



Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik

Deviyanti Pangestu¹, Roy Kembar Habibi², Reni Dwi Yulianti³, Dayu Rika Perdana⁴

¹²³⁴Universitas Lampung

¹deviyanti.pangestu@fkip.unila.ac.id, ²kembarhabibi26@gmail.com, ³renidwiylulianti@gmail.com, ⁴dayurikaperdana@fkip.unila.ac.id

How to cite (in APA Style): Pangestu, D., Habibi, R.K., Yulianti, R.D., Perdana, D.R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik*. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17 (2), pp. 219-228.

Abstract : *This research aims to determine the effect of using gadgets and online games on students social interactions. This type of research is quantitative with ex-post facto research methods. The sample in this research is consisted of 58 students. The sampling technique uses simple random sampling. The data analysis technique uses the simple regression test. The results of the research show that the correlation coefficient has a positive and significant influence on the use of gadgets on students social interactions with a value of 0.014 with very low criteria and the correlation coefficient has a positive and significant influence with the use of online games on students social interactions with a value of 0.001 with very low criteria. Then, the coefficient of determination (The R^2) obtained was 0.448, which means that the use of gadgets and online games has had an influence of 44.80% on students social interactions and 55.20% of the relationship is influenced by other variables not researched.*

Keywords : *Gadget use, online games, social interaction, students*

PENDAHULUAN

Pendidik sangat dituntut untuk membentuk makhluk sosial yang cakap dan mampu berinteraksi sosial dengan baik di kehidupan. Di dalam kehidupan, masyarakat, dan sekolah. Banyak faktor yang mempengaruhi buruknya interaksi sosial, salah satunya yaitu kemajuan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi modern begitu cepat pada masanya dan tidak dapat dihindari. Teknologi berkembang pesat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Contoh kemajuan teknologi adalah *gadget* yang merupakan alat komunikasi yang berguna bagi manusia untuk mempermudah dan mempermudah pekerjaannya. Rachman dan Setianingsih (2020: 559) mendefinisikan *gadget* adalah perangkat kecil modern dengan fungsi

tertentu yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari. Manfaat *gadget* antara lain untuk mencari informasi, berkomunikasi, mendapatkan penghasilan dengan berjualan *online*, bermain *game*, dan masih banyak lagi. Pendidik dapat menggunakan *gadget* dalam proses belajar mengajar untuk memotivasi semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sudah menjadi tren bahwa anak-anak menggunakan *gadget* yang terhubung dengan internet. Namun di sisi lain, teknologi telah mengambil alih kehidupan saat ini. Anak-anak mengalami kecanduan *gadget*, karena mereka menunjukkan rasa cemas ketika tidak bermain *gadget*. Anak-anak juga terlalu sibuk menggunakan *gadget* sehingga kehilangan waktu, membuat mereka kurang tidur, kurang berinteraksi sosial, dan kehilangan minat terhadap dunia luar. Salah satu fitur yang ditawarkan dan sering kali membuat anak-anak tertarik dan berlama-lama menggunakan *gadget* adalah *game online*. Trisnani dan Wardani (2018: 74) mengatakan *game online* dapat diartikan sebagai *game* atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Syifa, dkk (2019 : 527) berpendapat penggunaan gadget yang berlebihan seperti lebih dari 2 jam per hari membuat anak akan mengalami perubahan dari segi sikap maupun perkembangan moral nya. Interaksi sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan sosial peserta didik. Istiqomah (2015 : 17) menjelaskan interaksi sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok. Meningkatnya penggunaan *gadget* dan keterlibatan dalam *game online*, terdapat kekhawatiran bahwa interaksi sosial peserta didik akan terganggu. Meningkatnya jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* atau menggunakan *gadget* dapat mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan terdekat.

Penelitian yang dilakukan oleh Diana dan Sri (2018: 127) dengan hasil *game* pada *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah dasar yaitu semakin sering seorang anak bermain *gadget*, berdampak buruk bagi pola perilaku anak yaitu salah satunya perkembangan sosio emosionalnya, anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Widodo dan Safitri (2018 : 28) melakukan penelitian dengan hasil anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi, kecanduan bermain *game online* pada *smartphone* menyebabkan pola makan yang buruk. Twenge and Campbell (2018 : 25) mengemukakan bahwa *increased gadget use is linked to decreased social interaction among the teenagers*. Anderson et al. (2020 : 33) mengatakan *the use of online games is associated with decreased social interaction in the school environment*. Interaksi sosial yang baik di sekolah berperan penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan sosial-emosional peserta didik. Jika penggunaan gadget dan game online berlebihan, peserta didik mungkin mengalami

