

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN BAKIAK ISLAMI
UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GAWAI PADA REMAJA
DI KAMPUNG LALI GADGET WONOAYU SIDOARJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial
(S.Sos)

Oleh:

DEVI ISMARRO

NIM. 04010321007



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

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

2025

PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Devi Ismarro

Nim : 04010321007

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari terbukti ataupun dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berlaku.

Surabaya, 11 Februari 2025

Yang membuat pernyataan:



Devi Ismarro

NIM. 04010321007

v

v

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berikut:

Nama : Devi Ismarro

Nim : 04010321007

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

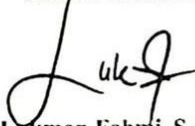
Judul : Pengembangan Modul Permainan Bakiak
Islami Untuk Mengurangi Kecanduan Gawai
Pada Remaja Di Kampung Lali Gadget
Wonoayu Sidoarjo

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Surabaya, 10 Februari 2025

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Dr. Hj. Ragwan Albar, M.Fil.I.
NIP. 196303031992032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN BAKIAK ISLAMI
UNTUK MENGURANGI KECANDUAN GAWAI PADA REMAJA
DI KAMPUNG LALI GADGET WONOAYU SIDOARJO

SKRIPSI

Disusun Oleh:
Devi Ismarro
04010321007

Telah diujikan dan dinyatakan lulus dalam ujian skripsi
Sarjana Stars Satu (S1) pada tanggal 5 Maret 2025

Tim Penguji

Penguji I

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

Penguji II

Dr. Hj. Ragwan Albazar, M.Fil.I.
NIP. 196303031992032002

Penguji III

Amriana, S.Sos.I., M.Pd.
NIP. 198904112020122019

Penguji IV

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

11 Maret 2025



Dr. Moch. Chobirul Arif, S.Ag., M.Fil.I.
NIP. 19710711998031001

iii



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

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 : Devi Ismarro
NIM : 04010321007
Fakultas/Jurusan : FDK/Bimbingan dan Konseling Islam
E-mail address : deviismarro22@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 :

Pengembangan Modul Permainan Bakiak Islami Untuk Mengurangi Kecanduan Gawai Pada

Remaja Di Kampung Lali Gadget Wonoayu Sidoarjo

beserta 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, 18 Maret 2025

Penulis

(Devi Ismarro)

ABSTRAK

Devi Ismarro, 04010321007, 2025. Pengembangan *Game Therapy* Islami Untuk Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Remaja Di Kampung Lali Gadget Wonoayu Sidoarjo

Fokus pada penelitian ini adalah proses pengembangan dan menguji keefektifan media konseling *game therapy* Islami dalam bentuk modul dengan judul PERMAINAN EDUKATIF “BAKIAK” BERBASIS ISLAMI (untuk Mengurangi Kecanduan Gawai pada Remaja).

Pada penelitian ini menggunakan metode Research and Development model Borg and Gall dengan 10 tahap didalamnya. Tapi pada penelitian ini peneliti melakukan 9 tahap dalam prosesnya yang meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal (uji ahli), uji terbatas, revisi produk, uji lapangan sesungguhnya, revisi produk, uji produk akhir, revisi produk final.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa media konseling berupa modul PERMAINAN EDUKATIF “BAKIAK” BERBASIS ISLAMI yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media konseling dengan upaya mengurangi kecanduan gawai pada remaja. Hasil persentase uji ahli sebesar 87,5% dikategorikan sangat tepat/layak dan dinilai efektif sebagai upaya mengurangi kecanduan gawai pada remaja.

Hasil analisis pre-test dan post-test, pertanyaan dan target pencapaian yang terkandung pada modul yang menjelaskan bahwa dominasi remaja mengalami peningkatan skor merupakan remaja yang mampu untuk berubah menjadi lebih baik. Sehingga dari hal tersebut modul PERMAINAN EDUKATIF “BAKIAK” BERBASIS ISLAMI efektif untuk mengurangi kecanduan gawai pada remaja di Kampung Lali Gadget.

