

DAMPAK PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA MASJID (STUDI KASUS DI MASJID AL-MUTTAQIN KELURAHAN SIDODADI KECAMATAN SAMARINDA ULU KOTA SAMARINDA PROVINSI KALIMANTAN TIMUR)

Restu Rindy Rahayu¹, Baddrudin Nasir²

Abstrak

Restu Rindy Rahayu, 2025. Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Di Sekitar Masjid Al-Muttaqin Kelurahan Sidodadi Samarinda Ulu. Program Studi Pembangunan Sosial. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman. Pembimbing, Drs. Badruddin Nasir, M.Si. Fenomena kecanduan game online menjadi isu sosial yang kian menonjol di kalangan remaja, termasuk di lingkungan religius yang diharapkan mampu membentuk perilaku positif. Penelitian ini berangkat dari maraknya aktivitas bermain game online di sekitar Masjid Al-Muttaqin, Kelurahan Sidodadi, Kecamatan Samarinda Ulu, yang menimbulkan kekhawatiran terhadap konsentrasi belajar, interaksi sosial, serta keterlibatan dalam kegiatan keagamaan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis secara mendalam dampak kecanduan game online terhadap perilaku remaja dalam konteks lingkungan religious.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode etnografi sosial melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan utama adalah remaja berusia 11–13 tahun yang aktif bermain game online, sementara informan kunci terdiri dari orang tua, marbot masjid, dan tetangga sekitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berdampak negatif pada aspek akademik, ditandai dengan menurunnya konsentrasi belajar, penundaan tugas rumah, serta munculnya ketidakstabilan emosi. Namun demikian, game online juga menjadi sarana interaksi sosial yang mempererat hubungan pertemanan dan mendorong remaja lebih sering berkumpul di masjid. Kehadiran lingkungan religius terbukti

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: resturindyrachayu@gmail.com

² Dosen Pembimbing Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

berperan sebagai faktor penyeimbang, menjaga remaja tetap menjalankan ibadah wajib dan aktif dalam kegiatan keagamaan.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online, Perilaku Remaja, Interaksi sosial, Lingkungan Religius, Masjid.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong dalam meningkatnya penggunaan game online pada remaja. Dengan ketersediaan jaringan internet yang sangat cepat di era digitalisasi jaman sekarang serta perangkat digital yang sangat memadai menjadikan game online sangat mudah untuk diakses dan diminati. Dalam game online, hal tersebut memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik untuk dinikmati para pemainnya, melibatkan emosi, dan juga suka terlibat langsung dalam game online ini (Hadisaputra et al., 2022). Namun, tingginya intensitas dalam bermain game online menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap perilaku sosial, akademik, dan tingkat kereligiusan remaja. Remaja sebagai individu yang berada dalam fase pencarian jati diri sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan dan teknologi, termasuk dalam penggunaan game online yang berlebihan. Menurut (Novrialdy, 2019) Kecanduan game online juga dapat menghancurkan keseimbangan hidup, kesehatan mental, dan perkembangan pribadi. Dengan fenomena tersebut, game online sudah meranai dan terjadi di lingkungan Masjid Al-Muttaqin, tempat yang menjadi pusat kegiatan keagamaan masyarakat wilayah Samarinda Ulu tepatnya pada Jalan Trisari di lingkungan RT 20 dan RT 22. Penelitian ini bertitik fokus pada, bagaimana kecanduan game online memengaruhi perilaku remaja di lingkungan di sekitar Masjid Al-Muttaqin yang berada di Jalan Trisari Kota Samarinda Ulu.

Kerangka Dasar Teori

Pengertian Game Online

Menurut Aji (2012) dalam kutipan (Amanda, 2016), game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet maka game online dapat dimainkan. Game

online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana perangkat-perangkat yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Game online juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa game online adalah salah satu akses permainan yang menggunakan jaringan internet atau LAN.

