



Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Ronald Herman¹, Setiawati²

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
Email: ronalherman@gmail.com

Received: 02 Maret 2022; Revised: 06 April 2022; Published: 11 April 2022

ABSTRACT

This research is motivated by the high intensity of playing online games in elementary school age children and the low attention of parents to their children. The purpose of this study was to determine whether there is a relationship between parental attention and the intensity of playing online games in elementary school-aged children at the Parak Pisang TNI-AD Dormitory, Padang City. This research is a quantitative research using correlational type. The population of this study were 35 children. The survey sampling technique was carried out using a simple random sampling technique. The sample for this study amounted to 25 people. Methods and tools of data collection in the form of a questionnaire. The data analysis technique used the percentage formula and Spearman Rho. The results of this study indicate that there is a significant relationship between parental attention and the intensity of playing online games in elementary school-aged children at the Parak Pisang TNI-AD Dormitory, Padang City. Suggestions in this study are expected for parents to pay more attention to their children, so that children are more focused on doing positive things.

Keywords: Impact of, broken home family

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar dan rendahnya perhatian orang tua terhadap anaknya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Kota Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan tipe korelasional. Populasi penelitian ini adalah 35 anak. Teknik pengambilan sampel survei dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling. Sampel untuk penelitian ini berjumlah 25 orang. Metode dan alat pengumpulan data berupa angket. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan Spearman Rho. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Kota Padang. Saran dalam penelitian ini diharapkan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan anaknya, agar anak lebih fokus untuk melakukan hal-hal yang positif.

Kata kunci: Perhatian orang tua, *game online*.

©2022 Ronald Herman, Setiawati
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu teknologi berkembang begitu cepat, terlebih berbagai kemudahan yang kita rasakan dengan adanya kemajuan teknologi di masa modern ini. Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai segi

kehidupan masyarakat, seperti bidang pendidikan, perekonomian dan dunia politik dan segala hal pada saat ini di pengaruhi oleh perkembangan teknologi. Hal ini tidak dapat di pungkiri karena kita hidup di zaman dimana kita harus di tuntut untuk mampu menguasai teknologi dan mengikuti perkembangan zaman. Kemajuan teknologi memberikan peran dan dampak dalam kehidupan masyarakat.

Dengan adanya kemajuan teknologi kita semakin mudah untuk dapat mengakses berbagai informasi yang ada dimana pun dan kapanpun kita butuhkan. Dunia akan terasa semakin sempit karena dengan satu genggam tangan kita bisa untuk menjelajah dunia dan mengetahui berbagai informasi yang kita butuhkan. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika data pada tahun 2020, saat sekarang Indonesia menduduki peringkat ke-8 dunia dalam penggunaan internet yang aktif sebanyak 82 juta orang (Septiana Tangkary dalam Djufri, 2020).

Teknologi juga mempengaruhi berbagai segi kehidupan tanpa tekecuali dalam lingkup kecil yaitu keluarga. Orang tua merupakan pendidik kodrati bagi anak, perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap anak sangat diperlukan bagi masa depan anak, karena orang tua adalah pembina dan pendidik pribadi yang pertama dalam kehidupan anak (Melati, Setiawati, & Solfema, 2018). Pada zaman dahulu para orang tua tidak khawatir terhadap permainan-permainan yang sedang di mainkan anak-anak mereka. Orang tua melepas anaknya untuk bersama teman diluar rumah. Namun pada saat ini pola kehidupan masyarakat berubah seiring dengan berkembangnya teknologi. Para orang tua pada saat ini lebih mengandalkan teknologi tempat anak-anak mereka untuk bermain. Hal ini memberikan pengaruh bagi perkembangan dan pertumbuhan anak baik pengaruh secara positif maupun negatif. Para orang tua pada saat sekarang ini lebih mempercayakan anak mereka untuk bermain game online dari pada bermain di luar rumah bersama teman sebaya mereka. Hal ini lah yang mempengaruhi perilaku anak karena *game online* memberikan beberapa pengaruh pada anak nantinya.

