

The Effect of Games on Children's Psychological Development

Nursidik^{1*}, Akhmad Zaenul Ibad²
STIT Pemalang

ABSTRACT: The nation's generation now lies in children who later grow up to become personal leaders. A leader who is able to lead himself is the most important factor. The thing that needs to be considered is character education that must be instilled from an early age. Education in the family which will be the foundation of character in behaving and behaving in society. However, with the development of media and technology, it becomes a challenge in character education. Many parents give their children the freedom they can by buying cellphones to play gametes from an early age. They reasoned that this action would be safer and easier to monitor the activities of the baby. But they have not thought about how the game affects the development that arises from the habit of playing games. Many negative impacts that will arise include: it will be difficult to socialize, slow in motor development, and significant behavioral changes. So it is very important the role of parents to supervise, control and pay attention to all children's activities.

Keywords: game, negative impact, role of parents

Corresponding Author: akhmadzaenulibad@gmail.com

Pengaruh Game Terhadap Perkembangan Psikologi Anak

Nursidik^{1*}, Akhmad Zaenul Ibad²

STIT Pemalang

ABSTRAK: Generasi bangsa sekarang terletak pada anak yang kemudian tumbuh menjadi pribadi pemimpin. Seorang pemimpin yang mampu memimpin dirinya adalah faktor yang paling utama. Hal yang perlu diperhatikan adalah pendidikan karakter yang harus ditanamkan sejak dini. Pendidikan dalam keluarga yang akan menjadi dasar pondasi karakter dalam berperilaku dan bersikap dalam bermasyarakat. Akan tetapi dengan perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan dalam sebuah pendidikan karakter. Banyak orang tua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan hp untuk bermain game sejak usia dini. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas buah hati. Tapi mereka belum memikirkan bagaimana pengaruh game terhadap perkembangan yang muncul dari kebiasaan bermain game. Banyak dampak negatif yang akan muncul diantaranya: akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motorik, dan perubahan perilaku yang signifikan. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.

Kata kunci: game, dampak negatif, peran orang tua

Submitted: 4 March; Revised: 21 March; Accepted: 26 March

Corresponding Author: akhmadzaenulibad@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini banyak anak-anak yang sangat suka bermain video game. Game merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang anak. Saat ini, bisnis game telah berkembang dengan pesat. Hal ini tercermin dari semakin menjamurnya pusat-pusat permainan (game center) di kota besar maupun kota kecil. Berkembangnya game tersebut diikuti pula oleh ketakutan para orang tua akan dampak yang akan ditimbulkan oleh game tersebut. Orang tua khawatir kalau nanti anaknya bermain game yang bukan untuk usianya dan tidak cocok untuk perkembangan kejiwaannya. Beberapa alasan awal para pecandu game tersebut lebih mementingkan gamenya dibandingkan kehidupan nyatanya adalah karena kurangnya perhatian orang tua. Ketika si pecandu tersebut menjadi korban bullying di sekolahnya, anak jadi enggan memberitahu orang tua karena orang tua kurang peduli terhadap perkembangan anaknya di sekolah dan akhirnya bermain game untuk menghilangkan emosi dan stress akibat bullying tadi. Lalu ada juga orang tua yang terlalu mendukung dan memfasilitasi anak dalam bermain game. Akibatnya si anak menjadi terlalu bebas dalam bermain game dan akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game. Sebagai orang tua seharusnya bisa lebih peduli terhadap perkembangan anaknya di sekolah dan memberikan perhatian lebih terhadap si anak. Kemudian batasi waktu bermain anak, jangan biarkan anak bermain game terlalu lama dan masukkanlah si anak ke les akademik ataupun non-akademik untuk meningkatkan prestasinya di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan cara itu mungkin saja si anak jadi bisa terhindar dari dampak negative games.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian perkembangan

Perkembangan yaitu proses mutlak yang akan dialami oleh makhluk hidup. Namun tidak hanya makhluk hidup, banyak juga hal lain yang dapat berkembang atau berubah seiring perubahan waktu. Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang adalah sebagai berikut :

a. Factor intern

➤ Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energy. Ketika anak dalam keadaan sehat frekuensi untuk bermain bersama teman akan semakin sering dengan seringnya bermain anak akan sering berinteraksi, dengan berinteraksi anak akan terasah kepekaan emosinya.

