



ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMAN 04 KOTA BENGKULU

Amelia Juniarti

Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu

Email Korespondensi: Kphamelia2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 100 peserta didik SMA Negeri 4 Kota Bengkulu yang secara acak dipilih sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik SMA Negeri 4 Kota Bengkulu mengakui bahwa mereka menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain game online, dengan rata-rata waktu bermain sekitar 2-3 jam per hari. Selain itu, sebagian besar peserta didik menganggap bahwa interaksi sosial mereka dengan teman dan keluarga telah berkurang akibat penggunaan game online. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik merasa lebih nyaman berinteraksi dengan teman mereka melalui game online daripada secara langsung. Namun, sebagian kecil peserta didik juga mengatakan bahwa game online membantu mereka untuk lebih terbuka dalam berinteraksi dan mengembangkan kemampuan sosial mereka. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online dapat memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengurangi penggunaan game online yang berlebihan dan mengembangkan aktivitas sosial yang bermanfaat untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

Kata Kunci : *Game Online, Interaksi Sosial*

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of online game use on students' social interactions at SMA Negeri 4 Bengkulu City. This research uses descriptive method with data collection technique using questionnaires given to 100 students of SMA Negeri 4 Bengkulu City who were randomly selected as research samples. The results showed that most of the students of SMA Negeri 4 Bengkulu City admitted that they spent quite a long time playing online games, with an average playing time of around 2-3 hours per day. In addition, most learners consider that their social interaction with friends and family has been reduced due



to the use of online games. The study also showed that most learners felt more comfortable interacting with their friends through online games than in person. However, a small number of learners also said that online games helped them to be more open in their interactions and develop their social skills. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of online games can have a negative impact on learners' social interactions at SMA Negeri 4 Bengkulu City. Therefore, efforts need to be made to reduce the excessive use of online games and develop useful social activities to improve learners' social interactions.

Keywords : Game Online, Interaksi Sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala upaya untuk mewujudkan tujuan dan ketercapaian yang ada dalam hidup. Pendidikan menjamin peningkatan kualitas sumber daya manusia serta peningkatan kualitas suatu bangsa. Adanya pendidikan manusia mampu bersaing secara global dan hidup layak dilingkungan masyarakat. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar seorang pendidik dalam membimbing dan mendidik siswanya agar memiliki bekal pengetahuan dan kecerdasan spiritual, emosional, maupun social.

Di era globalisasi, sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain gadget daripada bermain dengan temannya. Kepedulian siswa dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang. Hal ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap siswa yang belakangan ini semakin buruk. Menurut Henry, bahwa game itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif yaitu : Dampak positif Game itu sendiri memiliki efek positif, dan game juga bermanfaat Pemain termasuk pelatihan (1) untuk anak-anak untuk belajar tentang dunia teknologi dan Berbagai fungsinya. (2) Permainan dapat memberikan pelajaran dalam bidang-bidang berikut petunjuk dan aturan. (3) Melatih perkembangan motorik, saat anak-anak Mainkan game dengan gesit dan sistem motorik akan berkembang Tergantung pada tindakan yang terlibat. (4) Melatih perkembangan saraf, yaitu melibatkan perubahan pada otak dan saraf yang terjadi saat anak bermain game secara berulang-ulang. (5) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan koping anak berubah dari waktu ke waktu. (6) Berlatih kosa kata dan pengucapan dalam bahasa asing dan lokal. Simulasi multimedia interaktif yang mencoba mensimulasikan beberapa fenomena dunia nyata.

