

PENGARUH KECANDUAN GAME ROBLOX TERHADAP DAYA KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA DINI SERTA PERAN GURU DAN PEMERINTAH DALAM MENGATASINYA

Wildan Khairil Anam¹, Rahmi Anekasari²

^{1,2}UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Email: wildan.khairil.anam@mhs.uingusdur.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah menimbulkan perubahan besar dalam cara anak-anak bermain dan belajar, terutama dengan semakin populernya game online seperti Roblox dikalangan seusianya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana anak-anak di usia dini terjebak dalam kecanduan game Roblox, sehingga menimbulkan dampak terhadap daya dan konsentrasi belajarnya, faktor-faktor apa yang menyebabkan kecanduan, serta kontribusi guru dan pemerintah dalam menangani permasalahan ini. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui analisis berbagai jurnal dan artikel ilmiah yang berhubungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game Roblox memiliki dampak yang besar terhadap penurunan fokus belajar, perubahan perilaku, kurangnya tidur, dan menurunnya interaksi sosial anak. Penyebab dari masalah ini diantara lain meliputi kurangnya pengawasan dari orang tua, pengaruh dari teman-temannya, mudahnya akses internet dan gadget, dan fitur Roblox yang bersifat adiktif. Dalam hal ini, peran guru adalah melalui edukasi mengenai teknologi dan kerja sama dengan orang tua, sedangkan pemerintah harus memperkuat program literasi digital, kebijakan pembatasan umur, dan perlindungan anak di dalam dunia digital. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para pendidik, orang tua, dan pihak berwenang dalam membangun lingkungan digital yang aman dan bermanfaat bagi anak-anak usia dini.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Game Online, Kecanduan, Konsentrasi Belajar, Roblox.*

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes to the way children play and learn, especially with the increasing popularity of online games such as Roblox among young children. This study aims to analyze the extent to which early childhood children become addicted to Roblox games, the impact of this addiction on their learning concentration and academic focus, the factors causing the addiction, as well as the roles of teachers and the government in addressing this issue. The research used a literature review method with a descriptive qualitative approach through the analysis of various journals and scientific articles related to the topic. The findings show that Roblox game addiction has a significant impact on decreased learning focus, behavioral changes, lack of sleep, and reduced social interaction among children. The causes of this problem include lack of parental supervision, peer influence, easy access to the internet and gadgets, and the addictive features provided by Roblox. In this context, teachers play a role through technology education and collaboration with parents, while the government is expected to strengthen digital literacy programs, age restriction policies, and child protection in the digital world. Therefore, this study is expected to serve as a reference for educators, parents, and authorities in creating a safe and beneficial digital environment for early childhood children.

Keywords: *Early Childhood, Game Addiction, Learning Concentration, Online Game, Roblox.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada zaman sekarang telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan anak-anak, khususnya bagi mereka yang masih berusia dini. Salah satu bentuk dari perubahan ini adalah munculnya berbagai game online yang dapat diakses dengan mudahnya melalui handphone atau perangkat lainnya. Salah satu game yang sangat digemari oleh anak-anak sekarang adalah Roblox. Game ini bukan hanya memberikan hiburan saja, tetapi juga memberikan pemain peluang untuk menciptakan permainannya sendiri, sehingga game ini menjadikannya lebih menarik bagi anak-anak. Namun, kemudahan akses ini menyebabkan banyaknya anak-anak membuang banyak waktunya untuk bermain game ini, sehingga mengurangi waktu untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini menjadi salah satu perhatian karena pada usia yang masih dini, tentunya anak-anak membutuhkan perkembangan yang seimbang antara belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka (Sari & Nurjanah, 2020).