➤ Intelegensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual. Anak aktif tentu akan sering untuk berinteraksi dan senantiasa luwes dalam bergaul hal ini akan mempengaruhi kepekaan emosinya.

➤ Jenis kelamin

Anak perempuan biasanya lebih peka terhadap sebuah perasaan dibandingkan dengan laki laki, oleh karena itu anak perempuan biasanya lebih cepat dalam kepekaan emosinya dibanding laki laki .

➤ Religi

Dasar agama yang kuat dalam keluarga ataupun lingkungan sangat berpengaruh dalam perkembangan emosi anak, karena agama senantiasa mengajarkan kebaikan dalam hubungan antar personal.

b. Faktor ekstern

➤ Lingkungan

Lingkungan yang baik sangat mempengaruhi perkembangan emosi anak, karena pada usia perkembangan anak akan melihat apa yang ia lihat dilingkungannya dan kemudian ditiru tanpa melihat apa sesuatu itu baik atau buruk, karena dalam usia perkembangan anak belum bisa membedakan mana yang baik dan apa yang buruk. Apa yang dirasa lumrah dalam lingkungannya maka itu akan melekat dalam memorinya. Sesuatu yang dirasa lumrah disuatu lingkungan belum tentu lumrah juga d lingkungan lain, jadi pilihlah lingkungan yang sehat dalam pergaulan sehingga perkembangan emosi anak dapat berkembang dengan baik.

➤ Keluarga

Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang paling berpengaruh, apa yang diketahui, dilihat dalam keluarga sangat berpengaruh dalam perkembangan emosi anak, teladan orang tua yang baik akan membentuk kepekaan emosi anak yang baik. misalnya. Anak yang sering melihat ayahnya memukul ibunya maka akan terbentuk emosi bahwa memukul itu adalah sesuatu yang biasa, dan ketika bergaul dengan lingkungannya kemudian terjadi permasalahan, maka anak akan tidak segan memukul temannya, karena anak merasa bahwa memukul itu adalah sesuatu yang biasa saja.

➤ Status sosial ekonomi

Orang yang status ekonomi lebih tinggi biasanya akan kurang berinteraksi dengan lingkungannya dibanding dengan orang dengan ekonomi lebih rendah, para orang tua dengan

status ekonomi rendah biasanya membiarkan anak anaknya bermain dengan lingkungannya dibanding orang tua yang dengan status ekonomi lebih tinggi yang menjaga anaknya tetap dirumah dan memajakan anak dengan permainan permainan yang tidak melibatkan teman untuk menjaga anaknya lebih terkontrol.

2. Psikologi Perkembangan Menurut Para Ahli

Psikologi Perkembangan merupakan cabang dari psikologi. Psikologi (Psychology dari bahasa Yunani dari kata "psycho" yang berarti roh, jiwa (daya hidup) dan "logos" berarti ilmu, secara harfiah psikologi berarti ilmu jiwa.

a. David G Myers (1996)

Psikologi perkembangan "a branch of psychology that studies physical, cognitive, and social change throughout the life span"

b. Kevil L. Seifert & Robert J Hoffnung (1994)

Psikologi Perkembangan "The scientific study of how thoughts, feeling, personality, social relationships, and body of motor skill evolve as an individual grows older"

c. Linda L Daidoff (1991)

Psikologi Perkembangan adalah cabang psikologi yang mempelajari perubahan dan perkembangan struktur jasmani, perilaku, dan fungsi mental manusia yang dimulai sejak terbentuknya makhluk itu melalui pembuahan hingga menjelang mati.

d. M Lenner (1976)

Psikologi perkembangan sebagai pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fungsi-fungsi psikologis sepanjang hidup (mempelajari bagaimana proses berpikir pada anak-anak, memiliki persamaan dan perbedaan, dan bagaimana kepribadian seseorang berubah dan berkembang dari anak-anak, remaja, sampai dewasa.

