

DAMPAK GAME ONLINE HANDPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Vony Handila

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Corresponding author. Jl. Pagar Dewa., 38211, Bengkulu, Indonesia.

E-mail: Vonyandila39@gmail.com

Received 02-02-2022; Received in revised form 29-06-2022; Accepted 30-06-2022.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan. Rumusan masalah penelitian ini adalah Dampak *Game Online Handphone* terhadap perkembangan sosial Anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan dampak game online terhadap perkembangan sosial anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan cara triangulasi data dengan langkah, mengumpulkan data, mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa dampak *Game Online Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak usia 5-6 tahun di adalah cenderung berdampak kurang baik, karena dengan pengaruh *game online handphone* terhadap perkembangan sosial anak menyebabkan sikap anak antara lain: anak cenderung pasif, tidak mau bersosialisasi dengan orang luar, tidak mau bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak cenderung bermain di rumah dan di kamar. Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbelengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajiban.

Kata Kunci: *Game Online, Handphone, Perkembangan sosial.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the impact of mobile phone online games on the social development of children aged 5-6 years in Padang Lebar Village, Pino District, South Bengkulu Regency. The formulation of the research problem is the impact of mobile online games on the social development of children aged 5-6 years in Padang Lebar Village, Pino District, South Bengkulu Regency. The method used in this study uses descriptive qualitative to describe the impact of online games on children's social development. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. While the data analysis technique is by triangulating data by reducing, presenting, and drawing conclusions. Based on the results of the research that has been done, the authors can conclude that the impact of Mobile Online Games on the Social Development of Children aged 5-6 years tends to have a negative impact, because the influence of mobile phone online games on children's social development causes

children's attitudes, among others: children tend to passive, do not want to socialize with outsiders, do not want to play with their peers outside the home, children tend to play at home and in the room. Then children's tasks such as eating, studying, bathing and so on become neglected and children are not disciplined in carrying out their obligations.

Keywords: *Online Games, Mobile, Social Development.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat pesat di era globalisasi. Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan aspek. Teknologi pada hakekatnya merupakan kebutuhan dasar manusia yang ditunjang dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi telah berkembang secara signifikan, terus berkembang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks (Suyadi, 2016).

Mobilitas merupakan salah satu buah dari perkembangan teknologi. Teknologi telepon seluler dimulai sebagai alat komunikasi nirkabel, tetapi sejak itu berkembang menjadi alat yang canggih. Teknologi ponsel yang canggih bukan hanya sekedar alat komunikasi yang memungkinkan orang untuk mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik dan mengakses internet secara online dalam hitungan detik (Winda Gunarti, 2018).

Ponsel dengan berbagai permainan tersedia di pasaran. Fenomena ini menunjukkan bagaimana teknologi game telah menyebar ke berbagai bidang kehidupan. Permainan ini mudah diakses dari ponsel dan aplikasi komunikasi Internet. Perkembangan game akan terus menjadi besar. Beragam gadget baru dengan aplikasi game yang kompleks juga bermunculan (Samuel Henry, 2017).

Permainan adalah permainan yang menggunakan media elektronik dalam format multimedia dan dirancang semenarik mungkin agar pemain dapat mencapai kepuasan batin. Permainan merupakan bagian dari budaya dan kehidupan masyarakat sehari-hari. Budaya bermain telah menjadi gaya hidup yang populer bagi masyarakat, terutama generasi muda bahkan anak-anak sekolah dasar, baik di pedesaan maupun perkotaan. Anak-anak sekarang mengetahui berbagai jenis perangkat game, dari model sederhana seperti jam game hingga game kompleks seperti konsol *PlayStation*. Permainan dengan menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak. Permainan ini sangat menyenangkan untuk anak-anak, jadi mari beralih ke permainan online dan tinggalkan permainan tradisional. Sebagai anak-anak, mereka memiliki dunia bermain mereka sendiri yang mungkin tidak dipahami oleh sebagian orang tua. Saah satu bentuk permainan yang ada yaitu permainan game online, yang mana game online yang

dimainkan dengan alat bantu visual elektronik multipemain di mana pun internet dibutuhkan (Hamzah B. Uno, 2016).

Pada usia ini, anak-anak menghabiskan waktu bermain game yang biasa digunakan di depan komputer dan perangkat. Perkembangan teknologi memiliki potensi besar untuk menambah pengetahuan, namun ada juga keterbatasan dan bahaya seperti penggunaan game. Permainan yang bersifat adiktif atau adiktif dapat mempengaruhi psikis anak. Jika anak bermain dengan bijak, bermain tidak memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Efek negatif dari permainan: waktu belajar yang lebih pendek, penarikan anak-anak, aktivitas ganda, kegelisahan dan depresi. Permainan juga memiliki efek positif pada anak-anak. Ini berarti bahwa Anda dapat memperkenalkan teknologi komputer dan melatih anak-anak Anda dalam kemampuan mereka untuk fokus dan meningkatkan keterampilan hidup mereka (Samuel Henry, 2017).