Kata kunci: Permainan Bakiak, *Game Therapy* Islami, Kecanduan gawai.

ABSTRACT

Devi Ismarro, 04010321007, 2025. Development of Islamic Game Therapy to Reduce Gadget Addiction in Adolescents in Lali Gadget Village, Wonoayu, Sidoarjo

The focus of this study is the process of developing and testing the effectiveness of Islamic game therapy counseling media in the form of a module entitled ISLAMIC-BASED EDUCATIONAL GAME "BAKIAK" (to Reduce Gadget Addiction in Adolescents).

This study uses the Borg and Gall Research and Development model method with 10 stages in it. But in this study the researcher carried out 9 stages in the process which included research and information collection, planning, development of the initial form (expert test), limited test, product revision, actual field test, product revision, final product test, final product revision.

The results of this study showed that the counseling media in the form of the ISLAMIC-BASED EDUCATIONAL GAME "BAKIAK" module that was developed was considered suitable for use as a counseling medium with an effort to reduce gadget addiction in adolescents. The results of the expert test percentage of 87.5% are categorized as very appropriate/feasible and are considered effective as an effort to reduce gadget addiction in adolescents.

The results of the pre-test and post-test analysis, questions and achievement targets contained in the module explain that the dominance of adolescents experiencing an increase in scores is adolescents who are able to change for the better. So from this, the ISLAMIC-BASED EDUCATIONAL GAME "BAKIAK" module is effective in reducing gadget addiction in adolescents in Kampung Lali Gadget.

Keywords: Bakiak Game, Islamic Game Therapy, Gadget Addiction.

تجريدي

ديفي إسمارو، 04010321007، 2025. تطوير العلاج بالألعاب الإسلامية للحد من إدمان الأجهزة لدى المراهقين في قرية لالي جادجيت وونوايو سيدوارجو

يركز هذا البحث على عملية تطوير واختبار فعالية وسائل الإرشاد العلاجي بالألعاب الإسلامية في شكل وحدة بعنوان الألعاب التعليمية الإسلامية "باكيك" (لتقليل إدمان الأجهزة لدى المراهقين).

يستخدم هذا البحث أسلوب بورغ وغال للبحث والتطوير النموذجي المكون من 10 مراحل. ولكن في هذا البحث قام الباحث بتنفيذ 9 مراحل في العملية والتي شملت البحث وجمع المعلومات، والتخطيط، وتطوير النموذج الأولي (اختبار الخبراء)، والاختبار المحدود، ومراجعة المنتج، والاختبار الميداني الفعلي، ومراجعة المنتج، واختبار المنتج النهائي، ومراجعة المنتج النهائي.

أظهرت نتائج هذا البحث أن وسائل الإرشاد في شكل وحدة الألعاب التعليمية الإسلامية "باكيك" التي تم تطويرها تعتبر مناسبة للاستخدام كوسيلة إرشادية في محاولة للحد من إدمان الأجهزة لدى المراهقين. تم تصنيف نتائج اختبار الخبراء البالغة 87.5% على أنها مناسبة جداً/ممكنة واعتبرت فعالة كجهد لتقليل إدمان الأجهزة لدى المراهقين.

توضح نتائج التحليل القبلي والاختبار البعدي والأسئلة وأهداف الإنجاز الواردة في الوحدة أن هيمنة المراهقين الذين يعانون من زيادة في الدرجات هم المراهقون القادرون على التغيير نحو الأفضل. ومن هنا، فإن وحدة اللعبة التعليمية "باكيك" ذات الأساس الإسلامي فعالة في الحد من إدمان الأجهزة بين المراهقين في قرية لالي جادجيت.

