

## Prilaku Agresif Anak Di Rumah Dalam Bermain Game Online

Yasin Efendi<sup>1,\*</sup>, Zulfitria<sup>2</sup>, Sodikin<sup>3</sup>, Ahmad Suryadi<sup>4</sup>, Nurrohmatul Amaliyah<sup>5</sup>

- <sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirende, Tangerang 15419  
<sup>2</sup>Jurusan Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirende, Tangerang 15419  
<sup>3</sup>Jurusan Program Pendidikan Guru, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirende, Tangerang 15419  
<sup>4</sup>Jurusan Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirende, Tangerang 15419  
<sup>5</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof Hamka Jakarta, Jl Limau II Jakarta, 12130

[\\*yasin.efendi@umj.ac.id](mailto:*yasin.efendi@umj.ac.id)

### ABSTRAK

Dilatarbelakangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia menciptakan fasilitas untuk mempermudah sekaligus membantu aktifitas sehari-hari seperti laptop, handphone, playstation, dan game online dengan komputer. Penelitian ini menggunakan kualitatif dalam memperoleh pemahaman yang mendalam pada orang tua siswa di Bimbel Hiama Bogor dengan pengambilan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap anak sangat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Sebagai orang tua dan pendidik perlu memahami dampak positif dan negatif game online, serta memberikan bimbingan yang tepat kepada anak agar mereka dapat menggunakan teknologi ini secara bijak.

**Kata kunci:** prilaku agresif, bermain, game online

### ABSTRACT

*Against the background of the development of science and technology, currently increasingly rapidly producing technological products that provide benefits and convenience for humans, starting from the benefits of science, education and entertainment. The development of human science and technology creates facilities to simplify and assist daily activities such as laptops, cellphones, playstation and online games on computers. This research uses qualitative research to obtain an in-depth understanding of the parents of students at Bimbel Hiama Bogor by collecting data in the form of interviews, observations and documentation. The research results show that the impact of online games on children is very complex and influenced by various factors. As parents and educators, we need to understand the positive and negative impacts of online games, as well as provide appropriate guidance to children so that they can use this technology wisely.*

**Keywords:** aggressive behavior, playing, online games

## 1. PENDAHULUAN

Dilatar belakang Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan.

Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut peneliti yang dilakukan mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% email, 84% world wide web, 79% chatting, 68% downloading file, 18% usenetnewagroup dan game online sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game online (Niken).

Game online ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia anak memang identik dengan bermain. Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa.

Problematika minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya anak. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online salah satunya tantangan. Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingot-ingot permainan game. Dari paparan yang dijelaskan, maka peneliti ingin mengetahui Prilaku Agresif Anak di Rumah Dalam Bermain Game Online

Permasalahan yang ada Permainan *game online* dapat menimbulkan akhlak anak yang kurang baik, Kurangnya

perhatian orang tua terhadap jenis *game online* yang dimainkan oleh anak yang dapat membahayakan, Orang tua memberikan fasilitas *game online* agar anak anteng di rumah dan dampak kekerasan yang dilakukan oleh anak akibat game online

Tujuan Khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui agar anak dapat melakukan kegiatan yang lebih positif dan dapat mencegah akhlak yang kurang terpuji akibat seringnya bermain *game online*. Urgensi penelitian sebagai investasi amal jariyah mencetak generasi dakwah yang unggul di masa depan.

### A. Hakekat Prilaku Agresif Anak di Rumah

Anantasari (2006) menyatakan perilaku agresif adalah tindakan yang bersifat kekerasan, yang dilakukan oleh manusia terhadap sesamanya. Dalam Susanto (2015) mengemukakan agresi memang sudah ada dari bayi. Perilaku agresi dalam pelaksanaannya akan berkembang dan berubah sesuai dengan pertambahan usia anak.

Pada awalnya perilaku agresi berbentuk fisik, dan selanjutnya berubah menjadi perilaku agresi verbal atau tetap bertahan pada agresi fisik.