Pada usia perkembangan, anak yang mengikuti kegiatan yang menyenangkan seringkali mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman. Anak yang kecanduan game menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi dengan teman karena game dapat mengisolasi anak dari lingkungan sosialnya (Wina Sanjaya, 2016).

Anak-anak membutuhkan keterampilan sosial untuk membangun persahabatan, menyelesaikan konflik dan bekerja dengan baik dalam kelompok (Takdirotun Musfiroh, 2017). Secara alami, manusia adalah makhluk individu dan masyarakat membutuhkan hubungan dengan orang lain (Gerungan, 2018), dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat. Allah SWT. Hubungan sosial antara anak dan teman sebayanya penting untuk perkembangan sosial anak. Salah satu fungsi terpenting dari peer group adalah menyediakan sumber informasi dan perbandingan tentang dunia luar keluarga. Anak-anak mendapatkan umpan balik tentang kemampuan mereka dari sekelompok teman sebaya (Wina Sanjaya, 2016).

Namun, timbul masalah yang cukup menyita perhatian masyarakat pada saat ini, dimana kegiatan pembelajaran secara daring, secara tidak langsung menggiring anak-anak mengenal hingga kecanduan game-game online yang bebas diakses di Laptop ataupun gadget oleh setiap lapisan masyarakat termasuk anak-anak usia sekolah. Adanya fenomena tersebut menimbulkan berbagai permasalahan seperti: 1) munculnya fenomena *Game online Handphone* yang telah membuat banyak orang khususnya anak-anak kecanduan sehingga berpengaruh pada perilaku mereka. Contoh anak cenderung marah-marah dan menangis saat dibatasi bermain *Game online Handphone*, 2) Anak mulai menunjukkan perilaku individu, hal ini ditunjukkan anak lebih senang bermain *Game online Handphone* dari pada bermain dengan rekan-rekan sebayanya, 3) Anak lebih banyak menggunakan waktu luang mereka untuk mengakses *Game online Handphone*, 4) Perkembangan sosial anak sangat kurang, seperti bermain dengan teman sebaya, komunikasi dengan orang-orang di sekitar anak. Yang disebabkan karena dampak dari *game online*, dan lain-lain.

Berbagai permasalahan yang ada tersebut mengharuskan orang tua ataupun guru untuk memantau aktivitas anak bermain secara rutin, terutama yang dekat dengan orang tuanya, seperti laptop, smartphone, bahkan anak-anak yang bermain di pusat layanan internet umum, ditambah pengawasan orang tua. Game dapat berdampak baik ataupun buruk pada perkembangan sosial anak, baik game tersebut berdampak positif bagi perkembangan sosial pengguna atau jauh dari anak-anak, hal ini menarik perhatian peneliti untuk memahaminya lebih lanjut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak game online, seperti mobile legend terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan. Penelitian ini berfokus pada apa yang terjadi pada anak-anak yang bermain video game dan bagaimana permainan tersebut mempengaruhi perkembangan sosial mereka

B. METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dipahami dengan mengungkapkan dengan kata-kata dan kata-kata fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, pola dan perilaku dalam lingkungan alam tertentu dengan menggunakan berbagai metode naturalistic.

Penelitian dilakukan di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2020/2021. Populasi dalam penelitian ini adalah guru paud yang ada di Desa Padang Lebar, yang berjumlah 5 orang guru, dan diketahui bahwa jumlah total populasi anak usia dini yang perkembangan sosialnya kurang optimal hanya beberapa anak, dan anak usia dini yang belum dapat dijadikan wawancara, sehingga penulis hanya mengambil 5 informan penelitian dari orang tua anak.

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sementara itu analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknis analisis data model interaktif menurut Miles & Huberman, yang terdiri empat tahapan yang harus dilakukan yakni: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan informan penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Wawancara dilakukan dengan total 10 informan, antara lain guru TK, pengawas sekolah dan orang tua anak yang berusia 5-6 tahun Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan.

Dari hasil wawancara melalui penelitian, observasi dan dokumentasi yang didapatkan di lapangan, diketahui bahwa dampak game *online handphone* terhadap

perkembangan sosial anak antara lain: anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar, anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain game online. Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibannya.

Ponsel merupakan alat komunikasi yang sangat praktis antara anak-anak dan orang dewasa. Penggunaan ponsel di masa kanak-kanak memiliki efek positif dan negatif pada pengguna. Oleh karena itu, penggunaan telepon seluler pada masa kanak-kanak berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan memerlukan pengawasan penuh orang tua. Peran orang tua sangat penting, menjadi pendamping, memantau dan mengarahkan penggunaan ponsel, membantu anak tumbuh dan berkembang selama masa kanak-kanak.