Salah satu bentuk teknologi digital yang yang marak digunakan saat ini ialah *game online*. *Game online* adalah salah satu bentuk dari kemajuan yang sudah menjadi trend digunakan pada saat sekarang ini. peminat atau

pengguna *game online* sendiri beragam mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Anak-anak merupakan kelompok yang sangat mudah di pengaruhi orang permainan *game online*. Menurut Lammens dalam Syahrani (2015) anak-anak sekolah dasar lebih sering menggunakan *game online* daripada orang dewasa dan lebih rentan. Menurut Hurlock dalam Azni, (2017) ketertarikan anak-anak untuk bermain lantaran karena adanya rasa penasaran yang cukup tinggi dan rata-rata permainan yang di gemari anak-anak adalah permainan yang mengandung unsur persaingan hal ini akan membuat mereka merasa tertantang.

Kekuatan bermain game online bagi anak-anak pada usia sekolah dasar ialah disebabkan akses ke game-game ini sangat mudah, yakni hanya melalui *smartphone* yang mereka miliki. Rata-rata anak usia sekolah dasar pada saat ini sudah memiliki *smartphone* karena pada saat ini sekolah dilakukan via online mengingat kondisi pandemi Covid-19 yang sedang kita hadapi. Karena hal inilah anak lebih mudah untuk mengakses permainan *game online*. *Game online* ini dapat menyebabkan adiksi/ kecanduan jika dimainkan berulang-ulang dan terus menerus (Liasna dalam Hardiningsih, 2020).

Game online merupakan sebuah permainan online yang membutuhkan jaringan untuk dapat digunakan (Subakti dalam Bafadal, 2021). Permainan *game online* memiliki banyak jenis dan berkembang seiring berjalannya waktu. Kecenderungan bermain *game online* yang dilakukan secara terus menerus dapat memberikan adiksi yang mempengaruhi perilaku (Fauziah dalam Azni, 2017). Anak-anak yang sudah di ajarkan dari kecil untuk bermain *game online* menjadikan kebiasaan bermain *game online* sebuah perilaku. Perilaku yang di terapkan sehari-hari hal inilah sangat sulit di rubah apabila *game online* sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini berjenis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono Mardhatillah, Ismaniar, & Jalius (2018), penelitian deskriptif dilakukan guna mengetahui nilai suatu variabel bebas untuk satu variabel atau lebih tanpa membandingkan atau menghubungkannya dengan variabel lain. Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif, nantinya diharapkan akan dapat melihat

hubungan antara perhatian orangtua dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang. Penelitian ini juga terdapat dua variabel yakni: (1) Variabel independen (X) perhatian orang tua dan (2) Variabel dependen (Y) Intensitas bermain *game online*.

Menurut pendapat Furchan dalam Yulidar, Syuraini, & Ismaniar (2018), menyebutkan bahwa Populasi adalah suatu objek, anggota kelompok atau peristiwa yang dirinci oleh seorang peneliti. Peneliti sebaiknya menentukan sendiri karakteristik atau ciri-ciri yang akan ditetapkan sebagai objek dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh Ibu yang mempunyai anak yang sedang menempuh bangku Sekolah Dasar di lingkungan Asrama TNI-AD Parak Pisang Menurut sugiyono dalam Imron (2019) sampel ialah bagian dari populasi yang dimiliki. Jika jumlah populasi terlalu banyak tidak mungkin untuk diteliti secara keseluruhannya, maka peneliti melakukan penarikan sampel untuk melakukan penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian harus berdasarkan ciri-ciri yang sudah dijelaskan pada bagian populasi. Sesuai dengan teknik ini pengambilan sampel haruslah berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Dengan mengambil sampel yang sesuai berdasarkan permasalahan yang diteliti dalam penelitian maka permasalahan akan cepat terpecahkan (Silalahi dalam Aulia & Setiawati, 2021), . Pada pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling*, yaitu survei ini adalah 25 responden, atau sebanyak 70% dari populasi.

Pada pengumpulan data dari penelitian menggunakan teknik kuesioner. Yusuf (2007) mengemukakan “kuisisioner merupakan serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan mengenai suatu topik yang diberikan pada sekelompok individu untuk mendapatkan data. Peneliti menggunakan instrumen penelitian yang berguna buat melakukan pengukuran dengan tujuan membuat data kuantitatif, yg setiap instrumen wajib mempunyai skala pengukuran. Untuk mengukur penelitian ini digunakan skala Likert. Suatu ukuran yang dapat mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok orang mengenai suatu fenomena social disebut skala likert (Sugiyono dalam Gunawan, 2021). Tanggapan untuk setiap item perangkat dalam survei ini memberikan empat

alternative jawaban: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Sugiyono dalam Gunawan (2021), menjelaskan bahwa respon setiap item instrumen bervariasi dari sangat positif hingga sangat negatif pada skala Likert.

