BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Upaya

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, daya upaya). Maksudnya adalah suatu usaha sadar untuk mencari jalan terbaik atau mengubah menjadi yang lebih baik untuk mencapai tujuan (Indrawan WS, 2010 : 568). Menurut Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional "upaya adalah usaha, akal atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar dan sebagainya." Poerwadarmin mengatakan bahwa upaya adalah usaha untuk menyampaikan maksud, akal dan ikhtiar. Peter Salim dan Yeni Salim, 2011 : 1187), mengatakan upaya adalah bagian yang dimainkan oleh guru atau bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan. Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa upaya adalah bagian dari peranan yang harus dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini ditekankan pada bagaimana Upaya Wali Kelas dalam Mengurangi kecanduan game online pada anak kelas IV B di MIN 1 Kota Bengkulu.

Jenis-jenis upaya yaitu:

1. Upaya preventif memiliki konotasi yaitu sesuatu masalah atau suatu hal yang berusaha untuk dicegah. Adapun sesuatu yang dimaksud itu mengandung bahaya baik bagi lingkup personal maupun global.
2. Upaya preservatif yaitu memelihara atau mempertahankan kondisi yang telah kondusif atau baik, jangan sampai terjadi keadaan yang tidak baik.
3. Upaya kuratif adalah upayayang bertujuan untuk membimbing seseorang kembali kepada jalurnya yang semula, dari yang mulanya menjadi seseorang bermasalah menjadi seseorang yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalaha. Upaya ini juga berusaha untuk membangun rasa kepercayaan diri seseorang agar bisa bersosialisasi dengan lingkungannya.
4. Upaya adaptasi adalah upaya yang berusaha untuk membantu terciptanya penyesuaian antara seseorang dan lingkungannya sehingga dapat timbul kesesuaian antara pribadi seseorang dan lingkungannya. Dari kesimpulan diatas bahwa upaya merupakan sautu usaha terhadap suatu hal supaya dapat lebih berdaya guna dan berhasil guna sesuai dengan maksud, tujuan dan fungsi serta manfaat suatu hal tersebut dilaksanakan.

2. Wali Kelas

a. Pengertian wali kelas

Menurut kamus besar bahasa indonesia wali kelas adalah guru yang diserahi tugas membina murid dalam satu kelas. Wali kelas adalah guru yang diberi tugas khusus disamping mengajar yakni untuk mengelola satu kelas siswa (Dewa Ketut Sukardi,2002 : 54)

Doni Kusuma Albertus (2007 : 63) mendefinisikan wali kelas sebagai guru bidang studi tertentu yang mendapat tugas tambahan sebagai penanggung jawab dinamika pembelajaran di dalam kelas tertentu. Wali kelas memiliki peran seperti kepala keluarga dalam kelas tertentu, menciptakan kondisi dan lingkungan yang kondusif sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Wali kelas memiliki peran seperti kepala keluarga dalam kelas tertentu, menciptakan kondisi dan lingkungan yang kondusif sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Wali kelas memiliki peranan yang sangat besar bagi siswa. Wali kelas sesungguhnya menjadi tameng bagi perkembangan kemajuan di dalam kelas. Wali kelas bertanggung jawab atas berhasil tidaknya komunitas kelas yang menjadi tanggung jawabnya. Hasil kinerja wali kelas

ini terutama bisa dilihat bagaimana ia dapat menjadi animator bagi kelas sebagai sebuah komunitas pembelajaran bersama. Wali kelas biasanya juga menjadi guru bidang studi tertentu namun mereka mendapat tugas lain sebagai penanggung jawab dinamika pembelajaran didalam kelas tertentu.

Peran wali kelas yang paling menonjol adalah menjadi kepala keluarga dalam kelas tertentu, ini berarti ia bertanggung jawab terutama menciptakan kondisi dan lingkungan yang kondusif dan nyaman sehingga kelas itu menjadi komunitas belajar yang dapat maju bersama dalam proses pembelajaran. Tugas wali kelas adalah membuat kelas itu secara bersama-sama berhasil menjalankan fungsi pembelajaran yang kriterianya adalah semua siswa di kelas itu dapat naik kelas dengan nilai yang baik pada akhir tahun. Wali kelas bekerjasama dengan pihak sekolah untuk merencanakan program pendampingan bagi kelas perwaliannya. Program ini harus terstruktur dalam kebijakan sekolah sehingga setiap program perwalian wali kelas memiliki visi dan misi yang sama. Wali kelas secara periodik perlu melakukan evaluasi terhadap kelasnya melalui pertemuan yang tidak lebih formal dan rileks.