Penggunaan game online secara berlebihan bisa menyebabkan kecanduan pada anak-anak. Kecanduan terhadap game ditandai dengan sulitnya dalam mengontrol waktu bermain, perasaan menjadi gelisah apabila tidak bermain, serta mengabaikan aktivitas penting lain seperti belajar dan istirahat. sehingga akibat yang sering muncul adalah penurunan daya dan konsentrasi belajar anak. Anak menjadi kurang fokus dalam menerima pelajaran, mudah teralihkan perhatiannya, dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas akademik dengan baik. Keadaan ini dapat memberikan pengaruh besar pada perkembangan akademik dan psikologi anak-anak di tingkat awal. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan mempunyai hubungan yang signifikan dengan penurunan konsentrasi belajar siswa (Samsudin, Robandi & Halimah, 2025).

Masalah kecanduan game online bukan hanya menjadi tanggung jawab keluarga saja, melainkan juga membutuhkan peranan dari guru dan pemerintah. Para guru memainkan peran yang penting dalam membimbing siswanya mengenai pemanfaatan teknologi secara bijaks dan seimbang. Selain itu, para guru juga bisa memberikan bimbingan serta memantau perilaku belajar anak di sekolah. Sementara itu, pemerintah telah mengambil berbagai langkah untuk mengontrol penggunaan teknologi digital di kalangan anak-anak, seperti peningkatan pemahaman digital dan pembatasan aplikasi yang sesuai dengan usia penggunanya. Namun demikian, pengawasan dan pendampingan untuk anak-anak belum dilakukan secara optimal, sehingga penggunaan game online pada anak akan terus meningkat setiap tahunnya (Muflih & Santoso, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis pengaruh kecanduan game Roblox terhadap daya dan konsentrasi belajar anak-anak di usia dini serta meneliti kontribusi para guru dan pemerintah dalam mengatasi permasalahan ini. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang efek penggunaan game online pada anak-anak dan menjadi pertimbangan dalam membangun pengawasan dan bimbingan yang lebih efektif di dalam keluarga dan dilingkungan pendidikan (Nafisah & Syamsudin, 2023).

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif. metode kajian pustaka dilakukan dengan mengumpulkan serta menganalisis berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan topik penelitian, termasuk jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen pendukung lainnya. Pendekatan kualitatif deskriptif ini digunakan untuk mengeksplorasi fenomena kecanduan pada game Roblox di kalangan anak-anak usia dini dan

pengaruhnya terhadap daya dan konsentrasi belajar secara mendalam tanpa melibatkan penelitian lapangan secara langsung (Fadli, 2021).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari data sekunder yang dikumpulkan melalui jurnal ilmiah serta artikel terkait yang bisa diakses secara daring. Proses pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan cara membaca, mencatat, dan mengkategorikan informasi yang relevan dengan pokok pembahasan penelitian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik kualitatif deskriptif melalui tahap pemecahan, perbandingan, dan penarikan kesimpulan dari berbagai sumber yang telah dikumpulkan sehingga diperoleh pemahaman yang konkret mengenai dampak kecanduan game Roblox terhadap konsentrasi belajar anak-anak usia dini serta peranan guru dan pemerintah dalam mengatasinya (Arcanita, Putrajaya, Warsah, & Istan, 2023).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat Kecanduan Game Roblox pada Anak Usia Dini

Kecanduan dalam bermain game online adalah kondisi di mana seseorang tidak dapat mengontrol seberapa sering dan lamanya mereka bermain, sehingga berdampak pada aktivitas sehari-harinya mereka. Dalam konteks anak usia dini, kondisi ini menjadi isu yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang masih dalam fase yang sangat rentan. Kurnada & Iskandar (2021) dalam penelitiannya mereka tentang siswa di tingkat dasar menemukan bahwa game online telah menjadi bagian dari gaya hidup, yang di mana banyak anak menunjukkan gejala kecanduan yang mengakibatkan penurunan kualitas belajar mereka. Roblox memiliki daya tarik tertentu karena tidak sekadar menawarkan permainan saja, tapi juga memberikan anak-anak kesempatan untuk membuat dunia virtual mereka sendiri, sehingga waktu yang dihabiskan di platform ini biasanya lebih lama dibandingkan dengan game lainnya.

