

**“PENGARUH TEKNIK *NEGATIVE REINFORCEMENT*
TERHADAP PENURUNAN PERILAKU KECANDUAN
GAME ONLINE PADA ANAK USIA 8 TAHUN
DI DESA NGABAN, TANGGULANGIN,
SIDOARJO”**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas
Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh :

Sherly Maulidya Ayu

NIM. 04030321093



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
SURABAYA**

2025

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherly Maulidya Ayu

NIM : 04030321093

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul *“Pengaruh Teknik Negative Reinforcement Terhadap Penurunan Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 8 Tahun Di Desa Ngaban, Tanggulangin, Sidoarjo.”* adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda rujukan dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya terima dari skripsi tersebut.

Sidoarjo, 24 Desember 2024



Sherly Maulidya Ayu
NIM. 04030321093

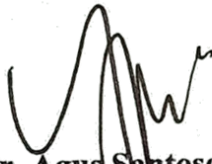
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Nama : Sherly Maulidya Ayu
NIM : 04030321093
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Teknik Negative Reinforcement Terhadap Penurunan Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 8 Tahun di Desa Ngaban, Tanggulangin, Sidoarjo

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Sidoarjo, 24 Desember 2024

Menyetujui Pembimbing 1



Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd

NIP.197008251998031002

Menyetujui Pembimbing 2



Dr. Mierrina, M.Si., Psikolog

NIP.196804132014112001

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

“PENGARUH TEKNIK NEGATIVE REINFORCEMENT
TERHADAP PENURUNAN PERILAKU KECANDUAN GAME
ONLINE PADA ANAK USIA 8 TAHUN DI DESA NGABAN,
TANGGULANGIN, SIDOARJO.”

Disusun Oleh

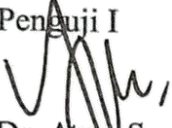
Sherly Maulidya Ayu

NIM. 04030321093


telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu pada
tanggal 08 Januari 2025

Tim Penguji

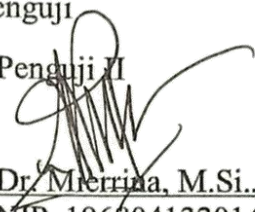
Penguji I


Dr. Agus Santoso, S.Ag., M.Pd
NIP.197008251998031002

Penguji III


Dr. Lukman Fahmi, S.Ag, M.Pd
NIP.197311212005011002

Penguji II


Dr. Merriana, M.Si., Psikolog
NIP. 196804132014112001

Penguji IV


Dr. Mohamad Thohir, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP.197905172009011007

Surabaya, 13 Januari 2025

Dekan,




Dr. Moch. Choirul Arif, S.Ag. M. Fil.I.

NIP.197110171998031001

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SHERLY MAULIDYA AYU
NIM : 04030321093
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI/ BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
E-mail address : sherylaye425@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain ()

yang berjudul :

PENGARUH TEKNIK *NEGATIVE REINFORCEMENT* TERHADAP PENURUNAN PERILAKU KECANDUAN

GAME ONLINE PADA ANAK USIA 8 TAHUN DI DESA NGABAN, TANGGULANGIN, SIDOARJO

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Januari 2025

Penulis

(Shery Maulidya Ayu)

ABSTRAK

Sherly Maulidya Ayu, NIM. 04030321093. *Pengaruh Teknik Negative Reinforcement Terhadap Penurunan Perilaku Kecanduan Game Online pada Anak Usia 8 Tahun Di Desa Ngaban, Tanggulangin, Sidoarjo.*

Penelitian ini bertujuan menurunkan perilaku kecanduan game online yang dialami oleh seorang anak dengan usia 8 tahun di Desa Ngaban, Tanggulangin, Sidoarjo dengan target behaviornya adalah mengurangi durasi bermain, dan menumbuhkan perilaku melakukan kegiatan positif.

Menurunkan perilaku kecanduan game online dengan 2 target behavior tersebut, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain *Single Subject Research* (SSR) yang memiliki fokus terhadap perubahan perilaku pada konseli. Penelitian desain *Single Subject Research* (SSR) bertujuan untuk melihat serta mengevaluasi pemberian *treatment* untuk perubahan perilaku yang terdapat pada diri subjek penelitian dengan cara pengamatan dan penilaian secara berulang-ulang. Dalam pengolahan data peneliti ini menggunakan analisis visual grafik.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan perilaku kecanduan game online yang dialami konseli dengan 2 target behavior, yaitu mengurangi perilaku bermain dan melakukan aktivitas positif mengalami perubahan setelah diberikannya *treatment* kepada konseli.