kesulitan dalam fokus, konsentrasi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok atau diskusi.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan dikelas tinggi UPT SD Negeri 28 Tulang Bawang Tengah pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024, didapatkan informasi mengenai gambaran penggunaan *gadget* dan *game online* peserta didik melalui wawancara dengan hasil diketahui sebanyak 87 (62,14 %) peserta didik menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 3 jam perhari, dengan demikian penggunaan *gadget* dengan durasi lebih dari 3 jam perhari termasuk kedalam intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Sebanyak 32 (22,8%) peserta didik menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi sebanyak 68 (48,57%) menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Sebanyak 37 (54,42%) peserta didik bermain *game online* dengan durasi lebih dari 3 jam perhari, dengan demikian termasuk kedalam intensitas bermain *game online* yang tinggi.

Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah UPT SD 28 Tulang Bawang Tengah serta wali kelas IV, V, VI terkait dampak positif dan negatif *gadget* dan *game online*. Menurut kepala sekolah dan pendidik di sekolah tersebut dampak positifnya yaitu *gadget* dapat menunjang pembelajaran, dengan *gadget* peserta didik dapat mengerti teknologi, *gadget* dapat memberikan ilmu baru, *gadget* dapat memudahkan dalam kehidupan sehari-hari, serta *gadget* memberikan banyak informasi, *gadget* pula dapat mengekspresikan kreativitas peserta didik, dan *game online* dapat memberikan hiburan. Selain itu dampak negatifnya adalah peserta didik akan lupa waktu, penurunan daya tangkap dan minat belajar, tidur menjadi terganggu, meniru hal-hal yang tidak baik, dan dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial.

Gadget dan *game online* menyebabkan rendahnya interaksi sosial peserta didik. Hal tersebut terbukti dari yang peneliti amati, peserta didik kelas tinggi UPT SDN 28 Tulang Bawang Tengah bermain *gadget* dan *game online* dengan intensitas yang tinggi. Peneliti melihat bahwa adanya interaksi sosial yang rendah pada peserta didik dengan temannya maupun peserta didik dengan pendidiknya. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah, dan mengetahui pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi SDN 28 Tulang Bawang Tengah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV, V dan VI SDN 28 Tulang Bawang Tengah yang berjumlah 140 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan oleh penulis adalah *probability sampling*. Teknik *probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple*

random sampling. Jumlah sampel yang ditetapkan adalah sebanyak 58 responden. Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu variabel bebas (independent) dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget yang dilambangkan dengan (X_1) dan penggunaan game online yang dilambangkan dengan (X_2). Variabel terikat (dependent) dalam penelitian ini adalah interaksi sosial peserta didik yang dilambangkan dengan (Y).

Indikator penggunaan *gadget*, yang dapat digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Saputra (2019 :18) yaitu waktu penggunaan *gadget*, tempat penggunaan *gadget*, pengawasan pada anak saat penggunaan *gadget*, hal-hal yang dioperasikan saat penggunaan *gadget*, pengaruh dari penggunaan *gadget*. Indikator variabel penggunaan *game online* yang dapat digunakan pada penelitian ini diadopsi dari Saputra (2019 : 28) yaitu waktu penggunaan *game online*, tempat penggunaan *game online*, lawan bermain *game online*, macam *game online* yang dimainkan, pengaruh dari bermain *game online*. Indikator dalam interaksi sosial yang dapat digunakan untuk penelitian ini diadopsi dari Meitasari (2013 : 13) yaitu dapat membaur dengan teman, mampu mengawali interaksi dengan teman, mampu memberikan respon terhadap pernyataan atau pertanyaan, mampu aktif mendengarkan orang lain yang sedang berbicara, serta aktif dalam membangun percakapan dengan satu atau dua orang atau dengan kelompok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan angket. Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan *gadget*, *game online* dan interaksi sosial peserta didik. Kuesioner/angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dan menggunakan skala likert. Instrumen penelitian harus memenuhi persyaratan yang baik untuk mendapatkan data yang lengkap. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel. Uji persyaratan instrumen yaitu dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian peserta didik mengenai penggunaan *gadget* (X_1) dapat dijelaskan bahwa dari 58 responden diperoleh skor tertinggi 83, sedangkan untuk skor terendah diperoleh skor 42. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel X₁

