

## DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR (SD)

Andra Kirana<sup>1</sup>, Ajeng Sabila Isma Riwanadha<sup>2</sup>, Clarissa Delva Pranandari<sup>3</sup>  
[andrakirana907@gmail.com](mailto:andrakirana907@gmail.com)<sup>1</sup>, [ajengsabila123@gmail.com](mailto:ajengsabila123@gmail.com)<sup>2</sup>, [clarissadel007@gmail.com](mailto:clarissadel007@gmail.com)<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Yogyakarta

### ABSTRAK

Salah satu fenomena yang menunjukkan pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (iptek) yaitu hadirnya game online. Game online menjadi salah satu media hiburan bagi banyak orang dari berbagai kalangan terutama anak-anak pada tingkat sekolah dasar (SD). Penggunaan game online di kalangan anak-anak SD apabila tidak dikontrol dengan baik dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya yaitu kecanduan bermain game online. Penulisan artikel bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai definisi kecanduan game online serta dampak kecanduan game online terhadap interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. Artikel ini merupakan hasil analisis dengan mengkaji literatur yang mempunyai kaitan yang sama dengan topik pembahasan. Dari hasil analisis dan pengkajian literatur yang dilakukan menunjukkan bahwa anak yang kecanduan game memiliki gangguan kontrol diri atas permainan, lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan kegiatan lainnya, dan peningkatan permainan meskipun sudah merasa adanya dampak negatif. Kecanduan game online memberikan dampak negatif terhadap kemampuan siswa sekolah dasar dalam berinteraksi sosial, seperti membuat anak mengalami isolasi sosial, penurunan kemampuan berkomunikasi secara langsung, berkurangnya minat dalam kegiatan sosial, serta membuat hubungan menjadi renggang dengan orang sekitar.

**Kata Kunci:** Kecanduan Game Online, Interaksi Sosial, Siswa Sekolah Dasar.

### ABSTRACT

*One phenomenon that shows the rapid development of Science and Technology (science and technology) is the presence of online games. Online games have become a medium of entertainment for many people from various circles, especially children at elementary school (SD) level. The use of online games among Elementary school children, if not controlled properly, can have negative impacts, one of which is addiction to playing online games. The aim of writing this article is to describe the definition of online game addiction and the impact of online game addiction on the social interactions of elementary school students. This article is the result of an analysis by reviewing related literature which is the same as the topic of discussion. From the results of the analysis and literature review carried out, it shows that children who are addicted to games have impaired self-control over games, prioritize playing games over other activities, and increase playing even though they feel a negative impact. Addiction to online games has an impact negative impact on elementary school students' ability to interact socially, such as causing children to experience social isolation, decreased ability to communicate directly, reduced interest in social activities, and makes relationships strained with people around them.*

**Keywords:** Online Game Addiction, Social Interaction, Elementary School Students.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu hal yang bisa memudahkan segala aktivitas manusia serta memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Pengaruh yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi ini bisa berdampak positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya. Salah satu fenomena yang menunjukkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yaitu hadirnya game online, yakni permainan yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan koneksi internet (Irawan & Siska W., 2021)

yang bisa diakses melalui berbagai platform seperti komputer, ponsel pintar, tablet, dan konsol game. Game online menjadi salah satu media hiburan bagi banyak orang baik dari kalangan oleh orang dewasa, remaja, bahkan sampai anak-anak pada tingkat Sekolah Dasar (SD).

Penggunaan game online di kalangan anak-anak SD bila tidak dikontrol dengan baik dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya yaitu kecanduan atau ketagihan dalam bermain game online. Menurut World Health Organizations (WHO,2018) kecanduan game online atau game disorder merupakan suatu gangguan mental yang bisa mengganggu dan merusak kehidupan pribadi, keluarga, pekerjaan, sosial, dan pendidikan. Bermain game online secara berlebihan dapat memengaruhi individu baik dari segi akademis dan sosial jika penggunaanya sudah mengalami kecanduan.