Dan memiliki Dampak Negatif 1) Penurunan aktivitas gelombang otak anterior, penurunan aktivitas gelombang otak Garis depan memiliki peran yang sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresif. 2) menjadikan seseorang unggul karena keberhasilannya Dapatkan skor tinggi dan jadilah tak terkalahkan, jika tidak, game akan menjadi pelarian Dari sekumpulan masalah sehari-hari. 3) Game juga dapat menumbuhkan rasa egoism Tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang lain sekitar. Bermain game sebagai pelampiasan kelas atas ketidakpuasannya. 4) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. 5) Terlalu sering akan menyebabkan dalam gangguan jiwa. Perilaku orang yang bermain game bisa berubah dan mempengaruhi pola pikir karena pikiran akan selalu terfokus pada permainan yang sedang terjadi Sering bermain. 6) Anak akan mengalami masalah psikologis. dampak permainan Dapat menyebabkan penggandaan dan penurunan hiperaktivitas anak Konsentrasi belajar anak. Anak-anak rentan terhadap gangguan kecemasan, Depresi dan perkembangan sosial yang buruk. 7) Bermain game adalah Jika sebuah game membuat ketagihan, itu hanya membuang-buang waktu.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial peserta didik di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 100 peserta didik SMA Negeri 4 Kota Bengkulu yang secara acak dipilih sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik SMA Negeri 4 Kota Bengkulu mengakui bahwa mereka menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain game online, dengan rata-rata waktu bermain sekitar 2-3 jam per hari. Selain itu, sebagian besar peserta didik menganggap bahwa interaksi sosial mereka dengan teman dan keluarga telah berkurang akibat penggunaan game online.

Beberapa Penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Arosyid (2019) Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul Pengaruh Game Online dan Instagram dalam Berinteraksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pola penggunaan game online dan Instagram mahasiswa PGSD yaitu, bagi pengguna game online dengan Intensitas penggunaan lebih dari 3 jam perhari cenderung jarang menggunakan Instagram, 2) Game Online berpengaruh baik bagi sesama pengguna game dalam Interaksi Sosial, namun berpengaruh buruk bagi bukan sesama pengguna game, dan Instagram berpengaruh positif dalam Interaksi Sosial mahasiswa PGSD UMS diantaranya: 1) menambah jejaring sosial, 2) mampu menciptakan kelompok sosial melalui komunitas yang ada di dalam Instagram, 3) dapat bertukar kabar dengan saudara dan teman.

Berdasarkan data yang ada, peneliti meneliti bagaimana dampak game online terhadap interaksi sosial anak. Perkembangan teknologi membawa beberapa kemajuan dalam berbagai bidang, namun tidak semua membawa pengaruh baik seperti halnya perkembangan permainan anak yang dialihkan dalam teknologi yang berbasis internet. Game online membawa dampak yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut, khususnya pada anak-anak. Saat ini, anak dibiasakan dengan peralatan seperti gadget untuk bermain game online. Perkembangan teknologi yang sudah berkembang pesat harus diimbangi dengan pembentukan karakter terhadap perilaku anak, agar siswa mampu untuk dapat menyaring dampak yang diberikan oleh game online.

Interaksi Sosial

Manusia mempunyai naluri terhadap satu sama lain. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang bersifat dinamis yang melibatkan individu, kelompok, serta individu dan kelompok. Dari sudut pandang perkembangan manusia, kebutuhan akan interaksi sosial pada masa remaja merupakan hal yang paling menonjol. Interaksi sosial remaja penting dalam proses penyesuaian kehidupan remaja sehari-hari agar terjalin hubungan timbal balik yang baik antara remaja dengan orang lain. Beberapa batasan usia bagi remaja antara lain: Dari masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun) dan dewasa. Masa remaja akhir (18-21 tahun). Ada empat bentuk interaksi sosial, yaitu kerjasama, kompetisi, konflik dan adaptasi..(ANJASARI et al., 2020).

Di era globalisasi saat ini, media seseorang sedang melakukan interaksi sosial, Khususnya untuk membangun koneksi sosial dan Tidak sulit untuk berkomunikasi satu sama lain, Hanya dengan satu gadget, orang bisa berinteraksi satu sama lain. Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang menurut Osland berarti perangkat elektronik berukuran kecil dengan berbagai fungsi. Gadget itu sendiri bisa berupa komputer atau laptop, tablet, atau telepon genggam atau smartphone.(Muttabiah et al., 2021)

Menurut Muhith (2018), interaksi sosial yaitu bentuk komunikasi yang unik antara individu atau kelompok, di mana kemampuan seseorang untuk mempengaruhi, membimbing, atau membantu kemampuan orang lain untuk mempengaruhi kemampuan mereka sendiri atau orang lain. Ketika ada komponen sosial dan komunikasi yang terpisah, interaksi sosial dapat

terjadi. Muhith (2018) berpendapat interaksi sosial yaitu kemitraan antara satu individu dengan individu lainnya; individu yang bersangkutan akan dapat mempengaruhi situasi yang ada atau di masa depan jika kemitraan itu terikat waktu.(Pratama et al., 2023)

