

**ANALISIS DAMPAK KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP GAYA BAHASA DAN KOMUNIKASI SISWA
KELAS V SD NEGERI 06 SINTANG
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH

TIA TIRA

NIM : 2112061921

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Tia Tira
Nim : 2112061921
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Analisis Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online*
Terhadap Gaya Bahasa dan Komunikasi Siswa Kelas V
SD
Negeri 06 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang penelitian ujian skripsi.

Sintang, 12 Juli 2025

Pembimbing I

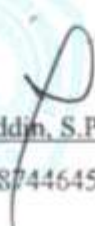

Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd
NUPTK. 4335767668230253

Pembimbing II


Anyan, S.Kom, M.Kom
NUPTK. 2444758660200052

Disetujui:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang


Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NUPTK. 4538744645200012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis Dampak Kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025”

Yang disusun oleh:

Nama : Tia Tira

NIM : 2112061921

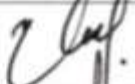
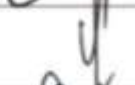
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada

Khatulistiwa Sintang pada hari Senin 21 Juli 2025

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Rusdi,M.Sn	Ketua Penguji	
2	Ursula Dwi Oktaviani M.Pd	Sekretaris	
3	Yunita Astikawati, S.E., M,M	Anggota Penguji I	
4	Anyan S.Kom. M.Kom	Anggota Penguji II	

Mengetahui/Mengesahkan:

Ketua STKIP persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NUPTK. 4538744640012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkung Km.4 Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386,2022387

Email: pgsdpersadakhathulistiwa@yahoo.co.id Website: <http://pgsd.stkippersada.ac.id/>

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Tia Tira

NIM : 2112061921

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Mahasiswa	Paraf
1.	3 Febuari 2025	Acc Judul	Cey
2.	5 Febuari 2025	Memperbaiki bab 3	Cey
3.	10 Febuari 2025	Memperbaiki atau menambahkan pertanyaan penelitian	Cey
4.	20 Febuari 2025	Menambahkan data siswa yang menjadi subjek penelitian	Cey
5.	24 Febuari 2025	Memperbaiki struktur dan tata Bahasa dalam proposal serta menambahkan nama – nama karakter game online	Cey
6.	26 Febuari 2025	Memperbaiki daftar Pustaka sesuai dengan format yang disarankan	Cey
7.	4 Mei 2025	Acc Proposal	Cey
8.	11 Juni 2025	Menambahkan bab serta Perbaikan bab 4,5, dan 6 bagian pembahasan	Cey
9.	16 Juni 2025	Menyesuaikan deskripsi hasil penelitian dengan pembahasan	Cey
10.	19 Juni 2025	Melengkapi foto – foto dan surat	Cey
11.	23 Juni 2025	Menambahkan Riwayat hidup	Cey
12.	14 Juni 2025	Acc Skripsi	Cey

Sintang, 12 Juli 2025

Pembimbing Pertama


Ursula Dwj Oktaviani, M.Pd.
NUPTK.4335767668230253



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkung Km.4 Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386,2022387

Email: pgsdpersadakhhatulistiwa@yahoo.co.id Website: <http://pgsd.stkippersada.ac.id/>

CATATAN PEMBIMBING KEDUA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Tia Tira
NIM : 2112061921
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Keterangan Mahasiswa	Paraf
1.	23 Januari 2025	Acc Judul	
2.	4 Febuari 2025	Memperbaiki rumusan masalah	
3.	10 Febuari 2025	Memperbaiki penulisan pada bab 1 dan 3 atau perbaikan tata tulis	
4.	18 Febuari 2025	Perbaikan bab 3 mengenai metode penelitian	
5.	04 Mei 2025	Perbaikan penulisan pada bab 1 dan 4	
6.	07 Mei 2025	Acc Proposal	
7.	23 Juli 2025	Perbaikan kesimpulan dan angket	
8.	4 juli 2025	Membuat table angket	
9.	10 juli 2025	Acc Skripsi	

Sintang, 12 Juli 2025

Pembimbing Kedua

Anvan, S.Kom, M.Kom
NUPTK.2444758660200052

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang 16 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Tia Tira
NIM.2112061921

MOTTO

Sebab aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan.