Berdasarkan penelitian dari Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022), menyatakan bahwa di SDN 1 Kesugihan banyak siswa yang bermain game online. Hal ini dilakukan mereka seusai kegiatan belajar di sekolah atau di waktu libur. Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa anak-anak SDN 1 Kesugihan yang suka bermain game online berdampak pada pendidikan mereka, karena waktu belajar mereka menjadi berkurang sebab terlalu larut bermain game tersebut, sehingga membuat mereka kecanduan game online. Selain itu menurut hasil penelitian Reni, D. Y. (2024) di SD Negeri 28 Tulang Bawang Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 memuat informasi mengenai gambaran penggunaan gadget dan game online diketahui sebanyak 32 (22,8%) peserta didik kelas IV, V, VI SD N 28 Tulang Bawang Tengah menggunakan gadget untuk membuka aplikasi sebanyak 68 (48,57%) menggunakan gadget untuk bermain game online. Kemudian, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa sebanyak 37 (54,42%) peserta didik kelas tinggi di SDN 28 Tulang Bawang Tengah bermain game online dengan durasi lebih dari 3 jam perhari, hal ini menunjukkan siswa tersebut telah mengalami kecanduan game online.

Pada tahap usia sekolah dasar, fase perkembangan sosial bagi anak-anak sangat penting. Menurut Bakri et al., (2021) anak-anak yang mampu berinteraksi dengan baik akan mudah diterima oleh lingkungan tempat tinggalnya, dan pengalaman positif dari kegiatan social akan memberikan fondasi yang kuat bagi kehidupan sosial mereka di masa yang akan datang. Interaksi sosial dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar menjadi pondasi untuk membentuk keterampilan sosial, seperti berkomunikasi, bekerja sama, memahami norma sosial, dan membangun hubungan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Namun, anak-anak yang kecanduan game online cenderung menghabiskan waktu lebih banyak di dunia virtual sehingga membuat mereka melupakan kehidupan sosial dalam dunia nyata, hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan sosial anak-anak secara optimal. Guru dapat mendorong siswa untuk menjunjung tinggi perilaku moral dalam upaya akademis mereka dengan mengajarkan nilai-nilai dan kebajikan budaya. Hal ini menumbuhkan rasa identitas, tanggung jawab, dan rasa hormat dalam belajar (Sukadari, et al, 2023: 141).

Menurut Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023) game online membuat interaksi sosial siswa dengan sekitar mengalami penurunan. Misalnya membuat interaksi dengan orang tua renggang. Anak yang kecanduan cenderung lebih suka bermain game online menyendiri dikamar daripada berbincang dengan orang tua atau anggota keluarganya. Mereka jadi tidak bisa bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga sebab terlalu sibuk dan asik dengan game online. Sementara itu Saputra, R. A. D. (2020) berpendapat jika anak sudah betah bermain game maka orang lain tidak bisa menganggunya. Dia juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya, adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu kejiwaannya dan hubungan dengan teman sebaya dan orang sekitarnya

pun merasa terganggu, karena game yang dimainkan lebih bersifat individual dan kelompok. Biasanya Anak yang kecanduan game online dapat mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain di luar game online, karena mereka terbiasa berinteraksi melalui media komunikasi digital sehingga mereka menjadi kurang terampil ketika berkomunikasi secara tatap muka langsung.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak kecanduan game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar (SD). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai definisi dari kecanduan game online serta dampak kecanduan game online terhadap interaksi sosial pada anak SD.

## **METODOLOGI**

Penulisan artikel ini menggunakan metode studi literatur dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan, yaitu mengenai dampak game online terhadap kemampuan berinteraksi sosial pada siswa sekolah dasar. Rujukan yang menjadi pokok bahasan bersumber dari berbagai referensi berupa jurnal serta artikel ilmiah. Proses pengumpulam sumber dilakukan dengan memilih beberapa jurnal dan artikel yang relevan, serta pencariannya dilakukan melalui website, seperti Google Scholar, e-resources.perpusnas.go.id, dan researchgate.net. Informasi yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk memahami pengertian serta dampak kecanduan game online terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Sumber-sumber literatur dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tema penelitian guna memastikan validitas dan relevansi informasi yang digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Definisi Kecanduan Game Online**

Kecanduan game online merupakan suatu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, sehingga dikenal juga dengan istilah internet addictive disorder. Kecanduan game online merujuk pada suatu kondisi ketergantungan yang berlebihan terhadap permainan video berbasis daring (online) sehingga orang yang kecanduan menjadikan bermain game online sebagai prioritas utama dalam kehidupannya dan akibatnya mengganggu keseimbangan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia, World Health Organizations(WHO), kecanduan game kecanduan game dapat diklasifikasikan sebagai Gangguan Gaming (Gaming Disorder), yang didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online maupun offline (game digital atau video game). WHO(2018) menegaskan bahwa perilaku kecanduan game akan berdampak baik terhadap pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, maupun area penting lainnya, dan perilaku tersebut telah terlihat jelas setidaknya selama 12 bulan.