Kehadiran game online di Indonesia membawa sensasi yang baru untuk pemain game online, bermain game online dapat memberikan ketergantungan untuk terus menekuni game yang dimainkannya. Bermain game online membutuhkan konsentrasi maka anak usia SD ketika bermain game online dapat mengabaikan apa saja yang berada disekitarnya. Banyak cara yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan salah satunya yaitu bermain game online, sebagian besar pemain game online masih beranggapan bahwa bermain game online untuk mendapatkan kesenangan.(Mustikasari et al., 2020)

Bermain game online dapat disimpulkan bahwa sebenarnya sah-sah saja jika dimainkan dari berbagai kalangan, hanya saja perlu di perhatikan menghargai waktu dan bersosialisasi dengan orang lain itu sangat diperlukan.(Ahmad Wildan, 2022)

Kecanduan game online di kalangan remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya motivasi internal (gejala kesehatan mental seperti impulsif, agresi, depresi, harga diri rendah, kontrol diri rendah, dan kecemasan), hubungan keluarga (hubungan yang tidak stabil antara remaja dan orang tua), perilaku pengasuhan (perlindungan berlebihan atau harapan tinggi, perilaku mengendalikan, kurangnya keterikatan orang tua, kurangnya kohesi keluarga), faktor kehidupan sekolah (kesalahan penyesuaian sekolah misalnya, bullying, kekerasan sekolah, dan hubungan negatif dengan guru), dan juga dipengaruhi oleh media.(Muhazir et al., 2023)

Remaja yang kecanduan game online dapat mengembangkan hubungan negatif dengan orang tua yg mereka di rumah, dan lebih khusus lagi, kurangnya komunikasi dengan orang tua mereka, serta kurangnya keterikatan Kebanyakan bermain game menyebabkan remaja mempunyai perilaku bermain game yang tidak terkendali, lebih menunjukkan minat pada dunia game daripada kehidupan nyata sehari-hari dimana mereka akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk memikirkan game penyesuaian sosial buruk penurunan kemampuan penyesuaian diri social intelligence, love, dan self-regulation rendah menarik diri, mengabaikan tugas sekolah, kehilangan kendali diri,mengalami konflik keluarga dan miskomunikasi.(Muhazir et al., 2023)

Remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, emosi, sosial dan pencapaian. Remaja sebagian besar mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial sehingga menimbulkan permasalahan bagi remaja seperti munculnya perilaku anti sosial pada remaja, konflik dengan orang tua, penyalahgunaan napza, merokok, minum-minuman beralkohol dan seks bebas.(Muflih et al., 2017)

Saat ini teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia begitu juga dengan perkembangan internet sehingga orang dapat berinteraksi satu sama lainnya baik itu untuk kebutuhan dalam bidang bisnis maupun dalam bidang hiburan misalnya bermain game online [1]. [2]. Perkembangan internet saat ini menjadi peluang bisnis yang memberikan potensi keuntungan [3]. Teknologi menjadi sumber pendukung utama dalam menjalankan bisnis [4] [5]. Game online merupakan salah satu peluang bisnis dalam masyarakat dalam dunia hiburan. Permainan game online menjadi salah satu pilihan seseorang dalam memenuhi kebutuhan hiburan pada dirinya maka tak heran banyak yang rela menghabiskan waktunya berlama-lama untuk bermain game online. Selain itu permainan memenuhikeinginan pengguna yang ingin terus menerus bermain game online juga dapat meningkatkan pengetahuan [6][7] dengan adanya interaksi sosial sehingga dapat juga meningkatkan pengetahuan pengguna dalam bermain. Saat ini perkembangan game berkembang sangat

pesat dengan menyediakan fitur-fitur yang menarik sehingga membuat pengguna terus menerus menggunakan gadget untuk terus digunakan [8].(Damayanti et al., 2020)

Keinginan-keinginan yang timbul membuat remaja harus melakukan interaksi 106 dengan berbagai orang, dengan berinteraksi pun akan membuat remaja mudah untuk bersosialisasi, mendapatkan teman baru, menarik perhatian sesama lawan jenisnya, dan tidak jarang remaja rela untuk bergabung di suatu komunitas untuk menjadi populer. Menurut Horrocks dan Benimoff (dalam Hurlock, 2011) kelompok sebaya memberikan sebuah dunia tempat kawula muda dapat melakukan sosialisasi dalam suasana dimana nilai-nilai yang berlaku bukanlah nilai-nilai yang ditetapkan oleh orang dewasa melainkan oleh teman seusianya(Maulida et al., 2020).

