

Model Intervensi Kolaboratif Orang Tua–Guru Dalam Pencegahan Kecanduan Game Online Pada Siswa : Studi Kasus di MIS Yasim Mawu

Fira Yuniar¹, Mulyadin², Muhammad Irfan³

^{1 2 3} STIT Sunan Giri Bima - Indonesia

Email : firabima985@gmail.com

Submit :	Received :	Review :	Published :
25 Juli 2024	30 Juli 2024	13 Agustus 2024	27 Agustus 2024
DOI	https://doi.org/10.47625/fitrah.v15i1.1113		

ABSTRACT

Online gaming addiction among elementary school students has become a problem that affects their academic performance and discipline. This study aims to analyze the application of a collaborative intervention model between parents and teachers in preventing online gaming addiction among students at MIS Yasim Mawu-Bima. This study uses a qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of 10 students identified as showing symptoms of addiction, with supporting informants including the principal, teachers, and parents. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that structured collaboration through routine communication, restrictions on gadget use, counseling, joint supervision, and the use of WhatsApp groups effectively reduced the duration of gaming and increased students' responsibility for learning. Supporting factors included the commitment of parents and teachers and intensive communication, while inhibiting factors included parents' time constraints and low digital literacy. It was concluded that the parent-teacher collaborative intervention model is a relevant preventive strategy in reducing online game addiction among elementary school students.

Keywords: *Collaborative Intervention, Addiction, Online Games, Parents, Teachers*

ABSTRAK

Kecanduan game online pada siswa sekolah dasar menjadi permasalahan yang berdampak pada penurunan prestasi belajar dan kedisiplinan. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model intervensi kolaboratif antara orang tua dan guru dalam mencegah kecanduan game online pada siswa di MIS Yasim Mawu-Bima. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa yang teridentifikasi menunjukkan gejala kecanduan, dengan informan pendukung kepala sekolah, guru, dan orang tua. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi terstruktur melalui komunikasi rutin, pembatasan penggunaan gawai, konseling, pengawasan bersama, serta pemanfaatan grup WhatsApp efektif mengurangi durasi bermain game dan meningkatkan tanggung jawab belajar siswa. Faktor pendukung meliputi komitmen orang tua dan guru serta komunikasi intensif, sedangkan faktor penghambat berupa keterbatasan waktu orang tua dan rendahnya literasi digital. Disimpulkan bahwa model intervensi kolaboratif orang tua–guru menjadi strategi preventif yang relevan dalam mengurangi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Intervensi Kolaboratif, Kecanduan, Game Online, Orang Tua, Guru*

PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi dan melimpahnya informasi telah mengubah cara hidup manusia, termasuk anak-anak sekolah dasar dan remaja. *Game online* berbeda dengan *game*

offline. *Game online* membutuhkan koneksi internet, sedangkan *game offline* dapat dimainkan tanpa internet. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus maju juga memengaruhi pertumbuhan individu di berbagai bidang.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi dan akses informasi yang luas telah mengubah cara hidup masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar dan remaja. Karena bisa kita lihat sendiri *game online* memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan *game offline*. *Game online* memiliki ciri, yaitu menggunakan jaringan internet, sedangkan *game offline* tidak di mainkan dengan *internet*. Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek.¹

Ada banyak jenis *game* di internet, seperti *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Mobile Legends*. Beberapa *game* tersebut dapat berdampak buruk bagi anak-anak sekolah dasar karena bisa mengganggu tumbuh kembang mereka. Oleh karena itu, peran orang tua, guru dan masyarakat sangat penting untuk memberi arahan dan mengawasi agar anak-anak tidak terlalu banyak bermain *gadget*.

Game Online tersebut pada dasarnya dirancang untuk kalangan dewasa sehingga kurang sesuai untuk dimainkan oleh anak-anak yang masih berada pada jenjang pendidikan dasar. Apabila anak-anak dibiarkan bermain secara berlebihan, prestasi belajar mereka berpotensi menurun, serta dapat memunculkan perilaku negatif seperti sikap agresif dan penggunaan bahasa yang tidak pantas, yang pada akhirnya dapat mengikis nilai-nilai moral. Meskipun *game online* menawarkan hiburan dan interaksi sosial yang menarik, di baliknya terdapat risiko serius berupa kecanduan. Fenomena ini telah menjadi perhatian utama bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat luas. Ketergantungan pada *game online* dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan mental fisik anak.

Menurut peneliti yang dilakukan oleh Gentile et.al, anak-anak yang terlalu banyak bermain *game* bisa mengalami masalah dalam perilaku, seperti menjadi lebih agresif dan mengalami penurunan prestasi di sekolah. Selain itu, ketergantungan ini bisa membuat membuat anak kehilangan minat untuk beraktivitas fisik dan berinteraksi dengan teman-teman di dunia nyata, yang penting untuk perkembangan sosial mereka. Masalah ini semakin buruk karena orang tua dan guru kurang mengerti tantangan batasan yang harus diterapkan saat menggunakan teknologi yang semakin canggih saat ini.²

Model bimbingan kolaboratif yang melibatkan orang tua, guru, dan masyarakat memiliki peran penting dalam upaya pencegahan kecanduan *game online* pada anak. Pendekatan ini menuntut kerja sama yang terintegrasi antara lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat sehingga semua pihak dapat saling berbagi informasi serta berkolaborasi dalam mengawasi aktivitas anak, khususnya penggunaan gawai dan internet. Sebagai contoh, pemanfaatan grup komunikasi digital, seperti WhatsApp, antara orang tua dan guru dapat mempermudah koordinasi dan meningkatkan efektivitas pengawasan terhadap perilaku anak. Dengan demikian, potensi dampak negatif penggunaan gawai yang berlebihan dapat diminimalkan.