3. Emosi

Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu. Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau kejadian. Emosi adalah gejolak yang terdapat di dalam jiwa seseorang yang diperlihatkan melalui raut muka dan perilaku ketika seorang individu menjalani kehidupannya sehari-hari ketika merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu. Emosi yang sehat perlu pengendalian pikiran, perasaan dan perilaku baik positif atau negatif.

4. Game

Menurut Wikipedia (2012) menyatakan bahwa : "video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device. (game adalah sebuah

permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video.)”Menurut bahasa, game berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop dan konsol seperti Playstation, Xbox 360, Nintendo Wii dan sebagainya. Permainan tersebut melibatkan interaksi dengan pemain agar dapat menimbulkan efek visual seperti umpan balik dari permainan yang mereka mainkan.

5. Dampak Negatif Game Bagi Perkembangan Anak

Munculnya berbagai game yang semakin beragam ini perlu ditindak secara positif dan negatif, karena game tidak hanya menimbulkan dampak negatif saja, namun juga dapat menimbulkan dampak positif bagi perkembangan anak. Sebagai orang tua, pasti kita tidak ingin anaknya tidak mendapatkan kebutuhan akan game berkurang kan? maka dari itu, kita sebagai orang tua atau orang yang mengerti akan dampak-dampak dari game yang semakin beragam ini agar dapat memberikan anaknya game-game apa saja yang cocok atau sesuai usia si anak.

1) Dampak positif game

Berikut dampak positif dari game online yang kami dapat dari berbagai sumber :

- a. Membuat orang pintar. Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain game 18 jam per minggu (rata-rata 2.5 jam/hari) memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata yang juga setara dengan kemampuan atlet.
- b. Meningkatkan konsentrasi. Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas hidup mereka.
- c. Ketajaman mata yang lebih cepat. Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.
- d. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita. Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.
- e. Membantu bersosialisasi. Beberapa profesor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip gamer yang terisolasi. friendship, brotherhood, organisasi (guild), menghadapi conflict bersama (guild wars),

managing people (jika menjadi guild leader), kontrol emosi, politik, dsb.

- f. Mengusir stres!!! Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf. Jelas aja daripada berantem mendingan berantem lewat game, darahnya bohongan, senjata bohongan, semuanya serba bohongan, buat apa kita hidup di jaman digital kalau tidak memanfaatkannya.
- g. Memulihkan kondisi tubuh. Dr. Mark Griffiths, psikolog di Nottingham Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

2) Dampak Negatif dari Game

- a. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri. Dan juga efek ketagihan semacam ini dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli game baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games.
- b. Kehidupan real menjadi berantakan, seperti nilai pelajaran, tugas kampus, dipecat, dsb.
- c. Membuat orang menjadi bodoh. Orang berpikir terlalu pendek karena jalan main game yang ia mainkan. Ada salah satu kasus, seseorang membunuh seorang sopir taksi karena orang itu menginginkan uang dari sopir taksi itu untuk bermain game. Game kesukaannya adalah GTA.
- d. Membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar. Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga lupa akan kehidupan nyatanya.
- e. Mengganggu kesehatan. Karena seseorang yang bermain game dalam waktu sangat lama ia hanya melakukan kegiatan pasif dan juga bila seseorang bermain game dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain games dikawatirkan seseorang itu akan mengidap Repetitive Strain Injury (RSI) atau nyeri sendi.
- f. Menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game adalah efek negative yang ditimbulkannya. Mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku
- g. Pemborosan, Jika game online telah menjadi candu. Karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan emosi pada anak yang suka bermain game. Penelitian ini menggunakan metode interview jadi penelitian ini bersifat alamiah. Subjek penelitiannya adalah 2 orang anak gamers usia 10 tahun atau sekitar kelas 5 SD dan anak usia 14 tahun atau sekitar kelas 2 SMP.