Pengertian Perilaku Pada Remaja

Masa remaja adalah fase transisi dari anak-anak menuju dewasa, biasanya pada umur 10–21 tahun (Santrock, 2010). Pada tahap ini, terjadi perubahan besar dalam fisik, emosi, pola pikir, dan hubungan sosial, sehingga perilaku remaja menjadi lebih kompleks dan mudah berubah. Dalam perubahan fase anak-anak ke remaja menjadi lebih sering mengalami perubahan emosi yang cepat, seperti lebih mudah marah, mudah tersinggung, jadi sedikit sensitive dari perkataan atau perbuatan, dan karna perubahan hormon maka rasa senang menjadi rasa kecewa sangat mudah berganti begitu sebaliknya. Para remaja mulai mencari identitas diri mereka dan mulai bertanya-tanya “aku siapa? Bakatku apa ya? aku mau jadi apa ya setelah nanti dewasa?”. Karena itu mereka mulai mencoba hal-hal baru yang menarik, mengikuti tren yang sedang terjadi, serta ingin diakui atau membutuhkan validasi. Perilaku remaja sangat bisa dipengaruhi teman sebaya yang sangat kuat karna mereka lebih mudah mengikuti perilaku teman dibanding keluarga mereka sendiri. Hal ini tentu saja bisa berdampak positif seperti aktif berorganisasi atau berdampak negatif seperti ikut-ikutan perilaku tidak baik yang tidak termasuk dalam norma-norma bermasyarakat. Meraka para remaja mulai berkeinginan mengambil keputusan sendiri, meskipun kemampuan berpikir jangka panjang belum matang dan rasa keingintahuan mereka membuat remaja mudah mengeksplorasi, mencoba banyak hal baru, termasuk pembeharuan teknologi, hobi, aktivitas sosial, bahkan hal berisiko bisa terjadi karna rasa ingin tahu yang begitu tinggi.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografi sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak perubahan perilaku pada remaja di sekitar Masjid Al-Muttaqin yang kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan

yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan suatu fenomena secara mendalam berdasarkan sudut pandang partisipan, tanpa menggunakan angka atau statistik sebagai alat utama analisis. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana perilaku remaja yang kecanduan *game online* memengaruhi interaksi sosial dengan masyarakat di lingkungan religius, khususnya di sekitar Masjid Al-Muttaqin, RT 20 dan RT 22, Samarinda Ulu. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya memahami konteks sosial dalam studi tentang perilaku remaja terkait *game online*. Penelitian menggunakan metode observasi partisipatif terhadap aktivitas para remaja di sekitar masjid, wawancara mendalam dengan remaja, orang tua, marbot masjid, dan tetangga yang bertinggal di sekitar masjid, dan melakukan dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, serta dokumen pendukung seperti daftar pertanyaan untuk wawancara.

Teknik Analisis Data

Menurut Milet dan Huberman (1994) dalam buku Sugiyono, (2016) teknik analisis data yang biasanya disebut dengan interactive model. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis kualitatif deskriptif, yang terdiri dari:

1. Reduksi Data, Memilah dan memilih data penting dari hasil observasi, wawancara, atau dokumen. Serta mengelompokkan data sesuai tema atau kategori.
2. Penyajian Data, Menyusun data ke dalam narasi deskriptif, tabel tematik, atau kutipan langsung. Yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman hubungan antar data.
3. Penarikan Kesimpulan, Merumuskan makna atau pola dari data yang telah disajikan dan memverifikasi kesimpulan dengan mengecek ulang ke konsistensian data.

Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data sampling aksidental. Sampling aksidental merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, artinya pengambilan sampel didasarkan pada kriteria-kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya (Ani et al., 2021). Sampling aksidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan siapa saja yang secara kebetulan dijumpai peneliti dan dianggap cocok sebagai sumber data. (Sugiyono, 2017) Artinya, responden dipilih bukan secara acak berdasarkan populasi, melainkan karena ketersediaan dan kesediaan peneliti saat itu. Data diperoleh melalui

observasi partisipatif yaitu wawancara mendalam dengan informan utama (dua remaja awal usia 11-13 tahun), informan kunci (orang tua para remaja, marbot masjid, tetangga sekitar masjid), dan informan pendukung seperti ketua RT dari RT 20 dan RT 22 serta dokumentasi berupa foto. Temuan lapangan menunjukkan beberapa pola penting terkait dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Umum Tempat Penelitian

