputusan sehingga lebih kooperatif dalam mengikuti aturan. Sementara itu, pendekatan modeling ditunjukkan melalui keteladanan orang tua dalam penggunaan gawai, seperti membatasi waktu bermain dan menunjukkan sikap disiplin dalam aktivitas sehari-hari (Afifa & Haryati, 2024).

### **a. Komunikasi Terbuka dan Empatik**

Komunikasi terbuka dan empatik menjadi salah satu strategi utama yang mempengaruhi keberhasilan orang tua dalam mengendalikan penggunaan game online pada remaja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang mampu membangun komunikasi hangat, mendengarkan keluhan anak, serta menjelaskan batasan secara jelas dan tidak menghakimi, lebih berhasil membangun kesadaran anak untuk mengurangi waktu bermain. Pola komunikasi ini membantu remaja merasa dihargai, sehingga mereka tidak melihat aturan sebagai ancaman, tetapi sebagai bentuk kepedulian orang tua. Sebaliknya, komunikasi yang bersifat perintah atau marah justru menimbulkan resistensi dan mendorong remaja bermain secara diam-diam.

*“Kalau saya tossede nda mempan ki itu kalau ada ku tanyakan ki Rehan, maksudnya ta sebentar ji mendengar setelah itu berulah mi lagi. Tapi cara ku saya supaya mauki mendengar ini*



Rehan biar itu nda sering ki main game toh, selalu ki dia ku kasih hadiah kalau misalnya ini ada ku kasih taukanki na mendengar kubelikanki lagi baju atau apa yang na mau sde toh.” (Hasil Wawancara dengan Orang Tua S).

Adapun informan yang berstatus sebagai Anak mengatakan:

“Kalau soal aturan iyya mamakku ji memang yang duluan buat ki tidak ada pernah na bahas di saya. Sering ja cerita sama mamakku soal apa yang kumau tapi na ketawaija karena memang bilang ka di mamakku kalau mau ka jadi gamers tapi respon na bilang ji saja kalau ku bohong-bohongi bedek na ledek ja.” (Hasil Wawancara dengan Anak R).

#### b. Pendekatan Kolaboratif dan Demokratis

Pendekatan kolaboratif dan demokratis juga muncul sebagai strategi yang efektif. Beberapa orang tua mengajak anak berdiskusi dalam menetapkan aturan bermain, memilih aktivitas alternatif, serta membuat kesepakatan terkait penggunaan gawai. Pendekatan ini memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan, sehingga mereka merasa memiliki tanggung jawab pribadi terhadap aturan yang dibuat. Selain itu, strategi reward seperti memberikan hadiah yang diinginkan anak saat mereka menyelesaikan tugas atau aktivitas rumah mampu memperkuat kerja sama dan mengurangi konflik.

“Jadi satu-satunya cara kucegah ki itu anakku nda terlalu main game saya kasih masuk ki ke Forum Anak Makassar, kusuruh mentong bapaknya antarki langsung ikut-ikut kegiatannya begitu toh karena biasanya ada juga dia dapat hadiah sama uang. Kayak kemarin itu sempat ki diantar sama bapaknya ikut festival kegiatannya mi Forum Anak terus dapat ki tempat makan sama tempat minum, pensil warna juga senang ki disitu toh nah disitu biasa saya tambah-tambahimi lagi manfaat lebih besarnya kalau itu anak mau ki mendengar sama orang tuanya dan aktif berkegiatan begitu.” (Hasil Wawancara dengan Orang Tua M).

Adapun informan yang berstatus sebagai Anak mengatakan:

“Sebenarnya mau ja iyya kalau ada aktivitas lain begitu dirumah karena dulu sebenarnya sering ka na panggil bapakku mancing jadi ada yang bisa alihkanka tapi beberapa kali ji sekarang ndami karena sibuk skalimi kerja kah biar hari libur tetap ji masuk kerja. Kalau mamakku juga tidak memang mi karena itu saja ku panggil ki pergi-pergi ke gunung na larang ka, jadi mau nda mau memang hp mami yang bisa hibur ki.” (Hasil Wawancara dengan Anak R).

