

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL
(STUDI KASUS PADA SISWA SD NEGERI 2 KEBERAK)
TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022**

SKRIPSI

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



DISUSUN OLEH

TOMINIKUS VERI
NIM: 1809061597

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2022**

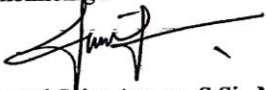
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Tominikus Veri
NIM : 1809061597
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial (Studi Kasus Pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021/2022.

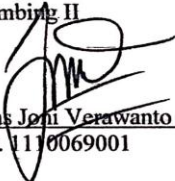
Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi .

Sintang, 10 Juni 2022

Pembimbing I


Immanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd
NIDN. 1125118502

Pembimbing II


Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd
NIDN. 1110069001

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang




Didin Saifuddin, S.P., M.Si
NIDN. 1102066603

LEMBAR PENGESAHAN



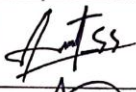

Skripsi dengan judul “Analisis Dampak *Game Online* pada Interaksi Sosial (Studi Kasus pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021/2022”

Yang disusun oleh :

Nama : Tominikus Veri
NIM : 1809061597
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Selasa, 19 Juli 2022.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Fransiska, S.Psi., M.Pd.	Ketua Penguji	
2	Immanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd.	Sekretaris	
3	Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd.	Anggota Penguji I	
4	Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd.	Anggota Penguji II	

Mengetahui/Mengesahkan:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang





BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
Jl. Pertamina Sengkuang Kotak Pos 126 Telp. (0565) 202238862022387)

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Tominikus Veri
NIM : 1809061597
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

No.	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	17 Januari 2022	- Perbaiki latar belakang - Perbaiki pertanyaan penelitian - Perbaiki definisi istilah - Tambah landasan teori - Perbaiki tata tulis I	
2.	21 Januari 2022	- Perbaiki Bab I dan Bab II - Perbaiki tata tulis II dan Bab III	
3.	27 Januari 2022	- Perbaiki Bab II dan Bab III - Perbaiki lampiran	
4.	15 Februari 2022	- ACC Proposal Skripsi	
5.	30 Mei 2022	- Perbaiki BAB IV hasil penelitian dan pembahasan - Perbaiki tata tulis IV dan Bab V - Tambahkan Abstrak	
6.	3 Juni 2022	- ACC Sidang Skripsi	

Sintang, 14 Juni 2022
Pembimbing I

Immanuel Sairo Awang S.Si.,M.Pd.
NIDN. 1125118502



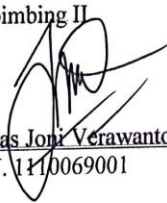
BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
Jl. Pertamina Sengkuang Kotak Pos 126 Telp. (0565) 202238862022387)

CATATAN PEMBIMBING KEDUA
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Tominikus Veri
NIM : 1809061597
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

No.	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	3 Februari 2022	- Perbaiki latar belakang - Penambahan kajian pustaka pada Bab II	
2.	8 Februari 2022	- Perbaiki lampiran	
3.	15 Februari 2022	- Acc Proposal Skripsi	
4.	8 Juni 2022	- Perbaiki BAB IV pada bagian gambaran umum, deskripsi penelitian - Perbaiki Abstrak	
5.	10 Juni 2022	- Acc Proposal Skripsi	

Sintang, 14 Juni 2022
Pembimbing II


Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd
NIDN. 1410069001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di 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 ketidak benaran dalam membuat pernyataan ini maka saya siap menanggung resiko dan menerima sanksi sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 14 Juni 2022
buat pernyataan



Tominikus Veri
NIM. 1809061597

Motto

*"Waktu bagaikan pedang. Jika engkau tidak
memanfaatkannya dengan baik (untuk memotong), maka
ia akan memanfaatkannya (dipotong)"
(HR Muslim)*

Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu,
Hendaknya bermanfaat bagi dirinya sendiri,
Bermanfaat bagi bangsanya,
Dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya.
(Ki Hadjar Dewantara)

Nikmati prosesnya, jalani dan ikuti arusnya.
Terkait hasil, kita serahkan pada maha kuasa.

Persembahan

Yang pertama dan segalanya...

sembah sujud dan syukur kepada tuhan yang maha esa.

Berkat kehendaknya saya dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini

dengan baik.