(Yeremia 29:11)

Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam doa!

(Roma 12:12)

Aku ditolak dengan hebat sampai jatuh, tetapi Tuhan menolong aku.

(Mazmur 118:13)

"Jangan takut, percaya saja

(Markus 5:36)

Perjuangan hari ini adalah penentu keberhasilan di masa depan. Tidak ada hasil yang mengkhianati usaha, dan tidak ada mimpi yang mustahil selama keyakinan dan doa menyertainya."

"Skripsi bukan tentang siapa yang cepat menyelesaikannya, melainkan siapa yang tidak berhenti di tengah jalan."

"keberhasilan bukanlah milik orang pintar, tetapi keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha"

apapun hasilnya nanti, setidaknya sudah berusaha!!

-BJ Habibie-

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta kekuatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus sang juruan selamat yang telah memberikan kemudahan dalam pengerjaan skripsi saya ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada Kedua orang tua tercinta, bapa Ajan Seputra serta ibu Nora Roslinda yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, motivasi materi serta menjadi sumber semangat yang tiada henti. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan dan keikhlasan yang tak ternilai harganya. Terima kasih atas doa – doa yang tak pernah putus, atas kesabaran yang tak pernah habis, atas pengorbanan waktu, dan tenaga, yang tiada ternilai.
3. Kepada saudara-saudaraku tersayang Januarto dudu dan Lidia Natalia yang telah memberikan semangat, motivasi, serta doa di setiap langkah perjalanan ini.
4. Kepada Dosen Pembimbing, Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing pertama dan Anyan, S. Kom. M. Kom yang telah dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat, membimbing dan mengarahkan, selama masa penyusunan skripsi ini. Dan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Sebagai tempat penimba ilmu dan pengembangan diri, terima kasih banyak atas ilmu pengetahuan, wawasan, serta motivasi yang kalian berikan kepada kami serta pengalaman yang begitu berarti yang telah kalian berikan.
5. Terakhir terima kasih kepada Tia Tira diriku sendiri, atas kesabaran, kerja keras, dan usaha yang tidak pernah berhenti dalam menyelesaikan setiap proses perjalanan ini

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada umat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : Analisis Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Gaya Bahasa Dan Komunikasi Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang.

Pada penulisan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapatkan bantuan bimbingan, motivasi, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada mereka yang terhormat.

1. Ursula Dwi Oktaviani, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing pertama saya yang dengan ketekunan dan kesabaran telah memberikan bimbingan dalam menyelaikan proposal skripsi ini.
2. Anyan, S. Kom, M.kom., selaku dosen pembimbing kedua saya yang dengan ketekunan dan kesabaran telah memberikan bimbingan dalam menyelaikan proposal skripsi ini.
3. Eliana Yunitha Seran, M.Pd., selaku kaprodi PGSD selaku ketua program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada khatulistiwa Sintang, atas berbagai masukan dan kritikan yang membangun dalam proses pembuatan proposal sripsi ini.
4. Didin Syafruddin, S.P.,M.Si., selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang menjadi motivasi bagi peneliti untuk giat belajar.

5. Drs. Y.A.T Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Badan Perkumpulan Pendidikan Karya Bangsa Sintang, yang telah menyediakan sarana kampus untuk perkuliahan.
6. Para Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah memberikan dukungan secara moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan proposal skripsi.
7. Kedua orang tua saya, bapak Ajan saputra dan ibu saya Nora roslinda tersayang yang telah banyak memberikan doa serta dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala sekolah dan guru SD Negeri 06 Sintang yang telah membantu saya dan mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di SDN 06 Sintang.
9. Rekan Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah membant dan mendorong penelisi untuk segera menyelesaikan penulisan proposal skripsi.