Adapun tugas wali kelas disekolah adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tugas pokoknya seperti :
    a. Mewakili orangtua dan kepala sekolah dalam lingkungan belajar
    b. Membina kepribadian, budi pekerti, dan kecerdasan.
    c. Mengetahui nama anak didik
    d. Mengetahui jumlah anak didik
    e. Mengetahui identitas anak didik, dengan cara memanggil satu persatu anak didiknya untuk menyesuaikan isi kartu pribadi dengan keadaan yang sebenarnya
    f. Membuat absen kelas
    g. Mengetahui masalah-masalah anak didik (masalah pelajaran, ekonomi, sosial dan lain-lain)
    h. Mengadakan penilaian dan kerajinan
    i. Memperhatikan buku raport kenaikan kelas dan ujian akhir
    j. Mengambil tindakan-tindakan untuk mengatasi masalah
    k. Memperhatikan kesehatan dan kesejahteraan siswanya
    l. Membina suasana kekeluargaan

m. Melaporkan kepada kepala sekolah.

2. Peran Seorang wali kelas merupakan orang tua pertama disekolah, seorang wali kelas juga dapat berperan sebagai seorang fasilitator, motivator dan mengetahui seluk beluk permasalahan siswa baik secara pribadi, sosial, dan akademis.

   a. Peran wali kelas sebagai fasilitator.

      Seorang wali kelas harus bisa menjalin hubungan kemitraan dengan siswa, hubungan kemitraan antara guru dengan siswa, guru bertindak sebagai pendamping belajar para siswanya dengan suasana belajar yang demokratis dan menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan baik.

   b. Peran wali kelas sebagai motivator.

      Seorang wali kelas harus mampu mendorong siswanya agar lebih maju dan semangat dalam pembelajaran, memberikan wawasan yang lebih luas, memberikan bekal untuk masa depan siswanya.

   c. Peran wali kelas sebagai mediator.

      Sebagai mediator, seorang guru dituntut memilki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media guru an sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dan

terampil memilih, menggunakan, mengusahakan media guru an, serta mampu menjadi media (perantara) dalam hubungan antar siswa dalam proses belajar mengajar. Sebagai Fasilitator, guru hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar dan berguna serta dapat menunjang tercapainya tujuan dalam proses belajar-mengajar, baik yang berwujud narasumber, buku teks, majalah, surat kabar, maupun sumber belajar lainnya.

3. Kecanduan

a. Pengertian Kecanduan

Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi merusak perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantunagn fisiologis pada suatu obat-obatan yang ilegal (Sri Wahyuni Adiningtiyas, 2017 : 28-40). Namun, dalam 20 tahun terakhir istilah kecanduan telah diperluas mencakup bahan atau memperkuat perilaku yang memiliki sifat afektif, komplusif dan merusak diri sendiri serta sulit untuk menghentikan.

Dimensi penting untuk kecanduan adalah :

1. Perkembangan kokoh didirikan, pola bermasalah dari efektif yaitu, menyenangkan dan perilaku penguat

2. Adanya komponen fisiologis dan psikologis dari pola perilaku yang menciptakan ketergantungan, dan
3. Interaksi komponen dalam kehidupan individu yang membuat perilaku resisten terhadap perubahan.

b. Kecanduan game online

Banyak anak yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain internet game online. Tidak jarang, waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan siswa sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi.

Game online sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika anak tidak sampai pada kecanduan, akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif. Maka, dari itu dapat disimpulkan seseorang kecanduan game online karena adanya kesenangan saat bermain game yang memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain game online.

c. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, sebagai berikut.

1. Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi
2. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.
3. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
4. Kurangnya self control dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada remaja, sebagai berikut.