Fisher dalam Arifin (2015) menyebutkan ada delapan faktor penyebab perilaku agresif, yaitu:

- 1) Faktor Amarah.  
Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik yang tinggi dan adanya perasaan tidak senang yang sangat kuat yang disebabkan adanya kesalahan, yang mungkin salah satu mungkin juga tidak.
- 2) Faktor Biologis.
  - a) Gen berpengaruh pada pembentukan sistem neural otak yang mengatur perilaku agresi.
  - b) Sistem otak yang tidak terlibat dalam agresi ternyata dapat memperkuat atau menghambat. Sirkuit neural yang mengendalikan agresi.
- 3) Faktor Kimia darah (khususnya hormon seks yang sebagian

- ditentukan faktor keturunan) juga dapat mempengaruhi perilaku agresi.
- 4) Faktor Kesenjangan Generasi.  
Adanya perbedaan atau jurang pemisah (gap) antara generasi anak dan orangtuanya dapat terlihat dalam bentuk hubungan komunikasi yang semakin minimal dan sering tidak nyambung. Kegagalan komunikasi orang tua dan anak diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresi pada anak.
  - 5) Faktor Lingkungan.
    - a) Kemiskinan  
Menurut Byod mc Candless, Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, perilaku agresinya secara alami mengalami penguatan. Hal ini dapat dilihat dalam kehidupan di ibu kota Jakarta misalnya.
    - b) Anonimitas.  
Terlalu banyak rangsangan indra dan kognitif membuat dunia menjadi sangat impersonal, artinya antara satu orang dengan orang lain tidak lagi saling mengenal atau mengetahui secara baik.
    - c) Suhu udara yang panas.  
Jika diperhatikan dengan seksama, tawuran yang terjadi di Jakarta sering terjadi pada siang hari saat terik panas matahari, tetapi apabila musim hujan relatif tidak ada peristiwa tersebut. Begitu juga dengan aksi-aksi demonstrasi yang berujung pada bentrokan dengan petugas keamanan yang biasa terjadi pada cuaca yang terik dan panas.
  - 6) Faktor Peran Belajar Model Kekerasan.  
Saat ini, anak-anak dan remaja banyak belajar menyaksikan adegan kekerasan melalui televisi dan "games" atau mainan yang bertema kekerasan. Acara-acara kekerasan dapat ditemui dalam tontonan yang disajikan di televisi mulai dari film kartun, sinetron, sampai film laga. Walaupun pembawa acara berulang kali mengingatkan penonton untuk tidak mencontoh, diyakini bahwa tontonan tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan jiwa penontonnya.
  - 7) Frustrasi  
Frustrasi terjadi apabila seseorang terhalang oleh sesuatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan, atau tindakan tertentu. Agresi merupakan salah satu cara berespons terhadap frustrasi. Remaja miskin yang nakal merupakan akibat dari frustrasi yang berkaitan dengan banyaknya waktu menganggur, keuangan yang kurang dan adanya kebutuhan yang harus segera terpenuhi, tetapi sulit sekali tercapai. Akibatnya, mereka menjadi mudah marah dan berperilaku agresi.
  - 8) Proses pendisiplinan yang keliru  
Pendidikan disiplin yang otoriter dengan penerapan yang keras, terutama dilakukan dengan memberikan hukuman fisik, dapat menimbulkan berbagai pengaruh yang buruk bagi remaja. Pendidikan disiplin seperti itu akan membuat remaja menjadi seorang penakut, tidak ramah dengan orang lain, dan membenci orang yang memberi hukuman, kehilangan spontanitas serta inisiatif, dan pada akhirnya melampiaskan kemarahannya dalam bentuk agresi kepada orang lain.  
Perilaku agresif terdiri dari keagresifan emosional verbal, keagresifan fisik sosial, agresifitas fisik asosial, agresifitas destruktif, dengan berperilaku suka mengganggu, menggertak, bahkan bertindak secara brutal dalam melampiaskan kemarahan. Bentuk yang telah dijabarkan merupakan semua perilaku ataupun tindakan yang dilakukan seseorang menyakiti baik dari perbuatan atau tindakan maupun kata-kata, kemarahan serta permusuhan yang akan timbul dari adanya perilaku agresif. Salah satu faktor perilaku agresif adalah tontonan kekerasan dari game online.

