



## ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERADAP PRILAKU SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Anggun Nadiya<sup>\*1</sup>, Fatiyah Ummul Izzah<sup>2</sup>, Fiolga Prezilia Bahri<sup>3</sup>,  
Tri Mayang Sari<sup>4</sup>, Ines Tasya Jadidah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Corresponding Author: [anggun.ndy23@gmail.com](mailto:anggun.ndy23@gmail.com)

<p><b>Info Article</b></p> <p>Received : 01 April 2024</p> <p>Revised : 25 April 2024</p> <p>Accepted : 28 May 2024</p> <p>Publication : 30 June 2024</p>	<p><b>Abstract:</b> <i>The research conducted has the aim of (1) understanding the consequences and also the impact of online games (2) describing how to overcome students who are addicted to online games (3) investigating why children are mostly interested in online games rather than learning. The method used in this research is qualitative method. The qualitative method is a descriptive observation that combines as much information as possible about a topic that has not supported the quality of teaching. Qualitative research is characterized by direct research from direct data. Research is shown in the form of pictures, words, and numbers. This research method is not made up by researchers, and data analysis is taken in accordance with real events in the field. The population and sample of this study included all students of class IV A, as many as 20 people with details of 9 boys and 11 girls. The research was conducted at SDN 39 Palembang. The results of the study stated that the impact of playing games can hinder the development of children's personality, for example including rebellious behavior, arguing, fighting, individualism, and lack of care for others.</i></p>
<p><b>Keywords:</b> <i>Negative Impact, Positive Impact, Online Games, Interest In Learning</i></p> <p><b>Kata Kunci:</b> Dampak Negatif, Dampak Positif, Game Online, Minat Belajar</p>	<p><b>Abstrak :</b> Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan agar (1) memahami konsekuensi dan juga dampak dari <i>game online</i> (2) menggambarkan cara supaya mengatasi peserta didik yang ketagihan <i>game online</i> (3) menyelidiki kenapa anak-anak kebanyakan berminat ke <i>game online</i> ketimbang belajar. Metode yang dipakai didalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan observasi deskriptif yang menggabungkan informasi sebesar besarnya mengenai suatu topik yang belum menunjang mutu pengajaran. Penelitian kualitatif ditandai dengan dilakukannya penelitian langsung dari data langsung. Penelitian dipertunjukkan dalam bentuk gambar, kata, serta angka. Metode penelitian ini tidak dibuat-buat oleh peneliti, serta analisis data diambil kesesuaiannya dengan peristiwa nyata dilapangan. Populasi serta sampel penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas IV A, sebanyak 20 orang dengan rincian 9 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian dilaksanakan di SDN 39 Palembang. Hasil penelitian menyatakan dampak dari bermain game dapat menghambat perkembangan kepribadian anak, contohnya mencakup perilaku memberontak, membantah, berkelahi, kepribadian individualisme, serta minimnya peduli kepada orang lain.</p>
<p><b>Licensed Under a</b> <i>Creative Commons Attribution 4.0 International License</i></p> 	

## INTRODUCTION

Pendidikan adalah suatu wujud penelaahan, dan penelaahan adalah suatu wujud perbuatan, dan dari pergantian itulah masuk perbuatan yang lebih baik. Pendidikan juga tempat atau wadah terlaksananya pembelajaran dan diartikan menjadi interaksi antara guru dan siswa. Pendidikan juga merupakan pengembangan diri sendiri seumur hidup. Tugas pendidikan ialah mengarahkan siswa ke jalan yang lebih baik lagi. Pendidikan yang baik ialah upaya membawa keberhasilan untuk seluruh siswa mencapai tujuannya tersendiri (Johan, 2019).

