
Analisis Dampak Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap Intraksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Desa Jekulo

Ega Suryakusuma¹, Erik Aditya Ismaya², dan Moh Syaffruddin Kuryanto³

Universitas Muria Kudus
Email: egasurya012@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 23 Februari 2023
Direvisi 21 Mei 2024
Disetujui 22 Mei 2024

Keywords:

Game online, free fire, social interactions, elementary schools

Abstract

This research aims to determine the impact of playing the online game Free Fire on the social interactions of elementary school aged children in Jekulo Village.

The method used in this research is a qualitative descriptive approach to understand a phenomenon experienced by the subjects in the research. This research was conducted in Jekulo Village, with research subjects consisting of elementary school age children and their parents in Dukuh Karang in Jekulo Village. This research uses observation techniques, in-depth interviews, activity documentation, and recording as data collection methods. The data analysis technique for this research is carried out by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Data validity tests in this research include credibility, transferability, reliability and confirmability tests.

The research results show that the online game Free Fire has an impact on the social interactions of children in Jekulo village. This impact has both positive and negative impacts and depends on how children play online games properly and correctly. The negative impact that is commonly found is that children tend to prefer playing games rather than talking with their parents or family. This causes children to be unable to exchange stories and strengthen relationships with their families.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain *game online Free Fire* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami suatu fenomena yang dialami subjek dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di Desa Jekulo, dengan subjek penelitian yang terdiri dari anak-anak usia sekolah dasar dan orang tua mereka di Dukuh Karang di Desa Jekulo. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dokumentasi kegiatan, dan pencatatan sebagai metode pengumpulan data. Teknik analisis data penelitian ini ialah dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji *creadibility, transferability, reability, confirmability*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online Free Fire* memiliki dampak terhadap terhadap interaksi sosial anak di desa Jekulo. Dampak tersebut berupa dampak positif dan juga dampak negatif serta bergantung pada cara anak memainkan *game online* dengan baik dan benar Dampak negatif yang umum ditemukan adalah anak cenderung lebih suka memilih bermain *game* daripada berbincang dengan orang tua atau keluarga. Hal ini menyebabkan anak tidak dapat bertukar cerita dan mempererat hubungan dengan keluarga.

© 2024 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital yang sangat cepat dan pesat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai macam perkembangan teknologi. Salah satu kemudahan tersebut adalah adanya sarana dan prasarana komunikasi antara individu yang dapat dilakukan dengan mudah, seperti bermain *game online* yang dapat menjadi alat untuk *refreshing* (Widiawati dkk, 2023). Di era modern ini, perkembangan teknologi semakin pesat, dan semakin lama bermain *game online*, permainannya semakin menarik. Tampilan *game online* sendiri terus berkembang, dari gaya bermain hingga grafis permainan dan resolusi gambar, serta memiliki variasi tipe permainan seperti permainan perang-perangan, petualangan, dan perkelahian.

Surbakti (2017) menyatakan *game online* adalah teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan *game online* yang dimainkannya. Pemain *game online* dapat berinteraksi maupun berpetualang bahkan dapat membentuk komunitas sendiri di dunia maya. Adiningtyas (2017) menjelaskan *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkannya secara internet. *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Permainan *game online* dibuat untuk membuat pemain *game online* merasa penasaran, mengejar nilai tinggi, sehingga pemain *game online* sering melupakan waktu bahkan untuk istirahat. bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan jiwa berupa pikiran yang sukar dihilangkan untuk menjadi tokoh imajinasi dari *game* yang dimainkannya dan pemain *game online* dapat terobsesi untuk menang.

Peningkatan bermain *game online* termasuk *game battale rocyal* di era ini sangat pesat salah satu *game online Free Fire* di masyarakat dari mulai anak-anak sampai orang dewasa dalam memainkan *game online Free Fire* tidak mengenal waktu sehingga seringkali anak usia SD melupakan waktu. Permasalahan yang diakibatkan dari bermain *game online Free Fire* yang berlebihan dapat memengaruhi pengaturan waktu yang kurang baik untuk anak usia SD. Banyak anak usia SD yang ketagihan dengan bermain *game online Free Fire* sehingga melupakan waktu belajarnya. Setiawan (2018) menyatakan *game online* muncul pertama kali *game* yang disimulasikan untuk perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer, sehingga akhirnya menginspirasi *game-game*

yang lain muncul dan berkembang. Selain *game online* sebagai sarana untuk hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi, *game online* memberikan pelajaran sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Bermain *game online* secara berlebihan akan membawa dampak negatif untuk anak usia SD terhadap perilaku anak usia SD yang mengarah penyimpangan social.