## B. Hakekat Bermain Game Online

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi semua kalangan dari anak-anak, remaja, serta dewasa. Pada perkembangan seorang anak pembelajaran dilakukan mereka disaat mereka bermain. Dalam proses bermain seorang anak dapat menambah pengetahuan serta dapat menghilangkan rasa bosan serta kejenuhan.

Perkembangan *game online* yang semakin canggih, menjadikan permainan menjadi sangat menyenangkan dan menantang, dimana setiap pemain dapat memainkan suatu permainan secara bersama-sama dengan pemain lain tanpa dibatasi oleh jarak dengan menggunakan internet. Dan orang tua memfasilitasi anak mereka dengan *handphone* dan gadget untuk memainkannya.

Salah satu dugaan dampak negatif dari bermain *video game* kekerasan adalah terjadinya perubahan perilaku agresif yang akan muncul pada anak usia Sekolah Dasar. Perilaku agresif adalah segala perbuatan atau bentuk perilaku menyakiti seseorang ataupun benda baik disengaja maupun tidak disengaja yang ditujukan untuk menyerang pihak lain, baik secara fisik maupun secara verbal.

Bentuk perilaku agresif dapat dilihat dari perilaku agresif seperti agresif non verbal atau agresif fisik dan agresif verbal. Agresif fisik seperti menusuk, menembak, memukul orang lain, menampar, menendang, merusak fasilitas, melempar, dan lain-lain. Agresif verbal seperti memaki-maki orang, mengejek, mencela, menghina, melecehkan dan menyakiti hati orang lain.

Kurniasih (2012) mengemukakan bermain sebagai semua kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dapat dinikmati. Sedangkan Risaldy (2014) menyatakan bahwa bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang

ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Montolalu (2013) bermain juga mempunyai 7 manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan antara lain :

- 1) Bermain memicu kreativitas.  
Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.
- 2) Bermain mencerdaskan otak.  
Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu proses perkembangan kognitif anak yaitu memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual dengan membuka jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.
- 3) Bermain menanggulangi konflik.  
Pada anak usia TK tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerja sama, egois, simpatik, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka.
- 4) Bermain untuk melatih empati.  
Empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam perasaan atau pikiran dan sikap yang sama dengan orang atau kelompok lain. Dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan diri, perasaan dirinya, dan perasaan orang lain serta akan mengembangkan tenggang rasa.
- 5) Bermain mengasah pancaindra.  
Kelima indra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat-alat vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi.

Tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap apa yang terjadi disekitar.

- 6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan).  
Para ahli ilmu jiwa menggunakan bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah, yang dikenal di kalangan para ahli dengan Terapi Bermain. Namun tidak semua orang dapat melakukannya karena memerlukan keahlian khusus dari mereka yang mendapat pendidikan dan pelatihan khusus untuk itu.
- 7) Bermain itu melakukan penemuan.  
Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Anak pada saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Anak akan bertanya jika ada sesuatu yang ia butuhkan/pahami saat bermain [7].

Suatu permainan Hetherington dan Parke dalam Desmita (2012) menyebutkan 3 fungsi utama dari permainan, yaitu:

- a) Fungsi Kognitif, permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.
- b) Fungsi sosial, permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi dewasa.
- c) Fungsi Emosi, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari

masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepas di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan [8].

*Game Online* adalah teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu dalam satu waktu. Menurut Fahrul dalam Hilmuniati (2011) *game online* adalah *game* berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan *game* yang menyediakan server-server agar bisa dimainkan [9].

Menurut Eddy Liem dalam Ramadhan (2013: 142), Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah komunitas pencinta *game* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via Internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa (seperti PS2, X Box, dan sejenisnya) [10]. Menurut Adams dan Rollings dalam (Gaol, 2012). *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan [11].

