

HUBUNGAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS IV SDN JURUMUDI 1 KOTA TANGERANG

Wapik Pihimayatillah¹, Ikhfi imaniah², Mawardi³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tangerang

wapikpmt02@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between online games and the social behavior of fourth grade students at SDN Jurumudi 1, Tangerang City. This research uses a quantitative approach using survey methods using SPSS statistics. The population in this study were 2 class IV students at SDN Jurumudi 1, Tangerang City, totaling 58 students. The sample in this study was 48 students using simple random sampling techniques. Data collection used an online game questionnaire with a Likert scale and a social behavior questionnaire test with a Likert scale. The results of this research show a significant relationship between online games and the social behavior of class IV students at Jurumudi 1 Public Elementary School, Tangerang City, with a calculated r value or Pearson correlation of 0.672 with a significant value of 0.000. This means that if a student's interpersonal intelligence is high, the student's speaking skills will be better, and vice versa. This can be proven by the coefficient of determination value which is 45.15% and the remaining 54.85% is influenced by other factors.

Keywords: elementary school, online games, social behavior

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan game online terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD Negeri Jurumudi 1 Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei digunakan melalui statistik SPSS. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Jurumudi 1 Kota Tangerang sebanyak 2 kelas yang berjumlah 58 siswa. Sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 48 siswa dengan menggunakan teknik simple random sampling. Pada pengambilan data menggunakan angket game online dan perilaku sosial dengan skala likert. Hasil penelitian ini terdapat hubungan signifikan antara game online terhadap perilaku sosial siswa kelas IV SD Negeri Jurumudi 1 Kota Tangerang, dengan nilai r hitung atau pearson correlation 0,672 dengan nilai signifikan 0,000. Yang berarti jika kecerdasan interpersonal siswa tinggi maka keterampilan berbicara siswa akan semakin baik, begipun sebaliknya. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai koefisien determinasi yaitu sebesar 45,15% dan sisanya sebesar 54,85% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : sekolah dasar, game online, perilaku sosial

A. Pendahuluan

Pada masa globalisasi saat ini, kemajuan teknologi berkembang sangat cepat dan beradaptasi dengan perubahan kondisi global. Kemajuan teknologi membawa dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia saat ini. Salah satu dampak utama dari kemajuan teknologi ini adalah semakin canggihnya teknologi komputer atau teknologi informasi. Yang sudah menyebar sampai pada titik kegagalan adalah Internet.

Bermain game sudah menjadi hobi yang paling digemari oleh anak-anak, bahkan melebihi hobi dan minat lainnya. Singkatnya, permainan menawarkan berbagai pilihan, di mana pemain didorong untuk menghadapi dilema moral, terlibat dalam interaksi sosial, dan memecahkan banyak masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, membuat mereka terus-menerus merasa tidak nyaman dengan perkembangan baru. Dalam hal ini, seorang anak akan selalu ingin bermain game dan akhirnya menjadi seorang gamer. Penggunaan gadget dapat berdampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis anak,

dengan peningkatan sebesar 60% pada anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari bermain video game. Anak-anak yang bermain video game lebih dari dua jam sehari mungkin memiliki banyak masalah kesehatan mental, seperti sensitif, mudah gelisah, lebih agresif, kurang bersosialisasi, mudah gelisah, dan mudah terganggu secara emosional (Sinta, 2018).

Menurut Watson dalam (Putri & Tria Ningsih, 2021), perilaku terbentuk berdasarkan proses interaksi antara stimulus (S) dan respon (R), namun S-R harus berupa perilaku yang dapat diamati dan tidak dapat diukur. Menurut Harlock dalam (Faqih Purnomosidi et al., 2023), perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain guna memuaskan dirinya atau orang lain sesuai dengan kebutuhan sosial.

Berdasarkan pengertian di atas, perilaku sosial diwujudkan dalam bentuk sikap dan ekspresi terhadap interaksi antar manusia atau kelompok sosial lainnya, menciptakan suasana saling ketergantungan, kemampuan bekerjasama dan hidup

bertoleransi adalah segala bentuk aktivitas atau reaksi yang menjamin menghargai orang lain, menghargai orang lain, dan sebagainya.