Pengaruh teknik *negative reinforcement* sendiri dapat dibuktikan dari estimasi kecenderungan arah dan level yaitu mengalami penurunan dan persentase overlap 20% yang menandakan teknik tersebut dapat menurunkan perilaku kecanduan game online pada anak.

Kata Kunci: Teknik *Negative Reinforcement*, Kecanduan Game Online, Anak

ABSTRACT

Sherly Maulidya Ayu, NIM. 04030321093. The Effect of Negative Reinforcement Techniques on Reducing Online Game Addiction Behavior in 8 Year Old Children in Ngaban Village, Tanggulangin, Sidoarjo.

This research aims to reduce online game addiction behavior experienced by an 8 year old child in Ngaban Village, Tanggulangin, Sidoarjo with the target behavior being to reduce the duration of playing, and foster behavior in carrying out positive activities.

Reducing online game addiction behavior with these 2 target behaviors, this research uses a quantitative Single Subject Research (SSR) design method which focuses on changing behavior in clients. The Single Subject Research (SSR) design research aims to observe and evaluate the provision of treatment to change behavior in research subjects by means of repeated observation and assessment. In processing the data, this researcher used graphic visual analysis.

The results in this study show that the online game addiction behavior experienced by the counselees with 2 target behaviors, namely reducing playing behavior and carrying out positive activities, experienced changes after treatment was given to the counselees.

The effect of the negative reinforcement technique itself can be proven from the estimated trend of direction and level, namely a decrease and an overlap percentage of 20%, which indicates that this technique can reduce online game addiction behavior in children.

Keywords: Negative Reinforcement Techniques, Online Game Addiction, Children

خلاصة

شيرلي مولد يا أيو، نيم. 04030321093. تأثير تقنيات التعزيز السلبي في تقليل سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الأطفال بعمر 8 سنوات في قرية نجابان،

• تانغو لانغين، سيدوارجو

يهدف هذا البحث إلى الحد من سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت الذي يعاني منه طفل يبلغ من العمر 8 سنوات في قرية نجابان، تانغو لانغين، سيدوارجو، حيث يتمثل السلوك المستهدف في تقليل مدة اللعب وتعزيز السلوك في القيام بالأنشطة

• الإيجابية

لحد من سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت من خلال هذين السلوكين المستهدفين، والتي (SSR) يستخدم هذا البحث طريقة تصميم كمية للبحث في موضوع واحد (SSR) تركز على تغيير السلوك لدى العملاء. يهدف بحث تصميم البحث الفردي إلى مراقبة وتقييم توفير العلاج لتغيير السلوك في موضوعات البحث عن طريق الملاحظة والتقييم المتكرر. وفي معالجة البيانات استخدم هذا الباحث التحليل

• البصري الرسومي

تظهر النتائج في هذه الدراسة أن سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت الذي يعاني منه المستشارون مع سلوكين مستهدفين، وهما تقليل سلوك اللعب والقيام بأنشطة

• إيجابية، شهد تغييرات بعد تقديم العلاج للمستشارين

ويمكن إثبات تأثير تقنية التعزيز السلبي نفسها من خلال الاتجاه المقدر للاتجاه والمستوى، وهو انخفاض وتداخل بنسبة 20%، مما يشير إلى أن هذه التقنية يمكن

• أن تقلل من سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الأطفال

الكلمات المفتاحية: تقنيات التعزيز السلبي، إدمان الألعاب الإلكترونية، الأطفال

DAFTAR ISI

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
خلاصة	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xix
BAB 1_PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
E. Definisi Operasional.....	10