Permainan *game online* yang semakin menarik dan menantang tentu saja memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan anak, Menurut Henry (2010) permainan *game* memiliki dampak positif dan negative bagi anak. Dampak positif antara lain :

- a) Memainkan *video game* membuat anak mengenal teknologi komputer.
- b) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan aturan.
- c) Beberapa *game* menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.

- d) *Game* menyediakan latihan penggunaan saraf motorik dan *spatial skill*.
- e) *Game* menjadi sarana keakraban dan interaksi akrab antara orang tua dan anak ketika bermain bersama.
- f) *Game* mengenalkan teknologi dan berbagai fiturnya.
- g) Beberapa *game* mampu menyediakan sarana penyembuhan untuk pasien tertentu.
- h) *Game* menghibur dan menyenangkan .

Ada juga dampak negatif dari *game* adalah :

- a) Isolasi sosial, dengan *game online* yang dimulai dengan maraknya permainan *video game* tipe multiplayer berbasis LAN, timbul perubahan gaya bermain, dari yang tadinya sendiri di kamar semakin meluas keluar di *game centre*.
- b) Intimidasi gender, *game* yang menampilkan karakter wanita yang memamerkan kekerasan dianggap sebagai bentuk negatif dan hanya memicu munculnya stereotif buruk bagi pemain *game* wanita.
- c) Kecanduan dan ketergantungan, *game* yang dimainkan dalam waktu yang sangat lama, selain itu masalah uang yang terbuang secara percuma, masalah kesehatan dan perkembangan mental salah satu indikator gangguan serius yang sering ditoleransi oleh masyarakat umum.
- d) Perilaku menyimpang, sering kali lingkungan *game* didasari dengan plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender, seperti yang sudah disebutkan. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena setiap aksi dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan si pemain.
- e) Kekerasan, ada kaitan yang jelas antara memainkan *game* dan pengaruhnya terhadap perilaku dan pola pikir. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengondisian

tertentu dalam *game* dianggap sebagai pemicu hal tersebut [12].

Perilaku agresif adalah tindakan kekerasan secara fisik maupun verbal terhadap orang lain atau terhadap objek-objek tertentu. Salah satu *game online* yang sangat digemari anak-anak adalah *game* kekerasan.

Hal tersebut harus menjadi perhatian semua pihak, khususnya pemerintah, masyarakat, orang tua dan guru disekolah. Perilaku agresif dapat timbul dari apa yang dilihat dari *game* tersebut, karena karakteristik siswa Sekolah Dasar yaitu meniru apa yang dilihat kemudian mereka mempraktekkannya. Beberapa paparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Prilaku Agresif Anak di Rumah Dalam Bermain Game Online

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemahaman yang rinci dan mendalam mengenai suatu permasalahan (Creswell, 2014).

Secara khusus penelitian ini menggunakan desain studi kasus yaitu, desain penelitian yang digunakan untuk mengungkap secara lebih rinci dan komprehensif mengenai situasi dari objek yang dianalisis (Alwasilah, 2002).

Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa di Bimbel Hama Bogor. Dalam hal ini penelitian menggali mengenai bagaimana mengenai bagaimana Prilaku Agresif Anak di Rumah Dalam Bermain Game Online.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi dari penelitian prilaku agresif anak di rumah dalam bermain game online, bahwa orang tua saat ini

kebingungan serta kwatir karena anak-anak seperti kecanduan memakai gadget, apalagi di dalamnya ada berbagai fasilitas youtube dan permainan khususnya game online. Ketika anak-anak memegang gadget mereka lupa aktivitas mereka lainnya seperti belajar, sholat, mengaji maupun makan.

Apalagi ketika mereka makai gadget dengan bermain game online menguras pulsa data internet dari gadget sehingga sering sekali anak anak meminta uang untuk membeli pulsa internet.