WHO(2018) menyatakan bahwa, kecanduan game online ditandai oleh tiga tanda, yaitu: Gangguan kontrol diri atas permainan, lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadinya konsekuensi negatif.

Salah satu ciri utama dari seseorang yang kecanduan game online adalah tidak dapat mengendalikan diri atau gangguan mengontrol diri atas permainan, hal ini dapat memengaruhi keseimbangan hidup seseorang. Individu yang mengalaminya sering kali sulit mengendalikan keinginan untuk terus bermain, bahkan ketika mereka menyadari bahwa aktivitas tersebut mengganggu tanggung jawab atau rutinitas sehari-hari. Ketika seseorang sudah kecanduan maka prioritas mereka akan bergeser, dengan bermain game menjadi

fokus. Seseorang yang telah kecanduan game online cenderung mengabaikan kegiatan lainnya, seperti belajar. Parahnya, meskipun telah merasa adanya dampak negatif seperti penurunan prestasi akademik, konflik dengan keluarga, atau masalah gangguan kesehatan, mereka yang telah kecanduan game online tetap melanjutkan atau bahkan meningkatkan intensitas bermain.

## 2. Dampak Positif dan Negatif Kecanduan Game Online

Seiring dengan semakin mudahnya mendapatkan perangkat teknologi, kecanduan game online menjadi fenomena yang umum di kalangan siswa sekolah dasar. Fenomena ini memiliki dampak positif dan negatif terhadap kemampuan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar (SD). Salah satu dampak positifnya yaitu game online merupakan teknologi yang berbasis multisensori yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (auditori, visual, kinestetik, taktil) dengan menggunakan seluruh indera siswa. Dengan demikian, game online dapat mengakomodasi kebutuhan siswa (Komalasari, et al, 2018).

### a) Dampak Positif

- Tempat untuk mencari teman

Siswa dapat bertemu dan berinteraksi dengan orang lain dari berbagai latar belakang melalui game online berbasis multiplayer. Mereka dapat menjalin pertemanan dengan pemain lain yang memiliki minat yang sama, meskipun pertemanan mereka hanya terjadi di dunia maya.

- Berkomunikasi dan berinteraksi secara virtual

Seringkali siswa harus berbicara, berdiskusi, dan merancang strategi dengan pemain lain dalam sebuah game. Hal ini membantu mereka belajar berkomunikasi meskipun dalam lingkungan virtual.

- Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Banyak game online yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Saat bermain, siswa sering menemukan kosa kata baru atau harus memahami instruksi yang diberikan dalam bahasa Inggris, yang secara tidak langsung membantu mereka berbicara lebih baik.

- Menghilangkan kejenuhan atau bosan

Game online membantu siswa mengatasi rasa bosan atau jenuh setelah beraktivitas atau belajar.

- Mengembangkan kemampuan untuk problem solving

Sebagian besar game online menuntut kemampuan pemecahan masalah dan strategi. Hal ini mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan membuat keputusan cepat dalam situasi yang kompleks.

- Mengembangkan jiwa kepemimpinan

Dalam beberapa game online, siswa dapat mengambil peran sebagai kapten atau pemimpin tim yang bertanggung jawab atas keberhasilan tim mereka, peran ini dapat membantu siswa belajar menjadi pemimpin sejak dini.

- Meningkatkan rasa percaya diri

Siswa dapat merasa puas dan lebih percaya diri setelah menyelesaikan tantangan atau memenangkan permainan. Mereka juga merasa lebih kuat ketika mereka dapat bersaing dengan pemain lain.

### b) Dampak Negatif

- Siswa menjadi malas belajar

Kecanduan game online dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar. Mereka lebih fokus pada permainan daripada tugas sekolah, yang dapat menyebabkan mereka gagal.