**Ku persembahkan skripsi sederhana ini kepada orang yang sangat aku
cintai dan aku sayangi**

1. Kepada kedua orang tuaku, untuk ibuku tersayang Rubiyanti Ronai serta ayahku tercinta Fransiskus Ubak yang selalu mendoakan dan memberi kasih sayang yang melimpah serta cucuran keringat yang tak bisa aku balas dengan apapun, kepada saudaraku adinda Markolonius Arya, abangda Florensus Jonifer dan abangda Okta yang selalu memberikan semangat motivasi, doa dan kasih sayang yang tiada hentinya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada teman-teman seperjuangan kelas D9, Alm Saharman, Silvester Gilbert Satria, Eko Saputra, Vincensius Hendra, Edy Gunawan, Fransiskus Ajay, dan yang tak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih atas bantuan motivasi serta semangat selama saya menempuh perkuliahan. Terima kasih juga sudah menjadi sahabat baikku dan menemaniku dikala susah dan senang.
3. Kepada Dosen pembimbing, Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing pertama dan Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing kedua yang selalu mengarahkan untuk terus memperbaiki diri dan menjadi berkualitas, dan kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang terima kasih banyak atas ilmu pengetahuan yang kalian berikan kepada kami serta pengalaman yang begitu berarti yang telah kalian berikan.

ABSTRAK

Tominius Veri. 2022, Analisis Dampak *Game Online* pada Interaksi Sosial (Studi Kasus pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021/2022. Skripsi, Program Studi PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Imanuel Sairo Awang, S.Si.,M.Pd., Pembimbing II: Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd.

Comment [G1]: Kata ini sudah ada padanan dalam bahasa Indonesia, yaitu "gim" jadi game online jika diterjemahkan menjadi gim daring

Kata Kunci: Analisis, Dampak *Game Online*, Interaksi Sosial Siswa.

Comment [G2]: Lihat atas

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya ketertarikan siswa terhadap *game online* sampai berlebihan sehingga siswa lebih cenderung bermain *game online* daripada berinteraksi dengan teman. Dari permasalahan di atas, peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan: Dampak *game online* pada interaksi sosial (studi kasus pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan bentuk penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu menggunakan teknik analisis data Model Miles and Huberman, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama, dampak positif *game online* pada interaksi sosial siswa, yaitu dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah *game*, dan berinteraksi dengan banyak teman di dalam *game* walaupun secara virtual. Kedua, dampak negatif *game online* pada interaksi sosial siswa, yaitu cenderung bermain *game online* daripada berinteraksi dengan teman sebayanya, menjadi malas belajar, suka individualis atau menyendiri di kamar dengan bermain *game online*. Ketiga, interaksi sosial siswa sebagai dampak bermain *game online*, yaitu *game* menyebabkan lupa waktu, siswa atau anak cenderung memilih bermain *game* daripada aktivitas lain, merasakan teman terbatas, interaksi sosial menjadi buruk dengan bermain *game* (suka marah-marah, *toxic*), menjadi empati terhadap teman bermain *game online*. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: pertama, dampak positif *game online* pada interaksi sosial siswa, yaitu tempat mencari teman, berinteraksi secara virtual. Kedua, dampak negatif *game online* pada interaksi sosial siswa, yaitu perubahan sosial pada siswa. Ketiga, interaksi sosial siswa sebagai dampak bermain *game online*, yaitu siswa atau anak cenderung memilih bermain *game* daripada aktivitas lain.

Comment [G3]: Lihat atas

Comment [G4]: Lihat atas

Comment [G5]: Lihat atas

Comment [G6]: Perhatikan tata tulisnya (lihat penggunaan huruf kapital

Comment [G7]: Beri tanda koma (,) sebelum kata yaitu

Comment [G8]: Lihat atas

Comment [G9]:

Comment [G10]: Lihat atas

Comment [G11]: Lihat atas

Comment [G12]: Lihat atas

Comment [G13]: Lihat atas

Comment [G14]: lihat atas

Comment [G15]: beri tanda koma (,) di sini

Comment [G16]: lihat atas

Comment [G17]: lihat atas

Comment [G18]: lihat atas

Comment [G19]: berikan kesimpulan dari penelitian ini

Comment [G20]: lihat atas

Comment [G21]: lihat atas

Comment [G22]: beri tanda koma (,) di sini

Comment [G23]: lihat atas

ABSTRACT

Tominikus Veri. 2022, *Analysis of the Impact of Online Games on Social Interaction (Case Study on Students of SD Negeri 2 Keberak) Academic Year 2021/2022*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program of STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Imanuel Sairo Awang, S.Si.,M.Pd., Advisor II: Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd.