Peneliti sudah berusaha maksimal mungkin dalam memyelesaikan penulisan skripsi ini, jika dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan peneliti mengharapkan saran dan kritikkan yang membangun dari semua pihak. Akhirnya peneliti ini mengharapkan, semoga penelitian skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Sintang 16 januari 2025

Penulis

ABSTRAK

Tia Tira 2025, analisis dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas B SD Negeri 06 Sintang Tahun ajaran 2024/2025. Skripsi, Program Studi PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Ursula Dwi Oktaviani M.Pd. Pembimbing II : Anyan S.Kom. M.Kom.

Kata kunci: *Game Online*, Gaya Bahasa, Komunikasi, Siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena meningkatnya kebiasaan bermain *game online* di kalangan siswa sekolah dasar, yang memengaruhi gaya bahasa dan komunikasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 5 orang siswa kelas V, guru kelas V serta orang tua siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Sebagian siswa kelas V menggunakan *game online* di rumah maupun di lingkungan sosial. (2) Dampak yang muncul terlihat pada perubahan gaya bahasa, di mana siswa sering menggunakan gaya bahasa ekspresif dan sindiran, dan ada sekitar 21,74% siswa mengaku selalu mengucapkan kata – kata kasar, saat bermain *game online*. (3) Perbedaan mencolok terjadi pada cara siswa yang sering bermain *game online* lebih dominan, ekspresif, dan kadang kurang sopan dalam berkomunikasi, sedangkan siswa yang jarang bermain menunjukkan komunikasi yang lebih santun. (4) Faktor internal seperti minat dan dorongan diri sendiri, serta faktor eksternal seperti lingkungan teman dan media sosial. Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi dampak negatif dari kebiasaan tersebut, guru melakukan pendekatan melalui pembinaan karakter, memberi pemahaman tentang etika berkomunikasi dan penggunaan bahasa yang baik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengawasi serta mengarahkan kebiasaan bermain *game online* siswa agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan bahasa dan komunikasi anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kebiasaan bermain *game online* memengaruhi gaya bahasa dan komunikasi siswa, terutama penggunaan bahasa yang kurang sopan, serta faktor internal dan eksternal juga turut memengaruhi gaya bahasa dan komunikasi.

ABSTRACT

Tia Tira 2025, *Analysis of the Impact of Online Game Playing Habits on the Language and Communication Styles of Grade B Students at SD Negeri 06 Sintang*, Academic Year 2024/2025. Thesis, Elementary School Teacher Training Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Supervisor I: Ursula Dwi Oktaviani M.Pd. Supervisor II: Anyan S.Kom. M.Kom.

Keywords: Online Games, Language Style, Communication, Elementary School Students.

This research is motivated by the phenomenon of the increasing habit of playing online games among elementary school students, which affects the students' language and communication styles. This study aims to analyze the impact of online game playing habits on the language and communication styles of fifth grade students of SD Negeri 06 Sintang. This study uses a descriptive qualitative approach. The research subjects consisted of 5 fifth grade students, fifth grade teachers and parents of students. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that (1) Some fifth grade students use online games at home and in social environments. (2) The impacts that appear are seen in changes in language style, where students often use expressive and sarcastic language styles, and there are around 21.74% of students admit to always using bad words when playing online games. (3) A striking difference occurs in the way students who often play online games are more dominant, expressive, and sometimes impolite in communicating, while students who rarely play show more polite communication. (4) Internal factors such as self-interest and motivation, as well as external factors such as the environment of friends and social media. Efforts made by teachers to overcome the negative impacts of these habits, teachers take an approach through character development, providing an understanding of communication ethics and good language use. This research is expected to be a consideration for teachers, parents, and schools in monitoring and directing students' online game playing habits so that they do not have a negative impact on children's language and communication development. The conclusion of this study is that the habit of playing online games affects students' language and communication styles, especially the use of impolite language, and internal and external factors also influence language and communication styles.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING PERTAMA.....	iv
CATATAN PEMBIMBING KEDUA	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	xvii
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Definisi Istilah.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
B. Kajian Pustaka yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan Penelitian	48
B. Metode dan Bentuk Penelitian.....	49
C. Subjek dan Objek Penelitian	50