Lokasi penelitian di Masjid Al-Muttaqin di Jalan Trisari 1 yang berada tepat ditengah-tengah lingkungan padat penduduk di Kota Samarinda. Masjid Al-Muttaqin merupakan pusat ibadah umat Muslim warga Trisari seperti sholat berjama'ah, pengajian, peringatan hari besar Islam yang rutin dilaksanakan oleh warga Trisari terutama warga RT 20 dan RT 22. Hampir keseluruhan warga yang tinggal di sekitaran Masjid Al-Muttaqin merupakan perantau luarkota yang sudah lama menetap di daerah Trisari selama bertahun-tahun. Kehidupan sebagian remaja daerah Trisari di sekitar lingkungan Masjid Al-Muttaqin menjadi tempat yang cukup menarik perhatian karena mempertemukan budaya keagamaan dengan perkembangan dunia digital yang makin mendominasi kehidupan masa pertumbuhan remaja. Mereka didorong untuk aktif dalam kegiatan keagamaan dan sosial kemasyarakatan, tapi di sisi lain mereka sudah terpengaruh teknologi yang semakin canggih, khususnya *game online* yang mana telah menjadi bagian aktivitas manusia. Penentuan pada lokasi ini ideal dengan fokus penelitian yang menautkan pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja di lingkungan religius. Masjid Al-Muttaqin dan lingkungan sekitarnya memberikan persepsi sosial dalam mengamati perubahan perilaku, nilai, dan interaksi sosial remaja dalam keseharian mereka. Dengan demikian, lokasi penelitian ini tidak hanya mengacu dari segi geografis, tetapi juga penting secara sosial dan budaya dalam mendukung pemahaman tentang kejadian yang diteliti.

Hasil Penelitian Pada Remaja, Orang Tua, Marbot Masjid, dan Tetangga Sekitar Masjid Al-Muttaqin.

Intensitas dalam bermain game online. Remaja masjid bermain game online dengan waktu rata-rata 1–5 jam per hari, bermain dilakukan setelah pulang sekolah, setelah pengajian, dan pada malam hari usai salat isya. Game online yang

paling dominan dimainkan adalah Mobile Legends Bang! Bang! dan Free Fire. Lokasi Bermain game online di dua lokasi yaitu di rumah masing-masing di Masjid Al-Muttaqin menjadi pusat berkumpul bagi remaja untuk bermain game online bersama karena kenyamanan lingkungan dan tersedia akses Wi-Fi. Meskipun bermain game, remaja tetap menjaga normakesopanan di area masjid dan menghentikan permainan ketika azan berkumandang. Adapun perubahan perilaku pada remaja masjid, orang tua mereka mengamati perubahan berupa penurunan fokus belajar, menunda tugas sekolah, dan mudah tersinggung. Namun, remaja tetap melaksanakan ibadah wajib dan membantu kegiatan masjid. Dampak pada kegiatan keagamaan tidak begitu berpengaruh pada perilaku mereka, meski motivasi datang ke masjid sebagian dipengaruhi oleh game online, remaja tetap aktif mengikuti salat berjamaah, pengajian, gotong royong dan kegiatan masjid lainnya. Lingkungan religious disekitar para remaja Trisari mendorong mereka tetap terlibat secara positif. Fenomena interaksi sosial remaja di sekitar Masjid Al-Muttaqin membuktikan bahwa dunia digital melalui game online tidak sepenuhnya menggantikan nilai-nilai sosial dan religius tradisional. Remaja berhasil membagi waktu antara aktivitas dunia maya dan realita sosial, dibantu oleh lingkungan yang mendukung komunikasi langsung dan keterlibatan sosial mereka.

Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan kecanduan *game online* ini berdampak positif, negatif atau netral pada perilaku di kalangan remaja Masjid Al-Muttaqin. Dengan persepsi dari orang tua remaja, marbot masjid, dan tetangga sekitar masjid untuk mengetahui kecanduan *game online* itu dapat terjadi perubahan pada perilaku seperti interaksi atau komunikasi mereka sebelum mereka mengenal pada *game online*. Hasil penelitian fenomena kecanduan game online memiliki dampak signifikan pada perkembangan perilaku remaja, terutama dalam aspek akademik dan emosional. Seperti berdampak pada terganggunya konsentrasi belajar dan penurunan intensitas belajar para remaja yang kecanduan *game online*. Dari hasil penelitian yang ditemukan bahwa para remaja rata-rata bermain ponsel atau *game online* bisa lebih dari 5 jam perhari. Dengan intensitas tinggi dalam penggunaan ponsel bisa menyebabkan terganggunya konsentrasi belajar, sehingga ikut menurunnya intensitas atau berkurangnya minat dalam belajar pada remaja yang telah mengalami

kecanduan *game online*. Dengan intensitas tinggi dalam penggunaan ponsel bisa menyebabkan terganggunya konsentrasi belajar, sehingga ikut menurunkan intensitas atau kurangnya minat dalam belajar pada remaja yang telah mengalami kecanduan *game online*. Orang tua sudah memperingatkan agar tidak selalu bermain *game online* di ponsel mereka, namun tetap saja para remaja lebih fokus terhadap ponselnya. Namun, dalam konteks lingkungan religius, dampak negatif tersebut tidak sepenuhnya mendominasi. Masjid sebagai ruang sosial memberi stabilitas nilai dan membentuk pola perilaku positif yang tetap melekat pada remaja. Hal ini menunjukkan pentingnya peran lingkungan dalam membentuk kebiasaan dan karakter remaja di era digital. Game online juga berfungsi sebagai ruang interaksi sosial yang mempererat hubungan antar remaja. Meskipun demikian, pengawasan orang tua dan pembinaan dari pengurus masjid tetap diperlukan agar remaja tidak terjebak dalam perilaku adiktif.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena kecanduan *game online* pada remaja di sekitar Masjid Al-Muttaqin tidak dapat dipandang secara hitam putih, karena dampak yang muncul bersifat kompleks dan berlapis. Di satu sisi, kecanduan game online membawa pengaruh negatif yang cukup jelas terlihat, terutama dalam hal menurunnya konsentrasi belajar, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas sekolah maupun pekerjaan rumah, serta munculnya perubahan emosi yang cenderung mudah tersulut. Kondisi ini menegaskan bahwa keterlibatan berlebihan dalam dunia digital dapat mengganggu fungsi akademik dan keseimbangan psikologis remaja, sehingga perlu mendapat perhatian serius dari orang tua maupun lingkungan sekitar. Namun, hasil penelitian juga memperlihatkan adanya sisi positif dari aktivitas bermain *game online*, yakni sebagai sarana interaksi sosial yang dapat mempererat hubungan pertemanan di kalangan remaja. Kegiatan bermain bersama teman sebaya memberikan ruang bagi mereka untuk menjalin solidaritas, berbagi pengalaman, serta mengembangkan rasa kebersamaan. Hal ini membuktikan bahwa meskipun game online sering dipandang hanya sebagai sumber masalah, dalam konteks tertentu ia juga berfungsi sebagai medium sosial yang berkontribusi pada pembentukan jaringan sosial remaja. Faktor yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah

peran lingkungan religius, khususnya Masjid Al-Muttaqin, yang mampu berfungsi sebagai penyeimbang di tengah maraknya aktivitas *game online*. Masjid tidak hanya menjadi pusat ibadah, melainkan juga ruang sosial yang adaptif terhadap kebutuhan remaja di era digital. Kehadiran masjid membuat para remaja tetap dekat dengan aktivitas keagamaan, seperti shalat berjamaah dan pengajian, sehingga dampak negatif dari kecanduan *game online* tidak sepenuhnya mendominasi perilaku mereka. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai religius yang ditanamkan melalui keluarga, masyarakat, dan institusi keagamaan mampu menjadi benteng moral yang menjaga remaja agar tetap berada pada jalur yang positif. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* memang membawa tantangan nyata bagi perkembangan perilaku remaja, tetapi keberadaan lingkungan sosial dan religius yang kuat mampu mengarahkan mereka untuk tetap menyeimbangkan antara hiburan digital dan kewajiban sosial maupun keagamaan. Kesimpulan ini sekaligus menegaskan pentingnya kolaborasi antara orang tua, pengurus masjid, dan masyarakat dalam memberikan pendampingan yang tepat agar remaja dapat memanfaatkan teknologi secara bijak, tanpa harus kehilangan identitas sosial dan nilai keagamaan yang mereka anut.

Saran

1. Bagi orang tua, perlu meningkatkan pengawasan dan membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anak terkait penggunaan ponsel, serta mendukung mereka untuk menyeimbangkan aktivitas digital dengan kewajiban sosial dan keagamaan.
2. Bagi pengurus Masjid Al-Muttaqin, disarankan untuk mengembangkan program pembinaan remaja berbasis teknologi yang kreatif dan edukatif yang sesuai dengan zamannya, seperti pelatihan konten digital islami, kompetisi dakwah digital, atau kegiatan keagamaan berbasis komunitas *online*.
3. Bagi warga Trisari sekitar Masjid Al-Muttaqin, mengusahakan terus menciptakan lingkungan sosial yang inklusif atau lebih terbuka serta tetap menjaga komunikasi dan selalu mendukung tumbuh kembang para remaja secara positif, baik dalam aspek religius, sosial, maupun emosional.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas cakupan wilayah penelitian serta bisa mengkaji aspek psikologis atau akademik yang lebih spesifik atau lebih mendalam akibat kecanduan *game online*, dengan

pendekatan interdisipliner seperti psikologi pendidikan atau studi media digital.

Daftar Pustaka

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 291–304.
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado. *663 Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199.
- Hadisaputra, Nur, A. A., & Sulfiani. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>
- Hidayah, A. M., Wulandari, D., Putri, F. A., Khotijah, S., Sulistiawati, S., & Ariyanti, W. (2022). Perkembangan pada Anak menurut Santrock. *Early Childhood Journal*, 3 (2), 88–101. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856>
- Igomu, A., Mulyono, A., & Bonggoibo, A. A. (2024). Online Gambling: A Tantalizing Game with Risksthat Drain Fortunes and Futures. *Sinergi International Journal of Law*, 2(3), 261–273. <https://doi.org/10.61194/law.v2i3.199>

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rahman, I. A., Ariani, D., Ulfah, N., & Ners, P. (2022). Tingkat kecanduan game online pada remaja. 5(2), 85–90.
- Santrock, J.W. (2010). *Adolescence*. <https://www.goodreads.com/book/show/66076986-adolescence-13th-thirteenth-edition>
- Setyowati. (2014). Etnografi Sebagai Metode Pilihan Dalam Penelitian Kualitatif Di Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v10i1.171>
- Widiandari, F., Khoiri, N., & Syahnaz, A. (2023). Penguatan Nilai-Nilai Religiusitas Remaja Pada Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1661–1667. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.5051>
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado. 663 *Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arsini, Y., Yani, R., & Nazwa, S. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199.
- Hadisaputra, Nur, A. A., & Sulfiani. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>

- Hidayah, A. M., Wulandari, D., Putri, F. A., Khotijah, S., Sulistiawati, S., & Ariyanti, W. (2022). Perkembangan pada Anak menurut Santrock. *Early Childhood Journal*, 3(2), 88–101. <https://doi.org/10.30872/ecj.v3i2.4856>
- Igomu, A., Mulyono, A., & Bonggoibo, A. A. (2024). Online Gambling: A Tantalizing Game with Risks that Drain Fortunes and Futures. *Sinergi International Journal of Law*, 2(3), 261–273. <https://doi.org/10.61194/law.v2i3.199>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.
-