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online

2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.
4. Dampak bermain game online pada kepribadian anak antara lain:
    a. Suka Mencuri, Anak-anak mencuri mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang untuk jatah membeli buku pelajaran demi untuk bermain game online
    b. Malas Akibat sering bermain game online, anak-anak menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR, dan melakukan tugas rumah seharihari.
    c. Suka Berbohong, sikap anak yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain game. Anak-anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain game online, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR, berbohong bahwa ia tadi masuk ke sekolah padahal bolos

d. Suka Bolos Sekolah, Sering anak-anak bolos sekolah dan pergi kewarnet bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu mengakibatkan anak-anak ketinggalan pelajaran.
e. Kurang Bergaul Akibat keseringan bermain game online, anak-anak akan menjadi kurang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka yang jauh berkurang.

Tentunya dalam Pendidikan/Prestasi Terlalu lama duduk bermain game online ternyata cenderung menyebabkan banyak anak yang mengalami penurunan prestasi disekolahnya. Ketika anak-anak kecanduang game online, pikiran mereka umumnya gelisah, depresi dan ketakutan/fobia, maka nilai-nilai sekolah mereka akan turun. Di samping itu, anak tersebut beresiko menjadi hiperaktif 2 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak suka bermain game online. Hasil penelitian ini dikaitkan dengan kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya saat mengajar di sekolah, karena pikiran mereka hanya tertuju pada game favoritnya, lupa mengerjakan PR, dan tidak belajar untuk persiapan ulangan harian, serta kacaunya konsentrasi anak sehingga nilai-nilai sekolah mereka menurun.

d. Cara mengurangi kecanduan

Untuk mencegah rasa candu bermain game online pada anak, perlu adanya sinergi dari orang tua dan wali kelas untuk menerapkan hal-hal berikut ini:

1. Orang tua dan wali kelas dapat bekerja sama dengan memberikan pemahaman kepada anak apa saja pengaruh negatif yang dapat timbul dari penggunaan game online
2. Membatasi waktu anak dalam bermain game online. Orang tua bisa membatasi anak dengan cara mengganti aktivitas anak dengan aktivitas yang lain seperti mengajak anak untuk belajar bersama, bermain atau aktivitas lain yang bisa dilakukan oleh orang tua dan anak
3. Membiasakan anak untuk tidur lebih awal. Anak yang sudah kecanduan game online banyaknya memiliki waktu tidur yang tidak teratur. Ini karena, sebagian besar waktu merka digunakan untuk bermain game online sampai larut malam.
4. Membiasakan anak untuk tidur lebih awal akan mengurangi frekuensi anak dalam bermain game online Memberikan pengarahan, pengawasan, dan dampingi anak saat sedang menggunakan gadget

5. Membangun komunikasi yang baik dengan anak agar anak terbiasa berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya.

4. *Game Online*

a. Pengertian Game Online

Dalam kamus Bahasa Indonesia "Game" adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya game melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain.(Akbar, K. 2012.) Game bisa dijelaskan sebagai: a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan b) beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain. Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahan yang menyediakan permainan tersebut.

Definisi game mencakup hampir keseluruhan game akan tetapi tidak cukup tepat untuk permainan seperti permainan perang dan olah raga, dimana seringkali permainan tidak dilakukan untuk hiburan akan tetapi untuk meningkatkan keterampilan.

Biasanya Game online melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain. Game online adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional Game online adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek-efek yang luar biasa. Adapun dalam kamus wikipedia, internet game disebutkan mengacu pada sejenis video games yang dimainkan melalui jaringan komputer (computer network), umumnya dimainkan lewat jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa saling tidak mengenal. Jadi, yang dimaksud dengan game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (computer network), bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

b. Pengaruh Game Online Bagi Anak

Kebiasaan anak bermain game online ternyata membawa bebagai pengaruh terhadap diri mereka seperti: 1) Kesehatan Menurut pakar game, permainan game online memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radisi komputer akibat bergadang 24 jam untuk bermain game online, banyak sekali gangguan kesehatan yang timbulkannya, yaitu: a) Syaraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun. b) Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain game. c) Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.

