

## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Tatia Nurul Fadilah<sup>1</sup>, Sinta Maria Dewi<sup>2</sup>, Aang Solahudin Anwar<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Buana Perjuangan  
Karawang  
[sd22.tatiafadilah@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:sd22.tatiafadilah@mhs.ubpkarawang.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The research aims to determine the effect of playing online games on the social interaction of elementary school students. The approach used is quantitative with a correlational design. The research respondents consisted of 90 fourth-grade students selected from a total population of 900 students using Slovin's formula with a 5% error rate. The data collection technique used a questionnaire on the intensity of playing online games and a questionnaire on students' social interaction. Data analysis was conducted using Pearson Product Moment correlation and simple linear regression. The results of this study show a significant relationship between online games and students' social interaction with a correlation coefficient value of  $r = 0.328$  and a significance value of  $0.002$  ( $p < 0.05$ ). The coefficient of determination ( $R^2$ ) value of  $0.108$  indicates that online games contribute 10.8% to students' social interaction, while 89.2% is influenced by other factors outside the study*

**Keywords:** *online games, social interaction, elementary school students.*

### **ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar. Pendekatan yang di gunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional. Responden penelitian berjumlah 90 siswa kelas IV yang dipilih dari total populasi 900 siswa menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Teknik pengumpulan data menggunakan angket intensitas bermain *game online* dan angket interaksi sosial siswa. Analisis data dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan regresi linear sederhana. Hasil dari penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dan interaksi sosial siswa dengan nilai koefisien korelasi  $r = 0,328$  dan nilai signifikansi  $0,002$  ( $p < 0,05$ ). Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar  $0,108$  menunjukkan bahwa *game online* memberikan kontribusi sebesar 10,8% terhadap interaksi sosial siswa, sedangkan 89,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

**Kata kunci:** *game online, interaksi sosial, siswa sekolah dasar.*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak yang besar pada kehidupan anak-anak di sekolah dasar, salah satunya adalah meningkatnya jumlah anak yang terlibat dalam permainan online. Saat ini, permainan daring tidak hanya menarik minat remaja, tetapi banyak juga digemari oleh siswa sekolah dasar.

Akses yang lebih mudah terhadap perangkat dan internet menyebabkan anak-anak lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, baik di dalam rumah maupun di luar rumah. Namun, masa sekolah dasar adalah periode krusial bagi perkembangan kemampuan sosial anak. Pada tahap ini, siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan baik bersama teman-teman sebaya, para guru, serta lingkungan di sekitar.

Perkembangan sosial siswa sekolah dasar juga ditandai dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, menjadi lebih mandiri, mampu berbagi, serta menjalin hubungan yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan sosial juga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan emosi siswa (Sadiyah et al., 2023).

Interaksi sosial yang baik sangat penting dalam membentuk sikap bekerja sama, merasakan empati, berkomunikasi dengan baik, dan memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat. Namun, tingkat bermain *game online* yang tinggi bisa mempengaruhi interaksi sosial siswa, baik dalam bentuk positif maupun negatif.

Hasil studi yang dilakukan oleh Faza, Attalina, dan Widiyono (2022) menunjukkan bahwa bermain permainan daring secara berlebihan dapat berpengaruh negatif terhadap komunikasi tatap muka di antara siswa dan juga mengurangi keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial di sekitarnya. Di samping itu, penelitian yang dilakukan oleh Pareswara dan Lestari (2021) menemukan bahwa permainan daring memiliki dampak pada pertumbuhan sosial dan emosional anak-anak, terutama dalam hal kemampuan mengatur emosi dan kemampuan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliani (2024) juga menunjukkan adanya keterkaitan antara seberapa sering siswa SD bermain *game online* dengan perkembangan sosial mereka,

di mana jika penggunaannya tidak terkontrol dapat mengakibatkan penurunan terhadap interaksi sosial langsung.

