**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP ANAK USIA DINI**

**Absar Marsal**

(Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Makassar)

[absarmarsal@gmail.com](mailto:absarmarsal@gmail.com)

**Abstrak**

Game Online merupakan sebuah permainan yang sangat menarik saat ini baik kalangan dewasa sampai anak-anak. Bagi anak-anak terutama ini menjadi daya magnet yang luar biasa. Keluarbiasaan inilah yang membuat anak-anak lupa akan dirinya bahkan sampai pergaulan, bahasa dan kata-kata yang mereka komunikasikan sangat tidak layak untuk didengar. Ini mempengaruhi perkembangan mereka. Game Online, biasanya terdapat di warnet dan tersedia banyak macamnya.

Tentunya ini menjadi satu hal yang menarik untuk dikaji dan diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh Permainan Game Online terhadap Perilaku Anak dibawah usia dini dan bagaimana pengaruh Game Online terhadap anak usia dini.Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode interview yaitu penulis melakukan wawancara kepada 2 orang anak yang sedang bermain bola. Penulis bertanya apakah mereka sering memainkan game online. Mereka menjawab sering kemudian penulis bertanya game apa yang sering mereka mainkan mereka menjawab game free fire.

Selain itu, faktor eksternal yang sangat mempengaruhi adalah fasilitas di rumah yang kurang, perhatian dan bimbingan dari keluarga sangat lemah sehingga mereka lebih senang bermain di warnet dan bermain Game Online daripada dirumah. Termasuk motivasi untuk belajar karena kebanyakan dari responden malas belajar bahkan diabaikan. Semua ini tentunya menjadi perhatian bagi pendidik, orangtua, lingkungan, dan masyarakat terhadap anak-anak yang sudah keranjingan bermain Game Online yang dapat merusak perilaku berbahasa.

**Kata Kunci** : Game Online, perilaku anak, anak usia dini.

**Abstract**

Online games are a very interesting game today, both adults and children. For children especially this becomes an extraordinary magnetism. It is this extraordinary thing that makes children forget about themselves even to the extent of their association, language and the words they communicate are not worth listening to. This affects their development. Online Games, usually found in internet cafes and there are many kinds.

Of course this is an interesting thing to study and research. This study aims to find out whether there is an influence of online game play on the behavior of children under the age of five and how the influence of online games on early childhood. The type of research used by the author is the interview method, in which the author conducts interviews with 2 children who are playing ball. The author asked whether they often played online games. They answered often, then the author asked what games they often played, they answered free fire games.

In addition, the external factors that greatly influence are the lack of facilities at home, the attention and guidance from the family is very weak so they prefer to play in internet cafes and play online games rather than at home. Including motivation to learn because most of the respondents are lazy to learn and even ignored. All of this is of course a concern for educators, parents, the environment, and society towards children who are addicted to playing online games which can damage language behavior.

**Keywords**: Online Games, language development, early childhood.

**PENDAHULUAN**

Perkembangan kemajuan teknologi informasi terus bergulir. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah semakin beragamnya produk-produk elektronik yang baru yang kian lama kian terjangkau oleh masyarakat terutama untuk menengah ke atas. Bahkan kedepannya akan semakin meluas untuk semua lapisan masyarakat. Dulu sebagian dari kita sangat asing dengan komputer, laptop atau hp. Sekarang banyak diantara kita yang memilikinya dan sebagian lagi sudah beberapa kali berganti HP. Ketika kita perhatikan lingkungan sekitar, tidak jarang anak-anak pra sekolah dan murid SD yang sudah familiar bahkan lihai memainkan berbagai aplikasi yang ada. Ini berarti ada dampak sosial yang terjadi dalam masyarakat dari perkembangan media elektronik yang terjadi. Kalau kita bicara tentang pengaruh media elektronik terhadap perkembangan anak, tentu kita perlu bijaksana dalam memaknainya. Pengaruh adalah kata yang netral, yang berarti bisa baik dan bisa juga buruk. Demikian juga dengan pengaruh media elektronik, tentu ada dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak-anak kita.[[1]](#footnote-1)

