

Peran Guru dalam Membimbing Anak Usia Dini Menghadapi Dampak Penggunaan Game Online di RA Nurul Hidayah Cimerak Pangandaran

Siti Adawiah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran ; sitiadawiah@sttnualfarabi.ac.id

Abstract:

Excellent :

Journal Of Islamic Studies

Vol 2 No 2, November 2025

Hal : 380-389

Received: 17 Agustus 2025

Accepted: 17 Agustus 2025

Published: 30 November 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the authors.

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

negative impacts. Positive impacts include improvements in fine motor skills, critical thinking ability, and exposure to foreign languages. Negative impacts include concentration problems, behavioral changes, reduced physical activity, and a tendency toward dependence on online games.

Keywords: Teacher's Role, Early Childhood, Online Games, Guidance, RA Nurul Hidayah

Abstrak:

Permasalahan penggunaan game online di kalangan anak usia dini semakin meningkat dan berdampak negatif terhadap perilaku, minat belajar, serta kegiatan keagamaan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak penggunaan game online di RA Nurul Hidayah Cimerak, Kabupaten Pangandaran dan untuk mengetahui dampak yang dirasakan oleh anak usia dini akibat penggunaan game online di RA Nurul Hidayah. Penelitian ini menggunakan metode Studi Kasus dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukan: 1) peran guru dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak penggunaan

game online di RA nurul Hidayah Cimerak memiliki beberapa cara meliputi peran guru sebagai komunikator, sahabat, motivator, pembimbing, dan perencana pembelajaran. Guru berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan membimbing anak-anak agar bisa mengelola penggunaan teknologi dan game online secara bijak, melalui pendekatan yang empatik dan mendukung perkembangan sosial, emosional, dan keterampilan fisik anak-anak. Strategi yang digunakan guru meliputi pemberian pemahaman tentang dampak negatif game online, kerja sama dengan orang tua, dan pengalihan perhatian anak kepada aktivitas positif. 2) Dampak penggunaan game online terhadap anak usia dini di RA Nurul Hidayah Cimerak dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu dampak positif dan dampak negatif. dampak positif seperti peningkatan keterampilan motorik halus, kemampuan berpikir kritis, serta pengenalan bahasa asing. Dan dampak negatif antara lain gangguan konsentrasi, perubahan perilaku, penurunan aktivitas fisik, dan kecenderungan ketergantungan pada game online.

Kata kunci: Peran Guru, Anak Usia Dini, Game Online, Bimbingan, RA Nurul Hidayah.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi keberadaan industri media. Salah satu teknologi yang sangat digemari saat ini adalah game online, Game Online adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda baik di daerah pedesaan atau perkotaan.

Selain itu, game online juga sangat populer di kalangan anak-anak, bahkan pada usia dini. Dalam beberapa kasus, anak-anak menghabiskan waktu berjam-jam setiap harinya untuk bermain game online. Meskipun game ini memberikan kesenangan, tetapi paparan berlebihan terhadap game online dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, dan sosial anak secara negatif.

Menurut Surbakti (2017:29) menyatakan bahwa game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Menurut (Ardi & Sutabri 2014), Game adalah sebuah permainan interaktif yang membutuhkan tools untuk bermain. MF AK mengutip Neumann dan Morgenstern (2021:115) menjelaskan bahwa game online merupakan permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah dampak penggunaan pada game online itu sendiri. Dalam hal ini, pemain sering kali kehilangan kendali atas waktu yang mereka habiskan dalam permainan, mengabaikan aktivitas lain, dan mengalami dampak

sosial negatif. Kecanduan game online berpotensi menyebabkan perubahan perilaku yang merugikan kehidupan sehari-hari, dengan individu merasa sulit untuk mengurangi waktu bermain mereka (Mayasari, 2021). Game online akan memiliki dampak negatif pada pengguna jika game ini dimainkan secara berlebihan. Untuk mengatasi dampak negatif game online diperlukan bimbingan dari sekolah.

Disinilah peran guru sangat penting dalam membimbing anak-anak menghadapi dampak tersebut. Guru tidak hanya bertugas untuk mendidik anak dalam aspek akademik, tetapi juga harus menjadi pengarah yang bijak dalam mengenalkan penggunaan teknologi secara positif dan mengurangi dampak negatif dari game online. Menurut Prey Katz (2013:35) menggambarkan peranan guru sebagai komunikator, sahabat yang dapat memberikan nasihat-nasihat, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan.