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang menggunakan internet sebagai medianya. Seiring berkembang dan majunya teknologi, jumlah permainan di dunia hiburan semakin meningkat pesat, dan beberapa tahun terakhir ini perkembangan permainan online juga semakin canggih. Pengguna game online tidak hanya mencakup remaja tetapi juga anak-anak. Bagi para gamer online, selain mencari pemenang, mencari teman juga menjadi tujuan (SUPRIYADI & PANGESTU, 2019).

Berikut jenis-jenis game online pada berbagai genre, yaitu RTS (*Real Team Strategy, Battle Royal*), MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), RPG (*Role Playing Game*), FPS (*First Person Shooter*), *Constructions And Management Simulation Games, Life Simulation Games, Vehicle simulations, Game Petualangan, Game Aksi* (Surbakti, 2017). Penyebab kecanduan game online dipengaruhi oleh dua faktor yang dijelaskan dalam penelitian tersebut. Salah satunya adalah faktor

internal seperti rasa bosan, kemauan pribadi dan kurangnya pengendalian diri, dan faktor eksternal lingkungan yang buruk dan kurangnya hubungan sosial dan orang tua (Kurnada & Iskandar, 2021).

Penggunaan game online oleh siswa sekolah dasar mempunyai dampak positif dan negatif. Efek positif game online mengurangi stres dan melatih kemampuan kolaborasi anak, bahasa Inggris, konsentrasi, kreativitas, kecepatan, kesenangan, dan kesabaran (Mertika & Mariana, 2020). Dampak positif dari memiliki akses terhadap game online adalah memiliki banyak teman yang dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan bertukar pikiran.

Di sisi lain, dampak negatifnya antara lain siswa menjadi malas belajar, tertinggal dalam tugas sekolah, dan mengakses game online selama pelajaran (Ismi & Akmal, 2020). Dampak lain dari bermain game online adalah kesehatan yang buruk dan gangguan suasana hati seperti kurang perhatian berbicara, terhambatnya perkembangan pribadi, dampak terhadap kinerja akademik anak, kelelahan, dan kesulitan berinteraksi dengan anak lain (Wahyuningsih et al., 2022).

Siswa yang rutin bermain *game online* dapat menjadi kecanduan atau ketergantungan, dan menimbulkan dampak negatif. Dari sudut pandang kesehatan, kecanduan *game online* menyebabkan penurunan kesehatan pada masa remaja. anak yang kecanduan *game online* mengalami melemahnya sistem kekebalan tubuh karena kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, dan sering makan larut malam (Novrialdy, 2019).

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru kelas IV di SDN Jurumudi peneliti mendapatkan permasalahan yang dialami siswa. Siswa sekolah dasar banyak menghadapi permasalahan akibat *game online* seperti kurangnya bertanggung jawab, emosional, gampang terpancing emosi, sering tantrum, lupa waktu, tertidur saat pelajaran, malas belajar, tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang dapat berujung pada kecanduan, dan lain-lain. Sehingga lebih banyak dampak negatifnya dibandingkan dampak positifnya. Oleh karena itu peneliti ingin mendapatkan gambaran anak kecanduan *game online*, dampaknya pada anak usia sekolah.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif survei dengan teknik deskripsi korelasi. Pada penelitian ini peneliti ingin melihat ada tidaknya hubungan antara *game online* dengan perilaku sosial siswa kelas IV. Dalam penelitian ini seluruh siswa Kelas IV SD Negeri Jurumudi 1 Kota Tangerang yang merupakan populasi penelitian kelas IV A sebanyak 30 siswa dan IV B sebanyak 28 siswa dengan Jumlah Total 58 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampel acak sederhana atau simple random sampling. Menurut (Sugiyono, 2019) Sampel acak sederhana yaitu peneliti mengambil sampel dari populasi dilakukan secara acak terhadap semua populasi. Jumlah sampel yang diteliti menggunakan Table Krejcie. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian deskripsi korelasi teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan angket yang akan digunakan sebanyak 20 butir pernyataan yang akan dijawab