No	Kelas Interval	F	Persentase (100%)
1	42 – 49	6	10,34
2	50 – 57	14	24,14
3	58 – 65	19	32,76
4	66 – 73	14	24,14
5	74 – 81	4	6,90
6	82 – 89	1	1,72
	Jumlah	58	100

Hasil penelitian peserta didik mengenai penggunaan game online dapat dijelaskan bahwa dari 58 responden diperoleh skor tertinggi 96, sedangkan untuk skor terendah diperoleh skor 55. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Variabel X₂

No	Kelas Interval	F	Persentase (%)
1	55 – 62	5	8,62
2	63 – 70	9	15,52
3	71 – 78	11	18,97
4	79 – 86	13	22,41
5	87 – 94	19	32,76
6	95 – 102	1	1,72
	Jumlah	58	100

Hasil penelitian peserta didik mengenai interkasi sosial dapat dijelaskan bahwa dari 58 responden diperoleh skor tertinggi 81 sedangkan untuk skor terendah diperoleh skor 55. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Variabel Y

No	Kelas Interval	F	Persentase (%)
1	55 - 62	9	15,52
2	63 - 70	17	29,31
3	71 – 78	26	44,83
4	79 – 86	6	10,34
	Jumlah	58	100

Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan ketentuan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas variabel X₁ didapatkan $0,200 > 0,05$ berarti data variabel X₁ berdistribusi normal. Selanjutnya pada hasil perhitungan uji normalitas variabel X₂ didapatkan $0,060 > 0,05$ berarti data variabel X₂ berdistribusi normal dan hasil perhitungan uji normalitas variabel Y didapatkan $0,057 > 0,05$ berarti data variabel Y berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas yang menyatakan bahwa data X₁, X₂, dan Y

berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji linearitas. Hasil uji linearitas X_1 dengan Y didapatkan bahwa $\text{sig} > 0,05 = 0,623 > 0,05$ hal ini berarti data berpola linier. Selanjutnya pada perhitungan uji linearitas X_2 dengan Y didapatkan bahwa $\text{sig} > 0,05 = 0,451 > 0,05$. Hal ini berarti data berpola linier.

Selanjutnya yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis pertama digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh negatif dan signifikan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat diketahui X_1 dengan Y didapatkan bahwa $\text{sig} < 0,05 = 0,014 < 0,05$ Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut, mendapatkan nilai koefisien korelasi antara variabel X_1 dengan Y sebesar 0,153 dengan kriteria sangat rendah. Uji hipotesis kedua digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh negatif dan signifikan penggunaan game online terhadap interaksi sosial peserta didik kelas tinggi Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat diketahui X_2 dengan Y didapatkan bahwa $\text{sig} < 0,05 = 0,001 < 0,05$ Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut, mendapatkan nilai koefisien korelasi antara variabel X_1 dengan Y sebesar 0,001 dengan kriteria sangat rendah. Kemudian diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,448 yang mempunyai arti bahwa penggunaan *gadget* dan *game online* telah memberikan pengaruh 44,80% terhadap interaksi sosial peserta didik dan 55,20% sisanya dipengaruhi oleh oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi SD Negeri 28 Tulang Bawang Tengah, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yaitu nilai $\text{sig} < 0,05 = 0,014 < 0,05$ Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan harapan dari peneliti. Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial, sedangkan berdasarkan hasil perhitungan terdapat pengaruh namun hasilnya bukan berpengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Pratiwi dan Ahsin (2021) yang menjelaskan bahwa gadget berdampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan. Sejalan juga dengan penelitian Syifa, dkk. (2019) yang menunjukkan penggunaan gadget menimbulkan dampak yaitu dampak positif, seperti anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Lalu sejalan dengan penelitian Sebayang (2019) yang menunjukkan interaksi sosial mayoritas baik. Menggunakan *gadget* dirumah, dan *gadget* memiliki dampak positif yaitu dalam komunikasi yang lebih langsung yang tentunya dapat meminimalisir terjadinya kesalahpahaman.

Hasil penelitian bertolak belakang dengan penelitian Witarsa,dkk. (2018) yang menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Bertolak belakang juga dengan penelitian Syahyudin (2019) yang menunjukkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Krisnana, et al. (2020) yang menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* juga berhubungan dengan interaksi sosial dengan arah negatif. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah pula interaksi sosial pada remaja.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas tinggi sekolah dasar negeri, hal ini ditunjukkan dengan hasil dari uji hipotesis yaitu nilai sig < 0,05 = 0,001 < 0,05 Hal ini menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan harapan dari peneliti. Peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh negatif penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial, sedangkan berdasarkan hasil perhitungan terdapat pengaruh namun hasilnya bukan berpengaruh negatif melainkan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik.