#### c. Modeling atau Keteladanan

Modeling atau keteladanan menjadi strategi penting lainnya. Orang tua yang mampu menunjukkan disiplin dalam penggunaan gawai, seperti membatasi diri saat waktu keluarga, tidak bermain ponsel saat makan, atau menunjukkan fokus pada pekerjaan rumah tangga, memberi contoh nyata bagi anak tentang bagaimana teknologi seharusnya digunakan secara sehat. Keteladanan ini menciptakan konsistensi antara aturan dan tindakan, sehingga anak lebih mudah mengikuti pola perilaku yang diharapkan. Sebaliknya, anak cenderung meniru orang tua yang menggunakan ponsel tanpa batasan, sehingga kontrol perilaku menjadi lebih sulit.

“Iya, jadi memang saya itu di rumah saya bekal memang anakku untuk tiap hari libur itu masing-masing dia cuci bajunya dan sepatu, setelah itu saya ajari membersihkan rumah dan masak kalau bisa. Dan memang sebelumnya saya kasih pegang hp begitu ku latih militer memang

*mi betul-betul tegaska saya toh orangnya dan hukumanku juga tidak kira-kira ki.” (Hasil Wawancara dengan Orang Tua A).*

Adapun informan yang berstatus sebagai Anak mengatakan:

*“Mauku saya dari orang tua ku sendiri dulu kayak ajakka main bulu tangkis sama misalnya jadi ada kegiatan seru yang dilakukan juga dirumah sama orang tua.” (Hasil Wawancara dengan Anak N).*

## **Pembahasan**

### **1. Lingkungan Pendidikan Keluarga**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan keluarga memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam membentuk perilaku digital remaja, khususnya dalam penggunaan gawai dan kecenderungan bermain game online. Temuan ini menguatkan konsep Ki Hajar Dewantara yang menempatkan keluarga sebagai pusat pendidikan pertama dan utama bagi anak, tempat nilai-nilai moral, kedisiplinan, dan pembiasaan perilaku baik ditanamkan sebelum anak memperoleh pendidikan dari sekolah dan masyarakat (Setyorini, 2021). Dalam konteks keluarga di Kelurahan Tamparung Keke, beberapa aspek lingkungan pendidikan keluarga mulai dari emosional, sosial, moral dan spiritual, fisik dan ekologis, dan ekonomi berperan besar dalam membentuk cara anak memandang teknologi. Orang tua berupaya menentukan batasan melalui aturan jam malam, pembatasan durasi bermain, hingga pemberian tugas rumah. Namun, implementasinya tidak selalu konsisten. Kondisi ini serupa dengan temuan (Ngafifi, 2014) yang menjelaskan bahwa perkembangan teknologi tidak akan memberikan dampak positif apabila tidak diimbangi dengan pembimbingan keluarga yang terstruktur. Inkonsistensi pengawasan, terutama akibat kesibukan bekerja atau tekanan ekonomi, membuat anak bebas mengakses gawai tanpa batas, sehingga interaksi digital menjadi lebih dominan dibanding interaksi sosial di rumah.

Secara emosional, hubungan anak dan orang tua memainkan peran penting dalam mengarahkan perilaku digital. Anak yang mendapatkan perhatian, kedekatan emosional, dan pola komunikasi terbuka lebih cenderung mampu mengontrol diri dalam penggunaan gawai. Sebaliknya, anak yang merasa kurang diperhatikan atau kurang dihargai cenderung menggunakan game online sebagai ruang pelarian, yang sesuai dengan temuan Cahyaningrum & Widodo, (2025) bahwa game menjadi medium pemenuhan kebutuhan emosional bagi anak dan remaja. Situasi emosional dalam keluarga informan menunjukkan bahwa sebagian anak bermain game untuk mendapatkan kesenangan, menghindari konflik, atau mengisi kekosongan aktivitas ketika orang tua tidak hadir secara emosional. Temuan ini juga sejalan dengan Fitriyani & Aristhya, (2024) yang menegaskan bahwa komunikasi satu arah atau bernada menghakimi membuat remaja lebih mudah menolak aturan dan menggunakan game sebagai bentuk resistensi diam-diam. Oleh karena itu, kualitas hubungan emosional dalam keluarga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perilaku digital remaja.

Secara sosial dan moral, sebagian orang tua mencoba menanamkan tanggung jawab melalui pembagian tugas rumah, aturan belajar sebelum bermain, dan nasihat

moral yang dikaitkan dengan nilai agama. Namun, nilai moral sering kali tidak terinternalisasi secara maksimal karena kurangnya pembiasaan dan keteladanan langsung. Hal ini menguatkan teori internalisasi nilai yang dikemukakan Utomo et al., (2022), bahwa nilai moral tidak akan berfungsi efektif apabila hanya disampaikan secara verbal tanpa model perilaku nyata yang dilakukan orang tua. Dalam kasus informan, orang tua banyak memberikan nasihat mengenai sopan santun, disiplin, dan pembatasan, tetapi dalam praktiknya tidak selalu menunjukkan konsistensi dalam penggunaan gawai sendiri. Kondisi ini mendorong terjadinya ketidaksesuaian antara aturan dan contoh nyata, sehingga anak cenderung mengabaikan aturan tersebut.