Keywords: Analysis, Impact of Online Games, Student Social Interaction.

This research is motivated by student interest in online games to the extent that students are more likely to play online games than interact with friends. From the above problems, the researcher aims to describe: The impact of online games on social interaction (a case study on students of SD Negeri 2 Keberak) for the 2021/2022 academic year. This study uses a qualitative approach. The method used is descriptive analysis the design is case study research. The data collection technique uses interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used is the Miles and Huberman Model data analysis technique, namely: data collection, data reduction, data display, and conclusion. The results of this study indicate that: First, the positive impact of online games on students' social interactions, namely being able to improve English skills, getting to know new technology from a game, and interacting with many friends in the game even though virtually. Second, the negative impact of online games on students' social interactions, namely, they tend to play online games rather than interact with their peers, become lazy to study, like to be individualists, or be alone in their rooms playing online games. Third, students' social interactions as an impact of playing online games, namely games cause forgetting of time, students or children tend to choose to play games over other activities, feel limited friends, social interactions become worse by playing games (angry, toxic), become empathetic towards friends playing online games. Second is the negative impact of online games on students' social interactions, namely social changes. Third, students' social interactions as an impact of online games, namely students or children, tend to choose to play games over other activities.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-nya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul: *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial (Studi Kasus Pada Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021 / 2022.*

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada mereka yang terhormat :

1. Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing pertama, yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
2. Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini
3. Nelly Wedyawati, S.Si.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini.
4. Didin Syafruddin, S.P.,M.Si. selaku Ketua STKIP Persada khatulistiwa Sintang yang selalu berupaya untuk memajukan STKIP Persada khatulistiwa Sintang.

5. Dr.Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Badan Pendidikan karya Bangsa yang telah memberikan kesempatan untuk penulis dapat menempuh pendidikan di kampus STKIP Persada Khatulistiwa ini.
6. Warkintin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan saran, motivasi, dan bimbingan kepada penulis selama dalam masa perkuliahan.
7. Para Dosen dan Staf STKIP Persada Khatulistiwa yang telah memberikan materi perkuliahan dan kemudahan administrasi bagi penulis.
8. Kepala Sekolah dan Guru di Sekolah Dasar Negeri 2 Keberak yang telah memberikan izin, fasilitas dan bantuannya kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
9. Keluarga tercinta, terutama kedua orang tua penulis, Fransiskus Ubak dan Rubiyanti Ronai, yang selalu memberi kasih sayang, motivasi, dorongan, arahan, bimbingan, doa selama penyusunan skripsi. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
10. Rekan-rekan mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, teristimewa rekan-rekan D9 terimakasih kebersamaannya.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi penyempurnaan penulisan berikutnya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Sintang, 14 Juni 2022
Peneliti

Tominius Veri

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Pertanyaan Penelitian	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoritis.....	9
2. Manfaat Praktis	9
F. Definisi Istilah.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	14
1. <i>Game Online</i>	14
a. Pengertian <i>Game Online</i>	14

b. Karakteristik <i>Game Online</i>	16
c. Jenis <i>Game Online</i> yang di Mainkan Siswa SD	16
d. Dampak <i>Game Online</i>	19
e. Upaya dalam Mencegah Kecanduan <i>Game Online</i>	25
f. Indikator <i>Game Online</i>	30
2. Interaksi Sosial	31
a. Pengertian Interaksi Sosial	31
b. Jenis Interaksi Sosial	32
c. Ciri-ciri Interaksi Sosial	34
d. Indikator Interaksi Sosial	34
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	43
B. Metode dan Bentuk Penelitian.....	44
1. Metode Penelitian.....	44
2. Bentuk Penelitian.....	46
C. Subjek dan Objek Penelitian	47
1. Subjek Penelitian	47
2. Objek Penelitian	47
D. Data dan Sumber Data Penelitian.....	47
1. Data Penelitian	47
2. Sumber Data Penelitian.....	48

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	49
1. Teknik Pengumpulan Data	49
2. Alat Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisis Data	52
G. Keabsahan Data	54
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Gambaran Umum	57
B. Persiapan Penelitian.....	68
C. Deskripsi Hasil Penelitian	72
D. Pembahasan	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman:
3.1 Data Jumlah Siswa Bermain <i>Game Online</i>	47
4.1 Kondisi Ruangan di SD N 2 Keberak	59
4.2 Jumlah Siswa di SD N 2 Keberak	61
4.3 Data Guru di SD N 2 Keberak	62
4.4 Data Prestasi Siswa SD N 2 Keberak	64
4.5 Kegiatan Penelitian	71