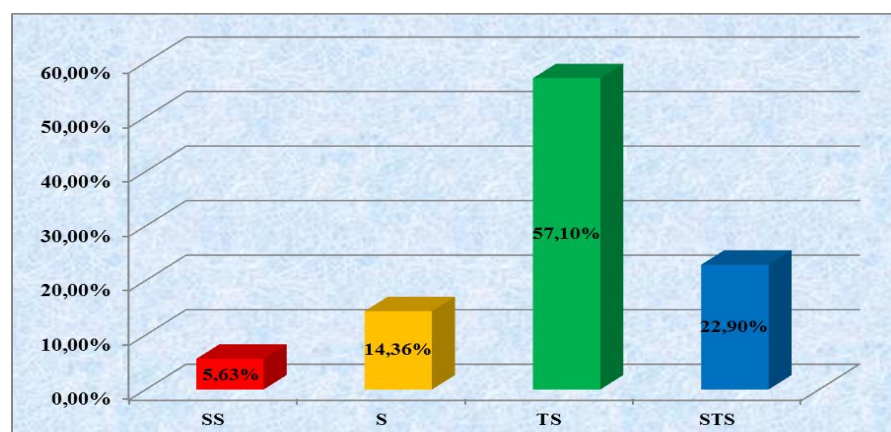
Untuk melihat adanya hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar di Asrama TNI-AD Parak Pisang, Kelurahan Ganting Parak Gadang, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatra Barat maka teknik analisis data yang dipakai ialah teknik analisis persentase (Suharsimi dalam Aulia & Setiawati, 2021) serta pengolahan data menggunakan rumus rank order.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Gambaran Perhatian Orang Tua Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Asrama TNI-AD Parak Pisang

Dari hasil seluruh jumlah sub variabel, maka dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan responden sebanyak 25 anak dengan jumlah keseluruhan pernyataan sebanyak 22 yang menjawab sangat setuju (SS) 5.63%. setuju (S) 14.36%. tidak setuju (TS) 57.10%. Sangat tidak Setuju (STS) 22.90%. berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang berdasarkan 5 sub dikategorikan kurang baik. Apabila dilihat dari histogram hasilnya seperti berikut:



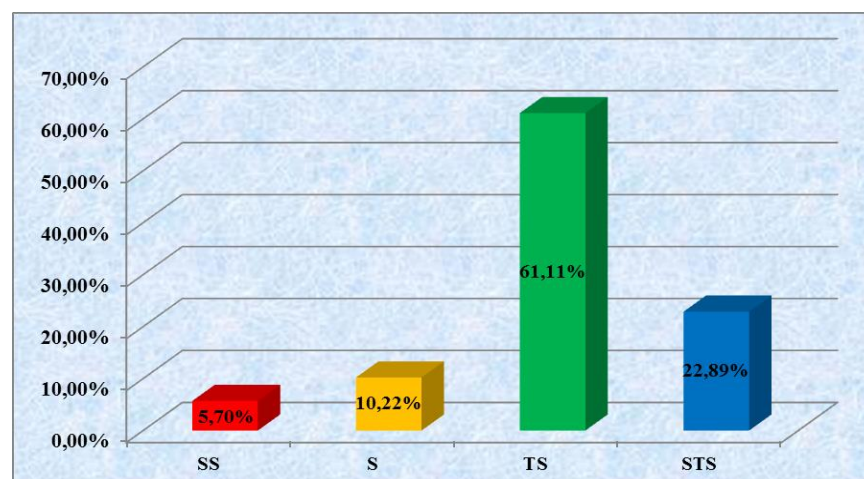
Gambar 1. Perhatian Orang Tua

Berdasar pada histogram diatas, maka perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Berdasarkan 5 Sub Variabel

dikategorikan kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari responden yang sebagian besar menjawab pernyataan tidak setuju yang menjadi persentase tertinggi.