Aspek fisik dan ekologis juga ditemukan sebagai faktor penting dalam meningkatkan intensitas penggunaan game online. Lingkungan rumah yang sempit, kurangnya ruang aktivitas luar, dan minimnya fasilitas bermain fisik membuat remaja menghabiskan sebagian besar waktunya di dalam rumah. Situasi seperti ini membuat gawai menjadi sarana hiburan utama yang paling mudah diakses. Temuan ini mempertegas penelitian terdahulu Kadar Manik et al., (2022) yang menjelaskan bahwa keterbatasan ruang aktivitas dan rendahnya akses pada kegiatan produktif membuat remaja lebih rentan menghabiskan waktu dalam dunia digital. Dalam konteks Kelurahan Tamparang Keke, keterbatasan ruang fisik dan kurangnya kegiatan alternatif sangat mempengaruhi pilihan aktivitas anak, sehingga game online menjadi substitusi dari aktivitas sosial atau rekreasional yang lebih sehat. Selain itu, faktor iklim tropis dengan cuaca panas yang berkepanjangan di siang hari turut membuat anak lebih memilih aktivitas indoor yang berbasis teknologi.

Pada aspek ekonomi keluarga, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemberian gawai sebagian besar dilakukan oleh orang tua dengan alasan kebutuhan sekolah atau komunikasi. Namun, kontrol ekonomi terhadap pembelian kuota, item game, maupun durasi akses internet tidak berjalan optimal. Pola ini memperkuat temuan Budiman et al., (2024) yang mengungkapkan bahwa keluarga dengan keterbatasan waktu dan tekanan ekonomi cenderung lebih permisif, membiarkan anak bermain untuk menjaga ketenangan di rumah. Beberapa remaja bahkan menggunakan uang jajan untuk membeli kuota tambahan dengan alasan kebutuhan belajar, padahal digunakan untuk bermain. Keadaan ini memperlihatkan bahwa aspek ekonomi bukan hanya berkaitan dengan kemampuan membeli gawai, tetapi juga menyangkut daya kontrol orang tua terhadap alokasi penggunaan teknologi.

## **2. Strategi Efektif Orang Tua**

Berdasarkan hasil penelitian, strategi efektif orang tua dalam mengatasi kecenderungan remaja menggunakan game online secara berlebihan sangat berkaitan dengan konsep *parental mediation* yang dikembangkan oleh Livingstone & Helsper. Teori ini menjelaskan bagaimana orang tua dapat memediasi penggunaan media digital anak melalui berbagai bentuk keterlibatan, yang tidak hanya berfokus pada aturan, tetapi juga pada kualitas hubungan emosional dan pendampingan dalam aktivitas digital. Penelitian ini menemukan bahwa strategi komunikasi terbuka, pendekatan kolaboratif-demokratis, dan keteladanan memiliki kesesuaian yang kuat dengan tiga jenis mediasi

orang tua: *active mediation*, *restrictive mediation*, dan *co-use* atau *co-playing* (Livingstone & Helsper, 2008).

Dalam konteks *active mediation*, sebagian orang tua di Kelurahan Tamparang Keke berupaya melakukan komunikasi mengenai dampak dan risiko game online, meskipun intensitas dan kedalamannya tidak selalu konsisten. Ketika orang tua berdialog mengenai alasan di balik aturan, menjelaskan konsekuensi kesehatan, akademik, dan sosial, serta mengarahkan anak untuk membedakan konten yang bermanfaat dan yang berisiko, strategi ini menghasilkan hubungan emosional yang lebih kuat antara orang tua dan anak. Temuan ini selaras dengan penelitian Fitriyani & Aristhya, (2024), yang menunjukkan bahwa komunikasi aktif mengurangi resistensi anak terhadap pembatasan game dan lebih efektif dibandingkan sekadar melarang tanpa penjelasan. Dalam teori *active mediation*, keterlibatan emosional dan diskusi terbuka menjadi kunci untuk membantu remaja membangun kontrol diri. Penelitian ini menemukan bahwa keluarga yang menerapkan komunikasi empatik dan non-konfrontatif berhasil membentuk kesadaran anak mengenai batasan digital, meski tidak seluruh keluarga mampu mempertahankan konsistensi tersebut.