Intensitas bermain yang berlebihan dapat dijadikan salah satu indikator kuat terjadinya kecanduan. Siagian (2022) menemukan bahwa hampir 48,3% anak-anak yang masih sekolah teridentifikasi dalam kategori kecanduan game online, sementara minat belajar mereka masih tergolong sedang dengan persentase 58,4%, yang menunjukkan adanya kaitan negatif antara kedua hal tersebut. Anak-anak yang telah terjebak dalam kecanduan biasanya tidak bisa lagi mengatur waktu bermainnya mereka sendiri, bahkan ketika orang tua sudah memberikan peringatan. Kondisi seperti ini jauh melebihi batas yang dianjurkan oleh para ahli kesehatan anak, yaitu paling banyak satu jam dalam sehari untuk anak-anak di bawah usia 6 tahun.

Perubahan perilaku yang terlihat pada anak yang kecanduan game juga sangat mencolok. Penelitian mengenai kecanduan game online pada anak-anak usia dini menunjukkan setidaknya tiga pola perubahan perilaku yang berbeda, yaitu beberapa anak menjadi temperamental dan cepat marah terhadap orang lain, sementara ada yang menjadi lebih introvert dan pendiam, dan ada pula yang mengalami masalah kesehatan fisik seperti gangguan penglihatan akibat terlalu sering menatap layar. Ketiga pola ini menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan game online tidaklah sama, melainkan sangat bergantung pada karakter masing-masing anak, namun semuanya berdampak negatif terhadap perkembangan anak secara keseluruhan (Junida, 2019).

2. Dampak Kecanduan Roblox terhadap Daya dan Konsentrasi Belajar Anak

Salah satu dampak paling nyata dari kecanduan game Roblox adalah berkurangnya kemampuan anak untuk berkonsentrasi saat belajar. Hamidah & Ain (2025) menegaskan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara game online dengan konsentrasi belajar siswa, di mana anak-anak yang terbiasa dengan stimulasi visual yang cepat dari layar game akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan ritme belajar yang lebih lambat dan membutuhkan fokus berkelanjutan. Ketika anak-anak sudah terbiasa dengan perubahan visual yang cepat dan

konstan dari Roblox, otak mereka akan mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan kegiatan belajar yang memerlukan konsentrasi penuh dalam jangka waktu yang lebih lama.

Dari perspektif prestasi akademik, dampaknya juga tidak dapat diabaikan begitu saja. Penelitian yang dilakukan di SDN Sembaturagung 01. Prasetyo, Rondli & Ermawati (2023) menunjukkan bahwa dampak game online sangat besar bagi anak-anak, seperti penurunan prestasi belajar akibat terlalu asyik dalam bermain, masalah kesehatan mata karena paparan layar yang lama, serta berkurangnya kemampuan bersosialisasi karena anak lebih memilih dunia maya dibandingkan berinteraksi dengan teman-teman di kehidupannya. Para guru di sekolah tersebut juga menyatakan bahwa pengawasan terhadap anak-anak hanya bisa dilakukan selama waktu sekolah, sedangkan sebagian besar waktu mereka dihabiskan bersama orang tua atau bahkan tanpa pengawasan sama sekali.

Selain pencapaian prestasi di bidang akademi, ketergantungan pada game juga memiliki dampak yang serius pada aspek sosial dan emosional anak-anak. Penelitian yang dilakukan di Bandar Lampung oleh Theresia, Setiawati & Sudiandiyani (2019) menunjukkan bahwa kecanduan dalam bermain game online dapat memberikan efek negatif secara sosial, psikis, maupun fisik pada anak. Dari segi sosial, hubungan anak dengan teman-temannya serta anggota keluarga sering kali menjadi kurang akrab karena mereka lebih memilih menghabiskan waktu di depan layar dan seseorang yang bermain lebih dari empat jam setiap hari dianggap telah masuk ke dalam kategori intensitas kecanduan yang tinggi. Kurang tidur yang kerap terjadi akibat dari bermain game hingga malam hari semakin memperburuk fungsi kognitif anak, termasuk kemampuan untuk mengingat dan mengambil keputusan yang diperlukan dalam proses belajar.