Menurut Maslow (Siagian, 2016), salah satu kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan sosial. Kebutuhan sosial menempati urutan ketiga dalam hierarki kebutuhan Maslow. Kebutuhan sosial ini berkaitan dengan hubungan atau interaksi seseorang dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial dan tidak dapat hidup tanpa orang lain. Kebutuhan sosial meliputi kasih sayang, rasa memiliki, penerimaan oleh orang lain, dan bersosialisasi atau berinteraksi sosial.(Wijaya et al., 2022)

Tidak mampu dielak, gadget sangat meracuni kehidupan manusia, baik orang yang dewasa, orangtua, bahkan anak-anak. Gadget sudah seperti menyatu pada kehidupan semua masyarakat seakan sudah tidak bisa terlepas dari gadget. Rezkisari (2014:27) mengatakan bahwa sekitar 80% dari masyarakat kota memiliki ponsel khususnya gadget atau ponsel pintar. Berbagai perusahaan telah memproduksi berbagai beragam jenis gadget dengan suguhan aplikasi yang sangat canggih sehingga dapat menyajikan berbagai hal media berita, informasi gaya hidup, jejaring sosial, hobi, dan hiburan yang telah disajikan dalam bentuk online maupun offline dan sekarang sudah berhasil menarik banyak perhatian dari masyarakat.(Muttabiah et al., 2021)

Mengenai interaksi yang terjalin tersebut, yang dianggap paling ideal adalah secara tatap muka (langsung). Interaksi tatap muka lebih memungkinkan suatu proses yang bersifat dinamis dan timbal balik secara langsung. Pertukaran informasi secara tatap muka dapat mempercepat proses saling mempengaruhi antara pihakpihak yang berinteraksi didalamnya. Sedangkan menurut Soekanto (2002), suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu : 1)Adanya kontak sosial (sosial-contact) 2)Adanya komunikasi.(Lioni & Nurmalisa, n.d.)

Mahasiswa yang mampu dalam berinteraksi sosial dengan baik biasanya dapat mengatasi berbagai persoalan di dalam pergaulan, tidak mengalami kesulitan untuk menjalani hubungan dengan teman baru, berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, terlibat dalam pembicaraan yang menyenangkan, dan dapat mengakhiri pembicaraan tanpa mengecewakan atau menyakiti orang lain.(Pasaribu, 2019).

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dapat mengasah dan meningkatkan keterampilan dan membentuk sikap. Dalam proses belajar pastinya seseorang itu memiliki minat untuk belajar lebih giat lagi agar terlaksanakan dengan baik pula. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang. Faktor tersebut berawal dari lingkungan keluarga, lingkungan bermain maupun lingkungan disekolah. Dari faktor tersebut bisa saja merubah seseorang itu menjadi lebih baik atau malah sebaliknya. Apalagi dilingkungan yang mayoritasnya memiliki gadget hal tersebut akan memungkinkan anak kita juga akan memintanya.(Pratiwi & Yusnaldi, 2022)

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah kualitatif selanjutnya dilakukan dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk penentuan informan. Selanjutnya agar pengumpulan data dapat memiliki data yang beragam dan valid dari sumber yang berbeda, oleh sebab itu peneliti menggunakan teknik Triangulasi data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggabungkan dari berbagai teknik seperti wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi.