الكلمات المفتاحية: لعبة القباقيب، العلاج باللعبة الإسلامية، إدمان الأجهزة.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
تجريدي.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Karya Kreatif.....	10
D. Manfaat Karya Kreatif.....	11
E. Definisi Konsep Produk	11
F. Sistematika Pembahasan	15

BAB II KERANGKA TEORETIK.....	17
A. Kajian Perspektif Teoretik.....	17
1. Permainan Bakiak	17
2. Game Therapy Islami.....	19
3. Kecanduan Gawai	25
B. Kajian Perspektif Dakwah Islam.....	30
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	32
D. Orisinalitas dan Pemosisian Karya.....	38
BAB III METODE PERANCANGAN	41
A. Konsep Karya Kreatif.....	41
1. Bentuk dan Jenis Karya	41
2. Rancangan Subtansi Karya	41
3. Teknik Penyiapan Karya.....	43
B. Desain Media Produk	45
1. Pemilihan Media dan Alasan	45
2. Khalayak Sasaran.....	46
C. Tahapan Produksi.....	47
1. Pra Produksi.....	50
2. Produksi	51
3. Pasca Produksi	53
BAB IV EKSEKUSI KARYA KREATIF & PEMBAHASAN	54
A. Proses Pengembangan Media	54
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	54
2. Perencanaan Desain.....	54

3. Pengembangan Bentuk Awal	60
4. Uji Coba Produk.....	79
5. Revisi Produk	88
6. Uji Produk Sesungguhnya.....	90
7. Revisi Produk	97
8. Uji Produk Akhir.....	98
9. Revisi Produk Final.....	99
10. Diseminasi dan Pengimplementasian.....	100
B. Hasil Analisis.....	100
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Keterbatasan Karya Kreatif	105
C. Rekomendasi.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	116
PROFIL PENULIS	146

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penilaian validasi berdasarkan skala likert.....	49
Tabel 3. 2 Kriteria penilaian kelayakan media	50
Tabel 4. 1 Penilaian validasi berdasarkan skala likert.....	61
Tabel 4. 2 Kriteria penilaian kelayakan media	62
Tabel 4. 3 Hasil validasi ahli dalam bidang konseling	66
Tabel 4. 4 Hasil validasi ahli dalam bidang dakwah Islam	70
Tabel 4. 5 Hasil validasi ahli dalam bidang desain	74
Tabel 4. 6 Hasil akhir penilaian tim ahli	75
Tabel 4. 7 Hasil penilaian uji coba produk calon pengguna I	82
Tabel 4. 8 Hasil penilaian uji coba produk calon pengguna II	84
Tabel 4. 9 Hasil penilaian uji coba produk calon pengguna III.....	87
Tabel 4. 10 Hasil akhir penilaian calon pengguna.....	88
Tabel 4. 11 Hasil angket kriteria remaja	91
Tabel 4. 12 Pernyataan Pre-Test dan Post-Test.....	95
Tabel 4. 13 Skor Pre-Test dan Post-Test.....	96
Tabel 4. 14 Skor pertanyaan tentang kesadaran diri.....	101
Tabel 4. 15 Target pencapaian diri	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain cover modul PERMAINAN EDUKATIF “BAKIAK” BERBASIS ISLAMI	42
Gambar 3. 2 Bagan tahapan model menurut Borg and Gall.....	48
Gambar 4. 1 Desain cover modul PERMAINAN EDUKATIF “BAKIAK” BERBASIS ISLAMI	55
Gambar 4. 2 Bagian desain kata pengantar dan identitas	56
Gambar 4. 3 Bagian desain pengertian dan filosofi bakiak	56
Gambar 4.4 Bagian desain pembahasan alat yang digunakan untuk permainan bakiak	57
Gambar 4. 5 Bagian desain pembahasan cara bermain bakiak.....	58
Gambar 4. 6 Bagian desain pembahasan manfaat keseharian jika memainkan permainan bakiak.....	58
Gambar 4. 7 Bagian desain pembahasan motivasi Islami	59
Gambar 4. 8 Refleksi diri dan refleksi perasaan.....	60
Gambar 4. 9 Bagian desain penambahan langkah-langkah penerapan modul	76
Gambar 4. 10 Perbaikan desain bab alat yang digunakan	77
Gambar 4. 11 Bagian desain penambahan materi	77
Gambar 4. 12 Perbaikan desain footnote.....	78
Gambar 4. 13 Bagian desain penambahan objek.....	89
Gambar 4. 14 Bagian desain penambahan tulisan arab	90
Gambar 4. 15 Bagian desain penambahan pertanyaan dan target pencapaian.....	97