Ketika anak bermain game online ada beberapa perilaku yang sering muncul yaitu:

1. Anak kadang kala melakukan Kekerasan fisik kepada orang sekitarnya Ketika sedang marah seperti: Memukul, menendang, atau merusak barang-barang di sekitar.
2. Anak kadang kala berkata tidak baik atau berkata-kata kasar, berteriak-teriak, atau mengancam ketika sedang marah.
3. Adanya perubahan emosi yang turun naik tidak stabil seperti : Mudah marah, frustrasi, atau impulsif. Cengeng, dan penakut
4. Serin bermain game online anak sulit berkonsentrasi atau tidak fokus pada tugas sekolah sehingga terbengkalai tugas atau PR di sekolah
5. Anak lebih senang di rumah dengan Lebih memilih bermain game daripada keluar bermain dengan temannya atau keluar bermain sepeda.
6. Kadang kala orang tua yang sibuk bekerja di luar tidak ada waktu memantau anak-anak dalam pengawasan bermain gadget sehingga anak sering bermain gadget tanpa batas waktu hingga Begadang untuk bermain game dan mengganggu waktu istirahat.

Walaupun demikian dengan adanya gadget sebenarnya orang tua juga bersyukur karena Ketika mereka sedang

sibuk gadget dapat menemani anak anak bermain sehingga pekerjaan rumah mereka selesai tanpa diganggu oleh anak anak. Ketika anak susah makan dan ketika sedang menangis gadget menjadi Solusi utama agar anak anak mau makan sambil bermain gadget dan berhenti menangis ketika diberikan gadget.

#### 4. KESIMPULAN

Penggunaan Gadget dengan bermain game online banyak dampak negatif yang tidak baik bagi anak dan juga mempunyai dampak positifnya.

Dampak positif: Beberapa game online dapat meningkatkan kemampuan kognitif, seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis. Game juga dapat menjadi sarana untuk bersosialisasi dan bekerja sama dengan teman sebaya.

Dampak negatif: Game yang mengandung kekerasan atau konten dewasa dapat memicu perilaku agresif, meningkatkan risiko depresi dan kecemasan, serta mengganggu pola tidur dan aktivitas fisik. Kecanduan game juga dapat menghambat perkembangan sosial dan akademik anak.

Game online dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu perkembangan anak usia dini jika digunakan dengan bijak. Dengan memilih game yang tepat dan memberikan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu anak-anak mereka mendapatkan manfaat maksimal dari pengalaman bermain game.

Tidak semua anak yang bermain game online akan menjadi agresif. Namun, penting bagi orang tua untuk tetap waspada dan memperhatikan perubahan perilaku anak. Jika Anda merasa khawatir, jangan ragu untuk mencari bantuan dari profesional, seperti psikolog anak.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih kami ucapkan telah diterimanya dana atas Hibah Penelitian Internal Universitas Muhammadiyah Jakarta tahun pelaksanaan 2024 antara UMJ dengan Pengabdian pada Masyarakat pada SK Nomor: 393/R-UMJ/VII/2024 tertanggal 24 Juni 2024 khususnya kepada Rektor UMJ, Ketua LPPM UMJ, Dekan FIP dan Kaprodi PTI FIP UMJ yang mendukung akan penelitian ini juga telah memberikan pendanaan dan fasilitas sehingga kegiatan penelitian berjalan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (2002). *Pokoknya kualitas: dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif*. Pustaka Jaya
- Anantasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Arifin, Bambang Samsul. (2015) *Psikologi Sosial*, Bandung:
- Creswell, J. W. (2014). The Selection of a Research Approach. In *Research Design*. <https://doi.org/45593:01>
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya. Cetakan ketujuh.
- Gaol, Theresia Lumban. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia
- Hilmuniati, Fina. (2011). *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada anak Di kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang selatan, Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniasih, Imas. (2012). *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer, Kompas gramedia group.
- Montolalu, dkk. (2013). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka. Cetakan ketujuh belas.
- Niken, Ariani (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Alwasilah, A. C. (2002). Pokoknya kualitas: dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif. Pustaka Jaya
- Ramadhan Ardi. (2013). *Hubungan motif game online dengan perilaku agresif remaja awal*. e- journal ilmu komunikasi, 1 (1):136-158
- Risaldy, Sabil. (2014). *Bermain, Bercerita, Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Susanto Ahmad. (2015). *Bimbingan dan Konseling di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenadamedia group.