Teknologi modern berkembang dengan sangat pesat dan mengikuti perkembangan zaman. Pesatnya kemajuan teknologi telah sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia secara tidak langsung. Teknologi informasi atau pemanfaatan internet untuk menjangkau tempat-tempat terpencil merupakan salah satu kemajuan teknologi. Saat ini, banyak toko menggunakan wifi atau internet untuk memberikan pengalaman nyaman dan nyaman bagi pelanggannya. Selain itu, banyak orang menggunakan internet di setiap rumah. (Parameswara & Lestari, 2021)

*Game online* adalah item teknologi yang menampilkan potensi sains dan memberikan kebebasan kepada pemainnya untuk menemukan siapa dirinya. Sejarah mereka yang berlawanan menjadi dasar aktivitas permainan mereka. Penciptaan game online saat ini mulai menarik minat orang tua remaja, dan anak-anak. -anak-anak yang terdaftar disekolah dasar, termasuk mereka yang berusia di bawah enam tahun. Anak-anak mencapai tahap perkembangan pada masa sekolah dasar ketika mereka bersemangat untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, selalu ingin berinteraksi dengan orang lain, dan memiliki kecenderungan untuk tertarik pada benda-benda yang disentuh. Selanjutnya, pemerintah memulanya pengajaran tatap muka di beberapa sekolah dalam satu kabupaten; Meski demikian, diperkenalkannya permainan internet kembali menurunkan semangat belajar siswa.

Jika siswa memanfaatkan waktunya dengan baik, *game online* tidak memberikan dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari terlalu banyak bermain game ialah berkurangnya semangat belajar, anak seakan pemalas, selalu cemas dan depresi sehingga dapat berdampak pada fungsi sosial dan minat belajar anak-anak disekolah. Saat masa perkembangannya, anak seringkali mengalami kegiatan baik, misalnya didalam ruangan berteman ataupun belajar. Pada waktu yang sama, seorang anak harus ada kemampuan sosial agar bisa menjalin pertemanan, mengatasi permasalahan, serta mampu berkerja sama dengan baik. Memainkan game tidak sekedar memajukan

keahlian melainkan juga mengembangkan keahlian, imajinasi, dan harapan untuk menang pada anak. bermain game, namun sebaliknya jika bermain game terlalu berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif, diantaranya menurunkan nilai akademik di sekolah (Putra, 2017).

Dalam konteks pembangunan sosial, pendidikan individu diprioritaskan di atas keluarga. Anda tidak akan menemukan rasa kekeluargaan itu di tempat lain. Karena seseorang dalam keluarga menghabiskan waktunya dengan kasih sayang, perhatian dan penuh kasih sayang. Pada saat yang sama, proporsi aspek positif lingkungan hidup dalam sistem pendidikan harus ditingkatkan. Selain itu, hubungan aspek aspek baik terkait lingkungan hidup juga harus dikembangkan dalam system pendidikan (Warni et al, 2022). Pada dasarnya manusia berarti makhluk individu yang mempunyai jiwa sosial, saling memberi dan menerima manfaat. Karena pada dasarnya manusia di dunia ini saling membutuhkan dalam segala hal perjalanan aktivitas hidup. Tidak ada kehidupan di dunia ini tanpa interaksi sosial. Ketika anak-anak menjadi kecanduan *game online*, keterlibatan sosial mereka pun terhenti. Di sekolah, anak cenderung lebih toleran terhadap saudaranya dibandingkan orang tua di rumah. Misalnya tidak mau belajar dengan serius, mengabaikan pekerjaan rumah, bertengkar dengan teman sekelas, dan sebagainya (Ghanang, 2020).

Belajar ialah sebuah aktivitas yang didalamnya diperoleh pengalaman baru yang mampu dispesifikasikan, meningkatkan kreatifitas serta mengembangkan tingkah laku. Seseorang harus berada dalam lingkup pembelajaran minat untuk belajar lebih banyak agar dapat berkerja dengan baik. Minat belajar individu disebabkan dari beberapa hal. Hal itu antara lain dari lingkungan keluarga, lingkungan bermain dan sekolah. Faktor-faktor ini dapat meningkatkan kualitas seseorang atau bahkan sebaliknya. Hal ini terjadi terutama di lingkungan dimana sebagian besar orang memiliki gadget tersebut (Yusup dkk. 2021).

Menurut penjelasan di atas, peneliti mendapatkan keadaan yang jelas serta akurat mengenai kondisi siswa serta dampak dari *game online* yang seringkali berdampak buruk terhadap kepribadiannya, tetapi tidak bisa diragukan lagi bahwa *game online* dapat memberikan dampak yang baik. Namun jika anak tidak diawasi oleh orang tuanya, mereka dapat terus-terusan bermain *game online* sampai kehilangan waktu, yang dapat berakibat serius apabila bermain sampai lupa waktu. Oleh sebab itu, peneliti berusaha untuk mengapai hasil akhir yaitu memahami efek samping serta pengaruh *game online*, menguraikan jalan keluar untuk mengatasi orang yang tidak bias lepas

dari *game online*, serta mencari tahu alasan anak lebih memilih *game online* dibandingkan belajar.