Banyak jenis media elektronik yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pendidikan karena lebih menyenangkan, dengan rangsangan audio dan visual yang memberikan gambaran nyata yang lebih konkrit sehingga lebih mudah dipahami oleh anak. Media elektronik sangat beragam. Saat ini, game online merupakan media elektronik yang populer di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Faktanya, game sangat menyenangkan untuk konsumsi publik dan menjadi permintaan utama para pecandu game. Hiburan yang menyenangkan di waktu sibuk dan liburan, bahkan di waktu sekolah, anak-anak akan menyempatkan diri untuk bermain game bahkan lupa waktu sholat, makan dan pulang. Di antara permainan yang sering dimainkan anak-anak adalah Suikoden 1, Suikoden 2, Suikoden 4, Suikoden 5, Suikoden Tactics, Makai Kingdom, Disgaea 2, Sayuki, Monster Hunter, Monster Hunter 2,Dewa Perang daripada Dewa Perang 2 dan God of War.

Ketamakan kanak-kanak terhadap permainan bertukar menjadi Penggunaan lembut ahli perniagaan yang tidak berpihak pada nilai moral, Pendidikan, budaya. Jangan harap kita mendapat permainan yang benar-benar mendidik kanak-kanak yang keganasan (fizikal atau lisan) dan konten seksual. Sebagian besar masyarakat kita entah bagaimana karena tidak mengerti atau benar-benar tidak peduli apa yang sebenarnya "membiarkan" anak-anak mereka Mainkan game yang tidak mendidik. Selain itu, tersedia berbagai permainan Cukup bayar Rp untuk lebih diversifikasi. 1000 - 3000, -/hari saja Akses ke berbagai permainan. Dengan kecanduan game-game ini, Mengganggu saraf dan otak anak, membuat anak tidak mau belajar, mudah marah, Kesulitan membangun dan bersumpah. Munculnya kata-kata umpatan Karena anak-anak sering bermain game, maka dengan adanya game-game tersebut maka akan ada Kekhawatiran tentang kemajuan belajar di kalangan pendidik dan orang tua anak laki-lakinya.

Game online sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat, dan merupakan tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single) tetapi memungkinkan bermain bersama seseorang bahkan puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (multi player). Pada 10 tahun terakhir, permainan elektronik ini atau game online telah banyak diminati dan dinikmati oleh semua orang, baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Kini game online sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa, antar negara. Hal ini didukung dengan banyaknya aplikasi game online yang bisa diakses melalui smartphone kapan saja dan siapa saja bahkan anak-anak sekalipun, sehingga banyak anak-anak yang menikmati permainan game online tersebut.

Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual, game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun gampang lelah dan terasa kering. Kehadiran game online ditengah-tengah lajunya teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pemainnya. Pemain game online terdiri dari semua kalangan baik itu pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, naupun orang dewasa, namun yang paling mendominasi adalah kaum pelajar, mereka sering memainkan suatu game online dengan berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada waktu, bahkan lupa pada jatih diri mereka. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game.[[2]](#footnote-2)

Game online banyak sekali beragam jenis dan genre yang disuguhkan sesuai karakter game tersebut. Salah satu game online yang sedang popular dan digemari oleh anak usia dini saa ini adalah game mobile Legend dan firee fire. Kedua games tersebut para pemain harus memiliki skill pertempuran dan saling membunuh untuk memenangkan suatu misi. Sebagian game online mengandung unsure kekerasan sehingga memicu agresivitas terhadap penggunanya serta berdampak pada emosianak ( Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah, 2020 ). Game tersebut seharusnya dimainkan oleh anak usia 12 tahun keatas namun ironisnya anak usia 5 -6 tahun ikut serta dalam memainkan games tersebut. Munculnya game online belakangan ini menjadi pusat perhatian masyarakat karena dampak yang ditimbulkan seperti kecanduan yang menghabiskan waktu keseharian untuk bermain game ( Fasya dan Friska Amelia, 2017 ). Akan tetapi game online dari tahun ketahun tidak hanya digemari oleh orang dewasa saja namun digemari oleh anak – anak usia dini dari usia 3 -6 tahun. Anak yang sudah 15 mengalami kecanduan game akan menghabiskan waktunya untuk bermain game. Beberapa game online terdapat konten yang berbau kekerasan, pornografi, dan berbahaya bagi yang belum memiliki kesiapan kemantangan fisik maupun mental seperti anak–anak usia dini. Anak –anak usia dini yang sudah mengalami kecanduan game menjadi lebih agresif dalam banyak hal.[[3]](#footnote-3)

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh game online terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia dini terutama pada aspek kesadaran diri meliputi memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehatian –hatian kepada orang yang belum dikenal, serta mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar ( mengendalikan diri secara wajar). Tujuan penelitian Ini untuk menganalisis dampak game online terhadap perkembangan sosial Emosi pada anak usia 5-6 tahun terutama dalam hal kesadaran diri antara lain Tunjukkan kemampuan beradaptasi dengan situasi, tunjukkan Berhati-hatilah dengan orang yang tidak Anda kenal, pahami perasaan Anda sendiri dan Mengelolanya secara wajar (reasonable self-control).