F.	Hipotesis Penelitian	12
G.	Sistematika Pembahasan	12
BAB II	KAJIAN TEORETIS	14
A.	Landasan Teori	14
1.	Teknik <i>Negative Reinforcement</i>	14
2.	Kecanduan Game Online	22
B.	Kajian Perspektif Dakwah Islam	27
C.	Penelitian Terdahulu	32
BAB III	METODE PENELITIAN	39
A.	Pendekatan Dan Jenis Penelitian	39
B.	Gambaran umum penelitian	41
C.	Variabel dan Indikator Penelitian	41
D.	Tahap-Tahap Penelitian	42
E.	Teknik Pengumpulan Data	43
F.	Teknik Validitas Penelitian	47
G.	Teknik Analisis Data	48
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A.	Gambaran umum objek penelitian	55
B.	Penyajian data	59
C.	Analisis Data	84
D.	Pengujian Hipotesis	101
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	102
1.	Perspektif Teoretis	102
2.	Perspektif Keislaman	103
BAB V	PENUTUP	106

A. Kesimpulan.....	106
B. Saran dan Rekomendasi	106
C. Keterbatasan peneliti	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN	114



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Desain A-B-A.....	39
Tabel 3 2 Rubrik Penilaian	44
Tabel 3 3 Rubrik Wawancara	446
Tabel 3 4 Panjang Kondisi	49
Tabel 3 5 Garis Kecenderungan Arah	50
Tabel 3 6 Menghitung Rentan Stabilitas	50
Tabel 3 7 Menghitung Mean Level	51
Tabel 3 8 Menghitung Batas Atas	51
Tabel 3 9 Menghitung Batas Bawah.....	51
Tabel 4 1 Data Skor Keseluruhan Baseline 1	63
Tabel 4 2 Data Skor Keseluruhan Intervensi	76
Tabel 4 3 Data Skor Keseluruhan Baseline 2	80
Tabel 4 4 Hasil Data Perubahan Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	82
Tabel 4 5 Hasil Data Perubahan Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	82
Tabel 4 6 Hasil Data Persentase Stabilitas Perilaku Tolerance (Durasi Bermain).....	88
Tabel 4 7 Hasil Data Persentase Stabilitas Conflick (Melakukan Aktivitas Positif).....	89
Tabel 4 8 Data Level Stabilitas dan Rentang Perilaku Tolerance (Durasi Bermain).....	90
Tabel 4 9 Data Level Stabilitas dan Rentang Conflick (Melakukan Aktivitas Positif).....	90
Tabel 4 10 Level Perubahan Perilaku Tolerance (Durasi Bermain).....	91
Tabel 4 11 Level Perubahan Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	91
Tabel 4 12 Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Perilaku Tolerance (Durasi Bermain).....	91
Tabel 4 13 Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	92

Tabel 4 14 Data Perubahan Kecenderungan Stabilitas Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	94
Tabel 4 15 Data Perubahan Kecenderungan Stabilitas Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	94
Tabel 4 16 Data Perubahan Level Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	95
Tabel 4 17 Data Perubahan Level Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif).....	95
Tabel 4 18 Persentase Overlap Baseline 1 → Intervensi Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	97
Tabel 4 19 Persentase Overlap Intervensi → Baseline 2 Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	97
Tabel 4 20 Persentase Overlap Baseline 1 → Intervensi Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	98
Tabel 4 21 Persentase Overlap Intervensi → Baseline 2 Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	99
Tabel 4 22 Analisis Visual Antar Kondisi Perilaku Tolerance (Durasi Bermain Game Online).....	100
Tabel 4 23 Analisis Visual Antar Kondisi Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	100

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4 1 Grafik Skor Tolerance (Durasi Bermain) Baseline 1	63
Grafik 4 2 Grafik Skor Conflick (Melakukan Aktivitas Positif) Baseline 1	64
Grafik 4 3 Grafik 4 3 Grafik Skor Tolerance (Durasi Bermain) Intervensi	76
Grafik 4 4 Grafik Skor Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif) Intervensi	77
Grafik 4 5 Grafik Skor Tolerance (Durasi Bermain) Baseline 2	81
Grafik 4 6 Grafik Skor Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	81
Grafik 4 7 Grafik Perubahan Perilaku Tolerance (Durasi Bermain) Sesi 1-15	83
Grafik 4 8 Grafik Perubahan Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif) Sesi 1-15	84
Grafik 4 9 Grafik Kecenderungan Arah Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	86
Grafik 4 10 Grafik Kecenderungan Arah Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	86
Grafik 4 11 Grafik Kecenderungan Stabilitas Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	87
Grafik 4 12 Grafik Kecenderungan Stabilitas Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	88
Grafik 4 13 Grafik Persentase Baseline 1 → Intervensi Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	96
Grafik 4 14 Grafik Persentase Intervensi → Baseline 2 Perilaku Tolerance (Durasi Bermain)	97
Grafik 4 15 Grafik Persentase Baseline 1 → Intervensi Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	98
Grafik 4 16 Grafik Persentase Intervensi → Baseline 2 Perilaku Conflick (Melakukan Aktivitas Positif)	99