Permainan *game online Free Fire* yang semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan, *game online Free Fire* juga berguna untuk menghilangkan rasa Lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur dan grafis permainan semakin bagus dan nyata menjadi alasan anak usia SD untuk memainkannya. Fenomena *game online* ini sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia menjadi bahaya bagi anak usia SD. Anak usia SD sudah masuk fase pubertas ingin mendapat kebebasan dalam menentukan aktifitas dalam kehidupan sehari-hari salah satunya bermain HP berlama-lama dan lebih menyukai menjalai kehidupan di dunia maya dari pada dunia nyata.

Soekamto (2005) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan anatara individu, antar kelompok manusia, bahkan individu dengan kelompok manusia, di dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan serta saling memengaruhi antara individu dengan invidu atau individu dengan kelompok.

Berdasarkan fenomena di Desa Jekulo banyak anak usia SD yang tertarik untuk memainkan permainan secara online tersebut. Peningkatan ketertarikan anak usia SD terhadap *game online Free Fire* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Sementara itu anak-anak yang sering bermain *game online Free Fire* mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial. Salah satunya anak usia SD di Desa Jekulo berinisial MDP ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli voucher *game* untuk bermain *game online Free Fire*. *Game online* yang dia sukainya yaitu *game online Free Fire* strategi yang digunakan untuk pengguna android dan IOS, *game Free Fire* pemain ini dibagi mendaji 40 pemain, dan pemain bertahan hidup samapai tinggal hanya 1 pemain saja dengan cara meliminasi pemain lain yang terhubung secara online, kemudian para pemain dinyatakan selesai ketika ada kata

bhoyah pada pemain yang berhasil bertahan hidup sampai akhir.

Fenomena bermain *game online Free Fire* yang mendominasi yaitu anak-anak terpelajar dari mulai Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas bahkan sampai Mahasiswa. Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika anak-anak dapat berkesempatan untuk bermain *game online Free Fire*. Padatnya jadwal kegiatan disekolah maupun kegiatan orang tua yang sibuk dapat mengakibatkan berkurangnya pemenuhan kebutuhan primer anak misalnya bermain dengan keluarga dan kebersamaan bersama keluarga. Sehingga rentang usia remaja, masa transisi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi perkembangan psikologis anak. Apabila anak-anak yang bermain *game online Free Fire* tidak segera diatasi dapat mengakibatkan dampak negatif, bermain *game online Free Fire* dapat merasa senang dan nyaman pada saat bermain *game online Free Fire* akibatnya anak-anak yang sering bermain *game online Free Fire* merasa gelisah, tidak puas apa bila tidak bermain *game online Free Fire*.

Anak usia SD yang sering bermain *game online Free Fire* akan melakukan perilaku penyimpangan sosial bahkan sampai kejahatan demi untuk memainkan game kesayangannya. Peningkatan kebutuhan bermain *game online Free Fire* juga dapat meningkatkan biaya dan waktu yang diperlukan. Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak bermain *game online Free Fire* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Jekulo.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Moleong (2010) menyatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami suatu fenomena yang dialami subjek dalam penelitian dapat berupa perilaku, tindakan, persepsi serta motivasi baik secara holistik maupun secara dekripsi kata-kata dan bahasa pada konteks yang khusus alamiah dengan menggunakan metode ilmiah. Sugiyono (2013) menjelaskan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, gunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif atau

kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi

Penelitian ini dilakukan di Desa Jekulo, dengan subjek penelitian yang terdiri dari anak-anak usia sekolah dasar dan orang tua mereka di Dukuh Karang di Desa Jekulo. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dokumentasi kegiatan, dan pencatatan sebagai metode pengumpulan data. Selain itu, penelitian ini juga akan diperpanjang dengan menggunakan analisis data kualitatif guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang diteliti