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak terbukti dapat meningkatkan proses belajar dan mengurangi perilaku buruk, termasuk kecanduan *game*. Dengan adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan guru, diharapkan bisa menemukan solusi dan

¹ Nuzul Syahril Ramdhan, Dkk. *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa*. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4, (2). 431, Diakses 31 Agustus 2025.

² Gentile, Dkk. *Penggunaan Video Game Yang Patologis Dikalangan Remaja: Sebuah Studi Longitudinal Dua Tahun*. (Pediatrics, 2011). 127.

mengatur waktu yang tepat bagi anak dalam bermain *game*.³ Dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* di kalangan siswa, diperlukan penyelenggaraan pertemuan rutin antara orang tua dan guru. Pertemuan tersebut bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai permasalahan yang muncul baik di rumah maupun di sekolah, serta merumuskan solusi yang efektif secara bersama-sama.

Di MIS Yasim Mawu, kecanduan *game online* telah menjadi permasalahan serius yang memerlukan penanganan kolaboratif antara orang tua dan guru. Beberapa siswa menunjukkan gejala kecanduan, seperti menurunnya interaksi sosial dengan teman sebaya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah model bimbingan kolaboratif yang memfasilitasi kerja sama antara orang tua. Salah satu langkah yang dapat dilakukannya adalah mengadakan pertemuan secara berkala serta membentuk grup komunikasi digital, seperti WhatsApp, yang berisi kontak guru dan orang tua siswa. Melalui kerja sama ini, guru dan orang tua dapat saling bertukar informasi mengenai perkembangan anak, baik di rumah maupun di sekolah, serta merancang strategi pencegahan dan penanganan kecanduan *game online* secara lebih terarah.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model bimbingan kolaboratif tersebut sebagai langkah konkret dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online* di Sekolah MIS Yasim Mawu. Keterlibatan aktif orang tua dalam pendidikan anak itu sangat penting bahwa, orang tua memiliki peran dalam keluarga yaitu mencakup pengawasan yang ketat terhadap waktu bermain, komunikasi yang terbuka mengenai dampak negatif *game*, serta menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas positif di luar *game*.⁴

Peran guru di sekolah memiliki kontribusi yang signifikan dalam membantu mengatasi permasalahan anak yang mengalami kecanduan *game online*, seperti *PUBG Mobile*, *Mobile Legends*, atau *Free Fire*, khususnya di Sekolah MIS Yasim Mawu. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, beberapa siswa menunjukkan indikasi kecanduan *game online* yang terlihat baik dalam lingkungan sekolah maupun di komunitas tempat mereka berinteraksi.

Orang tua yang terlibat secara aktif cenderung memiliki anak yang lebih disiplin dan bertanggung jawab. Dalam hal ini, kolaborasi antara orang tua dan guru dapat menciptakan lingkungan yang sehat dalam mendukung perkembangan anak secara holistik. Dengan adanya program-program edukatif yang melibatkan kedua belah pihak, diharapkan anak-anak dapat belajar menggunakan teknologi dengan baik dan bijak serta bermanfaat untuk anak itu sendiri.⁵

Model Bimbingan Kolaboratif tidak hanya berfokus pada upaya menghentikan kecanduan *game* daring, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan sosial dan akademik siswa. Dengan dukungan orang tua, guru, dan masyarakat, siswa dapat belajar mengatur waktu mereka secara lebih efektif. Sebagai contoh, seorang siswa yang biasanya menghabiskan satu hingga dua jam untuk bermain *game* daring dapat menguranginya menjadi sekitar 30 menit, sehingga waktu yang tersisa dapat dimanfaatkan untuk belajar atau bersosialisasi dengan teman sebaya.

Penelitian ini juga bertujuan memberikan rekomendasi yang jelas kepada kepala sekolah

³ Suparno. *Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Media Digital Pada Anak*. Jurnal Pendidikan Keluarga, 7 (1), 2020. 45-58.

⁴ Elvadari, Dkk. *Peran Keluarga dalam Kehadiran Kecanduanan Game Online Pada Remaja*. Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan (JKKP). 10, (2), 2023. 149-160..

⁵ Wibowo, A. *Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak: Sebuah Tinjauan Pustaka*. Jurnal Pendidikan Keluarga, 7 (2), 2019. 123-134.

dan orang tua agar dapat membantu anak-anak memanfaatkan teknologi secara tepat dan sehat. Penting untuk mengenali faktor-faktor yang memicu kecanduan *game online*, seperti pengaruh lingkungan sosial, tingkat keterlibatan orang tua, dan kualitas pendidikan yang diterima anak di sekolah dasar. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, langkah pencegahan yang lebih efektif dapat dirancang.

Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah menerapkan pendekatan bimbingan kolaboratif yang melibatkan kerja sama antara orang tua, guru, dan masyarakat. Melalui bimbingan yang terstruktur dan berkesinambungan, diharapkan anak-anak mampu mengatur waktu bermain *game online* secara bijak dan sehat, khususnya di lingkungan Sekolah MIS Yasim Mawu.

