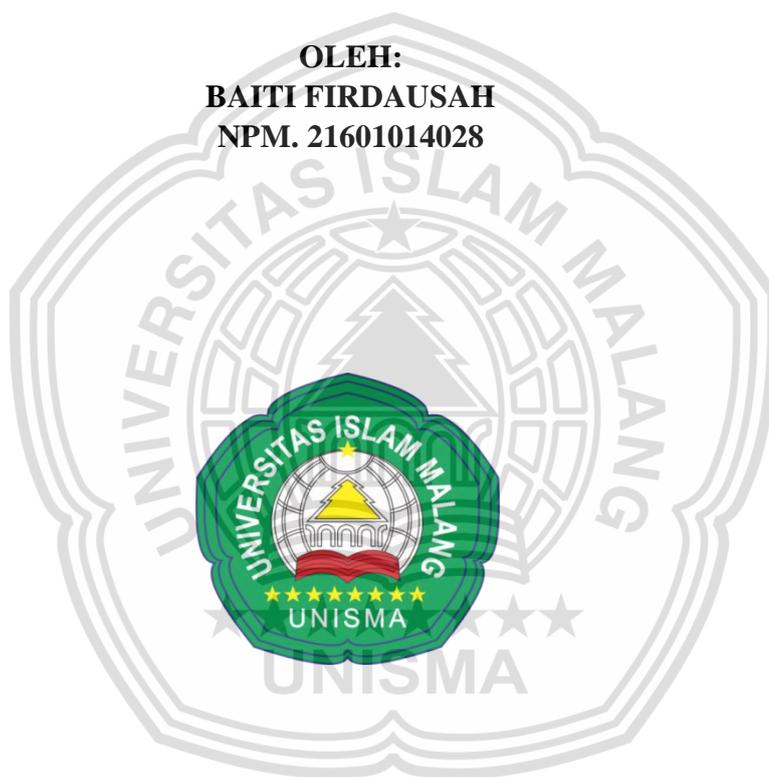




**STRATEGI GURU DALAM PENGEMBANGAN PSIKIS ANAK  
AKIBAT PENGARUH GAME ONLINE  
(Studi Kasus di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang)**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
BAITI FIRDAUSAH  
NPM. 21601014028**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2021**



**STRATEGI GURU DALAM PENGEMBANGAN PSIKIS ANAK  
AKIBAT PENGARUH GAME ONLINE  
(Studi Kasus di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Oleh:**

**Baiti Firdausah**

**NPM:21601014028** ★★

**UNISMA**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
2021**

## ABSTRAK

Firdausah, Baiti. 2021. *Strategi Guru Dalam Pengembangan Psikis Anak Akibat Pengaruh Game Online Studi Kasus di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Drs. H. Anwar Sa`dulloh, M.PdI. Pembimbing 2: Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

**Kata Kunci:** Strategi Guru, Pengembangan Psikis Anak, Kecanduan *Game Online*.

Era globalisasi berpengaruh terhadap berbagai segi pada kehidupan manusia, salah satunya adalah tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Salah satu permainan modern saat ini adalah *game online*. *Game online* saat ini sangat menjamur di kalangan anak-anak. Kehadiran *game online* memberikan dampak buruk pada aspek psikis anak Di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang, terdapat 2 anak laki-laki dan 1 anak perempuan yang mengalami masalah perkembangan psikis akibat kecanduan bermain *game online*. Guru menjadi salah pihak yang punya tanggungjawab membantu anak agar proses pengembangan psikisnya kembali terprogres normal.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilakukan di RA Dewi Masithoh Gunungjati Jabung Malang pada bulan 2020. Data penelitian dikumpulkan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kehadiran peneliti, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Metode analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) ditemukan bahwa tiga orang anak yang mengalami gangguan psikis di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang. Bentuk gangguan psikis yang ditemukan adalah gangguan dalam berbahasa, masalah emosi dan perilaku, dan anak yang cenderung berperilaku kurang baik. (2) Strategi guru dalam pengembangan psikis anak adalah penerapan *Art Therapy*. (3) Faktor pendukung adalah adanya dukungan Yayasan dan orangtua siswa, peralatan dan media pembelajaran yang selalu tersedia, dan adanya insentif tambahan untuk guru. Sedangkan faktor penghambat adalah adanya kendala teknis dan perilaku kurang kooperatif dari siswa, tuntutan tugas yang cukup berat bagi guru, dan masalah interpersonal guru.