Beberapa penyakit atau cedera yang dapat ditimbulkan dari kebiasan bermain game online sebagai berikut:

1. Stress Anak mengalami kekalahan dalam bermain game, pikiran mereka menjadi stress dan depresi, juga menimbulkan anak-anak kurang beraul atau bersosialisai dengan lingkungan sekitar sehingga memiliki pola pikir yang sempit. Pikiran mereka akan mudah tertekan, kebinggungan, dan gelisah

bila tidak bermain game, depresi bila tidak bisa menamatkan gamenya.

2. RSI, RSI adalah cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya sering pegal, dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional. c) Kerusakan mata Sinar biru pada layar TV atau monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan pada mata, yaitu mengikis luetin pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur degenerasi makula.

Di samping dampak buruk, ternyata bermain game online juga memberikan dampak positif bagi kesehatan antara lain:

1. Bermanfaat untuk merawat pasien dengan penyakit atau gangguan kesehatan tertentu, misalnya fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.
2. Jenis game tertentu, misalnya Wii Fit dapat menyegarkan dan menyehatkan badan, karena para pemainnya bisa dibilang sedang melakukan olah raga sambil bermain game. Jenis game ini juga bisa dimanfaatkan untuk terapi menurunkan berat

badan bagi para pemain video game yang menderita obesitas.

3. Bermain game bisa dijadikan hiburan untuk menenangkan pasien dengan penyakit tertentu. Game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi anakanak yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya kemoterapi.
4. Bermain game online bisa memacu otak untuk berkembang pesat bagi penderita yang bermasalah dengan otak.

5. Anak

Secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan seorang lakilaki meskipun tidak melakukan pernikahan tetap dikatakan anak. Anak yaitu manusia muda dalam umur, muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh dengan keadaan sekitarnya. Selama di tubuhnya masih berjalan proses pertumbuhan dan perkembangan, anak masih dikatakan sebagai anak dan baru menjadi dewasa ketika proses pertumbuhan dan perkembangan itu selesai jadi batas umur anak-anak adalah sama dengan permulaan menjadi dewasa yaitu 18 tahun untuk wanita dan 21 tahun untuk laki-laki.

Pengertian Anak dalam Peraturan Perundang-Undangan Menurut R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”.(Koesnan, R.A, 2005 : 99) Oleh karna itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh sungguh. Akan tetapi, sebagai makhluk sosial yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru seringkali tempatkan dalam posisi yang paling di rugikan, tidakmemiliki hak untuk bersuara, dan bahkan mereka sering menjadi korban tindak kekerasa dan pelanggaran terhadap hak-haknya. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa pengertian tentang anak menurut peraturan perundang- undangan, begitu juga menurut para pakar ahli. Namun di antara beberapa pengertian tidak ada kesamaan mengenai pengertian anak tersebut, karna di latar belakangi dari maksud dan tujuan masing-masing undang-undang maupun para ahli.

Pengertian anak menurut peraturan perundang-undangan dapat dilihat sebagai berikut: (Prints, Darwin , 1997 : 201)

a. Anak Menurut UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Pengertian anak berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak adalah seseorang yang belum

berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

b. Anak menurut Kitab Udang –Undang Hukum perdata Di jelaskan dalam Pasal 330 Kitab Undang-undang Hukum Perdata, mengatakan orang belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur 21 tahun dan tidak lebih dahulu telah kawin. Jadi anak adalah setiap orang yang belum berusia 21 tahun dan belum meniakah. Seandainya seorang anak telah menikah sebalum umur 21 tahun kemudian bercerai atau ditinggal mati oleh suaminya sebelum genap umur 21 tahun, maka ia tetap dianggap sebagai orang yang telah dewasa bukan anak-anak.

c. Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Anak dalam Pasal 45 KUHP pidana adalah anak yang umurnya belum mencapai 16 (enam belas) tahun. d. Menurut Undang-undang No 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak Yang disebut anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21.