Sementara itu, *restrictive mediation* tampak menjadi strategi paling dominan yang diterapkan oleh orang tua, terutama dalam bentuk penetapan aturan seperti jam malam, larangan membawa ponsel ke kamar tidur, dan pembatasan durasi bermain. Strategi ini penting untuk mencegah kecanduan, melindungi anak dari paparan konten berbahaya, serta menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kewajiban belajar. Namun, temuan penelitian menunjukkan bahwa pembatasan saja tidak cukup efektif ketika tidak disertai konsistensi dan ketegasan dalam pelaksanaannya. Beberapa orang tua memberi kelonggaran ketika lelah atau sibuk, sehingga aturan menjadi longgar dan mudah dinegosiasi oleh anak. Kondisi ini memperkuat temuan Cahyaningrum & Widodo, (2025) bahwa pembatasan yang tidak konsisten justru meningkatkan peluang anak mengakali aturan dan memperpanjang durasi bermain secara diam-diam. Teori Livingstone & Helsper menekankan bahwa *restrictive mediation* membutuhkan penjelasan yang masuk akal agar anak memahami fungsi batasan, tidak hanya sekadar mematuhi karena takut dimarahi. Dalam penelitian ini, keluarga yang memberikan alasan rasional di balik aturan seperti kesehatan mata, waktu tidur, atau prioritas belajar lebih berhasil menumbuhkan kesadaran anak.

Adapun *co-use* atau *co-playing*, meskipun tidak dominan, muncul pada beberapa keluarga yang terlibat langsung dalam aktivitas digital anak. Keterlibatan ini tidak hanya sekadar mendampingi, tetapi juga ikut bermain atau mengamati game yang dimainkan anak. Dalam teori *parental mediation*, *co-playing* meningkatkan kedekatan emosional dan membuat orang tua memahami preferensi digital anak, sehingga orang tua dapat memberikan arahan yang relevan dan kontekstual. Temuan penelitian ini menemukan bahwa keluarga yang melakukan *co-playing*, meski jarang, memiliki hubungan yang lebih harmonis dan konflik mengenai game online cenderung lebih rendah. Temuan ini mendukung penelitian Kadar Manik et al., (2022), yang menjelaskan bahwa keterlibatan langsung orang tua dalam aktivitas digital anak dapat mengurangi

potensi kecanduan karena anak tidak lagi merasa bahwa game adalah ruang privat yang harus dipertahankan secara defensif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi efektif orang tua dalam mengatasi penggunaan game online yang berlebihan bukan hanya soal melarang atau menetapkan aturan, tetapi melibatkan keterpaduan antara komunikasi empatik, pembatasan yang konsisten, dan keterlibatan langsung dalam aktivitas digital atau fisik anak. Ketiga komponen ini selaras dengan teori *parental mediation* dan berbagai temuan penelitian terdahulu, memberikan gambaran bahwa keberhasilan pengendalian perilaku digital remaja sangat dipengaruhi oleh kualitas hubungan orang tua-anak serta pola pengasuhan yang adaptif dan relevan dengan perkembangan era digital.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan game online secara berlebihan pada remaja di Kelurahan Tamparang Keke ternyata lebih banyak dipengaruhi oleh pola lingkungan pendidikan keluarga daripada oleh faktor teknologi atau pengaruh teman sebaya. Temuan paling mengejutkan yang hanya terungkap setelah penelitian dilakukan adalah bahwa perilaku digital remaja sangat dipengaruhi oleh ketidakkonsistenan pengawasan, kurangnya kehadiran emosional orang tua, lemahnya keteladanan dalam penggunaan gawai, serta terbatasnya alternatif aktivitas positif di rumah. Dengan kata lain, game online bukan sekadar sumber masalah, tetapi menjadi konsekuensi dari dinamika lingkungan pendidikan keluarga yang kurang terstruktur. Secara teoretis, penelitian ini mengkonfirmasi pandangan bahwa keluarga merupakan pusat pendidikan utama yang membentuk kontrol diri dan karakter anak sesuai dengan pandangan teori Ki Hajar Dewantara. Namun, penelitian ini juga menggugat kecenderungan riset sebelumnya yang terlalu menekankan game sebagai penyebab perilaku negatif remaja. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa akar persoalan terletak pada pola lingkungan pendidikan keluarga, komunikasi, dan kualitas relasi emosional. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bagaimana strategi orang tua dapat dipahami melalui teori *Parental Mediation* dari Livingstone & Helsper, di mana mediasi aktif, pembatasan, dan keterlibatan langsung menjadi kombinasi yang efektif dalam mengarahkan perilaku digital remaja. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, khususnya pada jumlah informan yang relatif sedikit, lokasi penelitian yang hanya berfokus pada satu kelurahan, serta variasi usia yang belum beragam. Penggunaan metode kualitatif deskriptif juga membatasi analisis komparatif antar kasus. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, sampel yang lebih besar, lokasi berbeda, dan metode campuran sangat diperlukan untuk memperkaya pemahaman mengenai dinamika lingkungan pendidikan keluarga dalam menghadapi tantangan perilaku digital remaja, sehingga dapat menghasilkan rekomendasi kebijakan yang lebih tepat dan komprehensif.