## **METHOD**

Metode yang dipakai didalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan observasi deskriptif yang menggabungkan informasi sebesar besarnya mengenai suatu topik yang belum menunjang mutu pengajaran. Penelitian kualitatif ditandai dengan dilakukannya penelitian langsung dari data langsung. Penelitian dipertunjukkan dalam bentuk gambar, kata, serta angka. Metode penelitian ini tidak dibuat-buat oleh peneliti, serta analisis data diambil kesesuaiannya dengan peristiwa nyata dilapangan. Penelitian ini dilakukan dengan menggambarkan peristiwa secara langsung disekolah. Teknik pengambilan data dengan metode kualitatif yaitu wawancara, observasi, pencatatan (Meutia et al., 2020)

## **RESULTS AND DISCUSSION**

### **Hasil Penelitian**

*Game online* saat ini mengalami pertumbuhan yang cepat. Semakin sering kita bermain, semakin menyenangkan dan membuat kecanduan para pemainnya. Aspek-aspek seperti gaya layar, gameplay, tema layar, dll. Perubahan mode permainannya juga bervariasi, seperti game perang, game petualangan, game pertarungan, dan permainan lainnya yang dapat menarik perhatian. (Ariston et al., 2018). Semakin menarik permainannya, maka akan sering pula orang yang memainkannya mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi, sampai orang tua. Kejadian itu bisa dilihat ramainya warnet serta *game center* di kota-kota besar maupun kecil yang dijadikan andalan pelajar. Anak anak juga menjadi kecanduan bermain game online karena mereka merasa bahagi saat bermain permainan tersebut (Rahyuni et al., 2021)

Ada sejumlah aspek yang menjadikan pelajar menjadi kecanduan game online. Salah satunya ialah tantangan. Ada level yang harus dimenangkan dalam setiap permainan, bertambah naik level kita, maka bertambah tun angka kemenangan dan semakin tinggi pula skor yang kita peroleh. Tidak cuma game, saat ini jika dimainkan dan mendapat score yang tertinggi dapat diperjual belikan oleh pemain. Hal ini dapat membentuk faktor seorang agar dapat selalu memainkan gamenya (Akbar & Ahmad, 2020).

Seringkali dampak bermain *game online*, semangat dan minat siswa kelas IV di SDN 39 Palembang menurun, Mereka cenderung melawan dan enggan mendengarkan perkataan gurunya. Sikap sosial mengenai lingkungan sekolah juga terbilang rendah. Mereka tidak bisa dijadikan teladan yang baik bagi adik-adik kelas mereka, justru sikapnya lebih jelek dibandingkan sikap adik kelasnya. Kebalikannya mereka menjadi contoh buruk bagi adik-adiknya, misalnya: sembarangan membuang sampah, tidak selalu cocok dengan teman kelasnya, menulis kata kata buruk di dinding, kurangnya dalam membela diri, selalu menimbulkan perkelahian bersama teman sekelas maupun adik tingkat, serta tidak saling menghormati.

Mengenai lingkungan peran dari orang terdekatnya antara lain teman seumuran serta bagian dari keluarganya sangat penting untuk mengawasinya. Dari sekian banyak pemain mendapatkan permainan itu melalui orang sekitarnya, ialah teman sebayanya. Perasaan nyaman muncul pada keadaan yang baru mampu membuat *game online* semakin menarik untuk dimainkan. Menurut survey, ada 8 dari 10 orang tua juga memiliki jenis kasih sayang yang berbeda, seperti memberikan seluruh fasilitas anak contohnya memberikan alat canggih serta uang. Contoh tersebut dapat memberi semangat bagi anak untuk selalu bermain *game online* daripada belajar. (Pitaloka, 2013).