Penggunaan handphone oleh anak-anak semakin memprihatinkan dan tentunya berdampak negatif bagi tumbuh kembang. Anak-anak cenderung cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada dan sering puas dengan fitur kompleks dari ponsel yang kaya fitur. Terlalu banyak menggunakan ponsel tidak baik untuk anak-anak. Anak-anak yang menghabiskan waktu di ponsel bisa menjadi lebih emosional dan bahkan memberontak karena merasa cemas ketika orang lain atau orang tua mencoba berbicara atau berinteraksi secara fisik. Anak-anak ketika mereka sibuk dengan ponsel seperti game. Memang menyebalkan harus melakukan aktivitas sehari-hari seperti belajar. Bahkan jika Anda memakannya, itu harus membusuk. Pada titik ini, perkembangan masa kanak-kanak merupakan tahap perkembangan dimana anak mempersiapkan diri untuk eksistensinya di masa depan. Anak atau siswa adalah individu yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaan.

Pelayanan publik sangat membantu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, seperti beraktivitas dan belajar di sekolah. Namun, itu juga memiliki efek negatif pada peralatan dapur. Ketika anak menggunakan gawai dapat mempengaruhi perkembangan masyarakat, seperti melupakan lingkungan dan tidak memiliki waktu untuk bermain dengan teman. Oleh karena itu, orang tua dapat mengajarkan dan mengarahkan anaknya apa yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan dan kepribadian anaknya dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat menghambat perkembangan sosial anaknya. Oleh karena itu, ia memainkan peran penting dalam hal ini. Guru dapat membimbing, membimbing dan membimbing pemahaman anak tentang konsep.

Hal ini sesuai dengan klaim Yummi Ariston dan Frahasini bahwa penggunaan perlengkapan yang berlebihan berdampak negatif pada anak-anak. Anak-anak yang menghabiskan waktu di perangkat menjadi lebih emosional, orang lain dan orang tua mengobrol dan berinteraksi secara fisik dengan mereka ketika mereka sibuk bermain game dan gadget lainnya. Mereka terkadang merasa cemas dan bahkan memberontak terhadap anak-anaknya. Sulit untuk memiliki kehidupan sehari-hari seperti belajar (Yummi Ariston dan Fharasini, 2018).

Pembangunan berarti sesuatu yang menonjol di antara orang-orang. Ciri-ciri perkembangan adalah aspek-aspek atau tahapan-tahapan perkembangan secara keseluruhan. Pembangunan dibentuk, dipelihara dan dimodifikasi dalam proses sosialisasi manusia. Empat faktor yang mempengaruhi terbentuknya perkembangan ini adalah:

1. Genetika biologis (menyebabkan faktor variasi individu dalam spiritualitas, penampilan fisik dan kedewasaan). Merupakan faktor biologis yang berupa bawaan, pengaruh bawaan dari salah satu atau kombinasi sifat dari ayah atau ibu (Sjarkawi, 2017).
2. Lingkungan geografis menciptakan berbagai pengalaman yang menghubungkan orang dengan dunia fisik.
3. Lingkungan budaya (menyebabkan pola partisipasi yang berbeda di seluruh lingkungan budaya). Faktor lingkungan yang membentuk perkembangan erat kaitannya dengan aspek atau norma budaya yang diungkapkan oleh panutan atau individualitas orang yang dijadikan teladan (M. Alisuf Sabri, 2016).
4. Lingkungan sosial dapat menyebabkan berbagai cara berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Misalnya, setelah masuk sekolah, anak mulai berkencan dan menjadi anggota kelompok. Selama waktu ini, anak-anak mulai memperhatikan perkembangan sifat dan perilaku yang mengagumkan dari teman sebaya. Melalui hubungan interpersonal dengan teman sebaya, anak belajar menghargai diri sendiri dan tempatnya dalam kelompok (Syamsu Yusuf LN, 2018)

Dampak game *online handphone* terhadap perkembangan sosial anak antara lain: anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar, anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain game online. Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibannya. Selain itu etika anak terhadap orang tuanya juga berdampak tidak baik, seperti misalnya menjawab pertanyaan orang tua hanya sesekali-kali, dan bahkan tidak mendengarkan ketika orangtuanya mengajak berbicara, karena anak asik bermain handphone. Adapun dampak yang handphone yang cukup berbahaya bagi perkembangan anak dijelaskan sebagai berikut :

1. Penurunan aktivitas EEG di korteks prefrontal, yang penting untuk kontrol emosi dan agresi. Akibatnya, Anda akan cepat mengalami perubahan suasana hati seperti lekas marah, masalah hubungan, dan kurang konsentrasi.
2. Aktivitas gelombang beta yang dikurangi Aktivitas gelombang beta yang berkurang tahan lama, bahkan saat pemain tidak bermain. Pemain mengalami "saraf otonom" yang merangsang tubuh untuk meningkatkan sekresi adrenalin dan meningkatkan detak jantung, tekanan darah, kebutuhan oksigen (Fina Hilmuniati, 2011).