3. Faktor Penyebab Anak Mengalami Kecanduan Game Roblox

Faktor yang menyebabkan kecanduan pada game online di kalangan anak-anak itu bersifat multi-aspek dan saling berkaitan. Gultom, Gultom & Nainggolan (2024) menemukan bahwa penyebab utama kecanduan game online meliputi minimnya perhatian dari orang tua, akses internet yang mudah, serta pengaruh pergaulan dari teman-teman sebayanya. Selain itu, kompetisi dan interaksi sosial dalam permainan juga turut menarik perhatian anak untuk terus bermain tanpa mengenal waktu. Dalam kasus pada game Roblox, platform ini menyediakan ribuan variasi permainan dalam satu aplikasi, sehingga memungkinkan anak-anak selalu menemukan alasan baru mereka untuk tidak berhenti bermain.

Pentingnya peran lingkungan sosial, terutama dari teman sebaya itu sangat signifikan dan tidak bisa diremehkan dalam mendorong keterlibatan anak dengan game online. Penelitian yang mengkaji pengaruh lingkungan sosial terhadap kecanduan game online pada anak berusia yang masih sekolah menunjukkan bahwa teman sebaya memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku kecanduan, sementara kurangnya komunikasi dari orang tua dapat memperburuk kondisi tersebut (Bilantara, Santoso & Raharjo, 2024). Komunikasi yang aktif dari orang tua dan menyediakan kegiatan alternatif terbukti mampu mengurangi waktu bermain game dengan signifikan. Anak-anak yang melihat teman-teman mereka yang aktif bermain dan membicarakan Roblox didalam pertemanan mereka cenderung merasa terdorong untuk ikut serta agar tidak merasa terasing sendiri secara sosialnya.

Faktor-faktor internal yang berasal dari desain platform game itu sendiri juga memberikan dampak yang besar. Penelitian Setiowati, Prasetya & Alviyana (2025) mengungkapkan bahwa alasan di balik kecanduan terhadap game online meliputi faktor internal, seperti rasa ingin tahu siswa, lingkungan sekitar, serta kurangnya perhatian dari orang tua. Banyak anak yang memiliki smartphone pribadi karena orang tua mereka sering kali sibuk oleh pekerjaan, yang mengakibatkan kurangnya pengawasan saat mereka menggunakan perangkat tersebut dan mereka bisa dengan mudahnya mengakses game online kapan pun yang mereka mau. Roblox secara khusus menerapkan sistem mata uang virtual (Robux) dan reward

yang tidak diprediksi, yang secara psikologis membentuk siklus ketergantungan yang serupa dengan cara kerja perjudian, sehingga menjadikan anak-anak terus terdorong untuk kembali bermain.

4. Peran Guru dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game Online

Guru memiliki posisi yang sangat strategis dalam mengenali dan menangani dampak dari kecanduan game online pada siswanya, karena mereka berinteraksi langsung dengan anak dalam pembelajaran sekolah setiap harinya. Fakhrozi, Wahyumiani & Nurkholidah, (2023) dalam penelitian mereka di SMP Negeri 16 Yogyakarta menemukan bahwa guru bimbingan konseling (BK) berperan sebagai pendorong yang memotivasi siswa untuk mengatasi kecanduan, serta sekaligus bertindak sebagai pengarah yang membantu siswa dalam membangun pengendalian diri terhadap keinginan untuk bermain game online secara berlebihan. Pendekatan bimbingan yang bersifat personal dan berkelanjutan terbukti lebih efektif dibandingkan sekadar larangan bermain saja, karena mampu menyentuh akar masalah psikologis yang dialami oleh siswa.