Pengumpulan data penelitian ini dengan wawancara langsung terhadap gamers. Teknik analisis data interview langsung, sehingga analisis data yang digunakan dengan cara menelaah jawaban jawaban dari subjek penelitian. Jawaban jawaban tersebut dikategorisasikan sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

1. Persiapan Penelitian

Langkah awal dari penelitian ini adalah mengumpulkan sejumlah bahasan dari buku, web, artikel yang berkaitan dengan pengaruh game terhadap perkembangan emosi pada anak. Sebelum meneliti, peneliti mempersiapkan beberapa alat seperti alat perekam dan alat tulis. Kemudian peneliti mewawancarai subjek yang terdapat di sebuah rental game.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menjalin terlebih dahulu komunikasi dengan subjek yang akan di teliti. Kemudian peneliti berkunjung ke tempat yang sudah di sepakati dengan subjek yaitu di sebuah rental game. Penelitian pada anak pertama yang berusia 10 tahun dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2020 dan pada anak yang kedua yang berumur 14 tahun dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2020

3. Hasil Penelitian

Hasil pengumpulan data dengan metode wawancara. Masalah masalah emosi yang terjadi ketika telah bermain game.

A. Subjek : MJ anak yang berumur 10 tahun

Masalah psikologis yang di alami ketika sering bermain game

a. Apakah yang dilakukan sodara agar merasa senang ?

Bermain game

b. Apa yang menyebabkan sodara memilih bermain game untuk membuat senang ?

Karena main game itu seru dan asik

c. Bagaimana pengaruhnya ketika telah bermain game ?

Kadang puas kadang juga suka kurang puas

d. Apa alasan yang menyebabkan sodara kurang puas ?

Saat game masih seru waktu ngerentalnya sudah habis

e. Apakah setelah bermain game ini ada perubahan yang terjadi pada diri sodara ?

Ada, seperti kadang suka berhayal menjadi karakter yang ada pada game tersebut suka menirukan gaya gayanya.

- f. Apakah game tersebut selain bisa membuat sodara senang juga bisa membuat sodara mengalami perasaan lain ?
Bisa yaitu ketika game nya susah kita kalah terus bermainnya, terus melihat orang lain bisa terkadang suka sedih atau stress juga.
 - g. Apakah sodara memiliki hambatan ketika sering bermain game ?
Ada, seperti tidak bisa jajan makanan karena uangnya habis dipakai untuk main game.
 - h. Apa dampak yang di alami sodara dilingkungan teman bermain ketika telah sering bermain game ?
Lebih memilih teman yang juga suka bermain game, karena nyambung di ajak ngobrol dan lebih asik.
 - i. Apakah setelah sering bermain game ada pengaruhnya terhadap pembelajaran sodara di sekolah ?
Ada, jadi bisa lebih berusaha sendiri mengerjakan soal, terus karena game kebanyakan berbahasa inggris jadi lebih suka dan lebih mudah mengerti ketika belajar bahasa inggris.
- B. Subjek : FID anak yang berumur 14 tahun
- a. Apakah yang dilakukan sodara agar merasa senang ?
Bermain game
 - b. Apa yang menyebabkan sodara memilih bermain game untuk membuat senang ?
Karena main game itu seru dan menghilangkan stress
 - c. Bagaimana pengaruhnya ketika telah bermain game ?
Pengaruhnya ya ada kepuasan tersendiri yang timbul
 - d. Apakah setelah bermain game ini ada perubahan yang terjadi pada diri sodara ?
Ada, seperti kadang suka berhayal menjadi karakter yang ada pada game tersebut suka menirukan gaya gayanya. Kadang juga suka memperlakukan teman seperti yang ada di game tapi itu hanya sebatas bercanda saja.
 - e. Apakah game tersebut selain bisa membuat sodara senang juga bisa membuat sodara mengalami perasaan lain ?
Bisa yaitu kadang juga bisa membuat marah dan kesal karena game tersebut susah di pecahkan permasalahannya.
 - f. Apakah sodara memiliki hambatan ketika sering bermain game ?
Ada, seperti tidak bisa jajan tidak bisa menabung, tidak bisa membeli barang yang di inginkan karena uangnya habis dipakai untuk main game.
 - g. Apa dampak yang di alami sodara dilingkungan teman bermain ketika telah sering bermain game ?
Lebih memilih teman yang juga suka bermain game, karena nyambung di ajak ngobrol dan lebih asik. Kadang juga suka melupakan teman teman yang lain karena lebih merasa nyaman bergaul dengan orang yang sama sama suka bermain game.