2. Gambaran Intensitas Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Asrama TNI-AD Parak Pisang

Dari hasil seluruh jumlah sub variabel, maka dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan responden sebanyak 25 anak dengan jumlah keseluruhan pernyataan sebanyak 18 yang menjawab sangat setuju (SS) 5.78%. setuju (S) 10.22%. tidak setuju (TS) 61.11%. Sangat tidak Setuju (STS) 22.98%. berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Berdasarkan 4 Sub Variabel dikategorikan kurang baik. Apabila dilihat dari histogram hasilnya seperti berikut:



Gambar 2. Intensitas Bermain *Game Online*

Berdasar pada histogram diatas, maka intensitas bermain game online pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Berdasarkan 4 Sub Variabel dikategorikan kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari responden yang sebagian besar menjawab pernyataan tidak setuju yang menjadi persentase tertinggi.

Pembahasan

1. Perhatian Orang Tua Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang

Berdasarkan hasil temuan, peneliti menyatakan bahwa perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang dikategorikan kurang baik. Hal ini diketahui berdasarkan dengan angket yang dibagikan pada responden dan sebagian besar responden memilih untuk menjawab “jarang” pada pernyataan tersebut. Perhatian orang tua ialah hal yang paling utama dalam membantu anak untuk meraih cita-citanya. Perhatian orangtua yang baik akan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dan meraih semua harapan yang ingin dicapai. Orang tua dapat dikatakan sudah baik apabila sudah memberikan perhatian penuh pada anaknya, termasuk memperhatikan belajarnya dan pencapaian hasil belajarnya. Perhatian bisa dimaknai dengan seseorang yang memfokuskan konsentrasinya pada suatu objek dengan mengesampingkan yang lain.

Orang tua bertanggung jawab untuk mengajarkan nilai-nilai, perkembangan sikap, kreativitas, dan keterampilan yang nantinya akan menjadi motivasi nantinya bagi anak dalam meraih keberhasilan untuk membantu membentuk kepribadian anak mereka, menurut Ahmadi & Supriyono dalam Melati et al. (2018), memaparkan bahwa perhatian yang tersedia dari orang tua kepada anak berupa fasilitas belajar dan tempat belajar, merupakan hal yang sangat berharga bagi anak untuk meraih keberhasilan.

Jadi, dapat dikatakan bahwasanya perhatian orang tua sangatlah penting karena akan sangat berpengaruh pada perkembangan kehidupan anak. Orang tua disini perlu menumbuhkan sifat disiplin sejak dini, serta perlu menanamkan sifat disiplin itu pada anak, agar mereka terbiasa mematuhi berbagai peraturan yang ada tanpa dipaksa. Jika hal tersebut sudah tertanam pada jiwa anak, maka disiplin pribadi yang kuat akan terwujud.

2. Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang

Intensitas merupakan kekuatan yang menjadi pendukung suatu pendapat atau sikap, oleh karena itu intensitas mengacu pada pemahaman dalam

menggunakan waktu untuk bertindak atau beraktivitas (durasi) tertentu dengan jumlah pengulangan tertentu dengan batas waktu yang ditentukan (Purnomo, 2019). Januar dan Turmudzi dalam Surbakti (2017), Game online atau biasa disebut game online adalah game yang dimainkan menggunakan jaringan, dan game ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan jumlah pemain yang tidak terbatas. Menurut beberapa orang game online selalu dihubungkan dengan komputer, tetapi game bukan hanya pada computer melainkan juga berbentuk konsol, handied, dan game juga tersedia di ponsel.

Game online membantu menghilangkan stres pemain itu sendiri, selain itu penggunaan game online yang berlebihan akan memberikan pengaruh negative bagi penggunaannya. Sejalan dengan itu pada dasarnya, karena sebagian besar permainan membentuk kebiasaan keras dan biasanya tentang pertempuran. Namun, peneliti percaya bahwa permainan ini sangat bermanfaat untuk perkembangan anak-anak. Jadi cenderung terlihat bahwa game berbasis online memiliki konsekuensi positif dan negative ungkap psikologi anak. Menurut Anhar dalam Hardiningsih (2020), Efek negatif dari game online ini umumnya terjadi karena 89% dari game tersebut mengandung konten kekerasan. Menurut Hartanto dalam Ramadani (2018) Dalam game online tentu saja memiliki tingkat kesulitan yang beragam, hal inilah yang membuat remaja mengasah skill bermainnya agar bisa menguasai satu jenis permainan bahkan lebih, berbeda halnya dengan anak-anak yang menggunakan game online sebagai hiburan saja atau untuk sarana berkumpul dengan teman sebaya.

3. Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang

Maraknya permainan berbasis online membuat gaya hidup berubah, misalnya permainan atau game online membuat efek yang timbul ditengah masyarakat misalnya, Malas belajar, tidak mengerjakan tugas sekolah dan istirahat sesuai jadwal. Upaya yang harus dilakukan untuk mengurangi dan mengontrol anak-anak dalam bermain game berbasis online dapat dimulai dari lingkup keluarga dalam mengajar dan bekerja sama dengan anak, seperti menawarkan bimbingan untuk mengurangi bermain game berbasis online (Nuhan dalam FS,

2020). Dukungan serta perhatian orang tua sangat membantu anak pada saat menjalankan kegiatan anak sebagai akibatnya dapat berdampak positif pemahaman orang tua juga menyangkut tentang perkembangan anak sangat di perlukan karena terganggunya perkembangan tersebut menjadikan anak tidak maksimal dalam beradaptasi dan berkreaitivitas dengan baik (Utari & Sunarti, 2021). Sebagai salah satu cara untuk mencegah anak dari bermain game berbasis online tentu bukan pekerjaan yang sangat mudah untuk orang tua. Sejalan dengan itu aksi orang tua untuk mengikuti dan mengawasi penggunaan internet pada anak sangat mendasar. Komunikasi yang serius antara orang tua dan anak dapat membimbing anak untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain game online (Rozalia dalam Amalia & Natsir, 2017). Akibatnya, semakin sering bermain game berbasis online, semakin rendah prestasi belajarnya. Kemudian lagi, semakin rendah bermain game internet, semakin tinggi pula prestasi belajarnya.

Saat ini banyak kita lihat seorang anak memperoleh kehidupan yang baik dari ruang lingkup keluarga tentu juga memperoleh perhatian yang baik dari orang tua. Peran serta dan kepedulian serta perhatian yang diberikan orang tua terhadap anak untuk meningkatkan prestasi dan demi masa depan anak yang merupakan tanggung jawab penuh dari orang tua (Wenisa & Syur'aini, 2020). Hal itu sangat berarti bagi anak karena, tanpa adanya hal tersebut maka anak tidak akan memperoleh apa yang diinginkannya apalagi prestasi disekolah. Bahkan faktor orang tua menempati posisi paling penting dalam menentukan keunggulan prestasi seorang anak dibandingkan dengan faktor lainnya (Qomariyah dalam Yarissumi, 2017). Orang tua yang memperhatikan anaknya seperti acuh tak acuh terhapa waktu belajar anak, pembagian waktu belajar dan bermain anak sangat perlu di perhatikan oleh orang tua (Anggarini, 2013) . Effendi dan Tjahyono dalam Maulida & Dhania (2012) mengungkapkan bahwa perhatian serta dukungan adalah hal yang paling awal diberikan dengan menyampaikan bantuan pada orang lain, serta hal itu diperoleh dari orang yg berarti bagi individu tersebut. Perhatian memegang peranan penting dalam menjaga kondisi mental orang-orang yang berada di bawah tekanan. Pertimbangan adalah bantuan, perhatian, atau keinginan tunggal yang diberikan kepada orang lain yang dapat berupa hadiah

fisik atau non fisik, misalnya perasaan dihargai, di sayangi, atau diakui. (Khayati, Muna, Oktaviani, & Hidayatullah, 2020).