Pembentukan perilaku sosial terhadap anak dapat mampu diambil dari berbagai kesempatan belajar di lingkungan berbeda. Perilaku sosial yang baik berkembang melalui reaksi sosial yang baik pula, dapat memungkinkan anak untuk meningkatkan konsep diri yang baik. Dengan permainan, anak dapat meningkatkan keinginan dan keterampilannya serta bermanfaat untuk orang banyak, sedangkan bermain *game online* yang lama bisa menunda perkembangan sosial anak (Nurmalitasari, 2015).

Keinginan untuk belajar merupakan sesuatu yang mengasyikkan yang bersifat rasa senang atau minat mengenai suatu aktivitas belajar jika tidak ada yang menyuruhnya agar melaksanakan hal itu. Keinginan belajar sangat penting mendorong siswa untuk belajar, dengan cara yang menyenangkan serta fokus. Keinginan belajar seringkali disebut dengan kegiatan pembelajaran, antara lain berupa merencanakan program studi, serta studi di sekolah. (Yunitasari & Hanifah, 2020). Melalui tahapan pembelajaran tersebut bisa mempengaruhi keinginan belajar anak, begitu juga lama waktu untuk bermain *game online* bisa berdampak tidak baik pada perilaku siswa, contohnya: tidak mau belajar, putus sekolah, tidak tepat waktu, masalah kesehatan serta

seasana hati menjadi berbeda dari biasanya (Nisrinafatin, 2020). Karena sering bermain *game online* siswa menghabiskan lebih banyak waktu bermain game daripada mengulang pelajaran di sekolah. Terbukti 8 dari 9 siswa laki-laki dan 3 dari 8 siswa perempuan dikelas IV jelas menunjukkan bahwa mereka kurang fokus saat belajar, anak selalu memperlihatkan perilaku melawan, tidak mendengar perintah gurunya, malas, serta tidak mengerjakan tugas.

Menurut hasil wawancara dengan orang tua peneliti. Ada beberapa diantaranya menyampaikan bahwasanya orang tua tidak memberi batasan anaknya untuk bermain, oleh karna itu dikelas IV kebanyakan anak telah mempunyai handphone pribadi, sehingga terlalu menyulitkan jika dihalangi untuk membatasi bermain handphone. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa anaknya emosional, yakni anak yang lebih galak dibandingkan orang tuanya, jika orang tua memperingati anaknya, maka anak akan kembali marah kepada orang tuanya (Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, 2022). Beberapa orang tua berkata bahwasanya anak dapat diatur saat bermain handphone serta tanggung jawab terhadap kebutuhan sekolahnya. Termask membuat tugas, mengulangi pelajaran dirumah dan selalu rukun dengan lingkungan dirumahnya secara baik.

### **Dampak Positif *Game Online***

*Game online* juga mempunyai dampak negatif, namun ada dampak positif dari bermain *game online*, antara lain :

1. Meningkatkan kefokusan mereka yang memainkannya, sebab memerlukan konsentrasi yang kuat. Konsentrasi akan semakin banyak dibutuhkan saat permainan sulit dimainkan. Ketika perhatiannya meningkat selama bermain, perhatian terhadap hal-hal lain juga meningkat.
2. Memajukan kerangka berfikir dan logika. Dengan bermain *game online*, pemain memiliki kemampuan dalam menanggulangi permasalahan, menjabarkan situasi dan strategi.
3. Menambah keunggulan dalam berbahasa Inggris, anak anak akan memahami bahasa inggris karena sebagian bahasanya adalah bahasa tersebut.
4. Bermain game menjadi solusi untuk menghilangkan rasa jenuh dan mengembalikan semangat untuk melakukan kegiatan lainnya.
5. Memperoleh relasi baru, saat bermain *game online* memiliki banyak pemain dari macam-macam tempat, wilayah maupun negara.

### **Dampak Negatif *Game Online***

Berikut dampak negatif terhadap penggunaannya, yaitu :

1. Keseringan bermain game mempengaruhi otak anak dan menimbulkan perubahan pada bagian tertentu didalam otak.
2. Dapat meningkatkan rasa tidak mementingkan diri sendiri, ketika kurangnya perhatian keluarga dan orangg terdekatnya. Dan bermain game menjadi tempat pelapasannya.
3. Akihat sering bermain *game online* anak susah bersosialisasi dengan teman temanya,anak cenderung ingin sendiri.
4. Terlalu sring bermain *game online* berdampak pada psikologis anak yang dapat menimbulkan tindakan agresif pada anak.
5. Anak menderita persoalan kesehatan mental dan membuat jauh lebih Hiperaktif dan kurangnya konsentrasi belajar serta rentan terhadap kecemasan, depresi dan perkembangan sosial sangat buruk.