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, adapun rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana dampak game online terhadap anak usia dini.

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui dampak game online berpengaruh terhadap perilaku anak usia dini.

Adapun manfaat pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Penelitian ini sebagai sarana untuk mengetahui dampak game online terhadap perilaku menyimpang moral anak yang dapat dianalisa sikap dan perilaku anak.
2. Bagi Dunia Pendidikan Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang bermanfaat sebagai gambaran tentang dampak game online terhadap perilaku menyimpang moral anak dan lebih mengantisipasi dampak dari game online serta mengupayakan solusi dalam mengevaluasi pendidikan moral anak. Penelitian ini menjadi acuan pada penelitian sejenis selanjutnya.
3. Bagi Masyarakat Umum Hasil peneitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih 6 mendalam tentang dampak game online terhadap perilaku menyimpang moral anak.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode interview yaitu penulis melakukan wawancara kepada 2 orang anak yang sedang bermain bola. Penulis bertanya apakah mereka sering memainkan game online. Mereka menjawab sering kemudian penulis bertanya game apa yang sering mereka mainkan mereka menjawab game free fire. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara. Teknik sampling penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampling randomsampling.Data penelitian diperoleh dengan menggunakan instrument game online dan instrument sosial emosional,kedua instrument telah diuji validitas dan reliabelitasnya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat dan luas menghasilkan produk produk teknologi yang memberikan kemudahan bagi manusia, baik itu dari segi ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Pada masa sekarang ini banyak hal yang diakses bahkan diketahui anakanak maupun berbagai kalangan melalui internet dan media sosial. Teknologi internet memberikan dampak yang besar dan beragam terhadap kehidupan manusia, salah satunya yang paling banyak digemari adalah dari segi hiburan. Seperti halnya dalam game online yang menggantikan permainan tradisional zaman dulu, game online ini banyak digunakan anak maupun berbagai kalangan dikarenakan game online ini jauh lebih asyik, menyenangkan dan lebih mudah dimainkan.

Game online menjadi trend baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus. Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemainpemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar yang banyak.

Game online ini mem-berikan suasana baru di mana interaksi sosial dengan orang lain semakin luas, yang dibarengi dengan keasyikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilainilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi anak-anak maupun berbagai kalangan dalam berinteraksi sosial. Terutama di perkotaaan yang mengalami perkembangan lebih cepat. Kehadiran video game di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi anak, bahkan tidak sedikit anak yang berubah menjadi pecandu game. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk belajar dan berbaur dengan teman sebaya telah berkurang atau bahkan tidak menjadi prioritas demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game.

Bermain game online, game masuk dalam dunia-dunia fantasi yang mungkin saja berbeda dengan dunia nyata. Mereka dapat memilih peran-peran sosialnya sendiri yang mereka gunakan dalam berbagai interaksi di dunianya (dunia maya). Dunia di dalam sebuah game online bisa menjadi sebuah alam mimpi Vol. 13 No. 1 / Januari – Maret 2020 3 (fantasi) yang dapat bergerak sesuai kemampuan kita. Dunia yang mempunyai aturan-aturan mereka sendiri dalam menjalani interaksi dengan orang lain. Pada umumnya memang aturan-aturan di dalam dunia game tersebut didasarkan pada tujuan kesenangan bersama. Tidak mengherankan jika banyak yang lebih senang berada di dunia game online dari pada dunia offline nya sendiri.

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet melalui komputer maupun hanya smartphone saja. Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan, mengisi waktu luang atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Minat bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap individu itu sendiri. [[4]](#footnote-4)

Perkembangan teknologi saat ini telah menyebabkan popularitas permainan game online meningkat pesat. Anak-anak usia dini sangat rentan terhadap pengaruh teknologi dan permainan game online dapat memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan mereka. Dalam pembahasan ini, kita akan mengulas dampak positif dan negatif dari permainan game online pada anak usia dini dan bagaimana cara mengatasinya.