D. Data dan Sumber Data Penelitian	51
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	52
F. Keabsahaan Data.....	58
G. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	64
A. Gambaran Umum	64
BAB V DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN	71
A. Persiapan Peneliian	71
B. Deskripsi Hasil Penelitian	75
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	107
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	118
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	126
RIWAYAT HIDUP	222

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lobby ML	18
Gambar 2.2 Tampilan Game ML	18
Gambar 2.3 Game Pubg	19
Gambar 2.4 Tampilan Pubg	19
Gambar 2.5 Game Online FF	21
Gambar 2.6 Tampilan FF	21
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir.....	47
Gambar 3.1 Model Analisis Data Miles & Huberman.....	61
Gambar 4.1 Tampak Depan Sekolah	65
Gambar 4.2 Halaman Depan Sekolah.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kondisi ruangan di SD Negeri 06 Sintang.....	66
Tabel 4.2 Jumlah Siswa.....	69
Tabel 5.1 Rekap Pertanyaan 1.....	82
Tabel 5.2 Rekap Pertanyaan 2.....	82
Tabel 5.3 Rekap Pertanyaan 3.....	83
Tabel 5.4 Rekap Pertanyaan 4.....	84
Tabel 5.5 Rekap Pertanyaan 5.....	85
Tabel 5.6 Rekap Pertanyaan 6.....	85
Tabel 5.7 Rekap Pertanyaan 7.....	86
Tabel 5.8 Rekap Pertanyaan 8.....	87
Tabel 5.9 Rekap Pertanyaan 9.....	88
Tabel 5.10 Rekap Pertanyaan 10.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Validasi Instrument Penelitian	126
Lampiran 2 Surat Pernyataan Validasi Instrument Penelitian	127
Lampiran 3 Surat Hasil Validasi Instrument Penelitian	128
Lampiran 4 Hasil Observasi Siswa	129
Lampiran 5 Hasil Angket	132
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru.....	178
Lampiran 7 Hasil Wawancara Siswa	179
Lampiran 8 Hasil Wawancara Orang tua Siswa	188
Lampiran 9 Tangkapan Layar Siswa Bermain Game Mobile Legends	198
Lampiran 10 Hasil Analisis Data Angket Penelitian	199
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	200
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.....	207
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian	208
Lampiran 14 Nama – Nama Tokoh di Game Mobile Legends	209

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021, apri). Gambaran Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja Pemain Game Online Di Jatinangor. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5-17.
- Annita, Dahlan, Nicodemus, R. A., Tuhumury, Prayitno, Y., & Supiyanto. (2023). *Dasar - Dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: CV. Angkasa Pelangi.
- Asmarandhana, G. L., Putri, E. N., Nisa, H. L., Irandani, E., Hadafi, A., & Nurhayati, E. (2023, November). Analisis Gaya Bahasa Dalam Lirik Lagu "Hati-Hati Di Jalan" Karya Tulus (Kajian Stilistika). *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1, 192-200.
- Assa, R., Kawung, E. J., & Lumintang, J. (2022). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1-12.
- Azzahra, S. F., Wolor, C. W., & Marsolfiyati. (2023, Mei). Analisis Komunikasi Interpersonal Karyawan Divisi Marketing. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(7), 2809-1620.
- Bangun, D., & Harahap, E. S. (2021, April). Fenomena Bermain *Game Online* Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan. *Social Opinion Jurnal Ilmiah Laou Kaenunikasi*, 6(1), 1-6.
- Dewi, A. C., Ain, W. A., Rusli, S. P., Dwiputra, A., Agung, M., Nibras, M., & Mang, D. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pemakaian Bahasa Oleh Remaja. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 1550-1555.
- Fadhilah, N., Fani , Z., Azzahra , A., & Rasyid, H. A. (2024). Dampak *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Terhadap Kesopanan Berbicara. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13871 - 13874.
- Fajar, M., Masyhuri, & Muda, Y. (2024). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja. *Journal Of Education Research*, 3995-4001.
- Fauziah, E. R., Safitri, I. N., Rahayu, S. W., & Hermawan , D. (2021). Kajian Sociolinguistik Terhadap Penggunaan Bahasa Slang Di Media Sosial Twitter. *Basindo: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 5(2), 150-157.
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive And Behavioral Approaches. *Jumal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(3), 297 -324.