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah Bilqis Ramadhianti¹, Jazari², Shoifatul Jannah³. “This Work Is Licensed under Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2020):
- Alvira, Mirza. “Studi Deskripsi: Perilaku Adiksi Hp (Gadget Addiction) Peserta Didik Di Smp Negeri 37 Surabaya.” *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori Dan Praktik)* 5, no. 1 (2021) <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p43-48>.
- Anwar, Alfin Maulana. “Pemberian Penguatan (Reinforcement) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Journal of Islamic Education Policy* Vol. 7 No. (2022)
- Aziz, Hartomo, Arnicun. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta, Bumi Aksara. (2011)
- Al-Qur’an, Al-A’raf: 31
- Al-Qur’an, Al-Baqarah : 195
- Al-Qur’an, Al-Mu’minun : 3
- Al-Qur’an, An-Nahl: 78
- Al-quran, Jurnal Kajian, Solusi Al-isrāf Dalam Al-qur An, Teguh Arafah Julianto, A Rahmat Hidayat, and Jurnal Kajian Al-quran. “Al-Mubarak Al-Mubarak” 9, no. 1 (2024)
- Basrowi. “Sebab-Sebab Isrof, Bentuk, Dampak, Dan Upaya Solusi.” *Jurnal Pendidikan*. (2016) <https://osf.io/psg48/download>.
- Dr. Imam Yuwono D. Nurhayati. “*The Implementation of the Merdeka Curriculum in Indonesian Schools: Opportunities and Challenges*,” *Journal of Asian Education and Development Studies* 9, no. 2 (2020)

- Dr. Imam Yuwono, M.Pd. *Penelitian Ssr (Single Subject Research)*. Banjarmasin, Universitas Lambung Mangkurat. (2020)
- Erford, Bradley T. *40 Teknik yang Harus diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta: Pt. Pustaka Pelajar. Edisi Kedua. (2016)
- Fembi, Pembronina Nona, Yosefina Nelista, Pasionista Vianitati, Dosen Fakultas, Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Nusa, and Nipa Abstrak. “Kecanduan Bermain Game Online Smartphone dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 15 (2022): <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>.
- Firdaus, Muqorrobin. “Intrumen Penelitian.” *Metodelogi Penelitian*, (2010)
- Fitriani, Abd Samad, and Khaeruddin. “Penerapan Teknik Pemberian Reinforcement (Penguatan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Peserta Didik Kelas VIII.A SMP PGRI Bajeng Kabupaten Gowa.” *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh* 2, no. 3 (2014)
- Fitriatun Solikhah, Fitriatun, and Casmimi Casmimi. “Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman.” *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam* 13, no. 2 (2017): 14–34. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2016>.
- Hasanah, Hasyim. “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017):. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Hasil Assesment yang dilakukan Oleh Peneliti, pada Tanggal: 28 Juni-03 Agustus 2024.

- Hts, Kamil Pardomuan. "Peran Konselor dalam Membantu Pengentasan Malas Belajar Siswa." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 2, no. 2 (2017).
- Hulu, Adriana. "Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan pada Karangan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2020)
- Irawan, Sapto, and Dina Siska W. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021)
- Jazari, Shoifatul Jannah³ Aliyyah Bilqis Ramadhianti¹. "*This Work Is Licensed under Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License,*" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2020)
- Kibtyah, Maryatul, Chulayla Naqiya, Zulfatun Niswah, and Salsha Putri Riana Dewi. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya dalam Konseling Islam." *Counseling As Syamil* 03, no. 1 (2023).
- Mackenzie, Brian, I Ketut Semarayasa, S M Vaez-Mousavi, E Hashemi-Masoumi, S Jalali, Abstrak Masalah, Jurusan Kepelatihan, et al. "Periodisasi Masa Perkembangan Anak-Anak." *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran* 1, no. 2 (2012): eprints.umsida.ac.id/1129/3/PSImasaanak2.pdf%0Ahttps://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i3.14785.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra" 03, no. 2 (2016).
- Nasution, Umaruddin, and Casmini Casmini. "Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov dalam Membentuk Prilaku