oleh siswa. Angket ini menggunakan Skala Likert. Dalam instrumen penelitian telah disediakan alternatif jawaban dari butir pertanyaan dan responden dapat memilih satu dari 5 jawaban yang sesuai. Untuk pertanyaan positif, bila jawabannya Sangat Setuju = 5; Setuju = 4; Ragu-ragu = 3; tidak Setuju; 2; Sangat Tidak Setuju = 1. Sementara untuk pertanyaan negatif, bila jawabannya Sangat Setuju = 1; Setuju = 2; Ragu-ragu = 3; tidak Setuju; 4; Sangat Tidak Setuju = 5.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil akhir pengolahan data tersebut dapat diketahui banyaknya jumlah pernyataan yang akan digunakan dalam penelitian untuk variabel X yaitu 20 soal yang valid, sedangkan untuk variabel Y yaitu 25 soal yang valid.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS ver.25 pada data deskriptif statistik game online diperoleh nilai rata-rata (Mean) game online sebesar 65,25, nilai tengah (median) sebesar 67, nilai yang sering muncul (mode) adalah 67, nilai standar deviasi sebesar 9.138, varians 83.511, range 46, nilai maksimum 84, nilai minimum 48 dan sum 3132. Sedangkan data

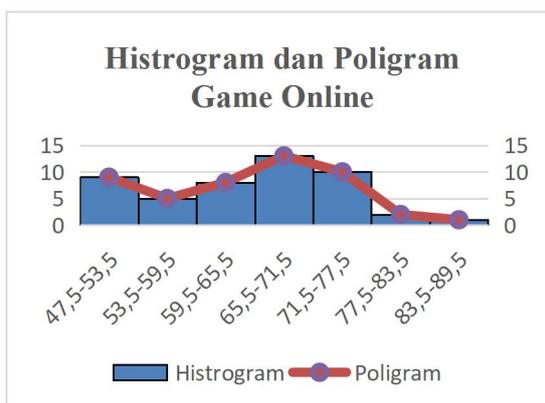
deskriptif statistik perilaku sosial diperoleh nilai rata-rata (Mean) perilaku sosial sebesar 74,15, nilai tengah (median) sebesar 73, nilai yang sering muncul (mode) adalah 55, nilai standar deviasi sebesar 11.970, varians 143,276, range 53, nilai maksimum 98, nilai minimum 45 dan sum 3559.

Tabel 1 Kategori Distribusi Frekuensi Kumulatif Game Online

	Frekuensi	Persentent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid rendah	10	20.8	21.7	21.7
sedang	30	62.5	65.2	87.0
tinggi	6	12.5	13.0	100.0
Total	46	95.8	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada tabel 4.3 diketahui dari 48 responden terdapat 10 siswa yang bermain game online rendah dengan presentase 20,8%, 30 siswa yang bermain game online sedang dengan presentase 62,5%, serta 6 siswa yang bermain game online tinggi dengan presentase 12,5.

Maka dapat dibuat histrogram dan polygon frekuensi game online seperti gambar berikut :



Grafik 1. Game Online

Pada polygon dan histogram yang telah disajikan dapat dijelaskan bahwa interval kelas antara 47,5 – 53,5 terdapat 9 frekuensi, pada interval 53,5 – 59,5 terdapat 5 frekuensi, pada interval 59,5 – 65,5 terdapat 8 frekuensi, pada interval 65,5 – 71,5 terdapat 13 frekuensi, pada interval 71,5 – 77,5 terdapat 10 frekuensi, pada interval 77,5-83,5 terdapat 2 frekuensi, pada interval 83,5 – 89,5 terdapat 1 frekuensi, dari total keseluruhan sebanyak 48 frekuensi siswa. Berikut kategori Data Distribusi Frekuensi Kumulatif *Game Online*.