Pada dasarnya memang peran guru itu sangat dibutuhkan di dalam dunia pendidikan, karena disini peran guru sebagai faktor utama kesuksesan belajar belajar peserta didik. Adapaun pendapat lain yang membahas peran guru, yaitu menurut Yamin dan Maisah bahwa: Guru memiliki peran strategis dalam pembelajaran dan membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya, minat, bakat, kemampuan, dan potensipotensi yang dimiliki oleh peserta didik akan berkembang secara optimal dengan bantuan guru. Guru harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal (Winaryati, 2014).

Selanjutnya, dengan memahami kerangka kerja dan strategi yang efektif dalam menangani kecanduan game online, guru dapat lebih efektif dalam menerapkan program intervensi yang tidak hanya berfokus pada pengurangan waktu bermain game, tetapi juga pada pengembangan kegiatan pengganti yang memperkaya dan mendukung pertumbuhan akademik serta sosial siswa.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggambarkan peran guru dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak dari penggunaan game online di RA Nurul Hidayah Cimerak, Kabupaten Pangandaran, serta untuk memahami dampak yang dialami anak usia dini karena penggunaan game online di RA Nurul Hidayah tersebut. Penelitian kualitatif adalah metode pemeriksaan

yang menghasilkan informasi dalam bentuk kata-kata yang diucapkan atau diungkapkan oleh individu serta perilaku yang nyata (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di RA Nurul Hidayah Cimerak pada bulan April 2025. Observasi itu adalah cara mengumpulkan data dengan mempergunakan indra, kemudian dicatat dan direkam secara teratur. Penulis melakukan wawancara langsung dengan guru, orang tua, dan peserta didik di RA Nurul Hidayah Cimerak sebagai subjek penelitian (Sugiyono, 2016). Sementara itu, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Peran Guru Dalam Membimbing Anak usia dini Menghadapi Dampak Penggunaan *Game Online* di RA Nurul Hidayah

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, ditemukan berbagai data. Data penelitian yang diperoleh yaitu berfokus tentang peran guru dalam membimbing anak usia dini dalam menghadapi dampak penggunaan *game online* di RA Nurul Hidayah Cimerak.

Dari data yang ditemukan, guru RA Nurul Hidayah Cimerak memiliki tugas sebagai sahabat, pembimbing, motivator, penasihat, danuntuk mengajarkan ilmu pengetahuan, serta mendidik murid selama di sekolah. Hal tersebut di jelaskan oleh Prey Katz yang menggambarkan peranan guru sebagai komunikator, sahabat yang dapat memberikan nasihat-nasihat, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan (E Mulyasa, 2015). James W. Brown, mengemukakan bahwa tugas dan peranan guru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencana dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa.

Menurut Suparmin (2015 : 57) proses pembelajaran adalah suatu hal yang sangat kompleks. Setiap kata, pikiran, dan tindakan seorang guru, serta sejauh mana mereka mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, berpengaruh terhadap sejauh mana proses belajar itu berlangsung. Hal ini juga diterapkan di pendidikan anak usia dini, terutama di RA Nurul Hidayah Cimerak, Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di RA Nurul Hidayah Cimerak sangatlah runtut dan sistematis, dimulai dari

kegiatan pra pembelajaran, proses pembelajaran, hingga pasca pembelajaran. Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa anak-anak menerima pengalaman belajar yang optimal, yang mendukung perkembangan mereka baik secara kognitif, sosial, maupun emosional.

Dari data yang ditemukan, melalui upaya-upaya yang telah dilakukan guru RA Nurul Hidayah Cimerak maka dapat dikategorisasikan peran guru dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak game online adalah sebagai berikut:

Sebagai komunikator, guru harus mampu menciptakan satu situasi interaksi belajar-mengajar yang akrab sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dalam suasana psikologis yang kondusif tanpa ada jarak atau kekakuan (rasa canggung) antara siswa dan guru. Di samping itu, guru diharapkan mampu mamahami kondisi setiap siswa dan membantunya kearah perkembangan optimal dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan komunikasi (Louis V.Gerstmer dalam Suyanto, 2013).