Kesimpulan penelitian ini adalah (1) di RA. Dewi Mashitoh Malang, ditemukan tiga orang anak yang mengalami gangguan psikis akibat kecanduan bermain *game online*. Bentuk gangguan psikis yang dialami adalah masalah berbahasa, gangguan pada aspek emosi dan perilaku, dan kecenderungan melakukan perilaku kurang baik. (2) Strategi pengembangan psikis yang diterapkan oleh guru di RA. Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang adalah

menerapkan *art therapy*. (3) Faktor pendukung adalah adanya dukungan dari Yayasan dan orangtua murid, peralatan dan media pembelajaran yang selalu tersedia, dan adanya insentif tambahan bagi guru. Sedangkan faktor penghambat yang dihadapi adalah adanya kendala teknis dan perilaku kurang kooperatif dari siswa, tuntutan tugas yang cukup berat bagi guru, dan masalah Intrapersonal Guru.

Saran dalam penelitian ini adalah (1) orangtua, guru, maupun pihak-pihak yang terdekat bagi anak agar sejak awal berupaya membiasakan anak-anak dekat dengan hal-hal yang menunjang pengembangan psikis. (2) Guru mempertimbangkan agar *art therapy* dijadikan sebagai strategi tetap mengembangkan psikis anak. (3) Bagi orangtua, sudah menjadi tanggungjawab mendukung program Lembaga Pendidikan. Saran dipersilahkan. Namun, jika sampai terkesan mendominasi dalam memutuskan tampaknya bukan hal yang baik. Memberikan dukungan materi juga hal yang sangat baik mengingat tugas dan tanggungjawab guru-guru bukanlah hal yang mudah untuk dilaksanakan untuk seukuran pengembangan psikis anak yang terganggu.



## ABSTRACT

Firdausah, Baiti. 2021. Teacher's Strategy in Children's Psychic Development Due to the Effect of Online Games Case Study at RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Drs. H. Anwar Sa`dulloh, M.PdI. Advisor 2: Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

**Keywords:** Teacher Strategy, Child Psychic Development, Online Game Addiction.

The era of globalization affects various aspects of human life, one of which is the replacement of traditional games by modern games. One of the modern games today is online games. Online games are currently very mushrooming among children. The presence of online games has a negative impact on the psychological aspects of children. In RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang, there are 2 boys and 1 girl who experience psychological development problems due to addiction to playing online games. The teacher is one of the parties who have the responsibility to help the child so that his psychological development process returns to normal progress.

This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The research was conducted at RA Dewi Masithoh Gunungjati Jabung Malang in 2020. The research data were collected by interview, observation, and documentation methods. The research instrument used was the presence of the researcher, observation sheets, and interview guidelines. The data analysis method used is data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results obtained are (1) it was found that three children who experienced psychological disorders in RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang. The forms of psychological disorders found are language disorders, emotional and behavioral problems, and children who tend to behave less well. (2) The teacher's strategy in developing children's psychic is the application of Art Therapy. (3) Supporting factors are the support from the Foundation and parents, learning equipment and media that are always available, and additional incentives for teachers. While the inhibiting factors are the existence of technical obstacles

and less cooperative behavior from students, the demands of the task are quite heavy for the teacher, and the teacher's interpersonal problems.

The conclusion of this study is (1) in RA. Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang, found three children who experienced psychological disorders due to addiction to playing online games. The forms of psychological disorders experienced are language problems, disturbances in emotional and behavioral aspects, and a tendency to misbehave. (2) Psychological development strategies applied by teachers in RA. Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malangt is applying art therapy. (3) Supporting factors are the support from the Foundation and parents, learning equipment and media that are always available, and additional incentives for teachers. While the inhibiting factors faced were the existence of technical obstacles and less cooperative behavior from students, the demands of a fairly heavy task for the teacher, and the teacher's Intrapersonal problem.