Tabel 1 Kategori Distribusi Frekuensi Kumulatif Perilaku Sosial

		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	Rendah	6	12.5	12.5	12.5
	Sedang	33	68.8	68.8	81.3

Tinggi	9	18.8	18.8	100.0
	Total	48	100.0	100.0

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada tabel di atas diketahui dari 48 responden terdapat 6 siswa yang perilaku sosial rendah dengan presentase 12,5%, 33 siswa perilaku sosial sedang presentase 68,8%, serta 9 siswa yang perilaku sosial rendah dengan presentase 18,8%.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	16.722	9.422		1.775	.083
	Game Online	.880	.143	.672	6.153	.000

Gambar 1 Persamaan Model Regresi

Dari persamaan nilai di atas dapat diartikan bahwa Nilai Koefisien variabel Game Online (X) sebesar 0,880 hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan game online maka perilaku sosial siswa akan mengalami kenaikan 0,880.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Game Online	Perilaku Sosial
N	48	48
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	65.25
	Std. Deviation	74.15
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.099
	Negative	-.097
Test Statistic	.099	.059
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Gambar 2 Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi game online sebesar 0,200 dan nilai signifikansi perilaku sosial adalah 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki > 0.05 yang berarti data berdistribusi normal.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.381	1	94	.069
	Based on Median	3.247	1	94	.075
	Based on Median and with adjusted df	3.247	1	90.007	.075
	Based on trimmed mean	3.399	1	94	.068

Gambar 3 Uji Homogen

Seperti terlihat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,69 karena nilai signifikan lebih dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data game online terhadap perilaku sosial siswa mempunyai tingkat varian sama.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Sosial * Game Online	Between Groups	(Combined)	5170.646	28	184.666	2.244	.035
		Linearity	3039.960	1	3039.960	36.946	.000
		Deviation from Linearity	2130.686	27	78.914	.959	.549
	Within Groups		1563.333	19	82.281		
	Total		6733.979	47			

Gambar 4 Uji Linearitas

Dapat dilihat dari tabel ANOVA nilai signifikansi Deviation from linearity sebesar 0,549. Hal ini membuktikan bahwa nilai signifikansi

lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel game online dan perilaku sosial terdapat hubungan linear secara signifikan.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.722	9.422		1.775	.08
	Game Online	.880	.143	.672	6.153	.00

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Gambar 5 Uji Signifikansi Regresi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS pada tabel di atas tingkat signifikansi sebesar 5% diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$ maka tolak H_0 , artinya terdapat hubungan antara game online terhadap perilaku sosial siswa.

Correlations

		Game Online	Perilaku Sosial
Game Online	Pearson Correlation	1	.672**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	48	48
Perilaku Sosial	Pearson Correlation	.672**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	48	48

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 6 Hasil Uji Korelasi

Dari Analisa diketahui bahwa responden sebanyak 48 siswa menghasilkan nilai korelasi sebesar 0,672. Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa antara variabel game online (X) dengan perilaku sosial variabel (Y) mempunyai hubungan yang kuat

karena nilai korelasi sebesar 0,672. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara game online dengan perilaku sosial siswa kelas IV di SDN Jurumudi 1 dengan tingkat hubungan yang kuat.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.672 ^a	.451	.440	8.961
a. Predictors: (Constant), Game Online				

Gambar 7 Uji Koefisien Determinasi

Nilai R yang merupakan symbol dari koefisien. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai R Square sebagai nilai koefisien determinan sebesar 0,451 atau 45,1% dengan perhitungan sebagai berikut:

$$R^2 = (0,672)^2 \times 100\% = 45,15\%$$

Dengan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa game online (X) memiliki kontribusi sebesar 45,15% terhadap perilaku sosial (Y) selebihnya 54,85% dipengaruhi oleh factor lain seperti faktor sosial yang ada di lingkungan sekolah dan keluarga.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan game online terhadap dengan perilaku sosial siswa kelas IV di SDN Jurumudi 1

Kota Tangerang. Berdasarkan analisis uji prasyarat, data game online dan data perilaku sosial dapat dinyatakan berdistribusi normal dan bersifat linear. Oleh karena itu, tahap selanjutnya yang dilakukan untuk menguji besarnya hubungan antara kedua variabel adalah uji korelasi Product Moment.