Layanan bimbingan konseling secara kelompok juga menjadi salah satu metode yang terbukti efektif dalam mengatasi kecanduan bermain game online di lingkungan pendidikan. Penelitian mengenai peranan guru bimbingan konseling dalam menangani adiksi game online yang dilakukan oleh Rachman, Hidayanto & Abdillah (2025) menunjukkan bahwa mereka mampu mengidentifikasi tingkat kecanduan siswa, sehingga informasi tentang kondisi masing-masing siswa dapat diperoleh secara lengkap, dan penanganan dapat lebih mudah disesuaikan dengan tingkat kecanduan yang dialami. Layanan yang terstruktur dan berbasis data mengenai kondisi siswa ini memungkinkan intervensi yang lebih tepat dan efektif dibandingkan pendekatan yang bersifat umum atau seragam untuk semua siswa.

Kerja sama antara orang tua dan guru merupakan fondasi penting yang tidak bisa berdiri sendiri. Hermawan & Kudus (2021) menegaskan bahwa orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam mencegah anak-anak terjebak dalam kecanduan game online di zaman digital ini dan peran tersebut akan lebih efektif jika dilakukan bersama dengan program bimbingan yang dijalankan oleh guru di sekolah. Program parenting yang berfokus pada literasi digital yang diusulkan oleh sekolah, yang di mana guru mengajak orang tua untuk mengenali dan memahami potensi resiko kecanduan game dan metode penanggulangannya di rumah, menjadi jembatan penghubung penting antara lingkungan sekolah dan keluarga dalam membangun lingkungan yang sehat bagi anak-anak.

5. Peran Pemerintah dalam Pengendalian Penggunaan Game Online pada Anak

Pemerintah Republik Indonesia memiliki tanggung jawab yang besar dalam membangun dan menciptakan ekosistem digital yang aman untuk anak-anak. Perlindungan anak di ruang digital tidak hanya dapat dimaknai sebagai upaya pembatasan saja, tetapi harus dipahami sebagai langkah untuk menciptakan lingkungan digital yang aman, bermanfaat, dan mendukung perkembangan anak. Pemerintah juga perlu menyusun kebijakan. Seperti orang tua harus mendampingi dalam penggunaan teknologi, sekolah memberikan pembelajaran, dan penyedia platform digital harus menjamin keamanan sistemnya bagi pengguna yang masih anak-anak. Pembagian tugas yang jelas di antara semua pihak yang terlibat menjadi dasar fondasi yang penting agar perlindungan digital bagi anak tidak hanya bergantung kepada satu pihak saja. Dari segi regulasi, peningkatan pembatasan usia dan verifikasi akun anak pada platform digital merupakan langkah yang sangat penting dan harus diutamakan. Penelitian mengenai pembuatan peraturan terkait batasan usia dalam transaksi game online menunjukkan bahwa Indonesia perlu merancang Peraturan Pemerintah yang secara khusus mengatur batasan usia dalam mengakses dan bertransaksi pada platform permainan daring, serta menetapkan sanksi administratif bagi pihak yang melanggar ketentuan itu sebagai bentuk perlindungan

yang nyata bagi anak. Tanpa adanya sistem verifikasi usia yang ketat, berbagai peraturan yang sudah ada akan sulit untuk diterapkan dengan efektif di lapangan (Rafsanjani, Ashari & Amriansyah (2022).

Dalam penerapannya, program literasi digital yang berskala nasional harus terus diperluas jangkauannya agar mencakup masyarakat di berbagai pelosok daerah. Penelitian mengenai game platform Roblox dari perspektif hukum menunjukkan bahwa masih ada kekurangan dalam regulasi hukum di Indonesia yang berkaitan dengan perlindungan anak di platform game online, baik dalam hal pengawasan platform maupun dalam literasi pengguna. Sehingga sangat dibutuhkan penguatan regulasi yang lebih menyeluruh dan fleksibel terhadap kemajuan teknologi yang berkembang. Dengan menjalin Kerja sama antar kementerian, seperti KOMDIGI, Kementerian Pendidikan, dan Kementerian Perlindungan Anak, akan menjadi kunci untuk mencapai keberhasilan dalam program perlindungan digital yang lengkap dan berkelanjutan bagi anak-anak di Indonesia (Setyani & Hutabarat, 2025).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kajian pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan anak terhadap game Roblox pada anak usia dini merupakan masalah serius yang dapat menimbulkan dampak negatif pada daya dan konsentrasi belajarnya. Dampak yang muncul tidak hanya sebatas pada penurunan hasil prestasi akademik saja, melainkan juga meliputi perubahan perilaku, gangguan tidur, serta melemahnya kemampuan sosial dan emosional anak. Berbagai faktor penyebabnya juga saling didigamberkaitan dengan yang lain. Mulai dari minimnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebayanya, kemudahan mengakses internet dan gadget, hingga desain platform Roblox yang memang dibuat untuk menarik perhatian penggunanya dalam waktu yang lama.