Penelitian sejalan dengan pendapat Kustiawan dan Utomo (2019) yang menjelaskan bahwa *game online* memiliki dampak positif yaitu dapat meningkatkan kosentrasi, meningkatkan kemampuan motorik, meningkatkan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan mengembangkan imajinasi. Selain itu sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Pebriyanti (2021) *game online* memberikan dampak positif bagi kepribadian sosial peserta didik yaitu membantu anak untuk bersosialisasi dilingkungan sekitarnya maupun dalam game yang sering dimainkannya, kemudian anak akan terbiasa memiliki sikap simpati terhadap sekitarnya sebab ketika di dalam *game online* anak terbiasa menolong teman yang memerlukan bantuan untuk memenangkan pertarungan. Kemudian sejalan dengan penelitian Masic & Tarabar (2021) yang menunjukkan bahwa *game online* mempunyai dampak yang besar terhadap pembelajaran bahasa, serta kosa kata dan komunikasi merupakan bidang yang paling bermanfaat.

Hasil penelitian bertolak belakang dengan penelitian Surbakti (2017) yang menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan interaksi sosial. Selain itu Penelitian ini bertolak belakang juga dengan penelitian Anderson et al. (2020) yang menunjukkan penggunaan *game online* berkaitan dengan penurunan interaksi dalam lingkungan sekolah. Bertolak belakang juga dengan penelitian Garcia et al. (2018) yang menunjukkan *game online* memberikan dampak negatif bagi siswa yang kecanduan bermain *game online*. Dampak buruk dari *game online*

menyebabkan siswa menjadi lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik disimpulkan : terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dengan koefisien korelasi sebesar 0,014 berada pada taraf “sangat rendah”. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial peserta didik ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,001 berada pada taraf “sangat rendah”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R M. Rebecca, F B. and Rossie, Madren. 2020. *Students as real people: Interpersonal communication and education*. Routledge.
- Diana. dan Sri, Hartini. 2018. Sri Hubungan tingkat penggunaan aplikasi game pada gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak usia sekolah. *Proseeding HEFA, STIKES Cendekia Utama Kudus*.
- Garcia, K., Jarabe, N., & Paragas, J. 2018. *Negative Effects of Online Games on Academic Performance*. 3(1).
- Istiqomah, Septina Nur . 2015. Pengaruh Kematangan Emosi dan Kecerdasan Sosial Terhadap Interaksi Sosial Siswa Program Akselerasi. *Skripsi : Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Krisnana, Ilya., Venni, Hariani., Iqlima Dwi Kurnia., and Yuni Sufyanti Arief. 2020. The use of gadgets and their relationship to poor sleep quality and social interaction on mid-adolescents: a cross-sectional study. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*.
- Kustiawan, Andri Arif. dan Utomo, Andy Widhiya Bayu. 2019. *Jangan Suka Game Online. Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE Media Grafika.
- Mašić, A., and Tarabar, A. 2021. The Influence of Online Games on Learning English Vocabulary in High Schools in Bosnia and Herzegovina. *MAP Education and Humanities*, 1(1), 28–37.
- Meitasari, Rizki. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Univesritas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Pebriyanti, Yuli. 2021. Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan. (*Skripsi*) *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya*.
- Pratiwi, Rini Ika Ari., dan Ahsin, Muhammad Nor. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Education*, 7(3).

- Rachman, Arief. Syaiful., and Setianingsih, Eka. Sari. 2020. An Analysis of the Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study). *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558–565.
- Saputra, Raditya Bayu. 2019. Hubungan Penggunaan Gadget dan Game Online Dengan Karakter Sosial. (Skripsi) *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.*, 14.
- Sebayang, Septian. 2017. The Relationship between Gadgets Usage and Adolescent Social Interaction Patterns in SMP Negeri I Sitoluori District. *Science Midwifery*, 7(2).
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere /*, 01(01).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., dan Sulianto, J. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527–533.
- Trisnani, Risca Pramudia. dan Wardani, Silvia Yula. 2018. Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Sosiologi*, 2(2).
- Twenge, Jean M. Campbell, W.K. 2018. Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12.
- Widodo, Susanti Wahyu Unggul. dan Safitri, Darmawati Indah. 2018. Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi. . *Purwodadi. The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2), 28–39.
- Witarsa, R., Sri Mulyani Hadi, R., Rini Haerani, N., dan Nurhananik. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar: Vol. VI (Issue 1)*.