Dalam penelitian Naila Muna, Mohammad Kanzunnudin, dan Erik Aditia Ismaya (2023), menyatakan bahwa "penggunaan *game online* oleh siswa sekolah dasar memperlihatkan dampak *game* terhadap hubungan sosial di lihat dari cara penggunaannya. Penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan yang mengganggu kehidupan sosial anak, sedangkan penggunaan dengan bijak dapat memberikan manfaat tertentu

"Menurut Nasution dan Surya (2025), "*Game online* dengan elemen kolaboratif memungkinkan anak-anak terlibat dalam interaksi sosial secara virtual, meskipun fokus yang berlebihan pada *game* bisa mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan nyata." Menurut Rustina, Suparjan, dan Saputra (2025), ditemukan bahwa: "Intensitas bermain *game online* memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan keterampilan sosial siswa kelas IV, yang ditunjukkan oleh menurunnya tingkat kerja sama,

kontrol diri, dan kemampuan komunikasi siswa."

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa bermain *game online* bisa berdampak negatif pada interaksi sosial, misalnya dengan mengurangi komunikasi langsung dan membuat seseorang cenderung menghindari lingkungan sosial. Namun, ada penelitian lain yang menunjukkan bahwa beberapa permainan online bisa membantu melatih kerja sama dan komunikasi jika dimainkan oleh kelompok orang. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dampak permainan *online* terhadap interaksi sosial masih bergantung pada situasi tertentu dan memerlukan penelitian lebih lanjut, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

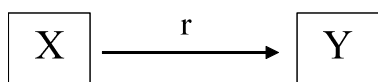
Dari pengamatan di Gugus 1 SDN telukjambe timur, terlihat bahwa beberapa siswa kelas IV sering bermain *game online* dalam rutinitas harian mereka. Kondisi ini dapat dikaji lebih lanjut agar dapat mengetahui kaitannya antara tingkat kecanduan bermain *game online* dengan cara siswa berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui "pengaruh *game*

online terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar.”

**B. Metode Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019:8), penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan analisis statistik sehingga dapat diketahui hubungan atau pengaruh antar variabel yang diteliti.

Oleh karena itu, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model korelasi sederhana. untuk mengetahui hubungan diantara dua variabel, intensitas bermain *game online* sebagai variabel bebas (X) dan interaksi sosial sebagai variabel terikat (Y).



**Gambar 1 Paradigma Sederhana**

**Tabel 1 Jumlah Siswa**

Populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

No.	Nama Sekolah	Jumlah siswa
1.	Siswa SDN Sukaharja I	182
2.	Siswa SDN Sukaharja II	446
3.	Siswa SDN Sukaharja III	272
Jumlah		900

Dari tabel di atas yaitu jumlah seluruh siswa Gugus 1 SDN Telukjambe Timur. Teknik sampel menggunakan rumus solvin, dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan (margin of error) 0,05 (5%)

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus solvin, terdapat jumlah sampel sebanyak 90 siswa dengan nilai e 5%, yang diambil dari kelas IV Gugus 1 SDN Telukjambe timur. Instrumen penelitian menggunakan angket. Yaitu angket bermain *game online* yang dibuat untuk mengetahui seberapa sering siswa bermain *game online*, game apa saja yang dimainkan, perasaan dan sikap mereka saat bermain, kemampuan mengendalikan diri, serta cara mereka berinteraksi dalam bermain game. Sementara itu, angket interaksi sosial digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam berinteraksi.

Kemampuan ini ditunjukkan melalui tiga aspek, yaitu keterlibatan sosial atau inklusi, kemampuan

mengendalikan dan bekerja sama atau kontrol, serta rasa peduli dan kasih sayang atau afeksi dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Instrumen ini dibuat dengan menggunakan skala Likert dan disesuaikan dengan ciri khas siswa SD.

instrumen penelitian dicek validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan agar alat ukur tersebut layak digunakan. Data dikumpulkan dengan cara memberikan kuesioner angket kepada siswa. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment, dari perangkat lunak statistik.

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui arah dan tingkat hubungan, antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat interaksi sosial mereka. Sebelum melakukan uji korelasi, data harus diuji terlebih dahulu apakah memiliki distribusi normal karena itu merupakan syarat untuk menggunakan analisis statistik parametrik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online*

dengan interaksi sosial siswa kelas IV di Gugus 1 SDN Telukjambe Timur. Data yang di ambil dari 90 responden dengan 25 soal angket intensitas bermain *game online* dan 25 soal angket interaksi sosial.

Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa permainan daring memiliki kaitan dengan interaksi sosial, tetapi dampaknya relatif rendah. Hal ini fakta bahwa interaksi sosial siswa tidak semata-mata di pengaruhi oleh kebiasaan bermain game, melainkan juga oleh faktor-faktor lingkungan keluarga, gaya asuh orangtua, lingkungan sekolah, dan hubungan dengan teman sebaya. Selain itu, beberapa *game online* yang di mainkan secara bersama (*multiplayer*) juga dapat terjadi komunikasi dan kerja sama antarpemain. Oleh karena itu, *game online* tidak selalu berdampak negatif terhadap interaksi sosial.

Dampak bermain *game online* tergantung pada durasi bermain, jenis permainan, serta pengawasan dari orang tua. Dengan demikian, meskipun terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar, pengaruh tersebut tergolong rendah dan bukan

merupakan faktor utama yang menentukan kualitas interaksi sosial siswa.

Siswa umumnya bermain *game online* setelah pulang sekolah dan pada waktu akhir pekan dengan durasi yang bervariasi. Sementara itu, tingkat interaksi sosial siswa secara umum berada pada kategori cukup baik, ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan sekolah.

Sebelum melakukan uji korelasi, data terlebih dahulu diuji normalitas, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji korelasi Pearson Product Moment, uji normalitas intensitas *game online* dan interaksi sosial dapat kita lihat di bawah ini :

### **Pengujian persyaratan analisis data**

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

No.	Variabel	Sig. K-S	Taraf Sig (5%)	Keterangan
1.	Game Online	0,200	0,05	Normal
2.	Interaksi Sosial	0,059	0,05	Normal

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel

*game online* (X) dan interaksi sosial (Y) berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 24.

Hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada variabel *game online* (X) sebesar 0,200 dan pada variabel interaksi sosial (Y) sebesar 0,059. Karena nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa variabel *game online* dan interaksi sosial berdistribusi normal.

Dengan demikian, data dalam penelitian ini memenuhi syarat normalitas sehingga dapat dilanjutkan menggunakan analisis statistik parametrik, yaitu uji homogen, korelasi Pearson dan regresi linear sederhana.

### **Uji Homogenitas**

Levena Statistic	Df1	Df2	Sig.
0,001	1	178	0,974

hasil Test of *Homogeneity of Variances* (Uji Levene) untuk variabel *Game Online* (X) dan

Interaksi Sosial (Y), diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0,001 dengan  $df_1 = 1$  dan  $df_2 = 178$ , serta nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,974.

Karena nilai signifikansi 0,974 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varian yang homogen. Artinya, tidak terdapat perbedaan varian yang signifikan antara kelompok data variabel X dan Y dan dinyatakan homogen.

### Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel *game online* (X) dan interaksi sosial (Y) dapat dikatakan bersifat linear atau tidak linear. Di bawah ini ada hasil perhitungan uji linearitas.

**Tabel 3 Hasil Uji Linieritas**

Variabel	Harga F	Sig F	Taraf Sig	Keterangan
X   Y	12,200	0,001	0,05	Linier

hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi pada bagian *Linearity* yaitu 0,001, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara

kedua variabel *game online* dan interaksi sosial.

### Uji Korelasi

Dari hasil uji korelasi Pearson dapat dikatakan berhubungan jika intensitas bermain game online dengan interaksi sosialnya signifikan. Dan hasil analisis korelasi diperoleh nilai r sebesar 0,328 dengan nilai signifikansi 0,002 (<0,05).

Dengan ini menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar. Dengan Nilai koefisien determinasi sebesar 10,8% berarti game online memberikan kontribusi sebesar 10,8% terhadap interaksi sosial, sedangkan 89,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

**Tabel 4 Hasil Uji Korelasi**

	Game	Interaksi
<b>Game</b>		
Pearson Correlation	1	0,328
Sig. (2-tailed)		0,002
N	90	90
<b>Interaksi</b>		
Pearson Correlation	0,328	1
Sig. (2-tailed)	0,002	
N	90	90

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

Jika koefisien harga ( $r_{hitung}$ ) antara kedua variabel dalam penelitian ini lebih tinggi dari koefisien harga ( $r_{tabel}$ ), menunjukkan bahwa terdapat hubungan antar variabel, maka hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima. Namun, jika hipotesis kerja ( $H_a$ ) tidak diterima, ( $r_{hitung}$ ) akan lebih kecil dari ( $r_{tabel}$ ), membuktikan bahwa tidak ada korelasi antar variabel.