Permainan game online dapat menyajikan konten yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga dapat mengandung risiko jika tidak dikelola dengan baik. Beberapa studi menunjukkan bahwa banyak waktu yang dihabiskan bermain game online dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak-anak. Namun, jika dikelola dengan benar, permainan game online juga dapat memberikan manfaat dalam perkembangan keterampilan dan kognitif anak-anak. Dalam pembahasan ini, kita akan mengeksplorasi dampak positif dan negatif permainan game online pada anak usia dini dan memberikan saran untuk mengatasinya.

Permainan game online dapat menjadi sarana yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak usia dini, namun juga dapat menimbulkan risiko jika tidak dikelola dengan benar. Dalam pembahasan ini, kita akan mengulas dampak yang mungkin ditimbulkan oleh permainan game online pada perkembangan anak usia dini, serta memberikan rekomendasi bagaimana cara untuk mengatasinya. Kami akan membahas aspek-aspek seperti pengaruh terhadap keterampilan, interaksi sosial, kesehatan fisik dan mental, dan juga cara-cara untuk mengatur waktu bermain game online. Ini akan membantu orang tua dan pengasuh untuk membuat keputusan yang tepat dalam mengelola permainan game online bagi anak-anak mereka.

Dampak permainan game online pada anak usia dini dapat bervariasi dan dapat bersifat positif atau negatif tergantung pada konteks dan cara penggunaannya. Dampak positif dapat termasuk.

1. Peningkatan keterampilan problem solving: Permainan game online dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan problem solving mereka karena mereka harus menemukan cara untuk menyelesaikan tantangan dalam game.
2. Peningkatan koordinasi mata-tangan: Permainan game online dapat membantu anak-anak meningkatkan koordinasi mata-tangan mereka karena mereka harus mengontrol karakter dalam game dengan menggunakan joystick atau keyboard.
3. Peningkatan keterampilan berbahasa: Beberapa game online mengandung teks dan dialog yang dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.
4. Peningkatan kreativitas: Beberapa game yang mengandung elemen desain atau pembuatan yang dapat membantu anak-anak untuk mengeksplorasi dan meningkatkan kreativitas mereka.

Adapun dampak negatif dari permainan game online pada anak usia dini dapat termasuk:

1. Ketergantungan pada teknologi: Anak-anak yang terlalu banyak bermain game online dapat menjadi tergantung pada teknologi dan kesulitan dalam menghentikan permainan.
2. Kurangnya interaksi sosial: Banyak waktu yang dihabiskan bermain game online dapat mengurangi interaksi sosial anak-anak dan dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti isolasi sosial.
3. Masalah kesehatan fisik: Anak-anak yang terlalu banyak duduk dan bermain game online dapat mengalami masalah kesehatan seperti obesitas dan masalah mata.
4. Masalah kesehatan mental: Penelitian menunjukkan bahwa banyak waktu yang dihabiskan bermain game online dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan masalah tidur.
5. Masalah keamanan: Anak-anak yang bermain game online dapat terpapar konten yang tidak sesuai, seperti kekerasan, kata-kata kasar, atau tema yang tidak sesuai.
6. Gangguan rutinitas: Anak-anak yang terlalu banyak bermain game online dapat kehilangan waktu tidur dan rutinitas yang baik.
7. Gangguan konsentrasi: Kelelahan dan kurangnya tidur yang disebabkan oleh bermain game online dapat mengganggu konsentrasi anak dalam belajar.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif permainan game online pada anak usia dini, diantaranya:

1. Mengatur waktu bermain game online: Orang tua dan pengasuh harus menetapkan batas waktu yang sesuai untuk anak-anak bermain game online dan memastikan bahwa mereka tidak kelelahan atau mengabaikan rutinitas lainnya seperti belajar dan tidur.
2. Memantau konten yang ditonton: Orang tua dan pengasuh harus memantau konten yang ditonton oleh anak-anak dan memastikan bahwa konten tersebut sesuai dengan usia mereka.
3. Mengajak anak-anak untuk bermain game bersama: Orang tua dan pengasuh dapat mengajak anak-anak untuk bermain game bersama sebagai cara untuk meningkatkan interaksi sosial dan menjaga kontrol atas konten yang ditonton.
4. Mengarahkan anak-anak untuk beraktivitas positif: Orang tua dan pengasuh harus mengarahkan anak-anak untuk beraktivitas positif seperti olahraga, seni, atau belajar untuk menyeimbangkan waktu yang dihabiskan bermain game online.
5. Menjaga kesehatan fisik dan mental: Orang tua dan pengasuh harus memastikan bahwa anak-anak mendapatkan waktu yang cukup untuk tidur, makan dengan sehat, dan melakukan aktivitas fisik untuk menjaga kesehatan fisik dan mental.
6. Menjaga keamanan anak: Orang tua harus mengajarkan anak-anak tentang keamanan online dan mengatur pengaturan privasi pada perangkat yang digunakan oleh anak-anak.