- Guntara, I. R., Yazid, T. P., & Rummyeni. (2023, Januari). Strategi Komunikasi Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Kampar Menuju Kota Layak Anak Tingkat Utama. *Public Service And Governance Journal*, 4(1), 1-19.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarto, I. (2022, Januari). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 339-344.
- Hastuti, S., & Nevivarní. (2021). Teori Belajar Bahasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 8-13.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., & Rakhma, C. U. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Tahta Media Group (Grup Penerbitan Cv Tahta Media Group) Anggota Ikapi (216/Jte/2021).
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021, Mei). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778-789.
- Humaizi, & Zulkarnain, I. (2024). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sempakata Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan: Pt Media Penerbit Indonesia.
- Irawan, S., & Siska, D. (2021, April). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9-19.
- Jutawan, G., & Sudarsana, K. (2024). Analisis *Game Online* Pubg Terhadap Problem Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 47-58.
- Marlita, P., Alfiani, D. A., & Masnum, M. (2021). Analisis Dampak *Game Online* Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Anak Sd Di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pgmi(Semai)*, 75-93.
- Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Juliastuti, Akib, S., Daud, R., . . . Rochmansyah, E. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (A. Masruroh, Ed.) Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung,(Grup Cv. Widina Media Utama).
- Modjo, D., Firmawati, & Baliu, W. (2024, Juni). Capaian Perkembangan Muhammadiyah 1 Limboto DI SD. *Jurnal kesehatan tambusai*, 5(2), 3560-3567.
- Munthe, D., Remigius, A. A., Pangaribuan, J. J., & Silaban, A. J. (2022, Juli). Analisis Kebiasaan Siswa Dalam Bermain *Game Online* Kelas Vi Di Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6 (4), 1015-1021.

- Mustika, N., Ginting, J., & Gustianingsih. (2022). Pengaruh *Game Online* Pada Bahasa Anak. *Jurnal Lwsa*, 141-144.
- Ningsih, P., Kuryanto, S., & Setiadi, G. (2023, April). Analisis Dampak Penggunaan *Game Online* Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719-1734.
- Nirwan, Wissang, I. O., Hakim, L., Pande, R., Winarna, Susanti, R., . . . Sakti, P. (2023). *Bahasa Dan Budaya*. (S. M. Dr. Denok Lestari, Ed.) Kabupaten Badung Bali: Penerbit Intelektual Manifes Media (Cv. Intelektual Manifes Media).
- Nurainun, & Futri, M. (2024, September). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 68-78.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. (S. Lutfiah, Ed.) Kota Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra,, A., Sirodj, R. A., & Afgani. (2024, Juni). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 826-833. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo>
- Nurhudayah, S. A., Ayuni, D., & Baharuddin, N. (2023, Mei-Agustus). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perbendaharaan Kata Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 5(4), 11685 - 11690.
- Nurlela, L., Dwi, R. L., Mars, Judijanto, L., Wianti, Bantubara, R. P., & Sakti, S. R. (2024). *Pengantar Komunikasi (Dasar-Dasar Komunikasi Yang Efektif)*. Kota Jambi: Sepriano.
- Nurmariamsyah, S., Suhaeb, F. W., & Irwansyah, I. (2023, Maret). Aktivitas Dan Bentuk Interaksi Komunitas *Game Free Fire* Di Makassar. *Jumal Predestination*, 4(2), 55-62.
- Pohan, D. D., & Fitria, U. S. (2021, Juli). Jenis Jenis Komunikasi. *Journal Educational Research And Social Studies*, 2(3), 29-37.
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4525-4530.
- Pratama, M. H., & Suherman, E. (2024, September). Dampak *Game Online* Pubg Terhadap Motivasi Belajar Remaja Di Desa Bakan Maja. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 2(1), 291-300.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.