Gambar 4. 16 Bagian desain penambahan biografi penulis dan cover belakang..... 99
Gambar 4. 17 Bagian desain pertanyaan tentang diri..... 101



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Sofwan, and Mujiyati Mujiyati. 2017. "Literature Review Play Therapy in Perspective Theory of Eco Systemic Therapy STKIP Muhammadiyah Pringsewu" 1, no. 2.
- Adwiah, Amalia Rabiatul, and Raden Rachmy Diana. 2023. "Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2.
- Ahmadi, Yusep, Aceng Ruhendi Syaifullah, and Budi Hermawan. 2024. "KURIOSITAS Multimodality In ' Bakiak Games ' Posts on G20 2022 Social Media." *Kuriositas* 17, no. 1.
- Amitha Shofiani Devi, Khusnul Hotimah, Ramadhan Sakha A, Achmad Karimullah, and M. Isa Anshori. 2024. "Mewawancarai Kandidat: Strategi Untuk Meningkatkan Efisiensi Dan Efektivitas." *MASMAN : Master Manajemen* 2, no. 2.
- Amridha, and J.S Rahyuddin. 2020. "Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak." *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel* 1, no. 1. <https://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/7>.
- Amril, Dapit, and Hafizzullah Hafizzullah. 2020. "Figur Nabi Yusuf AS Bagi Kaum Milenial Dalam Menghadapi Era 4.0." *Jurnal Ulunnuha* 9, no. 1.
- Anaitulloh, Septi, Sutijono Sutijono, and Dimas Ardika Miftah Farid. 2021. "Play Therapy Dengan Permainan Tradisional 'Bentengan' Efektif Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Saat Pandemi Covid-19." *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 1.

- Ani, Catur Ari, and Rukiyah Rukiyah. 2023. "Perilaku Informasi Generasi Milenial Kota Semarang Di Media Sosial Saat Menghadapi Era Post-Truth." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 7, no. 1.
- Apsari, Nurliana Cipta, Lia Siti Nurfauziah, and Dessy Hasanah Siti Asiah. 2023. "Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini." *Share : Social Work Journal* 13, no. 1.
- Asif, A., and F. Rahmadi. 2020. "Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun." *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)* 6, no. 2.
- Ausrianti, Rizka, and Rifka Andayani. 2024. "Efektifitas Game Therapy Terhadap Kecanduan Gadget Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Keperawatan* 16, no. 1.
- Bocci, Francesco, Ambra Ferrari, and Marcello Sarini. 2023. "Putting the Gaming Experience at the Center of the Therapy—The Video Game Therapy® Approach." *Healthcare (Switzerland)* 11, no. 12.
- Chaidirman. 2019. "Journal of Holistic Nursing and Health Science." *Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Baj* 2, no. 2.
- Clarisa Aprilia. 2024. "Psikoedukasi Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Remaja Di Smpn Satu Atap Suka Maju." *Psikologi Journal* 1, no. 2.
- Dewi, Gusti Ayu Nyoman Triana. 2020. "The Effectiveness of Play Therapy and Positive Reinforcement to Reduce Gadgets Addiction in Children." *Proceedings of The ICECRS* 8.
- Djannatun Ni'mah, Eka Ulan Dari, and Nurul Destiani. 2024. "Pengaruh Terapi Bermain Islami Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Anak Jalanan." *Journal of Islamic Psychology and Behavioral Sciences* 2, no. 3.