### **Cara mengatasi kecanduan *game online***

Dampingan orang tua sangat dibutuhkan untuk memantau aktivitas setiap siswa untuk melawan dampak negative pemakaian *game online* (Arianto, 2016).

1. Menjadikan lebih banyak aktivitas dirumah dan diluar.
2. Menggunakan bentuk logis untuk mencurahkan tenaga dan semangat siswa dalam kegiatn yang positif serta kreatif. Saat anak bisa memprogram dirinya untuk bermain game online tentu anak juga perlu deprogram dengan lebih baik untuk melakukan hal lain, agar anak bisa merasakan kegiatan lainya juga (Parwita, 2019)
3. Lingkungan yang baik sangat mempengaruhi kepribadian anak. Oleh sebab itu orang tua perlu mengenal teman dan lingkungan bermain anak.

### **CONCLUSION**

Menurut hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya *game online* memberikan dampak buruk dan memiliki efek baik pada penggunaannya. Terutama pelajar yang keseringan main *game online* sampai tak kenal waktu, hal itu memengaruhi kegiatan sosial dan minat belajar anak disekolah. Namun untuk orang yang hanya bermain *game online* pada waktu tertentu dalam sehari, itu tidak akan berdampak buruk melalui bermain *game online*. Setelah mendapat bimbingan dari guru serta orang tua, dengan secara perlahan peserta didik kelas IV SDN 39 Palembang agar

kedepannya agar lebih baik lagi dari yang lalu, serta tak lepas dari peran orang tua dan juga guru untuk selalu bekerja sama dalam membimbing anak menuju hal yang lebih baik lagi kedepannya.

## REFERENCES

- Abdul Harif Siswanto, Nurul Haniza, & Achmad Rosyad. (2023). MEDIA MASSA ONLINE DAN KESADARAN SOSIAL GENERASI MILENIAL. *DE FACTO : Journal Of International Multidisciplinary Science*, 1(02 Agustus), 85–95. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/defacto/article/view/779>
- Afriani, M., Suryati, & Lena Marianti. (2023). ANALISIS TAYANGAN SINETRON IKATAN CINTA DI RCTI TERHADAP PERILAKU SOSIAL MASYARAKAT ILIR BARAT II RT.34 RW.07 PALEMBANG. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 2(02 April), 97–107. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/321>
- Anggi Sirka Rinta, & Fuaddilah Ali Sofyan. (2022). BENTUK SIKAP POSITIF DAN TINDAK TUTUR DALAM ANIMASI &quot;BING BUNNY&quot; BERSEMBUNYI. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 13–20. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/142>
- Amirullah. (2022). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL AUDITOR TERHADAP KINERJA AUDITOR PADA KANTOR INSPEKTORAT KOTA KENDARI. *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 1(02 Desember), 39–47. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/significant/article/view/357>
- Arianto, tri R. (2016). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR TRI. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071-2079.
- Ariston, Y, P., & Singkawang, S. (2018). SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Aswati, Bakhtiar Abbas, & Ruslan. (2023). PENGARUH PERASAAN BAHAGIA DAN KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP KINERJA GURU SMA NEGERI 1 WANGI-WANGI KABUPATEN WAKATOBI SULAWESI