Teknik analisis data penelitian ini ialah dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data yang dilakukan untuk membuktikan apakah peneliti dilakukan benar-benar ilmiah sekaligus untuk menguji data. Uji keabsahan data dalam penelitian ini meliputi uji *credibility*, *transferability*, *reability*, *confirmability*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online adalah permainan yang biasa dimainkan untuk menghibur diri dan memiliki aturan yang berlaku. Melalui wawancara dengan informan anak-anak SD di Desa Jekulo, ditemukan bahwa dalam bermain *game online* terdapat aturan yang harus dipatuhi, sehingga ada pemain yang menang dan ada pula yang kalah. Jenis permainan *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak di Desa Jekulo adalah *game online Free Fire*

Game online juga mempunyai dampak pada anak sekolah dasar yang memperngaruhi intraksi sosial pada anak jikat tidak di bimbing orang tuanya Bermain *game online* dapat berdampak pada interaksi sosial anak sekolah dasar, yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka. Dampak negatifnya antara lain, dapat mengisolasi anak dari interaksi sosial di dunia nyata, menurunkan kemampuan berkomunikasi *face-to-face*, dan memengaruhi konsentrasi dan produktivitas di sekolah

Anak-anak sekolah dasar sangat rentan terhadap pengaruh teknologi modern seperti *game online* termasuk juga anak di desa jekulo, yang mungkin lebih menarik bagi mereka daripada bermain dengan teman-teman di luar rumah. Terlalu sering bermain *game online* dapat membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka, yang merupakan faktor penting dalam perkembangan sosial anak

Selain itu, terlalu sering bermain *game online* dapat memengaruhi kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. Bermain *game online* seringkali melibatkan interaksi yang tidak langsung,

melalui chat atau pesan teks, yang mungkin tidak memperkuat kemampuan berkomunikasi. Hal ini bisa berdampak pada kemampuan anak untuk membangun hubungan sosial yang kuat dengan teman-teman mereka (Fathar & Chairul, 2014)

Dampak negatif lainnya adalah berkurangnya konsentrasi dan produktivitas anak di sekolah. Terlalu sering bermain *game online* dapat menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan, bahkan saat anak harus fokus pada tugas-tugas sekolah. Hal ini dapat memengaruhi kinerja akademik anak dan memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar dan berkembang di sekolah

Namun, di sisi lain, bermain *game online* juga dapat memberikan dampak positif pada interaksi sosial anak sekolah dasar. *Game online* dapat menjadi platform yang baik untuk belajar bekerja sama dengan orang lain, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Dalam beberapa kasus, *game online* juga dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, melalui penggunaan game yang didesain secara edukatif

Dalam mengambil langkah-langkah untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif, penting bagi orang tua dan pengajar untuk memberikan panduan yang tepat kepada anak tentang waktu yang tepat untuk bermain *game online* dan membimbing anak untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka di dunia nyata. Selain itu, orang tua dan pengajar juga dapat membantu anak memilih *game online* yang mendukung interaksi sosial positif dan mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka

Berdasarkan hasil dari penelitian bahwa pola intraksi sosial dalam permainan *game online Free Fire* adapun dampak yang muncul dari dampak positif maupun negatif. Dampak tersebut dipengaruhi oleh intensitas dalam bermain. Intensitas bermain yang tinggi akan mengakibatkan kecanduan, sehingga menimbulkan dampak bagi pemain. Dampak negatif yang terlihat nyata dari *game online Free Fire* yaitu *game online* selain mengakibatkan kecanduan, kurangnya kontrol waktu, produktivitas menurun, terganggunya kesehatan, dan perubahan pada sikap yang kurang baik selain itu dampak yang mempengaruhi intraksi sosial anak di desa jekulo terkait seringnya bermain *game online*