Komunikasi yang efektif antara orang tua dan guru juga menjadi kunci dalam penggunaan model bimbingan kolaboratif. Kolaborasi yang baik antara kedua belah pihak dapat menciptakan lingkungan yang mendukung anak, sehingga mereka lebih memahami dampak negatif dari permainan kecanduan dan mendapatkan bimbingan yang tepat.⁶

Melalui pertemuan rutin antara orang tua dan guru, baik secara tatap muka maupun melalui group komunikasi digital seperti WhatsApp, kedua belah pihak dapat saling berbagi informasi dan strategi untuk mengatasi permasalahan yang muncul. Dengan adanya komunikasi yang intensif, dukungan yang diberikan kepada siswa menjadi lebih konsisten, terarah, dan efektif.

Penerapan model bimbingan kolaboratif perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing siswa. Setiap anak memiliki latar belakang, kebiasaan, dan tingkat ketergantungan terhadap permainan *online* yang berbeda, sehingga pendekatan yang digunakan harus bersifat fleksibel dan adaptif. Pemahaman mendalam mengenai peran pendidikan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat menjadi kunci penting dalam mengatasi masalah kecanduan *game online*, khususnya pada siswa di Sekolah MIS Yasim Mawu.

Kerja sama yang baik antara orang tua, guru, dan masyarakat sangat diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif *game online* terhadap anak usia sekolah dasar. *Game online* dapat memberikan pengaruh negatif, seperti penurunan prestasi belajar, ketidakstabilan emosi, ketidakpatuhan terhadap orang tua, serta menurunnya moral dan etika. Bahkan, beberapa siswa yang mengalami kecanduan cenderung menggunakan bahasa yang kasar dan menunjukkan kurangnya rasa hormat pada orang yang lebih tua.

Penelitian ini berupaya mengidentifikasi gejala-gejala kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar dan mengembagkan model bimbingan kolaboratif antara orang tua dan guru sebagai upaya pencegahan. Diharapkan model ini dapat membantu orang tua, guru, dan masyarakat dalam menangani permasalahan kecanduan *game online* secara lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, dua pertanyaan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana dampak penerapan model bimbingan kolaboratif antara orang tua dan guru dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa di Sekolah MIS Yasim Mawu?. 2) Apa saja fakto pendukung dan penghambat dalam penerapan model bimbingan kolaboratif antara orang tua dan guru untuk mencegah kecanduan *game online* pada siswa di Sekolah MIS Yasim Mawu?

METODE PENELITIAN

⁶ Budi, T. *Komunikasi Efektif Antara Orang Tua dan Guru dalam Pencegahan Kecanduan Game Online*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 7, (3), 2022. 78-85.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif⁷ dengan desain studi kasus untuk mengkaji secara mendalam penerapan model intervensi kolaboratif antara orang tua dan guru dalam mencegah kecanduan game online pada siswa di MIS Yasim Mawu-Bima. Subjek penelitian ditentukan secara purposive berdasarkan kriteria siswa yang menunjukkan gejala kecanduan, seperti durasi bermain yang berlebihan, penurunan prestasi belajar, dan kurangnya kedisiplinan di sekolah⁸. Berdasarkan hasil identifikasi awal, ditetapkan 10 siswa sebagai subjek utama penelitian. Informan pendukung terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, guru bimbingan konseling, serta orang tua siswa untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pola perilaku siswa dan bentuk kolaborasi yang dilakukan.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi⁹. Observasi dilakukan untuk memantau perilaku siswa di lingkungan sekolah dan aktivitas bermain game, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai pola pengawasan, komunikasi orang tua–guru, serta strategi pencegahan yang diterapkan. Dokumentasi berupa catatan sekolah dan laporan perkembangan siswa digunakan sebagai data pendukung. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data secara tematik, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, serta konfirmasi hasil temuan kepada informan guna memastikan konsistensi dan kredibilitas informasi.

HASIL DAN PEMBEHASAN

Model Bimbingan Kolaboratif

Model dapat dipahami sebagai suatu metode atau pedoman yang digunakan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Model merupakan representasi atau gambaran dari suatu objek, konsep, atau fenomena dalam bentuk yang disederhanakan, sehingga memudahkan analisis terhadap keadaan atau peristiwa yang terjadi di dunia nyata. Model memuat data atau informasi yang dirancang untuk membantu memahami, menjelaskan, atau memprediksi fenomena dalam suatu sistem. Dengan demikian, model dapat dianggap sebagai salinan konseptual dari objek, sistem, atau peristiwa nyata yang mencakup aspek-aspek penting untuk dikaji.

Kolaboratif mengacu pada suatu bentuk kerja sama yang dilakukan secara kolektif untuk mencapai tujuan bersama. Kolaborasi merupakan salah satu proses yang fundamental, di mana setiap individu yang terlibat berbagai peran dan tanggung jawab sesuai dengan kapasitasnya. Melalui pembagian tugas yang terstruktur, kolaborasi memungkinkan semua pihak bekerja secara sinergis guna mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Kolaborasi adalah filsafat interaksi dan gaya hidup yang menjadikan kerjasama sebagai suatu struktur interaksi yang dirancang sedemikian rupa guna memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama. Pada segala situasi, ketika sejumlah orang berada dalam satu kelompok, kolaborasi merupakan suatu cara untuk berhubungan dengan saling menghormati dan menghargai kemampuan dan sumbangan setiap anggota kelompok.¹⁰

⁷ Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Remaja Rosdakarya, 2018), 3-10.