- TENGGARA. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 2(04 Oktober), 253–272. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/803>
- Dike Febriana, & Fuaddilah Ali Sofyan. (2022). ANALISIS PENGEMBANGAN BAKAT TERHADAP KECERDASAN MUSIKAL DALAM ANIMASI “BING BUNNY : MOMENT MUSIKAL”. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 21–28. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/141>
- Ghanang, R. (2020). ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI SD MINTARAGEN 3 KOTA TEGAL, Universitas Negeri Semarang, 172,
- Johan, R. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT UNTUK BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MA AL HIDAYAH DEPOK. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12.
- Ines Tasya Jadidah, Ani Rahayu, Hanum Salsa Bella, Julinda, & Tiara Widya Anggraini. (2023). PENGARUH MEDIA DIGITAL TERHADAP SOSIAL BUDAYA PADA ANAK USIA SEKOLAH. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04 Desember), 253–268. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/830>
- Irwan. (2022). PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SASTRA TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK KELOMPOK A DI TK MELATI. *PARADIGM : Journal Of Multidisciplinary Research and Innovation*, 1(01 Februari), 20–27. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/paradigm/article/view/374>
- Keysha Alea Amanah Fatiha, Yulia Tri Samiha, Lisa Puspita Indarissyifa, Meyana Dewi, Sri Dewi Sartika, & Tri Adha Mayang Sari. (2023). ANALISIS MODEL COOPERATIVE LEARNING DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN IPS: Analysis increases students’ intelligence in social studies learning. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01 Juni), 64–70. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/628>
- Lasmini, Lisa Pingky, Evi Sri Raudho, & Lidia Oktamarina. (2022). GANGGUAN

- PERKEMBANGAN SOSIAL AGAMA DAN MORAL DILIHAT DARI PANDANGAN: PSIKOANALISA, PSIKOLOGI SOSIAL, PSIKOLOGI ISLAM (GANGGUAN BIPOLAR). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(03 July), 279–288. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/200>
- Lisa Pingky, Nisa Permata Sari, Feny Anisa, Dila Septianingrum, Nurjanah, & Fuaddilah Ali Sofyan. (2022). ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI PADA TONTONAN KONTEN YOUTUBE THOMAS AND FRIENDS (JUDUL PERMOHONAN AJAIB ULANG TAHUN THOMAS). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(03 July), 206–215. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/202>
- Nurmalitasari, F. (2015). PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI DAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Pitaloka, A. A. (2013). PERILAKU KONSUMSI GAME ONLINE PADA PELAJAR (STUDI FENOMENOLOGI TENTANG PERILAKU KONSUMSI GAME ONLINE PADA PELAJAR DI KELURAHAN GEMOLONG, KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2013) Ardanareswari. 1-10..
- Putra, N. K. W. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMK PGRI 4 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017. Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri,
- Rahman Shaadikin, La Ode Khairun Mastu, Zunardin, Fitria A, & Yadir. (2022). PERAN PELABUHAN PERIKANAN TERHADAP KEMAJUAN SOSIAL EKONOMI MASYARAKAT NELAYAN DI WANGI-WANGI SELATAN KABUPATEN WAKATOBI. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(01 Maret), 116–126. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/91>
- Selly Salsabilla, Lidia Oktamarinda, Indiyani Rahmayanti, Paramita Lestari, & Muslimah. (2023). EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI (STUDI DI TK KEMALA BHAYANGKARI 01 PALEMBANG). *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary*, 2(02 Desember), 128–138. Diambil dari

- <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/significant/article/view/851>
- Sisi Gustina, Dela Yuwinsi, & Retno Wulandari. (2022). UPAYA KELOMPOK BERMAIN DALAM PROSES SOSIALISASI DILEMBAGA PENDIDIKAN. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(03 July), 329–336. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/225>
- Susmiarni, A., Rana, Nurul Wathon, & Yecha Febrieanitha Putri. (2023). METODE PENGUKURAN DAN PENILAIAN PENGASUHAN: SERTA PENGASUHAN MENURUT RAGAM SOSIAL BUDAYA. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(01 Juni), 34–43. Diambil dari <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/616>
- Titin Rahayu, Chintya Putri Hesa, Septi Andriani, Diah Pangestuti, & Yecha Febrieanitha Putri. (2022). METODE PENGUKURAN DAN PENILAIAN PENGASUHAN: SERTA PENGASUHAN MENURUT RAGAM SOSIAL BUDAYA. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(03 July), 320–328. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/223>
- Ulya, L., & Fatuhurohman, L. (2021). ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119.
- Windi Miranti, Azah Nadya Balqista, Esi Maharani, Jeni Triagustriani, & Yecha Febrieanitha Putri. (2022). PENGASUHAN : SERTA PENGASUHAN MENURUT RAGAM SOSIAL BUDAYA. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(02 April), 123–131. Retrieved from <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/view/193>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA COVID 19. *Edukatif Jurnal Umu Pendidikan*, 2(3), 232-243.
- Yusup, L. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., & (2021). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP. *Jurnal Educatio FKIP*, 7(1), 36-39.