- Siswa lebih suka menyendiri di kamar dengan bermain game online

Siswa sering menghindari kehidupan sosial karena ketergantungan game online.

Mereka lebih memilih menghabiskan waktu di kamar dengan bermain game daripada berhubungan dengan teman atau keluarga secara langsung.

- Jarang berkomunikasi dengan keluarga

Siswa jarang meluangkan waktu untuk berbicara dengan keluarga karena kesenangan bermain game online. Hal ini dapat mengurangi ikatan keluarga dan kualitas interaksi di rumah.

- Sulit konsentrasi saat belajar

Kemampuan siswa untuk fokus pada pelajaran dapat dipengaruhi oleh kecanduan game online. Karena pikiran mereka sering teralihkan ke permainan dan mereka kesulitan dalam memahami materi belajar.

- Berbicara kasar dan kotor

Ucapan atau kata-kata yang biasanya ditujukan kepada orang lain ketika seseorang mengungkapkan kekesalannya pada sesuatu. Namun, bagi siswa yang kecanduan game online, hal ini dapat menjadi kebiasaan yang buruk karena kata-kata kasar biasanya dicapkan saat mereka mengalami kekalahan dalam pertandingan.

- Pembangkang

Bermain game online dapat memengaruhi perilaku sosial siswa karena bermain game online dapat mengganggu kehidupan nyata mereka, seperti menghindari lingkungan sekitar, membangkang terhadap guru dan mengabaikan tugas pekerjaan rumah (PR), serta membangkang terhadap orang tua dengan mengabaikan perintah orang tua untuk belajar dan beribadah.

- Kurang tidur

Siswa yang kecanduan game online sering bermain hingga larut malam, menyebabkan mereka tidak tidur cukup. Kurang tidur dapat menyebabkan kelelahan, kesulitan berkonsentrasi, dan perubahan suasana hati, yang pada akhirnya menghambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya.

- Radiasi yang membuat mata kurang sehat

Mata dapat menjadi tegang, kering, atau iritasi jika terlalu lama melihat layar perangkat elektronik karena radiasi cahaya biru. Kondisi ini dapat memengaruhi kesehatan fisik siswa dan membuat mereka tidak nyaman berinteraksi langsung dengan orang lain.

3. Dampak Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Kecanduan game online memberikan dampak yang merugikan terhadap perkembangan sosial seorang anak. Pada usia perkembangannya, anak yang mengalami kecanduan terhadap game online cenderung mengabaikan kegiatan-kegiatan positif yang seharusnya dilakukan, seperti belajar dan bermain dengan teman sebayanya. Handila (2022) menyatakan bahwa game online memberikan dampak negatif pada perkembangan sosial anak, seperti cenderung pasif, kurang bersosialisasi, enggan bermain dengan teman sebaya, tidak disiplin dan cenderung menyendiri di rumah atau di kamar. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Yuliani (2023) game online cenderung memberikan dampak negatif, seperti kurangnya interaksi dengan teman sebaya dan membuat anak memiliki sifat agresif.

Dampak dari kecanduan game online terhadap keterampilan interaksi sosial, membuat anak mengalami penurunan kemampuan berkomunikasi secara langsung serta penurunan minat untuk terlibat dalam kegiatan sosial. Rizal dan Pratiwi(2022) menyatakan bahwa kecanduan terhadap game online mengakibatkan individu lebih banyak menghabiskan waktu dalam dunia virtual, dimana seharusnya mereka memanfaatkan waktu tersebut untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Menurut Sulastri, dan kawan-kawan (2019:105), juga memaparkan dampak negatif dari game online yaitu “kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain game online akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ini memicu keakraban mereka

berkurang". Anak yang kecanduan game online cenderung lebih sering berinteraksi secara virtual dibandingkan interaksi secara langsung bertemu orang lain. Akibatnya, mereka menghabiskan banyak waktu sendirian dan terlalu larut dalam bermain game online, sehingga mulai mengabaikan dan melupakan temannya atau orang yang ada disekitar. Hal ini menyebabkan anak terisolasi dari lingkungan sosial. Mereka kehilangan kesempatan untuk membangun hubungan dan memperkuat keterampilan sosial seperti kecakapan komunikasi yang baik, kerja sama, negosiasi, dan penyelesaian konflik. Kondisi ini membawa dampak yang lebih mendalam, di mana anak menjadi kehilangan minat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial di masyarakat setempat dan memperburuk hubungan sosial anak dengan sekitar, karena kurangnya kemampuan berkomunikasi yang baik membuat anak merasa tidak nyaman untuk berbaur dengan teman-temannya di kehidupan nyata, sebab ia terbiasa berkomunikasi secara virtual.