⁸ Creswell, JW. *Desain Penelitian: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014). 145.

⁹ R Setiawan. https://repository.iainpare.ac.id/BAB_III METODE PENELITIAN. Diakses 12/11/2024.5.

¹⁰ Nunuk Suryani. *Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa*. *Jurnal Article Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Vol. 8, No. 2, (2010). 7.

Kolaborasi adalah bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Ia adalah suatu proses sosial yang paling dasar. Biasanya, kolaborasi melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tanggung jawabnya demi tercapainya tujuan bersama.¹¹

Kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial yang melibatkan aktivitas untuk mencapai tujuan bersama melalui saling membantu dan memahami satu sama lain. Keluarga berperan sebagai wadah pembentukan karakter anak. Dalam konteks ini, orang tua menjadi model dalam pengembangan dan pembentukan karakter anak. Saat anak memasuki usia sekolah, guru berfungsi sebagai penggerak dan penerus karakter yang telah dibentuk dalam keluarga. Mereka diharapkan memiliki adab, etika, dan kebiasaan baik dalam berbagai kegiatan yang telah diprogramkan oleh sekolah.¹²

Adapun beberapa contoh penerapan model bimbingan kolaboratif antara orang tua dan guru untuk mencegah kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar dengan cara sebagai berikut:

1. Bimbingan dan konseling terpadu. Membentuk tim bimbingan yang terdiri dari guru dan konselor yang bekerja sama dengan orang tua untuk memantau perkembangan siswa. Mereka akan memberikan dukungan emosional dan saran tentang cara mengatasi waktu bermain *game*.¹³
2. Workshop interaktif. Mengadakan workshop dimana orang tua dan siswa bekerja sama untuk memahami dampak dari *game online*. Melalui diskusi dan simulasi, mereka dapat belajar cara mengatur waktu dan menciptakan keseimbangan antara belajar dan bermain.¹⁴
3. Pembuatan kebijakan bersama. Mengembangkan kebijakan sekolah yang melibatkan orang tua dalam menetapkan batasan penggunaan teknologi dan *game online* di rumah. Kebijakan ini harus disosialisasikan dan disepakati bersama.

Peran Orang Tua

Orang tua adalah orang yang paling tua atau paling dituakan, namun secara umum masyarakat mengartikan orang tua sebagai orang yang melahirkan kita, khususnya ibu dan ayah, selain orang yang melahirkan kita, ibu dan ayah jugalah yang mengasuh kita.¹⁵

Keluarga adalah lembaga pendidikan terkecil tempat kehidupan dimulai. Pendidikan dalam keluarga adalah sebuah proses pemindahan dan pembentukan kehidupan yang ada dalam diri bapak dan ibu. Keluarga memberikan pelajaran (tentang nilai-nilai) yang amat mendalam sering kali lebih tepat dan mendalam dari yang disadari mereka, walaupun pelajaran ahli keluarga berlaku tidak resmi.¹⁶

Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak-anak. Tugas orang tua

¹¹ Laudia Tysara. *11 Penegrtian Kolaborasi Menurut Para Ahli, Simak Jenis-Jenisnya*. <https://www.liputan6.com>. Diakses 05/11/2024.

¹² Ahmad Budi Santoso, Dkk. *Menggali Prestasi Anak Tunarungu di Sekolah Luar Biasa: Kolaborasi Orang Tua Dan Guru*. KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran. Vol. 1, No. 2, (2024). 149.

¹³ Lee, J. *The Effects Of Parental Involvement On Children's Academic Achievement and Behavior*. *Journal Of Educational Psychology*. 108, (2), 2016. 203-217.

¹⁴ Przybylski, AK, & Weinstein, N. *Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Study*. *Child Development*. 90, (1), 2019. 56-65.

¹⁵ Dania Riski Rahayu, Dkk. *Peran Orang Tua Dalam Proses Bimbingan Dan Konseling Anak*. *De-Journal (Dharmas Education Jaournal)*. Vol.4. No. 2, 2023. 887-889.

¹⁶ Arsyad, Dkk. *Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak (Studi Desa Besar Kabupaten Bintan)*. *Jurnal Masyarakat Maritim*. Vol.1. No. 1, Juni 2017. 9-10.

mencakup pengasuhan, pendidikan, perlindungan, persiapan anak-anak untuk berinteraksi dengan masyarakat. Orang tua memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang anak, termasuk mengajarkan hal-hal positif yang dapat ditiru anak di lingkungan keluarga. Untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak, orang tua dapat mengawasi dan memberikan batasan bermain, memilihkan *game* yang sesuai, serta memastikan anak bermain bersama keluarga.¹⁷

Kolaborasi adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lainnya yang saling menguntungkan dalam rangka mencapai tujuan dengan memiliki kesamaan komitmen dengan kebersamaan dalam menemukan visi dan misi, membangun struktur, berbagi kewenangan, menciptakan keterbukaan dan tanggung jawab, berbagi sumber daya dan kekuatan serta sikap saling menghargai satu sama lain.¹⁸

Kolaborasi antara kepala sekolah, guru, dan orang tua dalam konteks pendidikan sekolah, orang tua, dan interaksi dengan guru. Hubungan yang sehat dan positif antara guru, siswa, dan orang tua adalah kunci keberhasilan pendidikan holistik.¹⁹

Peran Guru dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* di Sekolah MIS Yasim Mawu.