- Suci Asri Sajdah, Ratih Dwilestari Puji Utami. 2024. "Efektifitas Terapi Bermain Gobak Sodor Dalam Menurunkan Intensitas Penggunaan Gawai Di Madrasah Tsanawiyah Al-Huda 1 Karangpandan." *Jurnal Kesehatan Tambusai* 5, no. 3.
- Ermawati, Ermawati, Fatimah Fatimah, and Agus Hadi Utama. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pai Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sd Kelas Iv." *Journal of Instructional Technology* 2, no. 2.
- Ernawati, Ika, and Dessy Setiawaty. 2021. "Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 2.
- Fahrurrozi. dkk. 2019. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fatimah, Dewi. 2023. "Penerapan Teknik Kognitif Behavioral Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas IX Di MTs Negeri 1 Sumenep." *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 2.
- Fayrus, and Abadi Slamet. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Finjani, Buche Bukit, Harry Priatno, and Yayang Fitri Fadilah. 2022. "Kecanduan Gawai Terhadap Cara Gaya Bersosialisasi." *Cebong Journal* 1, no. 2.
- Firmansyah, Andan, Henri Setiawan, and Nizar Ahmad. 2021. "Case Study of Congklak Play Therapy for Children to Improve Social Interaction Due to Gadget Addiction." *JURNAL VNUS (Vocational Nursing Sciences)* 3, no. 2.
- Fithroni, Muhammad Subhan dan Hijrin. 2022. "Muhammad Subhan." *Jurnal Kesehatan Olahraga* 10, no. 3. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/48345%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan->

olahraga/article/view/48345/40361.

- Fitria, Fitriana; Anizar Ahmad and. 2021. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga.” *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5, no. 2.
- Haerani, Nurussakinah Daulay dan Nur. 2020. *Dinamika Perkembangan Remaja: Problematika Dan Solusi*. 1st ed. Jakarta: Kencana.
- Hidayanto, Dwi Kurnia, Rosid Rosid, Anisa Hasna Nur Ajijah, and Yulia Khoerunnisa. 2021. “Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) Pada Remaja (Literature Review).” *Jurnal Publisitas* 8, no. 1.
- Husnul Khaatimah, Restu Wibawa. 2017. “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 2.
- Imani, Al Sulaimany Lazuardi. 2020. “Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berorientasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ilmu Pegetahuan Alam Sekolah Dasar Abstrak.” *Jpgsd* 8, no. 5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35888>.
- Inggi Mubarakah, Ayu, Kurnia Rachmawati, Regina Best Tiara, and Hisny Fajrussalam. 2022. “Modernisasi Dakwah Melalui Media Podcast Di Era Digital.” *Jurnal Al Burhan* 2, no. 2.
- Insyira, Yonia Ilma. 2015. “Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Gambar Ilustrasi) Berbasis Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar”.
- Jasmine, Angelia, and Fransiska Farah. 2023. “Pengaruh Durasi Pemakaian Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Siswa / Siswi Sma Al-Muslim Tambun.” *JKKT: Jurnal Kesehatan dan Kedokteran Tarumanegara* 2, no. 1.

- Kamaruddin, Ilham, Ferdinand Salomo Leuwol, Rahman Pranovri Putra, Mia Aina, Dina Mayadiana Suwarma, and Rosa Zulfikhar. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah." *Journal on Education* 6, no. 1. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>.
- Kartika, Yusi, Komaruddin and Neni Noviza. 2023. "Pendekatan Play Therapy Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Pada Anak Yang Kurang Bersosialisasi (Studi Kasus Pada Klien 'R' Di Desa Bulang Kecamatan Belimbing." *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 1, no. 1.
- Khadijah, and Lasma Roha Sitompul. 2020. "Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam." *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. 4, no. 2.
- Kholiq, A, R Prihastuty, Nirma L Khafidhoh, and I Yani. 2023. "Layanan Konseling Kelompok Teknik Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Siswa." *Proceedings of Annual*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/agcaf/article/view/2544%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/agcaf/article/download/2544/2033>.
- Kurniawati, Ni Nyoman, and I Made Sutharjana. 2023. "The Influence of Gadgets on The Development of The Early-Age Learners' Behavior and Character." *International Journal of Multidisciplinary Sciences* 1, no. 2.
- Kusuma Rini, Mentari, and Titih Huriah. 2020. "Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review." *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5, no. 1.
- Labina, Fenni Octa, Ira Kusumawaty, Yunike, and Sri Endriyani. 2018. "Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan." *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan* 1, no. 1. <https://doi.org/10.54443/sikontan.v1i1.356>.
- Lahmuddin. 2021. *Konseling Dan Terapi Islami*. <http://repository.uinsu.ac.id/10668/1/LAHMUDDIN>