Setelah menghitung dan mengolah data, hasil game online yang peneliti dapatkan melalui angket yang disebarakan kepada siswa dengan 48 responden adalah memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 65,25, nilai tengah (median) sebesar 67, nilai yang sering muncul (mode) adalah 67, nilai standar deviasi sebesar 9.138, varians 83.511, range 46, nilai maksimum 84, nilai minimum 48 dan sum 3132. Dari hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bermain game online siswa kelas IV Dari hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bermain game online siswa kelas IV SDN Jurumudi 1 termasuk dalam kategori sedang Jika dilihat pada tabel 4.6 presentase game online terdapat 10 siswa yang memiliki bermain game online dengan presentase 20,8% termasuk dalam kategori rendah, 30 siswa

yang memiliki bermain game online dengan presentase 62,5% termasuk dalam kategori sedang, serta 6 siswa yang memiliki bermain game online dengan presentase 12,5% termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya hasil perilaku sosial yang peneliti dapatkan melalui angket yang disebarakan kepada siswa dengan 48 responden adalah memperoleh nilai rata-rata (Mean) perilaku sosial sebesar 74,15, nilai tengah (median) sebesar 73, nilai yang sering muncul (mode) adalah 55, nilai standar deviasi sebesar 11.970, varians 143,276, range 53, nilai maksimum 98, nilai minimum 45 dan sum 3559. Dari hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bermin game online siswa kelas IV SDN Jurumudi 1 termasuk dalam kategori sedang. Jika dilihat pada tabel 4.6 presentase game online terdapat 6 siswa yang memiliki perilaku sosial dengan presentase 12,5% termasuk dalam kategori rendah, 33 siswa yang memiliki perilaku sosial dengan presentase 68,8% termasuk dalam kategori sedang, serta 9 siswa yang memiliki perilaku sosial dengan presentase 18,8% termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan perhitungan dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti melakukan uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyarat. Dengan perhitungan yang diperoleh dari SPSS ver.25 data yang peneliti peroleh adalah data yang berdistribusi normal dengan nilai game online sebesar 0,200 dan nilai perilaku sosial sebesar 0,200. Data yang diperoleh juga termasuk data yang homogen sebesar $0,69 > 0,05$. Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi product moment dan koefisien determenasi. Dari uji hipotesis menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara game online dengan perilaku sosial. Hal ini dapat dilihat dari nilai pearson Correlation sebesar 0,672 dengan nilai signifikan 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat hubungan antara *game online* dengan perilaku sosial siswa. Kemudian nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,451 atau 45,15%. Artinya *game online* memberikan kontribusi perilaku sosial sebesar 45,15% sisanya 54,85% dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor sosial yang ada di lingkungan sekolah dan keluarga.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Berdasarkan dari perhitungan pemusatan data statistic deskriptif yang diukur dari angket game online, diperoleh nilai rata-rata game online siswa kelas IV di SDN Jurumudi 1 sebesar 62,5% termasuk dalam kategori sedang;
- 2) Berdasarkan dari perhitungan pemusatan data statistic deskriptif yang diukur dari angket perilaku sosial, diperoleh nilai rata-rata perilaku sosial siswa kelas IV di SDN Jurumudi 1 sebesar 68,8%, termasuk dalam kategori sedang;
- 3) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara game online dengan perilaku sosial siswa kelas IV SDN Jurumudi 1 dengan nilai r hitung atau pearson Correlation sebesar 0,672 dengan nilai signifikan 0,000 termasuk kategori kuat kemudian memperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,451 atau 45,15% atau game online memiliki kontribusi terhadap perilaku sosial siswa pada penelitian ini adalah sebesar 45,15% sisanya sebesar 54,85%

dipengaruhi faktor lain seperti faktor sosial yang ada di lingkungan sekolah dan keluarga. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Faqih Purnomosidi, Radhita Alda, & Anniez Rachmawati. (2023). Perilaku Sosial Pada Anak Yang Kecanduan Bermain Gadget Selama Masa Pandemi Covid 19 Di Karanganyar. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 13–27.
<https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i1.875>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99.
<https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Putri, A., & Tria Ningsih, Y. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10471–10476. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2650>
- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Artikel Penelitian*, 2018(2018), 1–11.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr, Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); Kedua). Alfabeta.
- SUPRIYADI, W. T. U., & PANGESTU, D. (2019). hubungan kebiasaan bermain game online dengan perilaku belajar siswa kelas v SD alkausar bandar lampung. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). *Analisis Manfaat Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Online Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*. 2(1), 1–7.