## **KESIMPULAN**

Game online menjadi salah satu media hiburan bagi banyak orang terutama anak-anak Sekolah Dasar, hal bisa membawa dampak negatif terhadap anak apabila tidak dikontrol dengan baik. Salah satu dampaknya yaitu kecanduan terhadap game online. Kecanduan game online merupakan kondisi terjadinya ketergantungan secara berlebihan pada permainan game, di mana bermain game dijadikan sebagai prioritas utama sehingga hal ini berpotensi mengganggu keseimbangan aktivitas kehidupan sehari-hari.

Siswa sekolah dasar (SD) yang kecanduan game online memiliki efek positif dan negatif terhadap kemampuan mereka untuk berinteraksi secara sosial. Game online dapat membantu belajar, meningkatkan keterampilan dan menghibur. Namun, kecanduan game online dapat mengganggu kehidupan sosial, akademik, dan emosional siswa jika dimainkan terlalu banyak. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus memantau anak-anak untuk memastikan mereka menggunakan teknologi dengan cara yang bijak dan seimbang.

Kecanduan game online pada siswa sekolah dasar membawa dampak negatif yang terhadap kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial. Anak-anak yang mengalami kecanduan biasanya lebih banyak menghabiskan waktu mereka di dunia virtual, sehingga mereka mengabaikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitar mereka. Kondisi ini tidak hanya mengurangi keterlibatan mereka dalam berbagai kegiatan sosial di kehidupan nyata, tetapi juga menyebabkan terjadinya penurunan kemampuan berkomunikasi langsung secara tatap muka. Dampak lain yang terasa yaitu, kecanduan game online memicu terjadinya isolasi sosial, di mana anak menjadi enggan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya dan orang sekitar. Selain itu, terjadi penurunan minat mereka terhadap berbagai aktivitas sosial. Sehingga, pada akhirnya hal ini membuat hubungan mereka dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar menjadi rusak.

Maka dari itu, penulisan artikel ini diharapkan dapat memberitahukan kepada orang tua, pendidik, dan masyarakat betapa pentingnya untuk memperhatikan dan melakukan pengawasan terhadap anak-anak yang bermain game online. Untuk mengatasi masalah ini diperlukan pendekatan, seperti membatasi waktu bermain game, melakukan pengawasan ketika anak bermain game, serta melibatkan anak secara aktif dalam berbagai kegiatan sosial. Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan anak-anak tetap dapat bermain game dengan bijak tanpa merusak dan menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri M, D. B. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>

- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Handila, V. H. (2022). Dampak Game Online Handphone Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 3(02), 86–94. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v3i02.1266>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Komalasari, M. D., et al. (2019). Interactive Multimedia Based on Multisensory as a Model of Inclusive Education for Student with Learning Difficulties. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1254 012057
- Nadia, D. O., & Suhaili, N. (2023). PERAN INTERAKSI SOSIAL DALAM PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2727-2738.
- Padilah, P., & Nashrillah, N. (2024). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 177-192.
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4142-4148.
- RENI, D. Y. (2024). Pengaruh penggunaan gadget dan game online terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi sekolah dasar negeri.
- Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kota Padang. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(1), 126. <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i1.1310>
- Saputra, R. A. D. (2020). Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di Desa Singosaren (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219-233.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*, 2(1), 243-243.
- Sukadari, et al. (2023). Exploring the Potential of Integrating Local Wisdom into the Development of PocketBook Learning Media: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(10), 130-151.
- Sulastri Na'ran, M. ridwan said ahmad. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM*, 102-10
- Susanto, H., Waluyati, I., & Arifuddin, A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 61-68.
- Veri, T., Aristo, T. J. V., & Awang, I. S. (2023). Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 92-102.
- World Health Organization. (2018). Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Yuliani, A. P. (2023). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2384–2393. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9972>