### **Hipotesis Statistik**

$H_0$ : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dan interaksi sosial

$H_1$ : Terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dan interaksi sosial.

Dengan uji korelasi Pearson terdapat nilai yang signifikansi yaitu  $0,002 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan ini, menyatakan hasil hipotesis terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dan interaksi sosial.

### **Uji t Korelasi**

hasil uji regresi yang diperoleh, nilai koefisien regresi variabel *game online* sebesar 0,317 dengan nilai  $t = 3,259$  dan  $Sig. = 0,002$ . Karena nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa *game online*

berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa.

Dari nilai  $R = 0,328$  menyatakan bahwa antara *game online* dan interaksi sosial berhubungan akan tetapi berada pada kategori rendah (lemah). Sementara itu, nilai  $R\text{ Square} = 0,108$  berarti bahwa 10,8% interaksi sosial siswa dipengaruhi oleh *game online*, sedangkan 89,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Maka:

- $H_0$  ditolak
- $H_1$  diterima

Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara *game online* dan interaksi sosial. Perhitungan  $t$  test menunjukkan bahwa nilai  $t$  yang di peroleh adalah 3,25. Dengan derajat kebebasan ( $df$ ) sebanyak 88 pada tingkat signifikan 0,05, nilai  $t$  tabel yang di dapat adalah 1,987. Karena nilai,  $t$  hitung lebih besar di bandingkan  $t$  tabel ( 3,25 lebih besar dari 1,987) maka hipotesis ( $H_0$ ) di tolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) di terima. Dengan ini dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dan interaksi sosial.

### **Pembahasan**



Penelitian ini di tunjukan untuk mengeksplorasi permainan *online* mepengaruhi cara anak-anak SD berinteraksi satu sama lain. Hasil dari analisis regresi linear sederhana menunjukan bahwa koefisien regresi tercatat pada angka 0,317, nilai t yang di peroleh dari analisis tersebut Adalah 3,259, sedangkan tingkat signifikan berada di angka 0,002. Karena nilai signifikan ini lebih rendah dari 0,05, dapat di simpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.

Stelain itu, hasil analisis pada model *summary* menunjukkan nilai R sebesar 0,328, yang artinya hubungan antara *game online* dan interaksi sosial termasuk dalam kategori rendah. Sementara itu, nilai R Square sebesar 0,108 menunjukkan bahwa game online berkontribusi sebesar 10,8% terhadap interaksi sosial siswa, sementara 89,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, cara orang tua mendidik, kegiatan di sekolah, dan hubungan dengan teman-teman sebaya. Persamaan regresi yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 59,158 + 0,317X$$

Dari persamaan di atas menunjuk kan bahwa setiap naik satu unit pada variabel *game online* akan meningkatkan nilai interaksi sosial sebesar 0,317. Namun, karena nilai korelasi yang didapat cukup rendah, maka pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa juga relatif rendah.

Interaksi sosial adalah proses hubungan saling memengaruhi antara seseorang dengan orang lain atau kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial juga sangat penting bagi pertumbuhan siswa, karena membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan ber komunikasi, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Perkembangan sosial anak sekolah dasar sangat penting dalam membentuk cara mereka berperilaku dan berinteraksi dengan orang lain (Putri & Fauziah, 2020).

Analisis penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa tingkat keaktifan bermain *game online* bisa memengaruhi cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. Siswa yang sering bermain *game online* biasanya berinteraksi sosial secara

berbeda dibandingkan siswa yang tidak sering bermain *game* (Okfiyandi & Arisandy, 2020).

bermain *game online* berbasis Android bisa memengaruhi hubungan sosial para remaja serta cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Romadon, Huri, & Fitrayadi, 2022). penggunaan teknologi digital seperti perangkat elektronik dan permainan bisa memengaruhi cara siswa sekolah dasar berinteraksi sosial (Sari & Rahayu, 2021).