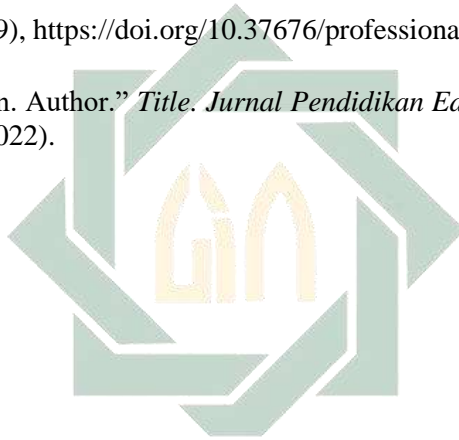
- Peserta Didik.” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25, no. 1 (2020): 103–13. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>.
- Nelwan, Yesaya Imanuel, and Dominikus David Biondi Situmorang. “Potret Intensitas Bermain Online Game pada Mahasiswa selama Masa Pandemi Covid-19.” *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022) <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.
- Norhadi, Muhammad. “Game Online dalam Perspektif Maqashid Al Syari’Ah.” *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum (JISYAKU)* 1, no. 1 (2022) <https://doi.org/10.23971/jisyaku.v1i1.4112>.
- Nurhayati, D. “The Implementation of the Merdeka Curriculum in Indonesian Schools: Opportunities and Challenges.” *Journal of Asian Education and Development Studies* 9, no. 2 (2020).
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. Pengaruh Game Online (2021)
- Pudyastowo, Oleh :, Dwi Atmojo, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. “Pengaruh Pemberian Reward dan Reinforcement Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa the Effect of Reward and Teknik Teknik Negative Reinforcement Towards Students Motivation.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 27 (2016).
- Ramadhani, Jenab, and Adeng Hudaya. “Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi.” *Research and Development Journal of Education* 2, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>.
- Ruslia Isnawati. *Pentingnya Problem Solving bagi Seorang Remaja*. Surabaya: Cv. Jalad Media Publishing(2020)
- Satura, Angellita, and Hastuti Rifayani. “Pengaruh Kecanduan Game

- Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi Modern . Kemajuan Teknologi , Memudahkan Akses Ke Game Online Melalui Berbagai Perangkat Elektronik Satu Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan.” *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi* 2, no. 1 (2024)
- Situmorang, Nelwan. “Potret Intensitas Bermain Online Game pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Psiko Edukasi* Vol. 20 Issue 2, (2022)
- Susanto, Dedi, Risnita, and M. Syahrani Jailani. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023)
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.
- Sholihah, Mar Atus, and Faizah Noer Laela. “Penggunaan Teknik Teknik Negative Reinforcement Sebagai Model Pola Asuh dalam Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini di TPQ Daarul Qur ’ An Wonosari” 11, no. 1 (2021)
- Solina, Wira, Aida Nurmala Sari, and Alfaiz Alfaiz. “Efektivitas Reinforcement Negatif dalam Meningkatkan Percaya Diri Peserta Didik.” *Jurnal Neo Konseling* 2.2 (2020)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2018.
- Taufan, Johandri, Ardisal Ardisal, and Konza Yola Konitah. “Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Disleksia Di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusif.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.521>.
- Warif, Muhammad. “Kata Kunci: Strategi, Guru, Peserta Didik, Malas, Belajar.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2019).

Waviroh, Nabilla, and Ari Purnomo Endah Aflahani. “Keefektifan dalam Penerapan Reinforcement Negatif Untuk Anak Tantrum.” *Jurnal Lentera Anak* 02, no. 01 (2021).

Yusuarsono, Yoki Apriyanti, Evi Lorita. “Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah,” *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.839>.

Zahra, Annisa Dian. Author.” *Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak* 2, no. 1 (2022).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A