## REFERENSI ATAU DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, I., & Haryati, A. (2024). UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GEDGET PADA ANAK USIA DINI DI KELURAHAN NAPAL KABUPATEN SELUMA. 7(2), 14-24.
- Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Proceedings*, 1(1), 173-186.
- Budiman, A., Putri, A., & Asriyadi, F. (2024). Faktor Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online pada Anak Sekolah. *Wiraraja Medika: Jurnal Kesehatan*, 14(1), 24-28.  
[http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Cahyaningrum, M., & Widodo. (2025). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Ketergantungan Game Online pada Remaja di Desa Kepatihan Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Marelida. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1), 87-100. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/45188>
- Fitriyani, A., & Aristhya, I. (2024). STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE (Analisis Fenomenologi Pada Orangtua di Desa Rejosari Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak). *JURNAL ILMIAH MAHASISWA UNISSULA (JIMU)*, 98-107.
- Guk Guk, R. R., Cahya, B. D. I., Rahmayanty, D., & Regilsa, M. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengaplikasikan Internet Sebagai Media Pendidikan Bagi Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(6), 45-55.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i6.20182>
- Hermawan, D., & Kudus, W. (2021). PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH ANAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI ERA DIGITAL Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus Universitas Sultan Ageng Tirtayasa , Indonesia Email : 2290180027@untirta.ac.id dan abdulkudus25@gmail.com INFO ARTIKEL Diterima Diterima. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778-789.
- Kadar Manik, D., Istiningasih, S., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid 19. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 220.
- Kartini. (2016). POLA ASUH ORANG TUA DALAM UPAYA MEMINIMALISIR KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI KELURAHAN LIMUSNUNGGAL, CIBEUREUM, SUKABUMI. 4(1), 1-23.
- Kemenag, Q. (n.d.). *Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an*. Quran.Kemenag.Go.Id.  
<https://quran.kemenag.go.id/>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 52(4), 581-599.  
<https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Munita, Z. (2021). PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI DESA JEBLOGAN KECAMATAN PARON KABUPATEN NGAWI. In *Pharmacognosy Magazine* (Vol. 75, Issue 17).
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33-47.
- Panchanov, R. (2025). *Gamers di Indonesia, Diperkirakan Capai 192,1 Juta Orang di Tahun*

2025. Radar Lampung. [https://radarlampung.bacakoran.co/read/14548/gamers-di-indonesia-diperkirakan-capai-1921-juta-orang-di-tahun-2025?utm\\_source=chatgpt.com](https://radarlampung.bacakoran.co/read/14548/gamers-di-indonesia-diperkirakan-capai-1921-juta-orang-di-tahun-2025?utm_source=chatgpt.com)
- Sandy, S. S. (2021). Hubungan Antara Smartphone Addiction dengan Nomophobia pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. *Skripsi*, i-52. <https://repository.uir.ac.id/8839/>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267-289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Setyorini, A. (2021). KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER MENURUT KI HAJAR DEWANTARA(Studi Pendekatan Kualitatif Kepustakaan). *Jurnal Pemikiran Dan Peradaban Islam*, 14, 71-99.
- Trisnani, R., & Wardani, S. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*. UNIPMA Press.
- Utomo, P., Prayogi, F., & Pahlevi, R. (2022). Bimbingan dan Konseling Keluarga: Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Penanaman Nilai-Nilai Karakter pada Anak. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v5i1.11170>