Dalam menghadapi tantangan ini, peranan guru dan pemerintah sangatlah penting. Guru dapat memberikan kontribusi melalui layanan edukasi literasi digital, layanan konseling yang responsif terhadap perkembangan teknologi, serta kerja sama aktif dengan orang tua dalam memantau pertumbuhan dan perkembangan anak. Di waktu yang sama juga, pemerintah harus mengoptimalkan program literasi digital nasional, memperketat aturan batas usia untuk platform digital, memperkuat regulasi perlindungan anak di internet, dan mendorong adanya konten edukatif berkualitas sebagai alternatif positif bagi anak. Kerja sama antara keluarga, sekolah, dan pemerintah menjadi landasan utama dalam membangun kehidupan digital yang aman, sehat, dan mendukung pertumbuhan anak usia dini secara optimal dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arcanita, R., Putrajaya, G., Warsah, I., & Istan, M. (2023). Kiat Penelitian Dengan Model Pendekatan Telaah Kepustakaan. *TIK Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 7(1). <https://doi.org/10.29240/tik.v7i1.6494>
- Bilantara, N. H., Santoso, M. B., & Raharjo, S. T. (2024). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 5(3), 199–216.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fakhrozi, M. I., Wahyumiani, N., & Nurkholidah, E. (2023). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 8(1), 130–136. <https://doi.org/10.29210/023126jpgi0005>
- Gultom, W., Gultom, G. M., & Nainggolan, Y. O. (2024). Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Perempuan Penyebab dan Dampaknya. *Jurnal Review Pendidikan*

- Dan Pengajaran*, 7(4).
- Hamidah, A., & Ain, S. Q. (2025). Hubungan Game Online Terhadap Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4), 6049–6060.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5).
- Junida, D. S. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini Online (Addiction to Early Childhood). *WALASUJI*, 10(1), 57-68.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(6), 5660-5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Muflih, R., & Santoso, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 7(2), 96–102. <http://dx.doi.org/10.31100/jurkam.v7i2.3107>
- Nafisah, N. Z., & Syamsudin, A. (2023). Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Penyelesaian Puzzle oleh Anak Usia 3-4 Tahun antara yang Merangkak dan Tidak Merangkak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2518–2527. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4322>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Rachman, Z. A., Hidayanto, D. N., & Abdillah, M. (2025). Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Adiksi Game Online Pada Siswa. *Jurnal Konseling Pendidikan (JKP)*, 9(2). <https://doi.org/10.29408/jkp.v9i2.32438>
- Rafsanjani, L. H., Ashari, D. A., & Amriansyah, H. (2022). Formulasi Peraturan tentang Pembatasan Usia dalam Transaksi Online Game Virtual Property pada Toko Swalayan sebagai Sarana Perlindungan Anak. *JURNAL CREPIDO: Jurnal Mengenai Dasar-Dasar Pemikiran Hukum: Filsafat Dan Ilmu Hukum*, 4(2), 95–113.
- Samsudin, Robandi, B., & Halimah, S. (2025). Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 59–65.
- Sari, D. A. & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994–999. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Setiowati, A., Prasetya, F. F. D., & Alviyana, M. (2025). Penyebab dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(3). <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Setyani, E., & Hutabarat, R. R. (2025). Analisis Perlindungan Hukum Anak Sebagai Korban Kejahatan Seksual Pada Platform Game Roblox. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 8(4), 8444–8454. <https://doi.org/10.24815/jr.v8i4.51194>
- Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7593-7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiandayani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2).