B. Penelitian yang relevan

Berikut adalah beberapa penelitian tentang Strategi guru dalam menumbuhkan dan mengembangkan karakter, diantaranya sebagai berikut:

1. Shella Tasya Hidayatuladkia Mohammad Kanzunu, Sekar Dwi Ardianti Miguel Berges et al., 2020), dengan judul

Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Anak Usia 11 Tahun. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang meliputi studi kasus dan penelitian deskriptif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua harus membatasi waktu layar anak-anak mereka, memilih aplikasi ramah anak yang sesuai untuk gadget, menemani mereka saat mereka menggunakannya, mengajari mereka pelajaran tanggung jawab, dan mendorong interaksi sosial untuk mengontrol atau mengawasi penggunaan perangkat oleh anak-anak mereka saat mereka berumur 11 tahun.

2. Handila, Vony (2021) dengan judul *Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan.* 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. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana 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 adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data

dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi

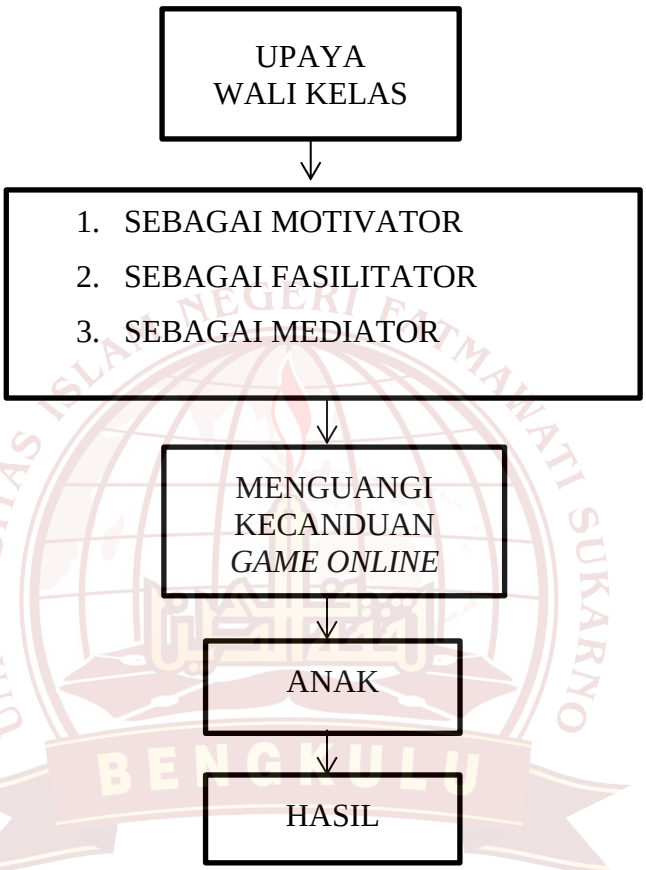
3. Fina Hilmuniati (2011) dengan judul Dampak Bermain Game online dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Dalam penelitian sebelumnya, yang menyelidiki pengaruh permainan online pada perkembangan sosial anak dalam praktik shalat, penelitian ini menganalisis dampak permainan online. Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu adalah kuantitatif, sedangkan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian sebelumnya metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, sedangkan observasi dan wawancara digunakan dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengkaji anak-anak dari RA Amannah, Desa Pisangan, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan.

Tabel. 1. Perbedaan Penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Metode	Tempat	Populasi
1	Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnu, Sekar Dwi Ardianti, Miguel Berges et al.	2020	Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Anak Usia 11 Tahun	penelitian kualitatif deskriptif dengan studi kasus	Kudus	anak-anak 11 tahun.

2	Vony Handila	2021	Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan	Deskriptif	Desa Padang Lebar Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan	anak usia 5-6 tahun
3	Fina Hilmuniati	2011	Dampak Bermain Game online dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan	kualitatif deskriptif	Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan	anak-anak RA Amannah
4	M Fadlurohman A	2024	Upaya Wali Kelas Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Kelas Iv B Di Min 1 Kota Bengkulu	kualitatif deskriptif	MIN 1 Kota Bengkulu	Anak Kelas 4 SD

C. Kerangka Berfikir



2.1 Gambar Bagan kerangka berfikir