Interaksi sosial adalah proses di mana individu atau kelompok berkomunikasi, bertindak, dan bereaksi satu sama lain dalam suatu lingkungan sosial. Interaksi sosial bisa terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk verbal

maupun non-verbal, dan bisa terjadi dalam situasi formal maupun informal

Terdapat beberapa dampak yang terjadi pada intraksi sosial terhadap permainan *game online* dari dampak negatif maupun positif. Peneliti menemukan beberapa dampak positif dan dampak negatif dari subtek yang diteliti antara lain dampak positifnya meliputi peningkatan kreativitas dan daya imajinasi, memperkuat kemampuan fokus anak pada lingkungannya, dan memudahkan orang tua dalam mengawasi pergaulan anak. Namun, dampak negatifnya meliputi menghabiskan waktu dengan sia-sia dan mengurangi waktu bersosialisasi, memengaruhi prestasi akademik anak, serta dapat menunjukkan perilaku menyimpang seperti mencuri, sering bolos sekolah, dan menjadi malas. Hasil dari intraksi sosial yang terjadi pada anak memiliki hasil yang berbeda-beda dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu orang tua anak usia sekolah dasar terdapat dampak positif bagi anak dalam intraksi sosial dan seringnya bermain *game online*. Ibu SW sebagai ibu dari RA memiliki kekhawatiran terhadap kecanduan *game online* pada anak mereka dan selalu memberikan nasihat dan pendampingan. Mereka juga melakukan kontrol terhadap perangkat elektronik anak mereka, termasuk aplikasi yang diinstal, jumlah penggunaan data, dan durasi bermain *game online*. Ibu SW mengatakan bahwa:

"Iya mas saya berikan uang untuk membeli kuota internet selama satu bulan jika kuota internet habis sebelum satu bulan maka anak saya harus bertanggung jawab dan saya tidak mau untuk membelikan kuota internet lagi"

Di Desa Jekulo, interaksi sosial yang terjadi akibat *game online Free Fire* memberikan dampak negatif pada anak-anak yang menjadi korban. Mereka seringkali mengalami pengucilan dari teman-temannya, merasa kekurangan kepercayaan diri, dan cenderung lebih mengisolasi diri di rumah daripada berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pendampingan dan arahan dari orang tua saat anak-anak bermain *game online*, belajar, atau mengerjakan tugas sekolah. Anak-anak di Sekolah Dasar merupakan salah satu kelompok usia yang rentan terkena dampak negatif dari interaksi sosial yang buruk akibat *game online* (Fitriyani dkk, 2023). Mereka masih belum sepenuhnya mampu mengoperasikan smartphone dengan baik dan memahami kebutuhan yang tepat, sehingga peran orang tua sangat penting dalam memberikan

bimbingan yang sesuai bagi anak-anak yang masih bersekolah di tingkat dasar.

Selain itu, orang tua juga perlu memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang pentingnya menjalin hubungan sosial yang sehat dengan teman-temannya, sehingga mereka tidak merasa terasing dan lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain. Pentingnya komunikasi yang baik antara orangtua dan anak yang akan mendukung perkembangan interaksi social anak (Muslim, 2013)

Hal ini penting agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara sehat dari segi sosial dan psikologis. Dalam hal ini, peran orang tua sangatlah krusial. Orang tua harus memastikan bahwa anak-anak tidak mengalami pengucilan atau menjadi korban dari interaksi sosial yang buruk akibat *game online*. Orang tua juga harus memberikan arahan yang tepat kepada anak-anak saat mereka bermain *game online*, sehingga aktivitas tersebut tidak mengganggu keseimbangan kehidupan sosial dan pendidikan anak-anak. Dengan demikian, pendampingan dan arahan dari orang tua sangatlah penting bagi anak-anak yang masih bersekolah di tingkat dasar, terutama saat mereka bermain *game online*. Sari, dkk (2021) menyatakan bahwa orang tua harus memahami bahwa dampak negatif dari interaksi sosial yang buruk akibat *game online* dapat berpengaruh pada kehidupan sosial dan psikologis anak-anak, sehingga perlu memberikan bimbingan dan pemahaman yang tepat agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara sehat

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan anak yang terlalu sering bermain game online dampak negatif dari *game online Free Fire* membuat anak menjadi tidak percaya diri. ANS mengatakan bahwa

“Saya tidak terbiasa kak jika bermain bersama teman-teman tidak membawa HP, saya lebih asyik dan menyendiri bermain game online dari pada di ajak bermain teman-teman. Pernah ada kejadian saya di diamkan teman saya akibat saya asyik dengan permainan game online, jika lupa membawa HP dan tidak bermain game online saya akan merasa bosan dan ingin cepat pulang kak”