Guru adalah orang tua kedua di sekolah, menggantikan peran orang tua saat siswa berada di luar rumah. Guru adalah seseorang yang berprofesi sebagai pengajar dalam menjalankan tugasnya secara profesional.²⁰ Sebagai figur utama dan teladan, guru diharapkan mengawasi dan membimbing siswa dengan penuh tanggung jawab. Karena itu, guru harus aktif memantau perkembangan siswa, termasuk mencegah kecanduan *game online* yang bisa memengaruhi prestasi, kesehatan, dan perilaku anak-anak.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kecanduan bermain *game online*, yaitu:

1. Beri pengertian. Saat menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran *game online*.
2. Lakukan razia. Sekali-kali pihak guru atau sekolah dapat melaksanakan razia terhadap benda-benda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya Handphone.
3. Kerja sama dengan orang tua anak. Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan *game online*, guru sebaliknya bekerja sama dengan orang tua anak tentang upaya-upaya yang akan dilakukan mengawasi si anak.
4. Memberi pekerjaan rumah (PR). Guru bisa memberikan pekerjaan rumah (PR), tugas berkelompok sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman, mengalihkan perhatian dari *game online*.²¹

Guru bimbingan konseling (BK) pun menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan *game online* dengan menggunakan pendekatan dan teknik-teknik yang sesuai dengan permasalahan siswa ini. Upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling dalam

¹⁷ Yowan Embuai, Dkk. *Peran Pengetahuan, Sikap, Pengawasan Orang Tua Dalam Mengatasi Insomnia Pada Remaja Akibat Kecanduan Game Online*. KOMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora. Vol. 5, No. 2, (2025). 69.

¹⁸ Rahmania Utari. *Kolaborasi Sekolah- Orang Tua; Upaya Meningkatkan Keberfungsian Sosial Orang Tua*. Jurnal Manajemen Pendidikan, Oktober 2005. 75-76.

¹⁹ Jihan Abidin, Dkk. *Kolaborasi Peran Kepala Sekolah, Kinerja Guru, Dan Orang Tua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Anak*. Jurnal Pendidikan Transformasi (JPT), Vol. 3. No. 3, Juni 2024. 21-22.

²⁰ Nurhasana, Dkk. *Eksistensi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Krisis Moralitas Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 06 Kota Bima*. Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam, Vol 16, No. 1, 2022. 106.

²¹ Sri Wahyuni Adiningtyas. *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal Kopasta, Vol. 4. No. 1, 2017. 38-39.

mengatasi siswa yang kecanduan *game online* adalah: a). Memiliki pengetahuan/wawasan yang luas dalam menyelesaikan permasalahan siswa terutama masalah kecanduan *game online*, (b). Bekerja sama dengan guru mata pelajaran, wali kelas, kepala sekolah, orang tua, masyarakat dan instansi lainnya, (c). Memberikan bimbingan kelompok dan konseling individu, (d). Melakukan kunjungan rumah (*home visit*) guna saling berkomunikasi dengan orang tua dan siswa dengan mudah mendapatkan lebih banyak informasi tentang siswa.²²

Peran guru di sekolah memiliki signifikansi yang sangat krusial dalam upaya pencegahan kecanduan *game online* di kalangan siswa. Pesatnya perkembangan teknologi digital telah menimbulkan tantangan baru bagi dunia pendidikan, karena semakin banyak siswa yang terpapar bahkan menunjukkan gejala kecanduan *game online*.

Guru, khususnya guru bimbingan dan konseling (BK), tidak hanya berfungsi sebagai pendidik, tetapi juga sebagai pembimbing yang mendampingi siswa secara aktif melalui pendekatan proaktif dan holistik. Peran tersebut meliputi pemberian edukasi mengenai dampak negatif *game online*, pengajaran keterampilan manajemen waktu, pemberian konseling individu, serta penyelenggaraan bimbingan kelompok untuk membantu siswa mengatasi perilaku adiktif.

Melalui komunikasi interpersonal yang terbuka, disertai sikap empati dan kesetaraan, guru dapat membangun hubungan positif dengan siswa. Pendekatan ini menjadi penting untuk membantu siswa menyadari perilaku kecanduannya serta memfasilitasi proses perubahan perilaku secara konstruktif dan keberlanjutan.

Kecanduan Game Online

Game online merupakan salah satu wujud kemajuan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Permainan ini dimainkan melalui jaringan internet dan dapat diakses oleh berbagai kalangan di seluruh dunia. Secara umum, tujuan utama para pemain untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memperoleh skor tertinggi atau penghargaan yang telah ditetapkan dalam permainan. Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu yang akan terjadi peningkatan *frekuensi*, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi *negatif* yang ada pada dirinya.²³

Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain dan sulit untuk berhenti.²⁴ Kecanduan adalah ketergantungan yang kuat dan tidak terkendali pada suatu hal baik zat maupun aktivitas yang tetap dilakukan mesti merugikan. Misalnya, kecanduan *game*, *internet*, belanja, makam, narkoba, atau kerja berlebihan.

Kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan dikerjakan. Perubahan perilaku siswa yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan, namun kepribadian sosial anak dapat dirasakan oleh orang sekitar lingkungan

²² Muhammad Ikbal Fakhrozi, Dkk. *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI). Vol. 8. No. 1, 2023. 134-135.

²³ Syahrani Subagyo, Dkk. *Dampak Game Online Terhadap Penggunaan Bahasa dan Perilaku Sopan Santun Siswa*. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*. Vol. 5, No. 4, (2024). 529.

²⁴ Aika Rahmatika Asri, Dkk. *Kecanduan Game Online Siswa Dan Penanganannya Pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone)*. *Pinisi Journal Of Art, Humanity and Social Studies*. 2-3.

mereka terutama orang tua.²⁵

Di era modern ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks dengan berkembangnya teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial yang cepat.²⁶ Kecanduan bermain *game online* semakin banyak ditemukan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, khususnya di kalangan anak-anak sekolah dasar dan remaja. Kondisi ini dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Dari perspektif psikologis, anak-anak yang mengalami kecanduan *game online* cenderung menunjukkan gejala kecemasan, mudah marah, dan mengalami kesulitan berkonsentrasi. Apabila tidak ditangani secara tepat, masalah ini berpotensi menimbulkan gangguan pada fungsi kognitif dan cara kerja otak.

Karakteristik Kecanduan Game Online

Menganalisis data dari 151 peserta, peneliti telah menemukan 123 siswa (atau 81,5% dari total) kecanduan *game online*. Kecanduan didefinisikan sebagai ketidak mampuan untuk berhenti terlibat dalam suatu perilaku meskipun efek negatif terhadap kehidupan seseorang. Pada awalnya seseorang mencari kesenangan dan kepuasan, tetapi dibutuhkan partisipasi yang konsisten sebelum seseorang mulai merasa “Normal”.²⁷ Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model bimbingan kolaboratif antara orang tua dan guru memiliki peran penting dalam menangani kasus kecanduan *game online* di kalangan siswa SD, termasuk di Sekolah MIS Yasim Mawu.

HASIL PENELITIAN

Model Bimbingan Kolaboratif Antara Orang Tua dan Guru untuk Mencegah Kecanduan Game Online pada Siswa di Sekolah MIS Yasim Mawu.

Dalam penerapan Model Bimbingan Kolaboratif antara Orang Tua Dan Guru untuk Mencegah Kecanduan *Game Online* pada Siswa di sekolah MIS Yasim Mawu, peneliti menemukan sejumlah kendala selama proses penelitian. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa memperlihatkan gejala kecanduan *game online* berdampak negatif terhadap prsetasi belajar mereka.

Observasi dilakukan pada tanggal 14 juli 2025, dengan melibatkan 10 siswa sebagai responden. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti berhasil mengidentifikasi berbagai jenis *game online* yang sering dimainkan siswa. Diketahui bahwa siswa-siswa tersebut bermain *game online* baik saat berada di sekolah maupun setelah jam pelajaran selesai. Setelah pulang sekolah, mereka kerap berkumpul di halaman rumah warga yang memiliki jaringan Wi-Fi, yang kemudian menjadi lokasi favorit bagi siswa MIS Yasim Mawu untuk bermain bersama.

Durasi bermain yang diamati bervariasi, mulai dari pukul 13.00 hingga 17.30, dan dalam beberapa kasus berlanjut hingga pukul 19.30. kebiasaan ini menyebabkan siswa sering lupa waktu, tidak mengerjakan tugas sekolah, dan lebih memilih bermain *game* melalui gawai.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pembagian peran antara orang tua dan guru dalam pengawasan serta pembimbingan anak. Di lingkungan rumah, orang tua berperan

²⁵ Fraldy Robert Mais, Dkk. *Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja*. <https://ejournal.unsrat.ac.id>. Jurnal Keperawatan (JKP), 8 (2), Agustus 2020. Diakses 30/10/2024.18-27.

²⁶ Latifatul Ulya, Dkk. *Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*. Jurnal Education, Vol. 7. No. 3, Juli-September, 2021. <https://Doi.Org/10.31949/Education.V7i3.01347>.

²⁷ Muhammad Irfan. *Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam .Pendidikan Modern di SMK Kesehatan Aisyiyah Bima*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol 2, No. 2, 2025. 448.

memberikan nasihat mengenai dampak negatif bermain *game online* secara berlebihan, mengontrol penggunaan gawai, serta membatasi waktu bermain anak. Di sekolah, guru bertanggung jawab memberikan bimbingan tentang bahaya kecanduan *game online*, dengan cara melakukan memperketat kebijakan sekolah, simulasi dan diskusi tentang bahaya kecanduan *game online*, melakukan konseling dalam permainan *game online*, melakukan razia rutin untuk memantau perilaku siswa, serta mendukung pembentukan kebiasaan belajar yang positif.

Melalui kolaborasi ini, orang tua dan guru dapat saling bertukar informasi mengenai perkembangan siswa, baik di rumah maupun di sekolah. Mereka juga dapat mendiskusikan permasalahan yang dialami anak secara bersama-sama sehingga upaya penanganan menjadi lebih terarah dan efektif. Guru dapat memberikan tugas rumah secara individu maupun kelompok dan menyampaikannya kepada orang tua melalui. Melalui kolaborasi ini, orang tua dan guru dapat saling bertukar informasi mengenai Group WhatsApp.

Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya berfokus pada permainan *online*, tetapi juga terdorong untuk belajar, berinteraksi secara sehat dengan teman sebaya, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap tugas akademik. Di sisi lain, orang tua berperan aktif membantu anak mengerjakan tugas-tugas tersebut di rumah sekaligus mengawasi dan membimbing waktu belajar agar lebih terstruktur.

Peran Orang Tua untuk Mencegah Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 31 Juli 2025, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa MIS Yasim Mawu menghabiskan waktu di luar rumah warga yang memiliki akses Wi-Fi untuk bermain *game online*. aktivitas ini sering menyebabkan siswa lupa waktu, mengabaikan kewajiban belajar di rumah, dan lebih memilih menghabiskan waktu bermain *game* bersama teman sebaya.

Peran orang tua di rumah menjadi faktor yang sangat penting dalam mencegah *game online* pada anak. Orang tua diharapkan dapat membatasi durasi bermain *game*, mengontrol penggunaan gawai, serta memberikan pemahaman kepada anak mengenai dampak negatif bermain *game online* secara berlebihan. Dampak tersebut antara lain dapat memengaruhi prestasi akademik dan kesehatan fisik, seperti menimbulkan gangguan pada penglihatan.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan sejumlah orang tua yang anaknya menunjukkan tanda-tanda kecanduan *game online*. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai pola bermain *game* anak, bentuk pengawasan orang tua, serta upaya yang telah dilakukan untuk mengurangi kebiasaan bermain *game* secara berlebihan.

Peran Seorang Guru dalam Mencegah Kecanduan Game Online di Sekolah

Guru di sekolah memiliki peran strategis dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa. Berdasarkan hasil observasi di MIS Yasim Mawu, fenomena kecanduan *game online* semakin marak terjadi. Beberapa siswa menunjukkan penurunan kedisiplinan, seperti sering terlambat masuk kelas dan kurang fokus selama proses pembelajaran, yang diduga disebabkan oleh kebiasaan begadang bermain *game online*.

Peran guru dalam mencegah kecanduan *game online* dapat diwujudkan melalui pemberian edukasi mengenai dampak negatif bermain *game* secara berlebihan, termasuk resiko kerusakan pada saraf mata dan gangguan kesehatan fisik lainnya. Guru juga melakukan pertemuan 3 bulan sekali untuk mengevaluasi kemabali perkembangan maupun penurunan prestasi belajar akademik siswa, serta memberikan edukasi dan diskusi terkait bahaya kecanduan *game online*, melakukan konseling dalam pengawasan *game online*, guru

melakukan razia gawai terhadap siswa dalam mencegah kecanduan *game online*.

Guru juga dapat memanfaatkan media audio-visual yang menampilkan contoh nyata mengenai dampak buruk bermain *game online* secara berlebihan terhadap kesehatan anak. Pendekatan ini dapat membantu siswa memahami konsekuensi yang mungkin terjadi apabila mereka tidak mengatur waktu bermain dengan baik.

Selain itu, guru berperan memberikan penjelasan secara langsung mengenai bahaya *game online*, khususnya kepada siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang rentan. Informasi ini diperoleh peneliti melalui wawancara dengan salah satu wali kelas sekaligus guru kelas di Sekolah MIS Yasim Mawu pada tanggal 16 Juli 2025.

Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model intervensi kolaboratif antara orang tua dan guru efektif dalam menurunkan intensitas bermain *game online* serta meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. Temuan ini menguatkan teori keterlibatan orang tua dalam pendidikan yang dikemukakan oleh Joyce Epstein, yang menegaskan bahwa kemitraan sekolah dan keluarga berkontribusi signifikan terhadap perkembangan akademik dan perilaku anak. Dalam konteks ini, komunikasi rutin, pengawasan bersama, serta pembagian peran yang jelas antara rumah dan sekolah memperkuat fungsi kontrol sosial terhadap perilaku adiktif siswa. Artinya, kecanduan *game online* tidak cukup ditangani melalui pendekatan individual, tetapi memerlukan sistem dukungan yang terintegrasi antara lingkungan keluarga dan sekolah.

Temuan ini juga selaras dengan Social Control Theory dari Travis Hirschi yang menyatakan bahwa perilaku menyimpang dapat diminimalkan ketika individu memiliki ikatan kuat dengan institusi sosial utama, seperti keluarga dan sekolah. Kolaborasi aktif orang tua dan guru memperkuat ikatan tersebut melalui pengawasan, komunikasi interpersonal, dan internalisasi nilai disiplin. Selain itu, dari perspektif Self-Regulation Theory, keterlibatan dua lingkungan utama anak membantu membangun kemampuan pengendalian diri dan manajemen waktu. Dengan demikian, implikasi teoretis penelitian ini menegaskan bahwa model kolaboratif bukan sekadar strategi praktis, tetapi merupakan pendekatan berbasis teori yang relevan dalam membangun kontrol sosial dan regulasi diri siswa secara berkelanjutan.

KESEIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model intervensi kolaboratif antara orang tua dan guru di MIS Yasim Mawu memberikan dampak positif dalam upaya pencegahan kecanduan *game online* pada siswa. Kolaborasi yang terstruktur melalui komunikasi rutin, pengawasan bersama, pembatasan penggunaan gawai, serta layanan bimbingan dan konseling terbukti mampu mengurangi durasi bermain *game*, meningkatkan kedisiplinan belajar, dan memperbaiki interaksi sosial siswa. Keberhasilan model ini tidak hanya terletak pada pengendalian perilaku bermain, tetapi juga pada pembentukan kesadaran siswa dalam mengatur waktu secara lebih bertanggung jawab.