Sebagai sahabat, guru menempatkan dirinya bukan sekadar sebagai pengajar, tetapi juga pendengar dan pemberi nasihat. Pandangan ini sejalan dengan John Dewey yang menekankan pentingnya pendidikan yang relevan dengan pengalaman hidup siswa. Dengan demikian, anak merasa didukung secara emosional sehingga lebih mudah diarahkan dalam penggunaan teknologi digital.

Dalam perannya sebagai motivator, guru di RA Nurul Hidayah menumbuhkan semangat belajar anak dengan cara memberikan arahan positif dan dukungan emosional. Guru Sebagai Motivator merupakan pendorong bagi peserta didik dalam rangka meningkatkan pengembangan dan gairah dalam kegiatan belajar peserta didik (manizar dan elly, 2015). Peran guru sebagai motivator dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak penggunaan game online di RA Nurul Hidayah Cimerak sangatlah penting. Guru tidak hanya bertugas mengajarkan pelajaran akademik, tetapi juga memberi motivasi, dukungan emosional, dan arahan yang positif agar anak-anak bisa mengelola penggunaan game dengan bijak. Dengan cara ini, anak-anak dapat menikmati manfaat dari teknologi tanpa kehilangan keseimbangan dalam aspek perkembangan lainnya. Pendekatan yang bersahabat dan penuh kasih sayang ini akan membantu anak-anak untuk tumbuh dengan rasa percaya diri, keseimbangan, dan pemahaman yang baik tentang dunia digital dan nyata.

Sebagai pembimbing, guru tidak hanya memberi arahan tetapi juga menciptakan alternatif kegiatan positif. Guru membantu anak menyalurkan energi dan kreativitas

pada aktivitas yang lebih mendidik. Menurut Wahyuning (2018:57) Peran Guru adalah tindakan yang dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengajarkan suatu hal (ilmu) yang baru kepada peserta didik. Proses pembelajaran adalah sesuatu hal yang sangat kompleks, maka segala sesuatu baik setiap kata, pikiran, dan tindakan seorang guru sampai sejauh mana mengubah lingkungan, presentasi dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung.

Sebagai pembimbing, guru dapat menyediakan berbagai kegiatan alternatif yang menarik dan edukatif untuk mengurangi ketergantungan peserta didik pada permainan game online. Kegiatan seperti bermain di luar ruangan, membaca buku, melakukan eksperimen sains sederhana, dan berpartisipasi dalam seni dan kerajinan dapat membantu peserta didik mengembangkan berbagai keterampilan tanpa bergantung pada gadget. Guru dapat merancang jadwal harian yang seimbang antara penggunaan teknologi dan kegiatan fisik serta kreatif untuk memastikan peserta didik terlibat dalam pengalaman belajar yang holistik.

Terakhir, sebagai pembuat materi pembelajaran, guru menyusun strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai edukasi penggunaan teknologi secara bijak. Menurut Sufiati & Afifah (2019: 48-53) Perencanaan pembelajaran adalah faktor paling penting karena dengan adanya perencanaan pembelajaran nantinya akan membuat pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Perencanaan pembelajaran dibuat untuk memudahkan pekerjaan siswa dan sekaligus menjadi acuan bagi pendidik mengenai pengajaran (Supangkat, 2022). Jadi Perencanaan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh pendidik berdasarkan beberapa aspek seperti penerapan pendekatan, berbasis masalah, penyelesaian masalah, dan berbasis projec. Perencanaan pembelajaran disusun bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari pendidik serta peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan yang sudah direncanakan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru RA Nurul Hidayah Cimerak telah menjalankan peran secara holistik dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak game online. Kombinasi peran sebagai komunikator, sahabat, motivator, pembimbing, dan penyusun materi mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, seimbang, dan mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