**KESIMPULAN**

Permainan game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Permainan game online dapat dimainkan secara individu atau dengan pemain lain dari seluruh dunia. Ada berbagai jenis permainan game online, seperti game RPG (role-playing game), game simulasi, game strategi, game aksi, game olahraga, dll.

permainan game online dapat memberikan dampak positif dan negatif pada perkembangan anak-anak. Dampak positif dapat termasuk peningkatan keterampilan problem solving, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan berbahasa, serta peningkatan kreativitas. Namun, dampak negatif juga dapat terjadi, seperti ketergantungan pada teknologi, kurangnya interaksi sosial, masalah kesehatan fisik dan mental, serta masalah keamanan dengan konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, orang tua dan pengasuh harus mengatur waktu bermain game online dan memantau konten yang ditonton oleh anak-anak, serta mengarahkan anak-anak untuk beraktivitas positif dan menjaga kesehatan fisik dan mental mereka.

permainan game online dapat menjadi sarana yang menyenangkan dan menarik bagi perkembangan anak jika digunakan dengan benar. Namun, jika tidak dikelola dengan baik, permainan game online dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental serta masalah sosial dan keamanan. Oleh karena itu, orang tua dan pengasuh harus mengambil tanggung jawab untuk mengatur waktu bermain game online, memantau konten yang ditonton, dan mengarahkan anak-anak untuk beraktivitas positif seperti olahraga, seni, atau belajar. Dengan cara ini, anak-anak dapat menikmati permainan game online tanpa dampak negatif yang merugikan perkembangan mereka.

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi dampak negatif dari permainan game online pada anak-anak, diantaranya:

1. Mengatur waktu bermain game online: Orang tua harus menetapkan batas waktu yang sesuai untuk anak-anak bermain game online dan memastikan bahwa mereka tidak mengabaikan rutinitas lainnya seperti belajar dan tidur.
2. Memantau konten yang ditonton: Orang tua harus memantau konten yang ditonton oleh anak-anak dan memastikan bahwa konten tersebut sesuai dengan usia mereka.
3. Mengajak anak-anak untuk bermain game bersama: Orang tua dapat mengajak anak-anak untuk bermain game bersama sebagai cara untuk meningkatkan interaksi sosial dan menjaga kontrol atas konten yang ditonton.
4. Mengarahkan anak-anak untuk beraktivitas positif: Orang tua harus mengarahkan anak-anak untuk beraktivitas positif seperti olahraga, seni, atau belajar untuk menyeimbangkan waktu yang dihabiskan bermain game online.
5. Menjaga kesehatan fisik dan mental: Orang tua harus memastikan bahwa anak-anak mendapatkan waktu yang cukup untuk tidur, makan dengan sehat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Iswan, Ati Kusmawati, *“Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan”.* (Jakarta, 2 November 2014).

SRI WAHYUNI, *“Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*”. (Makassar, Agustus 2021).

Novie Anandya Wulansari, Lia Kurniawaty. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun)”.* (Kota Bekasi)

Mega Sriulina Sihaloho, Evie A. A. Suwu, Rudy Mumu. *“Kajian Game Online Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun).* (Januari – Maret 2020).

1. Iswan, Ati Kusmawati, *“Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan”.* (Jakarta, 2 November 2014). [↑](#footnote-ref-1)
2. SRI WAHYUNI, *“Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*”. (Makassar, Agustus 2021). [↑](#footnote-ref-2)
3. Novie Anandya Wulansari, Lia Kurniawaty. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun)”.* (Kota Bekasi) [↑](#footnote-ref-3)
4. Mega Sriulina Sihaloho, Evie A. A. Suwu, Rudy Mumu. *“Kajian Game Online Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun).* (Januari – Maret 2020). [↑](#footnote-ref-4)