SIMPULAN

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Asrama TNI-AD Parak Pisang, dapat disimpulkan bahwa perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang berdasarkan 5 sub dikategorikan kurang baik. Hal ini dibuktikan melalui jumlah keseluruhan responden sebanyak 25 anak dengan jumlah keseluruhan pernyataan sebanyak 22 yang menjawab tidak setuju sebanyak 57.10%. Intensitas bermain game online pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Berdasarkan 4 Sub Variabel dikategorikan kurang baik. Hal ini dibuktikan melalui jumlah keseluruhan responden sebanyak 25 anak dengan jumlah keseluruhan pernyataan sebanyak 18 yang menjawab tidak setuju sebanyak 61.11%. Dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain game online pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., & Natsir, M. (2017). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga dengan Kenakalan Remaja. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2). Retrieved from <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/32/32>
- Anggarini, E. (2013). Hubungan Keharmonisan Keluarga dengan Disiplin Peserta Didik Taman Pendidikan Al-Quran Baitul Hasanah Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 3(1), 30–46. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/download/5072/pdf>
- Aulia, I. S., & Setiawati. (2021). Relationship Between Learning Media And Learning Motivation For Participants In Bread And Cake Making Training At Blk. *SPEKTRUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang Sumatera Barat, Indonesia*, 9(1).

<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i1.111488>

- Azni, F. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 110–121. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.28>
- Bafadal, I. (2021). Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 17(1), 21–38. <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3470>
- Djufri, M. (2020). Penerapan Teknik Web Scraping Untuk Penggalan Potensi Pajak (Studi Kasus Pada Online Market Place Tokopedia, Shopee Dan Bukalapak). *Jurnal BPPK: Badan Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan*, 13(2), 65–75. <https://doi.org/10.48108/jurnalbppk.v13i2.636>
- FS, G. R. (2020). *Analisis Dampak Game Online pada Iinteraksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal* (Universitas Negeri Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>
- Gunawan, A., & irmawita. (2021). Relationship of Active Participation in Mosque Activities with Youth Social Behavior in Kuranji Village, Guguak District, Lima Puluh Kota Regency. *Spektrum Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i1.111435>
- Hardiningsih, R. (2020). *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan* (Universitas Medan Area). Retrieved from <http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/11935/1/158600136> - Riska Hardiningsih - Fulltext.pdf
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Khayati, N. A., Muna, F., Oktaviani, E. D., & Hidayatullah, A. F. (2020). Teacher's Role Program in Inclusive Education to Achieve Sustainable Development Goals (SDGs). *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v8i1.382>

- Mardhatillah, A., Ismaniar, I., & Jalius, J. (2018). Motivasi Orang Tua di Luar Kelurahan Balai Jariang Memasukkan Anaknya ke PAUD Permata Bunda (SPNF-SKB) Kota Payakumbuh. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 6(2), 199. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i2.10242>
- Maulida, S. R., & Dhanial, D. R. (2012). Hubungan Antara Kepercayaan Diri dan Dukungan Orang Tua Dengan Motivasi Berwirausaha Pada Siswa SMK. *Jurnal Psikologi UN*, 11(2), 9. <https://doi.org/10.14710/jpu.11.2.9>
- Melati, P., Setiawati, & Solfema. (2018). Hubungan antara Perhatian yang Diberikan Orang Tua dengan Tingkat Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 79–92. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i1.8>
- Ningrum, D. P. (2016). *Hubungan Minat Siswa dalam Mengikuti Bimbingan Belajar Al Qur'an (BBQ) dengan Pelanggaran Tata Tertib Sekolah Siswa Kelas VII di Smp Swadhipa 1 Natar Lampung Selatan* (Universitas Lampung). Retrieved from <https://docplayer.info/83112723-Dian-puspita-ningrum.html>
- Purnomo, Y. (2019). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/8817/1/skripsi.pdf>
- Ramadani, N. (2018). *Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar* (Universitas Muhammadiyah Makasar). Retrieved from https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1). Retrieved from <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Games dan Penanganannya. *Jurnal*

- Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1). Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>
- Utari, D. F., & Sunarti, V. (2021). The Relationship Between Parent's Understanding in Fine Motor Development and Giving Stimulation Skills to Children. *Spektrum Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(4). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/113850/105765>
- Wenisa, K., & Syur'aini, S. (2020). The Relationship Parents' Attention and Motivation Learning Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(4), 570. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v8i4.110399>
- Yarissumi, Y. (2017). Hubungan antara Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dengan Keaktifan Belajarnya pada Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Happy Course. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2). Retrieved from <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/31/31>
- Yulidar, Y., Syuraini, S., & Ismaniar, I. (2018). Gambaran Minat Warga Belajar Mengikuti Kegiatan Randai di Sanggar Seni Mustika Minang Duo Kota Pariaman. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(2), 245. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i2.9489>
- Yusuf, A. M. (2007). *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Press.