3.2. Dampak Penggunaan Game Online

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di RA Nurul Hidayah Cimerak, dampak penggunaan *game online* terhadap anak usia dini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Dari sisi positif, penggunaan game online secara bijak mampu mendukung perkembangan keterampilan motorik halus, berpikir kritis, dan penguasaan bahasa asing. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmatina yang menyatakan bahwa permainan berbasis strategi seperti puzzle dapat meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah anak. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa beberapa anak di RA Nurul Hidayah menunjukkan kemampuan lebih baik dalam menyusun strategi serta menyelesaikan masalah ketika terlibat dalam kegiatan belajar. Putri Yani (2023:2) juga menegaskan bahwa media berbasis teknologi dapat memperkaya kosakata bahasa Inggris anak usia dini, sesuatu yang juga teramati di RA Nurul Hidayah, di mana anak mulai menggunakan istilah sederhana dalam bahasa Inggris yang mereka temukan dari game online. Sementara itu, Setiawan menekankan bahwa permainan yang menuntut kerja sama mampu mengembangkan empati, tanggung jawab, serta keterampilan sosial-emosional. Hal ini terbukti ketika anak-anak menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan bersama teman sebaya.

Penggunaan game online yang berlebihan menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak yaitu adanya gangguan konsentrasi, perubahan perilaku, hingga penurunan aktivitas fisik. Anderson dan Dill (2023:3) menjelaskan bahwa permainan dengan muatan kekerasan dapat mengurangi konsentrasi dan mengganggu fokus anak. Hal ini tampak di RA Nurul Hidayah, di mana beberapa anak terlihat kurang fokus dalam belajar setelah terbiasa bermain game. Permatasari (2017:149-160) juga menunjukkan adanya kecenderungan perilaku agresif akibat kebiasaan bermain fighting game, yang sejalan dengan pengamatan guru bahwa anak-anak menjadi lebih mudah marah atau meniru adegan kekerasan dari permainan. Dari aspek kesehatan, Kustiawan menegaskan bahwa ketergantungan pada game dapat mengganggu perkembangan fisik dan mengurangi minat anak untuk melakukan aktivitas motorik. Hal ini juga tampak pada anak-anak di RA Nurul Hidayah yang lebih memilih bermain gadget dibanding bermain di luar ruangan.

Bety Mustikasari dkk (2020:181-190) mengungkapkan bahwa kecanduan game online dapat menimbulkan berbagai persoalan seperti gangguan penglihatan, pemborosan uang untuk top-up, menurunnya keterampilan sosial, serta berkurangnya

kepedulian terhadap ibadah. Fenomena ini juga ditemukan dalam wawancara dengan orang tua, yang menyebutkan bahwa anak-anak sering meminta uang tambahan untuk membeli fitur game dan enggan berpisah dari perangkat digital mereka.

penelitian ini menguatkan teori bahwa game online dapat berfungsi sebagai sarana edukatif yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak apabila digunakan dengan tepat. Namun, sesuai pandangan para ahli, penggunaannya perlu didampingi dan diawasi secara ketat agar tidak menimbulkan dampak negatif yang dapat menghambat perkembangan fisik, psikologis, maupun sosial anak usia dini. Peran guru dan orang tua menjadi kunci utama dalam menjaga keseimbangan tersebut.

3.3. Efektivitas Peran Guru Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Game Online Pada Anak Usia Dini Di Ra Nurul Hidayah

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak penggunaan game online di RA Nurul Hidayah termasuk cukup efektif. Efektivitas tersebut dapat dilihat dari beberapa peran guru yang saling melengkapi, yaitu sebagai sahabat, komunikator, pembimbing, dan penyusun bahan ajar.

Kedekatan guru dengan anak menjadi kunci agar anak merasa aman dan nyaman dalam mengungkapkan pengalaman mereka terkait game online. Temuan ini sesuai dengan teori attachment Bowlby yang menekankan pentingnya ikatan emosional untuk membangun rasa percaya anak pada orang dewasa (MH, 2023). Dengan peran sebagai sahabat, guru mampu menumbuhkan sikap terbuka anak dan mengarahkan mereka pada kegiatan yang lebih positif.

Guru berhasil menjalin komunikasi dua arah, tidak hanya dengan anak tetapi juga dengan orang tua. Komunikasi yang efektif ini sejalan dengan pendapat Hargie bahwa komunikasi interpersonal merupakan fondasi penting dalam mendidik dan membimbing anak. Namun, kendala muncul karena tidak semua orang tua konsisten dalam mengontrol penggunaan gadget di rumah, sehingga dampak game online belum sepenuhnya dapat diatasi.