Halaman

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman:
2.1 Tampilan dari <i>Game Garena Free Fire</i>	18
2.2 Tampilan dari <i>Game Mobile Legends</i>	19
2.3 Kerangka Berpikir	42
3.1 Komponen dalam Analisis Data.....	54
3.2 Triangulasi Sumber	55
3.1 Triangulasi Teknik	56
4.1 Identitas Sekolah	58
4.2 Tampak Depan Sekolah SD N 2 Keberak	58
4.3 Prestasi SD N 2 Keberak.....	66
4.4 Denah SD N 2 Keberak.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman:
1. Kisi-Kisi Lembar Instrumen	118
2. Reduksi Data Hasil Wawancara di SD Negeri 2 Keberak	122
3. Display dan Verifikasi Hasil penelitian Di Sd Negeri 2 Keberak.....	134
4. Pedoman Validasi Lembar Observasi Validator I.....	153
5. Surat Pernyataan Validasi Lembar Observasi Validator I	154
6. Pedoman Validasi Lembar Observasi Validator II	155
7. Surat Pernyataan Validasi Lembar Observasi Validator II.....	156
8. Pedoman Validasi Lembar Wawancara Validator I.....	157
9. Surat Pernyataan Lembar Wawancara Validator I.....	158
10. Pedoman Validasi Lembar Wawancara Validator II	160
11. Surat Pernyataan Lembar Wawancara Validator II	161
12. Hasil Observasi Siswa.....	162
13. Hasil Wawancara Guru	181
14. Hasil Wawancara Siswa.....	189
15. Hasil Wawancara Orang Tua	209
16. Dokumentasi	229
17. Hasil Belajar.....	235
18. Surat Izin Penelitian	237
19. Surat Keterangan Penelitian.....	238
20. Riwayat Hidup	241

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. 2017. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*". *Journal of the Counseling Guidance Study Program*. Volume 4 No. 1 Hal 34-39.
- Ariantoro, T. R. 2016. "Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar". *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*. Volume 1 No. 1 Hal 45-47.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darwis, M, Amri, K, dan Reymond, H. 2020. "Dampak dari Kecanduan *Game online* di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Volume 5 No. 2 Hal 228-233.
- Emzir. 2012. *Metode Penelitian kuantitatif, Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., dan Widiyono, A. 2022. "Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 4 No. 3 Hal 6.
- Fs, G. Ramadhani. 2020. "Analisis Dampak *Game online* Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Khotimah, L. 2019. "*Interaksi Sosial Anak Tunarungu di Sekolah Study Kasus di Tk Alvenver Surabaya*". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Lanes, L. G., Warouw, D. M., dan Mingkid, E. 2021. "Peran Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Proses Belajar Daring Bagi Anak di SD Negeri 15 Manado". *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*. Volume 3 No. 1 Hal 3-5.
- Lisnawati, Ganda, T, dan Hidayat, S. 2021. "Dampak *Game online* Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 8 No. 4 Hal 840-850.
- Masya, H., dan Candra, D. A. 2016. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016". *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*. Volume 3 No. 2 Hal 103-118.

- Muslim, A. (2013). "Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis" *Jurnal Diskursus Islam*. Volume 1 No. 3 Hal 483-494.
- Novrialdy, E. 2019. "Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Buletin Psikologi*. Volume 27 No. 2 Hal 148-158.
- Pebriana, P. H. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1 No. 1 Hal 1-11.
- Rahmatullah, A. S. R., dan Diana, W. 2022. "Positif Negatif *Game Online* pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya". *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*. Vol 5 No. 1 Ha 169-170.
- Safitri, S. S. 2020. "*Game online* dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta". *Jurnal Pendidikan*, Volume 4 No. 2 Hal 364-376.
- Sari, I. M. 2019. "Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Prilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu". *Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama islam Negeri Bengkulu.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. 2017. "Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*. Volume 1 No. 1 Hal 27-28.
- Syahrani, R. 2015. "Ketergantungan *Game online* dan Penanganannya". *Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Volume 1 No. 1 Hal 84-92.
- Undang-undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1 *Tentang Kewajiban dan Hak Warga Negara Indonesia Dalam Pendidikan*. Republik Indonesia, Jakarta.
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Valentina, E., dan Sari, WP. 2019. "Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal *Game Mobile Legends: Bang Bang*". *Koneksi*. No. 2 Hal 300-306.