Suggestions in this study are (1) parents, teachers, and parties closest to children so that from the start they try to familiarize children with things that support psychological development. (2) The teacher considers that art therapy should be used as a strategy to continue developing the child's psyche. (3) For parents, it is the responsibility to support the educational institution program. Suggestions are welcome. However, if you seem to dominate in deciding it doesn't seem like a good thing. Providing material support is also a very good thing considering the duties and responsibilities of teachers are not easy things to carry out for the size of the psychological development of disturbed children.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Perkembangan era globalisasi saat ini memberikan dampak besar terhadap kehidupan manusia. Dalam era globalisasi, individu dituntut terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah.

Era globalisasi merupakan bagian perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satunya adalah mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Pada era sekarang, banyak anak-anak yang lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan (Kurniawan, 2017)

Salah satu permainan modern saat ini adalah *game oline*. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Menurut Pamungkas (2019), *game online* adalah sebuah jenis video *game* permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat diartikan bahwa *game online* ini hanya dapat dimainkan jika komputer atau *smartphone* yang digunakan terhubung ke internet.

*Game online* saat ini sangat menjamur di masyarakat apalagi di kalangan anak-anak. Sudah banyak anak dan remaja masuk ke era digital melalui kehidupan dunia maya di internet. Sebagian besar penggemar

website *game online* adalah anak-anak usia sekolah hingga mahasiswa. Permainan *game online* sangat di senangi oleh anak-anak. Hal ini merupakan sebuah fakta baru bahwa ternyata anak-anak merupakan sasaran empuk (Nurlaela, 2018).

*Game online* pada dasarnya ditujukan mengusir kepenatan setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun, yang menjadi masalah adalah ketika kehadiran *game online* juga memberikan dampak buruk pada aspek psikis anak karena *game online* membuat anak menjadi kecanduan dan perlahan akan berdampak kepada psikis anak yang mencangkup perubahan moral, bahasa, kehidupan sosial, dan kepribadian anak.

Ketika anak telah mengalami kecanduan bermain *game online*, maka anak menghabiskan sebagian besar waktunya di depan komputer/laptop sehingga menurut pandangan psikologi hal ini dapat menghambat perkembangan sosial dan psikis anak karena menurut Adicondro (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian anti sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Salah satu dampak negatif *game online* terhadap psikis anak adalah anak mengalami masalah dalam kemampuan berbicara yang dimana anak

akan mengalami keterlambatan berbicara (*Speechdelay*). Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya keterlibatan anak dalam hubungan sosial dan melakukan aktivitas bersosialisasi. Anak terlibat secara intens dalam aktivitas bersosialisasi, biasanya memiliki kemampuan berbicara yang baik. Lingkungan memiliki peran yang penting dalam perkembangan anak dalam hal berbicara dan berbahasa. Kurangnya stimulasi verbal yang disebabkan kurang bersosialisasi dapat membuat anak kesulitan mencapai perkembangan yang dituju.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan pada November 2019 di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang, terdapat 2 anak laki-laki dan 1 anak perempuan yang mengalami masalah perkembangan psikis akibat kecanduan bermain *game online*. Kendala yang dihadapi anak tersebut adalah dalam hal kemampuan berbicara (*Speechdelay*). Ketiga anak tersebut berkomunikasi secara *non-verbal*, namun tidak dapat mengucapkan banyak kata.

Terkait dengan masalah yang dihadapi oleh anak tersebut, guru menjadi salah pihak yang punya tanggungjawab untuk membantu anak agar proses pengembangan psikisnya kembali terprogres normal. Guru punya peran untuk menentukan dan melaksanakan strategi. Berdasarkan hasil pra penelitian, peneliti juga melihat bahwa strategi yang dilakukan oleh guru di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang terhadap ketiga anak yang mengalami kendala dalam berkomunikasi tersebut adalah dengan mengenalkan angka dan huruf. Pendekatan tersebut dilakukan secara khusus dan dilakukan saat teman-temannya yang lain mengerjakan tugas dari guru.