- h. Apakah setelah sering bermain game ada pengaruhnya terhadap pembelajaran sodara di sekolah ?
Ada, jadi bisa lebih berusaha sendiri mengerjakan soal, jadi lebih suka soal soal yang bergambar, menambah kreativitas ketika belajar seni rupa, lebih suka belajar bahasa inggris karena kebanyakan game menggunakan bahasa inggris, tetapi kadang juga ketika sedang belajar di kelas sering keingat game dan membuat pelajaran terasa mudah jenuh dan ingin cepat cepat selesai.

PEMBAHASAN

Game yang dimainkan oleh anak anak ini banyak pengaruhnya terhadap perkembangan psikologisnya. Pada awalnya anak hanya coba coba saja dalam bermain game, tapi lama kelamaan menjadi suatu kecanduan bahkan ada yang sudah menjadi kebutuhan. Mereka bermain game kebanyakan hanya untuk kepuasan semata saja. Tanpa berfikir panjang ketika anak anak itu di beri uang oleh orang tuanya uang itu langsung di pakai untuk bermain game.

Kebanyakan dari anak saat bermain game selalu lupa akan segalanya, lupa makan lupa waktu dan ketika libur sekolah tiba mereka sampai sering bergadang hanya untuk bermain game tanpa memperhatikan kesehatannya. Anak yang bermain game itu tau bagaimana pengaruh yang ditimbulkan karena keseringan bermain game karena mereka merasakannya. Tetapi mereka mengabaikannya karena sudah terlalu terbiasa. Anak yang telah sering bermain game akan sering berkhayal tentang karakter karakter yang ada pada game yang sering dimainkannya bahkan sampai menirukannya di kehidupan kehidupan nyata.

Mereka yang sudah kecanduan game akan sering berada didalam rumah, mengisolasi diri dari kehidupan luar dan memfokuskan dirinya kedalam game. Ya walaupun didalam game yang mereka mainkan masih bersosialisasi dengan orang-orang sesama gamer, namun mereka jadi melupakan teman-teman disekitar rumahnya. Mereka yang sudah kecanduan game akan lebih senang mencari teman yang sama-sama menyukai game, karena mereka dapat bertukar pikiran mengenai game tersebut, leveling bersama, berpetualang bersama atau bahkan berbisnis bersama didalam game tersebut.

Tapi dari semua hal tersebut ada juga sisi yang bermanfaat bagi mereka saat telah bermain game, yaitu menambah kreativitas saat belajar seni. Mereka yang sering bermain game cenderung lebih banyak berimajinasi yang menjadikan mereka mendapatkan suatu inovasi inovasi yang baru. Mereka yang sering bermain game juga menjadi lebih mudah untuk mempelajari bahasa inggris, karena hampir di semua game menggunakan bahasa inggris.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Game adalah sesuatu yang sudah tidak asing lagi. Game merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang anak. Game bisa berdampak negative dan berdampak positif. Maka dari itu kita harus berusaha memaksimalkan dampak positifnya dan meminimalisir dampak negatifnya demi kemajuan bangsa.

Peran sebagai orang tua seharusnya bisa lebih peduli terhadap perkembangan anaknya disekolah dan memberikan perhatian lebih terhadap si anak. Kemudian batasi waktu bermain anak, jangan biarkan anak bermain game terlalu lama dan masukkanlah si anak ke les akademik ataupun non-akademik untuk meningkatkan prestasinya di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan cara itu mungkin saja si anak jadi bisa terhindar dari dampak negative games.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini di lakukan hanya dengan dua responden usia yaitu 10 dan 14 tahun sehingga, hasil yang di dapatkan dengan sekala yang masih kecil harapannya ada penelitian lebih lanjut terkait dengan penelitian ini yaitu dengan melibatkan dari berbagai jenjang usia bukan hanya dari usia 10 dan 14 tahun saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampikan kepada semua pihak yang sudah ikut berpartisipasi atas penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terselesaikan, walupun masih bannyak sekali kekurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hastuti..Psikolog *Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher. Jonathan.dkk.
2015. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya 2012
- Santrock, John W.(2002). *Life-Span Development : perkembangan perspektif masa hidup jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Yusuf, Syamsu. *Mental Hygiene*. Bandung : Pusataka Bani Quraisy 2004
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : Rajawali Pers, 2013
- Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto. *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2011.