Guru berupaya mengalihkan perhatian anak dari game online melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, seperti permainan tradisional, kegiatan seni, serta aktivitas motorik. Hal ini mendukung pandangan Montessori (dalam Sujiono) bahwa anak belajar lebih efektif melalui kegiatan langsung yang melibatkan pancaindra dan

aktivitas fisik. Dengan demikian, peran guru sebagai pembimbing cukup efektif dalam memberikan alternatif positif bagi anak.

Guru menyusun bahan ajar dengan kreativitas, mengintegrasikan nilai moral, sosial, dan spiritual agar anak dapat memahami konsekuensi dari bermain game online berlebihan. Ini sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyebutkan bahwa guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran. Artinya, penyusunan bahan ajar yang kontekstual sudah sesuai dengan tuntutan profesionalisme guru.

Hasil penelitian membuktikan bahwa guru sudah menjalankan perannya secara optimal, meskipun hasilnya belum sepenuhnya maksimal karena masih ada hambatan dari faktor eksternal, terutama pola asuh orang tua dan pengaruh lingkungan. Hal ini sejalan dengan pendapat Bronfenbrenner dalam teori ekologi perkembangan, bahwa tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh interaksi antara lingkungan mikro (keluarga, sekolah) dan lingkungan makro (masyarakat, media).

4. Kesimpulan

Peran guru di RA Nurul Hidayah Cimerak dalam membimbing anak usia dini menghadapi dampak penggunaan game online dijalankan melalui fungsi sebagai komunikator, sahabat, motivator, pembimbing, dan perencana pembelajaran. Guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan membimbing anak agar mampu mengelola teknologi secara bijak, sekaligus menjalin komunikasi yang efektif dengan orang tua untuk memantau dan mendampingi anak dalam penggunaan game online.

Penggunaan game online sendiri memiliki sisi positif, seperti meningkatkan keterampilan motorik halus, kemampuan berpikir kritis, dan penguasaan bahasa asing. Namun, dampak negatif juga tidak dapat dihindari, antara lain gangguan konsentrasi, perubahan perilaku, penurunan aktivitas fisik, hingga kecenderungan kecanduan. Karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam memberikan bimbingan serta arahan agar anak dapat memanfaatkan teknologi dengan tepat.

Secara umum, peran guru dalam membimbing anak usia dini di RA Nurul Hidayah Cimerak dapat dikategorikan cukup efektif, terlihat dari pendekatan empatik, komunikasi yang terjalin, pembelajaran alternatif yang diberikan, serta bahan ajar yang disusun secara kontekstual. Meski demikian, efektivitas ini belum sepenuhnya maksimal

karena masih dipengaruhi faktor eksternal, seperti kurangnya konsistensi orang tua dalam membatasi penggunaan gadget dan pengaruh lingkungan sekitar. Dengan demikian, keberhasilan membimbing anak usia dini dalam menghadapi dampak game online menuntut adanya kolaborasi erat antara sekolah, orang tua, dan lingkungan, sebagaimana ditegaskan dalam teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner.

5. Referensi

- E. Mulyasa. 2015. Menjadi Guru Profesional. Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif dan Menyenangkan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- MF Ak. 2021. Pembelajaran Digital. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Munawaroh, H. 2023. Pendidikan anak usia dini: Teori John Bowlby dalam pandangan psikologi Islam. Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A, 2020. Analisis kebiasaan bermain game online terhadap interaksi sosial anak usia SD di Desa Prawoto. Jurnal DIDIKA, 6(2), 181-190.
- Permatasari, D. A., Sugito, S., & Savitri, A. (2017). Dinamika perilaku agresif anak yang bermain game pada anak kelompok B4 di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 149-160. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17702>
- Putri, Y., & Muryanti. 2023. Efektivitas game interaktif dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris untuk anak usia dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. (Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(2), 16274-16281. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8946>
- Sufiati, V., & Afifah, S. N. 2019. Peran perencanaan pembelajaran untuk performance mengajar guru pendidikan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 8(1).
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono Yuliana Nurani. 2019. Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.
- Supangkat, J. 2022. Peningkatan Kinerja Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik. 1(1).
- Wahyuning, W dan Rachmadian, M. 2018. Mengomunikasikan Moral Kepada Anak. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wijaya, F. K., Yulianti, & Sutja, A. Pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). (G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 8(3), (2023).