Selain itu, guru juga menerapkan strategi *art therapy*. Dalam penerapan strategi tersebut, secara teknis guru akan menyediakan peralatan melukis maupun peralatan seni yang lain dan meminta anak untuk membuat lukisan, membuat patung, maupun kreatifitas lainnya. Strategi tersebut dianggap tepat karena melalui menggambar dan mewarnai, anak-anak dapat mengembangkan ekspresi *non-verbal*, emosi, menyalurkan ide-ide, mempromosikan hubungan dan interaksi dengan orang lain, serta kesempatan untuk menyampaikan ekspresi verbalnya secara spontan. Tujuan daripada pelaksanaan *art therapy* adalah bukan untuk menghasilkan bentuk-bentuk *artistic*, namun lebih kepada kebebasan berkomunikasi melalui bentuk-bentuk *artistic* (Council, 2003). Modalitas *art therapy* antara lain yaitu: menggambar, melukis, menempel, serta membuat bentuk dengan menggunakan plastisin.

Orangtua atau Lembaga Pendidikan anak wajib melakukan upaya pengembangan psikis anak. Pengembangan psikis anak adalah upaya yang dilakukan dengan tujuan agar anak mengalami perkembangan psikis secara normal melalui berbagai pendekatan dan strategi yang sesuai dengan jenis gangguan psikis anak tersebut. Manakala pengembangan psikis anak tidak dilakukan secara proporsional dan intensif, maka akan berakibat fatal bagi anak dalam semua aspek perkembangan (Hidayati, 2016).

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti terdorong melakukan penelitian tentang bagaimana strategi guru dalam melakukan pengembangan psikis anak yang mengalami gangguan akibat kecanduan bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang. Peneliti ingin

mengetahui secara khusus strategi yang diterapkan dan progres daripada penerapan strategi tersebut oleh guru di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang. Anak dengan kondisi psikis yang terganggu adalah suatu masalah. Ketika nanti ditemukan bahwa strategi yang diterapkan oleh guru di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang dinilai baik, maka akan menjadi poin penting untuk dikemudian hari menjadi bahan rujukan bagi lembaga-lembaga pendidikan lain untuk menerapkan strategi tersebut.

## B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan psikis anak yang terpengaruh bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang?
2. Bagaimana strategi guru dalam mengembangkan psikis anak yang terpengaruh bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan psikis anak yang terpengaruh bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan psikis anak yang terpengaruh bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang?
2. Mendeskripsikan strategi guru mengembangkan psikis anak yang terpengaruh bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang?
3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan psikis anak di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang?

### D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan pertimbangan khususnya untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan strategi guru dalam pengembangan psikis anak untuk peneliti selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi yang berkaitan dengan pendidikan ataupun referensi dan pengetahuan bagi

- a. Bagi Sekolah

Kegunaan bagi sekolah terutama untuk kepala RA dan guru sebagai pengetahuan tentang strategi guru dalam pengembangan

psikis anak serta dapat digunakan sebagai pedoman dalam menciptakan strategi yang baik.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat meningkatkan kompetensinya dalam bidang psikologi anak, serta dapat menjadi masukan bagi guru dalam mengatur strategi perkembangan psikologi anak.

c. Bagi Siswa

Kegunaan bagi siswa supaya dapat berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan strategi perkembangan psikologi.

**E. Definisi Operasional**

1. Strategi guru

Strategi guru adalah rencana yang dimiliki oleh seorang pendidik yang memberikan ilmu pengetahuan pada anak didik dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

2. Psikis Anak

Psikis anak adalah perkembangan pada segi emosi, sifat, maupun tingkah laku. Perkembangan psikis dapat dilihat dengan mengamati perilaku dan kemampuan anak.

3. Raudlatul Athfal (RA)

Raudlatul Athfal (RA) adalah Taman Kanak-kanak yang berada dibawah naungan Departemen Agama, yang dikelola secara profesional oleh guru RA dalam wadah Ikatan Guru Raudlatul Athfal (IGRA).