Faktor pendukung utama dalam penerapan model ini adalah komitmen dan komunikasi intensif antara orang tua dan guru, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu orang tua serta rendahnya literasi digital dalam pengawasan penggunaan teknologi. Dengan demikian, kolaborasi yang konsisten dan terintegrasi antara lingkungan keluarga dan sekolah menjadi kunci strategis dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif dan preventif terhadap perilaku adiktif di era digital. Penelitian ini merekomendasikan penguatan program kemitraan sekolah-orang tua secara berkelanjutan sebagai bagian dari kebijakan preventif di tingkat satuan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33, 2018.
- Aika Rahmatika Asri, Dkk. *Kecanduan Game Online Siswa Dan Penanganannya Pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone)*. *Pinisi Journal Of Art, Humanity and Social Studies*.
- Arsyad, Dkk. *Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak (Studi Desa Besar Kabupaten Bintan)*. Jurnal Masyarakat Maritim. Vol.1. No. 1, Juni 2017.
- Budi, T. *Komunikasi Efektif Antara Orang Tua dan Guru dalam Pencegahan Kecanduan Game Online*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, Vol 7, No (3), 2022.
- Creswell, JW. *Desain Penelitian: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014).
- Dania Riski Rahayu, Dkk. *Pera Orang Tua Dalam Proses Bimbingan Dan Konseling Anak*. De-Journal (Dharmas Education Jaournal). Vol.4. No. 2, 2023.
- Elvadari, Dkk. *Peran Keluarga dalam Kehadiran Kecanduan Game Online Pada Remaja*. Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan (JKKP). 10, (2), 2023.
- Fraldy Robert Mais, Dkk. *Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja*. <https://ejournal.unsrat.ac.id>. Jurnal Keperawatan (JKP), 8 (2), Agustus 2020. Diakses 30/10/2024.
- Jihan Abidin, Dkk. *Kolaborasi Peran Kepala Sekolah, Kinerja Guru, Dan Orang Tua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Anak*. Jurnal Pendidikan Transformasi (JPT), Vol. 3. No. 3, Juni 2024.
- Junaidin, J. (2024). Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Sosial Motorik Anak-Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16(1), 90-98. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i1.2946>
- Latifatul Ulya, Dkk. *Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*. Jurnal Education, Vol. 7. No. 3, 2021. <https://Doi.Org/10.31949/Education.V7i3.01347>.
- Laudia Tysara. 11 *Penegrtian Kolaborasi Menurut Para Ahli, Simak Jenis-Jenisnya*. <https://www.liputan6.com>. Diakses 05/11/2024.
- Lee, J. *The Effects Of Parental Involvement On Children's Academic Achievement and Behavior*. *Journal Of Educational Psychology*. 108, (2), 2016.
- Moleong, LJ *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).
- Moleong, LJ *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Remaja Rosdakarya, 2018).
- Muhammad Ikbal Fakhrozi, Dkk. *Peran Guru Bimbingan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Penelitian Guru Indonesia (JPGI). Vol. 8. No. 1, 2023.
- Muhammad Irfan. *Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pendidikan Modern di SMK Kesehatan Aisyiyah Bima*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol 2, No. 2, 2025.
- Nunuk Suryani. *Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa*. Jurnal Article Majalah Ilmiah Pembelajaran. Vol. 8, No. 2, (2010).
- Nurhasana, Dkk. *Eksistensi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengatasi Krisis Moralitas Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 06 Kota Bima*. Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam, Vol 16, No. 1, 2022.
- Nuzul Syahril Ramdhan, Dkk. *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa*. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 4, (2), 2023.

- Gentile, Dkk. *Penggunaan Video Game Yang Patologis Dikalangan Remaja: Sebuah Studi Longitudinal Dua Tahun*. (Pediatick, 2011).
- Przybylski, AK, & Weinstein, N. *Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Study*. *Child Development*. 90, (1), 2019.
- R Setiawan. <https://reporsitory.iainpare.ac.id>. *BAB III METODE PENELITIAN*. Diakses 12/11/2024.
- Rahmania Utari. *Kolaborasi Sekolah- Orang Tua; Upaya Meningkatkan Keberfungsian Sosial Orang Tua*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Oktober 2005.
- Sri Wahyuni Adiningtyas. *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. *Jurnal Kopasta*, Vol. 4. No. 1, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta, CV, 2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods) Dengan 9 Desain*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Suparno. *Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Media Digital Pada Anak*. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 7 (1),2020.
- Syahrani Subagyo, Dkk. *Dampak Game Online Terhadap Penggunaan Bahasa dan Perilaku Sopan Santun Siswa*. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*. Vol. 5, No. 4, (2024).
- Wibowo,A. *Keterlibatan Orag Tua Dalam Pendidikan Anak: Sebuah Tinjauan Pustaka*. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 7 (2), 2019.
- Yowan Embuai, Dkk. *Peran Pengetahuan, Sikap, Pengawasan Orang Tua Dalam Mengatasi Insomnia Pada Remaja Akibat Kecanduan Game Online*. *KOMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora*. Vol. 5, No. 2, (2025).