- Puspitasa, R. E., Dewi, A. F., Khasanah, D. Z., Aisyah, K. N., & Fauziah, M. (2024, April). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 1-9.
- Putra, N. T., Wijaya, G. A., & Saputra, K. D. (2023, Juli). Usability Testing *Game Pubg Mobile* Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), 113-120.
- Putri, D. P., Yuliansyah, M., & Handayani, E. S. (2023). Adiksi *Game Online* Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Di Smkn Martapura. *Open Journal Systems*, 17(6), 1213-1224. Doi: <https://Binapatria.Id/Index.Php/Mbi>
- Putri, S. B., Wardiah, D., & Effendi, D. (2024, Juli). Ragam Bahasa *Game Online*, Populer Player Mobile Legends Dalam Kajian Sociolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik. *Jurnal Lingkar*, 5(7), 35 -50.
- Qodaria, R. L., & Febrianto, P. T. (2024). Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Pembelajaran Anak Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18101-18107.
- Rahayu, W. I., & Shafina, M. R. (2022). Aplikasi Analisis Kelayakan Sistem Untuk Pengukuran Usability Dengan Menerapkan Metode Use Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 152-168.
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (2023, Desember). Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Siswa. *Jurnal Pendidikan An Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430-441.
- Ramadhani, D. F., & Yamin. (2021, Agustus). Hubungan *Game Online "Free Fire"* Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas Vi. *Jurnal Educatio*, 7(3), 818-824. Doi:10.31949/Educatio.V7i3.1256
- Rahmatullah, A. S., & Diana, W. (2022). Positif Negatif *Game Online* Pada Anak-Anak Dan Tindakan Pencegahannya. *Tridarma: Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 164-179.
- Rofiq, A. (2023, Juni). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Perbandingan Kumpulan Puisi Perjamuan Rindu Karya Diana Puteri Zahro. *Peneroka: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 279-293.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J., & Kawung, E. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1-11.

- Rostina . (2024, Apri). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia Sebagai Alat Komunikasi. *Jurnal Penelitian Ilmu - Ilmu Sosial*, 1(9), 188-191. Doi:<https://doi.org/10.5281/Zenodo.13285281>
- Rumant, Rasna, & Suandi. (2021, Maret). Analisis Gaya Bahasa Kumpulan Cerpen Sagra Karya Oka Rusmini Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 119-129.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. (M. Dr. Ir. Try Koryati, Ed.) Jawa Timur: Penerbit Kbm Indonesia Anggota Ikapi.
- Saputra, A., Ramadi, & Rahmatullah, I. (2024). Dampak Game Online Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Sdn 007 Melayu Tengah Kacamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kab.Rokan Hilir. *Jassi Journal Sport Science Indonesia*, 3(2), 355-364.
- Saputri, S. A., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2023, Agustus). Analisis Dampak Internet Terhadap Gaya Bahasa Siswa Kelas V Sdn 28 Cakranegara. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(3), 145-155.
- Sari, A., Dahlan, Tuhumury, R. A., Prayitno, Y., Siegers, W. H., Supiyanto, & Werdhani, A. S. (2023). *Dasar - Dasar Metodologi Penelitian*. (S. M. Yudi Prayitno, Ed.) Jayapura: Cv. Angkasa Pelangi Anggota Ikapi.
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak Dan Implikasi. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219-233. Doi:<https://doi.org/10.61132/Observasi.V2i1.224>
- Sholihin, M., & Anggraini, P. G. (2021). *Analisis Data Penelitian Menggunakan Software Stata*. (T. A. Prabawati, Ed.) Yogyakarta: Penerbit Andi (Anggota Ikapi).
- Sitorus, C. L., Hutagalung, D. P., & Sari, Y. (2024, September). Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda. *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(5), 40-49. Doi:<https://doi.org/10.62383/Algoritma.V2i5.121>
- Sinaga, D. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)*. (Aliwar, Ed.) Jakarta: Uki Press.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023, Juni). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran.*, 2(1), 161-166.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, & Lestari, S. M. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Jogjakarta (: Penerbit Cv Science Techno Direct Perum Korpri, Pangkalpinang.