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Di RA. Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang, ditemukan beberapa anak yang mengalami gangguan psikis akibat kecanduan bermain game online. Anak-anak tersebut berjumlah tiga orang, yakni satu anak perempuan dan dua anak laki-laki. Bentuk gangguan psikis yang dialami adalah masalah berbahasa, gangguan pada aspek emosi dan perilaku, dan kecenderungan melakukan perilaku kurang baik.
2. Strategi pengembangan psikis yang diterapkan oleh guru di RA. Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang adalah menerapkan *art therapy*, yakni dengan membiarkan anak-anak untuk melakukan aktivitas menggambar, melukis, membuat patung, maupun kegiatan seni lainnya.
3. Faktor pendukung dalam upaya pengembangan psikis anak di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang adalah dimana para guru semakin termotivasi dan semangat melaksanakan upaya pengembangan psikis anak dengan adanya insentif tambahan dari yayasan dan orangtua, para murid yang tidak mengalami gangguan psikis terkesan membantu guru melaksanakan tugasnya dan ikut mendorong beberapa orang temannya agar bisa segera membaik,

pihak yayasan dan orangtua murid memberikan dukungan moril dan menunjukkan kepedulian dengan memberikan saran kepada para guru, adanya dukungan fasilitas yang selalu disediakan oleh pihak yayasan atas dasar bantuan dari para orangtua murid. Sedangkan faktor penghambatnya adalah guru merasa terbebani dengan tuntutan tugas, masalah interpersonal para guru, adanya sikap kurang kooperatif dari beberapa murid yang mengalami gangguan psikis, dan beberapa orangtua murid kerap kali melakukan intervensi cukup jauh soal pilihan strategi pengembangan psikis anak.

#### B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka peneliti menganggap bahwa hasil daripada penelitian ini dapat menjadi saran untuk beberapa pihak yang disebutkan sebagai berikut:

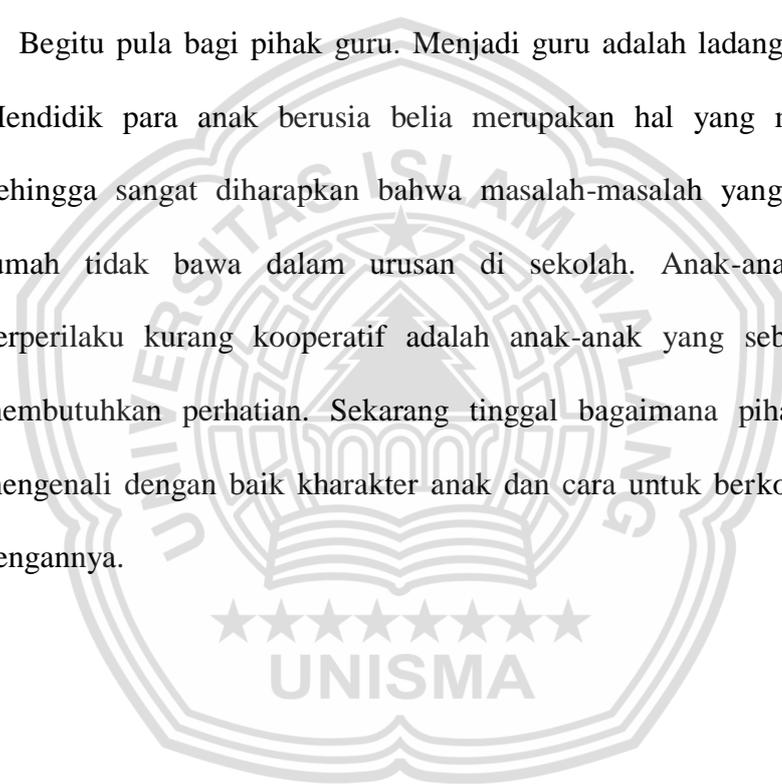
1. Kita memahami bahwa gangguan psikis anak adalah permasalahan. Adanya masalah dalam berbahasa, gangguan emosi dan perilaku, dan kecenderungan anak berperilaku tidak baik adalah hal-hal yang sangat tidak diharapkan. Sehingga, bagi orangtua, guru, maupun pihak-pihak yang terdekat bagi anak agar sejak awal memperhatikan proses perkembangan anak. Berupaya semaksimal mungkin membiasakan anak-anak agar dekat dengan hal-hal yang menunjang proses pengembangan psikis yang baik. Menghadirkan cara-cara edukasi yang baik.
2. Guru sepertinya perlu mempertimbangkan agar *art therapy* dijadikan sebagai salah satu cara dan strategi tetap dalam mengembangkan