Nasution, Meldina, dan Erwanto pada tahun 2022 juga menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat memengaruhi sikap sosial anak-anak sekolah dasar. Anak yang sering bermain *game online* terus-menerus bisa mengurangi waktu berinteraksi dengan teman-teman atau orang-orang di sekitarnya.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa bermain *game online* bisa berdampak pada kepribadian sosial para siswa, terutama jika dimainkan dalam jumlah yang berlebihan, seperti yang dicatat oleh Susanto, Waluyati, dan Arifuddin pada tahun 2023.

Penelitian yang sama juga menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat memengaruhi interaksi

sosial siswa sekolah dasar, dimana tingkat intensitas bermain *game* tersebut berdampak pada hubungan sosial mereka (Izzah et al., 2023).

Tidak hanya itu, beberapa penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa bermain *game online* pada anak-anak bisa memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka (Nasution & Surya, 2025; Rustina, Suparjan, & Saputra, 2025).

Namun, hasil analisis terdapat pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa cukup relatif rendah, karena hanya memberikan kontribusi sebesar 10,8%. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa tidak hanya dipengaruhi oleh *game online*, tetapi juga dipengaruhi dari berbagai faktor lain seperti lingkungan keluarga, kegiatan belajar di sekolah, serta hubungan dengan teman sebaya.

Perkembangan sosial anak pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Hurlock, 2011). Oleh karena itu, penggunaan *game online* pada siswa perlu diarahkan secara bijak agar

tidak mengganggu perkembangan sosial mereka.

Secara umum, penelitian ini mengindikasikan bahwa *game online* terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar ada hubungan yang signifikan. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa adanya dampak dari *game online* terhadap interaksi sosial siswa dapat dianggap valid.

#### **D. Kesimpulan**

terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain *game online* dengan interaksi sosial. Hasil dari pengujian korelasi Pearson menunjukkan nilai  $r$  sebesar 0,328 dengan nilai signifikansi 0,002 ( $<0,05$ ). Selain itu, analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 10,8%, yang mengindikasikan bahwa *game online* memberikan kontribusi sebesar 10,8% terhadap interaksi sosial siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, lingkungan pendidikan, serta pergaulan dengan teman sebaya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan meskipun tergolong

rendah terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, penting bagi orang tua dan guru memberikan perhatian dan pengawasan terhadap penggunaan *game online* di kalangan siswa agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial mereka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis dampak game online pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*,4(3).  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4344>
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan anak* (Edisi keenam). Jakarta: Erlangga.
- Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2023). Analisis dampak game online pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*.
- Kirana, A., Riwanadha, A. S. I., & Pranandari, C. D. (2024). Dampak kecanduan game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner*.
- Muna, N., Kanzunudin, M., & Ismaya, E. A. (2023). The effect of Mobile Legend of social interaction. *Jurnal Dialektika: Jurnal Ilmu Sosial*.
- Nasution, A. P., & Surya, M. A. (2025). The phenomenology of online games among children:

- Does it affect social relationships. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education*.
- Nasution, A. R., Meldina, T., & Erwanto. (2022). Efek game online dalam mempengaruhi sikap sosial anak sekolah dasar. *AR-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Okfiyandi, R. M., & Arisandy, D. (2020). Interaksi sosial ditinjau dari intensitas bermain game online pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 85–94.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Putri, R. A., & Fauziah, P. Y. (2020). Perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 123–133.
- Romadon, A., Huri, D., & Fitrayadi, D. S. (2022). Pengaruh game online berbasis Android terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 123–130.
- Rustina, R., Suparjan, E., & Saputra, A. (2025). The impact of online gaming on social skills among fourth-grade students. *Sinthop: Media Kajian Pendidikan*.
- Sadiah, T. L., Dewi, S. M., & Nur, Y. N. D. S. (2023). Teacher's efforts in improving the social-emotional development of elementary school-aged children. *Gemawiralodra*.  
<https://gemawiralodra.unwir.ac.id/index.php/gemawiralodra/article/view/321/327>
- Sari, D. P., & Rahayu, S. (2021). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Cakrawala Pendas*, 7(2), 134–142.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H., Waluyati, I., & Arifuddin. (2023). Dampak game online terhadap kepribadian sosial siswa sekolah dasar. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*.
- Yuliani, A. P. (2024). Dampak game online terhadap perkembangan sosial dan emosi peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9972>