Sedangkan anak yang bertempat tinggal hanya dengan neneknya yang mengalami penurunan prestasi dikarenakan setiap melakukan pembelajaran anak tersebut pikirannya masih terbawa dalam game online. Dalam hal ini disimpulkan bahwa dampak intraksi sosial anak

sekolah dasar terhadap permainan *game online Free Fire* yang ada di desa jekulo mempunyai dampak yang berbeda beda dari dampak negatif maupun dampak positif dan negatif bermain *game online* sebagai berikut. Dampak positif bermain *game online* yaitu, (1) meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi, (2) bermain *game online* menjadi lebih fokus di sekelilingnya, (3) pergaulan siswa mudah diawasi oleh orang tua. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* yaitu, (1) membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi, (2) sering bermain *game online* dapat menyebabkan prestasi siswa menurun, (3) anak-anak akan bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas. Sesuai teori yang simpulkan Setiawan (2018) menyatakan dampak bermain positif *game online* yaitu. (1) meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi (2) melatih konsentrasi dan ketekunan, (3) rekreasi dengan santai sejenak sedangkan dampak negatif *game online* yaitu, (1) membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi, (2) kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk, (3) kesehatan terganggu terutama mata, syaraf, otak, (4) meniru kata-kata kotor dan kasar.

Dampak Intraksi sosial tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang disampaikan oleh Adiningtyas (2017) menjelaskan dampak positif dan dampak negatif bermain *game online*. Dampak positif bermain *game online* yakni. a) Bermain *game online* dapat menghilangkan stress dan rasa bosan, b) bermain *game online* menjadi lebih fokus terhadap apa yang terjadi sekelilingnya yang jarang atau bahkan tidak main game sama sekali, c) Bermain game bisa dijadikan hiburan untuk menenangkan pasien dengan penyakit tertentu. Game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi anak-anak yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya kemoterapi, d) bermain *game online* bisa memacu otak untuk berkembang pesat bagi penderita yang bermasalah dengan otak. Sedangkan dampak negative dari *game online* yaitu. (1) anak-anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya, (2) anak-anak akan bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif, (3) terlalu lama duduk bermain *game online* ternyata cenderung menyebabkan banyak siswa yang mengalami penurunan prestasi disekolah.

Anak cenderung menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online Free Fire* setiap harinya jadi menyebabkan intraksi sosial pada teman sebayanya dan berperngaruh pada nilai siswa, dapat disimpulkan anak yang di beri pengarahan orang tuanya dapat memberi dampak positif seperti menabung dan sebaliknya anak yang jarang dapat pengarahan sering kali lebih fokus pikiranya dalam *game onile Free Fire*.

SIMPULAN

Game online memiliki dampak yang signifikan terhadap interaksi sosial anak di desa jekulo dalam permainan *game online Free Fire*. Dampak tersebut dapat berkisar dari positif hingga negatif dan bergantung pada cara anak memainkan *game online* dengan baik dan benar Dampak negatif yang umum ditemukan adalah anak cenderung lebih suka daripada berbincang dengan orang tua atau keluarga. Hal ini menyebabkan anak tidak dapat bertukar cerita dan mempererat hubungan dengan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S, W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online . *Jurnal Kopasta* (4) 1, hal 28-40.
- Fathar, V, N. Chairul, A. 2014. Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. *Jurnal Fakultas Psikologi* (2) 2, hal 71-75.
- Fitriyani, N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2023). Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SD N 4 Getassrabi Terhadap Game Online. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 37-43.
- Moleong, Lexy J. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja
- Muslim, S.M. 2013. Psikologi Komunikasi. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Novy Zuliana Sari, Erik Aditia Ismaya, dan Muhammad Noor Ahsin. 2021. Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Anak Pada Pembelajaran Daring. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 83-87
- Setiawan, H, S. 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SD N Tanjung Barat 07 Jakarta. *Jurnal Faktor Exacta* (11)2, hal 146-157.

Soekamto, H. 2005. Interaksi sosial: Konsep, teori, dan aplikasi. Rajawali Pers.

Surbakti, K. 2017. Pengaruh Game online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* (1) 1, hal 28-39

Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Widiawati, Masturi, & Hilyana, S. H. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di SDN Angkatan Kidul 01. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 49-54.