psikis anak agar bisa mencapai kondisi yang stabil. Anak hanya perlu dibiarkan untuk melakukan aktivitas menggambar, melukis, maupun kegiatan seni dan kreatifitas lainnya. Strategi tersebut dianggap cukup tepat karena cara ini membuat anak dapat berekspresi, berkomunikasi dan dapat sangat membantu untuk anak yang merasa sulit untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan. Dalam Bahasa lain, cara tersebut adalah mengganti objek bermain anak dari *game online* menjadi kegiatan kreatifitas yang dapat menunjukkan pengembangan kreatifitas anak. Sehingga, saran kepada pihak guru adalah bukan hanya mempertimbangkan untuk diterapkan, melainkan tetap melaksanakan bagi guru-guru di RA. Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung Malang maupun bagi guru-guru di Lembaga Pendidikan yang lain. Selain pihak guru, tugas mendidikan dan mengembangkan psikis anak adalah tanggungjawab utama orangtua. Guru hanyalah orangtua kedua bagi anak dan waktunya terbatas di Lembaga Pendidikan. *Art therapy* juga perlu dilakukan oleh orangtua terhadap anaknya saat di rumah. Orangtua tetap menjadi aktor yang paling dekat dengan anak, sehingga sangat efektif manakala strategi pengembangan psikis seperti *art therapy* juga dimaksimalkan oleh orangtua.

3. Dalam pelaksanaan program, termasuk pelaksanaan strategi pengembangan psikis dengan *art therapy*, maka sudah pasti menghadapi kondisi-kondisi yang mendukung maupun kendala. Bagi orangtua, sudah menjadi tanggungjawab moral untuk mendukung setiap program yang dijalankan oleh pihak Lembaga Pendidikan yang

dimana anak-anaknya ditiptkan. Tidak perlu ikut campur terlalu jauh. Saran dan masukan dipersilahkan. Namun, jika sampai terkesan mendominasi dalam memutuskan tampaknya bukan hal yang baik. Memberikan dukungan materi juga hal yang sangat baik mengingat tugas dan tanggungjawab guru-guru bukanlah hal yang mudah untuk dilaksanakan untuk seukuran pengembangan psikis anak yang terganggu.

Begitu pula bagi pihak guru. Menjadi guru adalah ladang ibadah. Mendidik para anak berusia belia merupakan hal yang menarik. Sehingga sangat diharapkan bahwa masalah-masalah yang ada di rumah tidak bawa dalam urusan di sekolah. Anak-anak yang berperilaku kurang kooperatif adalah anak-anak yang sebenarnya membutuhkan perhatian. Sekarang tinggal bagaimana pihak guru mengenali dengan baik kharakter anak dan cara untuk berkompromi dengannya.



## DAFTAR RUJUKAN

- Adicondro, N. &. (2011). *Efikasi diri, dukungan sosial keluarga dan self regulated learning pada siswa kelas VIII. Jurnal Humanitas. Vol VIII No. 1.*
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bentham, Susan. (2002). *Psychology and Education*. London and New York: Routledge.
- Cathy A, Malchiodi. (2003), *Handbook of Art Therapy*. A Division of Guilford Publications, Inc. 72 Spring Street, New York 10012.
- Council, T. (2003). *Medical Art therapy*. In C. Malchiodi (Ed). *Handbook of Art therapy* (207-219). New York: Guiliford Publi- cation.
- Damayanti. (2008). *Tumbuh kembang dan terapi bermain pada anak*. Jakarta: EGC.
- Djamarah Syaiful Bahri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatah Ahmadi. (2015). *Peran dan Fungsi Guru. Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hardy, M dan Hayes, S. (1998). *Pengantar Psikologi. Alih Bahasa: Soenardji* Jakarta: Erlangga.
- Hidayati, Wiji, dan Sri Purnami. (2016). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta.Teras.

- Imam Fardian. (2018). *Art Therapy sebagai Media Ekspresi Anak-Anak*. *Jurnal Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*.
- Iskandar, Wiryokusumo dalam Afrilianasari. (2014). *Teori Pengembangan*, Surabaya.
- Kurniawan, D. E. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1*.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung
- Nurlaela. (2018). *Dampak Game online terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*. *Jurnal PPKn FIS Universitas Negeri Makassar*.
- Pamungkas, A. C. (2019). Retrieved from [www.mastekno.com:https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online](http://www.mastekno.com:https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suparlan, (2008), *Menjadi Guru Efektif*, Jakarta: Hikayat Publishing.