LUBIS KONSELING DAN TERAPI ISLAMIS 2021.pdf.

- Maulina, Dini Maulina. 2021. "Dakwah Sebagai Media Integrasi Agama Dan Ilmu Pengetahuan." *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam* 4, no. 1. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/peurawi/article/view/8823>.
- Mawarni, Novrika, and Jurubahasa Sinuraya. 2022. "Uji Kelayakan E-Modul Berbasis ICARE Menggunakan Flip Pdf Profesional Pada Materi Vektor." *Jurnal Ikatan Alumni Fisika* 8, no. 2.
- Mayasari, Sakinah. 2023. "Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Kemampuan Keseimbangan Anak Usia 3-4 Tahun." *PAUD Teratai* 12, no. 1.
- Melia Novita, Irfandi dan Ayi Teiri Nurtiani. 2021. "Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Di TK Cut Meutia Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1.
- Mokodompit, Nurul Fajriani. 2022. "Konsep Dakwah Islamiyah." *Ahsan: Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 1, no. 2.
- Muhaeminah, M. 2016. "Game Therapy Untuk Meningkatkan Sense of Belonging Anak Panti Asuhan." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 3, no. 1. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/2125>.
- Muttabiah, Ana, Ela Suryani, and Anni Malihatul Hawa. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik." *Janacitta* 4, no. 2.
- Nengsi, Sri Rahayu, Linda Pajarwati, Widia Dwi Lestari, Ulfa Dwianti. 2024. "Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong Melalui Permainan Tradisional Bakiak Pada Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Inpres Lambengi." *Batara Wisnu Journal: Indonesian Journal of Community Services* 4, no. 2.
- Novita Maulidya Jalal, Rahmawati Syam, St.Hadjar Nurul

- Istiqamah, Irdianti Irdianti, and Muhrajan Piara. 2022. "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2.
- Nuryana, Amiaturun & Lukman Fahmi. 2022. "Ustadz Adi Hidayat Bilingual Da'wa Message in Japan: Youtube Video Content Analysis." *Proceeding of International Conference on Da'wa and Communication* 4, no. 1.
- Okpatrioka. 2023. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1.
- Pratiwi, Indah, Herman Hendrik, Genardi Atmadiredja, and Bakti Utama. 2019. *Konsentrasi Belajar Siswa SMA Dan Penggunaan Gawai*.
https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/12__Buku_Gawai_2018_indah.pdf.
- Pratiwi, R. 2020. "Perkembangan Remaja: Tinjauan Psikologis." *Jurnal Ilmiah Psikologi* 8, no. 2.
- R.Roro Rastrani Rahada Putri, Kaspul Kaspul, and M. Arsyad. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2.
- Rachmat, Irfan Fauzi, Sofia Hartati, and Erdawati. 2021. "Pengaruh Kecanduan Gawai Terhadap Disregulasi Emosi Anak Usia Dini" 8, no. 2.
- Ragita, Syafira Putri, and Nur Ainy Fardana N. 2021. "Pengaruh Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Terhadap Kematangan Emosi Pada Remaja." *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)* 1, no. 1.
- Rahayuningrum, Lina M, Mono P Gustomi, Diah S Wahyuni, and Yulanticha Diaz A Aziza. 2020. "Bermain Game Edukasi Islami Dapat Menurunkan Kecemasan Anak Usia 6-12 Tahun Pada Waktu Sirkumsisi Islamic Education Game Therapy Decreased The Level Of Anxiety Among