Responden dalam penelitian ini berjumlah 15 orang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode survey. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan diskusi terfokus. Dalam Penelitian ini menggunakan beberapa kriteria teknik keabsahan data diantaranya kredibilitas/derajat kepercayaan (credibility), dilakukan melalui triangulasi. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan tiga tahapan antara lain; reduksi data, yakni dengan pengorganisasian data kegiatan yang merangkum, menganalisis, menentukan dan menfokuskan pada hal-hal yang penting berdasarkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Kemudian data-data yang diolah melalui tahapan penyajian data, yakni data disajikan dengan bentuk uraian-uraian yang jelas dan pengelompokan pada fokus penelitian agar dapat dipahami dengan mudah. Selanjutnya dalam penarikan kesimpulan objek penelitian disajikan secara deskriptif yang mengacu pada hasil kajian penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah saya lakukan bahwasanya untuk mengetahui dampak dari game online tersebut anak-anak memiliki perilaku yang agresif tidak dapat mengontrol diri yang melibatkan kondisi anak-anak tersebut menjadi tempramen, mudah marah, dan bersikap acuh/cuek terhadap teman sebayanya. yang di mana kita ketahui sekarang game online telah marak di masyarakat baik dari kalangan anak-anak maupun orang tua yang di mana game online tersebut banyak mempengaruhi pola pikir seseorang dan kurangnya interaksi sosial pada lingkungan sekitar, bukan hanya itu game online tersebut juga sudah banyak merugikan masyarakat yang di mana salah satu contohnya di masa sekarang banyak anak-anak yang berbohong untuk top up game online banyak juga melakukan pencurian yang membuat anak-anak tersebut menjadi pribadi yang suka berbohong dan melakukan kesalahan lainnya yang di sebabkan oleh game online tersebut dan menurunnya nilai akademik akibat terlalu sering bermain game online, dan banyak waktu yang terbuang dengan sia-sia.

KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah penelitian menemukan bahwa peserta didik yang terlalu fokus pada game online dapat mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan memadai. Mereka mungkin kurang peka terhadap emosi dan kebutuhan teman sebaya mereka, serta kurang terampil dalam berkomunikasi secara efektif. Namun, penelitian ini juga menyoroti bahwa ada faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial peserta didik selain game online, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan karakteristik individu. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami secara lebih rinci bagaimana game online secara spesifik mempengaruhi interaksi sosial peserta didik. Kesimpulannya, game online dapat memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial peserta didik, namun penelitian masih perlu dilakukan untuk memahami secara lebih mendalam faktor-faktor apa saja yang mempengaruhinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wildan. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- ANJASARI, E. A., SRINADI, I. G. A. M., & NILAKUSMAWATI, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2). <https://doi.org/10.36706/jsi.v12i2.12315>
- Lioni, T., & Nuralisa, Y. (n.d.). *penggunaan gadget, interaksi sosial, peserta didik*.
- Maulida et al. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta . *Idea Nursing Journal*, 1(1).
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.4982>
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Janacitta*, 4(2), 56–63. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Pasaribu, S. (2019). Hubungan Konsep Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Interaksi Sosial Mahasiswa. *Jurnal Analitika Magister Psikologi UMA*, 8(1), 64–78. ojs.uma.ac.id
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142–4148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Sajidah, L. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.37857>
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman

- Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59.
<https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Ahmad Wildan. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- ANJASARI, E. A., SRINADI, I. G. A. M., & NILAKUSMAWATI, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2). <https://doi.org/10.36706/jsi.v12i2.12315>
- Lioni, T., & Nuralisa, Y. (n.d.). *penggunaan gadget, interaksi sosial, peserta didik*.
- Maulida et al. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta . *Idea Nursing Journal*, 1(1).
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.4982>
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190.
<https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Janacitta*, 4(2), 56–63.
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Pasaribu, S. (2019). Hubungan Konsep Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Interaksi Sosial Mahasiswa. *Jurnal Analitika Magister Psikologi UMA*, 8(1), 64–78.
ojs.uma.ac.id
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142–4148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Sajidah, L. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(1), 9.
<https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.37857>
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59.

- <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Ahmad Wildan. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ
- ANJASARI, E. A., SRINADI, I. G. A. M., & NILAKUSMAWATI, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2). <https://doi.org/10.36706/jsi.v12i2.12315>
- Lioni, T., & Nurmalisa, Y. (n.d.). *penggunaan gadget, interaksi sosial, peserta didik*.
- Maulida et al. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sma Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta . *Idea Nursing Journal*, 1(1).
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.4982>
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Ari Pratiwi, I. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Muttabiah, A., Suryani, E., & Malihatul Hawa, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Janacitta*, 4(2), 56–63. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i2.1192>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Pasaribu, S. (2019). Hubungan Konsep Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Interaksi Sosial Mahasiswa. *Jurnal Analitika Magister Psikologi UMA*, 8(1), 64–78. ojs.uma.ac.id
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142–4148. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Sajidah, L. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.37857>
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>