3. Membuat seseorang menjadi baik tidak terkalahkan, setelah berhasil mencapai skor tinggi. Tempat di mana game menjadi tempat untuk melarikan diri dari masalah sehari-hari.
4. Game juga dapat mempromosikan keegoisan ketika mereka tidak menerima banyak perhatian dari keluarga dan orang-orang di sekitar mereka. Game sebagai pelampiasan ketidaksenangannya

Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang diutarakan Fina Hilmuniati (2011) bahwa dampak negatif *game online* lainnya antara lain:

1. Menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengenadalian diri.
2. Membuat anak menjadi tersolir dengan lingkungan sekitar karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
3. Apabila terlalu sering akan berakibat pada penggunaan psikologi. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pemikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkan.
4. Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisa, depresi dan pengembangan sosial yang buruk.
5. Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu

Pada akhirnya, tingkah laku secara waktu, apabila game telah menjadi candu. Pada awalnya, tingkah laku sosial anak dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian perkembangannya dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat. Perlakuan dan bimbingan orang tua pada anak sangat berpengaruh pada perkembangan sosialnya diberbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta dapat mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana hidup sebagai makhluk sosial dan menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan internet dikalangan anak-anak semakin memperhatikan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Menurutny anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada dan sering terlena dengan kecanggihan gadget yang tersedia fitur-fitur di dalamnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk lagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak anak karena merasa diganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berintraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain gadget seperti game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti belajar. Bahkan untuk makanpun harus di suap.

Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya perhatian orang tua karena kesibukan orang tua dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing membuat lalai akan tugas dan kewajibannya mengawasi anak-anak mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Yummi (2018) yang menyatakan bahwa kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak dan penggunaan handphone membuat anak dengan senang dan semestinya dalam menggunakan handphonenya untuk bermain game online. *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang disekitarnya. Bermain game dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat penulis simpulkan bahwa dampak *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia dini antara lain: a) Anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar; b) Anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah; c) Anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain game online; d) Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibannya; e) Selain itu etika anak terhadap orang tuanya juga berdampak tidak baik, seperti misalnya menjawab pertanyaan orang tua hanya sesekali-kali, dan bahkan tidak mendengarkan ketika orangtuanya mengajak berbicara, karena anak asik bermain handphone.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain game *online* di Desa Padang lebar adalah sebagai berikut: a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua; b) Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak; c) Pengaruh lingkungan bermain anak. Sehingga dengan adanya dampak game online serta faktor yang mempengaruhinya maka menjadi tugas guru dan orang tua untuk memberikan pengawasan kepada anak usia dini, terutama pada usia perkembangan anak usia dini, terkhusus perkembangan sosial anak.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa dampak *Game online Handphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak usia 5-6 tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan adalah cenderung berdampak kurang baik, karena dengan pengaruh game *online handphone* terhadap perkembangan sosial anak menyebabkan sikap anak antara lain: anak cenderung pasif, karena tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan luar, anak tidak mau lagi bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, anak lebih cenderung bermain di rumah dan di kamar dengan asiknya bermain game online. Kemudian tugas-tugas anak seperti makan, belajar, mandi dan sebagainya menjadi terbengkalai dan anak tidak disiplin dalam menjalankan kewajibannya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. 2016. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Henry, Samuel. 2017. *Smart and Games: Panduan praktis bagi orang tua untuk mendukung permainan anaknya*. Jakarta: PT Gramedia Pusta Kautama
- Hirimaniati, Fina. 2018. *Dampak Game Online Terhadap Pengalaman Sholat Anak di Desa Pisangan, Tangerang, Kota Selatan, Tangerang, Skripsi (Program Universitas di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2016)*
- Irina, V. Sokolova, Dkk. *Keperibadian Anak Sehatkan Lah Keperibadian Anak Anda*
- Lexy J Moleong. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Musforih, Tadkiroatun. 2017. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Patton, Michael Quinn. 2017. *Metode Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sabri, M. Alisuf. 2016. *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Pedomon Ilmu Jaya
- Sanjaya. Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sjarkawi. 2017. *Pembentukan Kepribadian Anak (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri)*, Jakarta: PT Bumi Asara
- Sugiono. 2015. *Metode Penellitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta
- Suyadi dan Maulidya Ulfah, 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja rosdakarya
- Suyadi. 2016. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Yusuf, Samsu, LN. 2018. *Pisokologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.