- School Age Childern Undergoing Circumcision.” *Journals of Ners Community* 11, no. 1.
- Rohmah, Nikmatur. 2018. *Terapi Bermain*. Jember: LPPM Universitas Muhammadiyah Jember.
- S.Sirate, Sitti Fatimah, and Risky Ramadhana. 2017. “Development of Literacy Skills Based Learning Modules.” *Inspirational Education* 6, no. 2. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/5763>.
- S, Feby Ramadani. 2021. “Ujaran Kebencian Netizen Indonesia Dalam Kolom Komentar Instagram Selebgram Indonesia: Sebuah Kajian Linguistik Forensik.” *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra* 22, no. 1.
- Saputro, Khamim Zarkasih. 2017. “Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja.” *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* 17, no. 1.
- Setiawati, Yunias, and Izzatul Fithriyah. 2020. *Deteksi Dini Dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*. Airlangga University Press.
- Silvia Nur Rizki, and Tati Suryati. 2022. “Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun.” *Buletin Kesehatan: Publikasi Ilmiah Bidang kesehatan* 6, no. 2.
- Simamora, Bilson. 2022. “Skala Likert, Bias Penggunaan Dan Jalan Keluarnya.” *Jurnal Manajemen* 12, no. 1.
- Sunantri, Asep, Agus Suyatna, and Undang Rosidin. 2016. “Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Learning Content Development System Materi Usaha Dan Energi.” *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, no. 1. <https://www.neliti.com/publications/116144/pengembangan-modul-pembelajaran-menggunakan-learning-content-development-system>.

- Trivaika, Erga, and Mamok Andri Senubekti. 2022. "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android." *Nuansa Informatika* 16, no. 1.
- Waruwu, Marinu. 2024. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2.
- Welly, Edo Gusdiansyah dan. 2022. "Efektivitas Pemberian Teknik Hipnoterapi Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Wilayah Kerja Puskesmas Lubuk Buaya." *Jurnal Keperawatan* 2, no. 1. <https://doi.org/10.36984/jam.v2i1.293>.
- Widyastuti, Citra, Lailatul Widha, and Arina Rijki Aulia. 2019. "Play Therapy Sebagai Bentuk Penanganan Konseling Trauma Healing Pada Anak Usia Dini." *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam* 16, no. 1.
- Wiwin Yuliani, Nurmauli Banjarnahor. 2021. "Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling." *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 5, no. 3.
- Wulandari, Ade. 2014. "Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatannya." *Jurnal Keperawatan Anak* 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKA/article/view/3954>.
- Yulianti, Ari, and Ekohariani. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.
- Yunita, Mutiara Mirah, Teguh Lesmana, Devi Jatmika, Alfina Damayanti, and Theresia Finda Kusuma. 2021. "Mengenal

- Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya.” *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan* 5, no. 2.
- Yurissa, Putri Norma. 2022. “Instilling Religious and Honest Character Education at MIN 3 Jombang: Using the Hompimpa Alaium Gambreng Game.” *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review* 1, no. 4.
- Yusnia, Sitti Fatimah, and A.Sri Mardiyanti Syam. 2021. “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal An Nisa’* 14, no. 2. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/5146%0Ahttps://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/download/5146/1765>.
- Yusra, Zhahara, Rufran Zulkarnain, and Sofino Sofino. 2021. “Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19.” *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1.
- Zahrawi, Sri Latifa, Muhammad Tahir, and Muazar Habibi. 2023. “Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida II Mataram Tahun Ajaran 2022/2023.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4.
- Zeky, Asri Atuz, Juliana Batubara, Universitas Islam, Negeri Imam, and Bonjol Padang. 2019. “Terapi Bermain Menurut Carl Gustav Jung Dalam Mengatasi Permasalahan Anak.” *Jurnal Al-Taujih* 5, no. 2.
- Zellawati, Alice. 2011. “Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak.” *Majalah Ilmiah Informatika* 2, no. 3.