

# **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DIDESA BANYUSANGKA, KECAMATAN TANJUNGBUMI, KABUPATEN BANGKALAN**

**Riza Putri Pratiwi**  
STKIP PGRI BANGKALAN

E-mail: rizaputripratiwi07@Gmail.com

## **Abstrak:**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Game online terhadap perilaku sosial remaja. Tempat penelitian dilakukan di desa banyusangka, kecamatan Tanjungbumi, dengan populasi sebanyak 20 orang sedangkan. Sampel penelitian berjumlah 10 remaja yang sudah sesuai dengan kriteria peneliti, Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Lembar wawancara dan Dokumentasi. Kesimpulan bahwa pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja di desa banyusangka, kecamatan Tanjungbumi, Kabupaten Bangkalan terdapat dampak positif maupun negatif, akan tetapi dampak positifnya lebih sedikit dari dampak negatifnya. Dampak positif dari bermain gameonline yaitu remaja dapat berlatih fokus, konsentrasi dan juga dapat belajar bahasa inggris, namun disisi lain juga banyak sekali dampak negatifnya karena terlalu fokus dalam bermain remaja terkadang sampai lupa untuk makan dan jadwal tidur yang berantakan, enggan untuk mendengarkan perintah orang tua, cenderung membentak sering emosi, anak menjadi lupa segalanya, sopan santun tidak ada, kurang bersosial karena bermain dengan benda mati, jadi kurang memperhatikan sekitarnya.

**Kata Kunci:** Game online, Perilaku Sosial, Remaja

## **Abstract:**

*The purpose of this study was to determine the influence of online games on adolescent social behavior. The research location was in Banyusangka Village, Tanjungbumi District, with a population of 20 people. The research sample consisted of 10 adolescents who met the criteria of the researcher. The approach used was a qualitative approach. The research method used is the method of observation, interviews, and documentation. Data collection techniques use observation, interview sheets and documentation. The conclusion is that the influence of online games on the social behavior of adolescents in Banyusangka Village, Tanjungbumi District, Bangkalan Regency has both positive and negative impacts, but the positive impacts are fewer than the negative impacts. The positive impact of playing online games is that teenagers can practice focus, concentration and can also learn English, but on the other hand there are also a lot of negative impacts because they are too focused on playing teenagers sometimes forget to eat and sleep schedules are messy, reluctant to listen to parents' orders, tend to snap at emotions often, children forget everything, no manners, less social because playing with inanimate objects, so they pay less attention to their surroundings.*

**Keywords:** Online games, Social behavior, Teenager

---



## PENDAHULUAN

Game Online merupakan game yang diakses secara online oleh banyak pemain dengan Menggunakan jaringan internet ,Bermain game online cenderung Membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga Melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan Lingkungan luar. Seusai dengan pernyataan diatas seseorang yang bermain game online semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan kurang berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya dan membuat sesorang tersebut lebih memilih bermain game dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi ketergantungan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gameonline terhadap perilaku sosial remaja di desa Banyusangka Kecamatan Tanjungbumi Kabupaten Bangkalan dan Untuk mengetahui cara mengatasi pecandu game online sehingga tidak berdampak negatif terhadap perilaku sosial remaja. Adakah pengaruh Game Online terhadap perilaku sosial remaja di desa Banyusangka Kecamatan Tanjungbumi Kabupaten Bangkalan dan Bagaimana Cara Mengatasi perilaku sosial remaja pecandu game online di desa banyusangka kecamatan tanjungbumi kabupaten bangkalan kecanduan gameonline akan mengalami beberapa gejala seperti Saliience (berpikir tentang bermain game online sepanjang hari), tolerance

(waktu bermain game online yang semakin meningkat), moodmodification (bermain game Online untuk melarikan diri dari masalah), relapse (cenderung untuk bermain game Online kembali setelah lama tidak bermain), withdrawl (merasa buruk jika tidak bermain Game online), conflict (bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan), dan problems (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah) Tujuh kriteria kecanduan game online ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain game online. Bermain gameonline dapat memberikan Dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain game online, Secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab Pergaulan remaja sebatas di online game saja. Dampak secara psikis, remaja yang Mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit Berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain Game lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus Menerus dapat merusak saraf mata dan otak. Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa remaja yang Kecanduan game online disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu keluarga, pendidikan, dan lingkungan sekitar. Contohnya lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game membuat

seseorang juga tertarik untuk bermain game, dan kurangnya memiliki hubungan sosial yang baik membuat seseorang lebih memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan dan terkadang seseorang bermain game hanya karena kesepian, kebosanan untuk melepaskan stress, relaksasi, dan melampiaskan kemarahan. cara mengantisipasi remaja yang sudah kecanduan game online seperti halnya membatasi waktu bermain game, disini orang tua berperan aktif terhadap perkembangan dan pola perilaku anak sehingga anak juga bisa membagi waktunya dengan baik selanjutnya, untuk remaja yang suka bermain game harus mencari hobi baru seperti halnya bermain dengan teman sebaya, maka aktivitas tersebut bisa digunakan untuk mengalihkan perhatian remaja dari layar handphone, kemudian hal yang harus dilakukan yaitu dengan meletakkan perangkat game diluar kamar tidur karena kamar tidur sering kali menjadi salah satu tempat yang nyaman untuk bermain game online. Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nisrinafatin Mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Kristen sutya wacana dalam jurnal edukasi non formal yang berjudul “Pengaruh gameonline terhadap motivasi belajar siswa “. Tujuan dari penelitian adalah mengetahui pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pustaka. Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dilakukan

dengan cara reduksi data, display data, dan gambaran kesimpulan. Teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mencatat informasi informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.

Pada bagian ini sebaiknya dijelaskan tentang (1) Permasalahan pendidikan matematika yang diidentifikasi dalam penelitian. Rujukan ilmiah sangat diperlukan dalam upaya memperkuat deskripsi mengenai permasalahan; (2) Kondisi ideal dari hasil belajar matematika; (3) Identifikasi kesenjangan antara realita dan kondisi ideal; dan (4) Gagasan untuk meminimalisasi kesenjangan, dilengkapi dengan hasil penelitian sebelumnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif sebagai metode alamiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial, termasuk juga ilmu pendidikan. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Alat pengumpulan data biasanya menggunakan pengamatan langsung, wawancara, studi dokumen. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Adapun alasan peneliti menggunakan

metode penelitian ini adalah untuk mempermudah peneliti mendeskripsikan data yang akan didapat mengenai pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja di desa Banyusangka, kecamatan Tanjungbumi, kabupaten Bangkalan. Metode penelitian kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Sedangkan dalam penelitian deskriptif di sini maksudnya untuk mengumpulkan informasi mengenai subjek penelitian dan perilaku yang sejenis dengan penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif berusaha untuk mendeskripsikan mengenai keseluruhan gejala atau keadaan yang ada, yakni keadaan atau gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan di lokasi. Data primer adalah sumber data utama yang digunakan untuk menjangkau berbagai data dan informasi yang terkait dengan fokus yang dikaji. Hal ini dilakukan melalui metode observasi dan persediaan lembar wawancara sedangkan Data sekunder adalah data pendukung yang diperlukan untuk melengkapi data primer yang dikumpulkan. Hal ini dilakukan upaya penyesuaian dengan kebutuhan data lapangan yang berkaitan dengan objek yang dikaji. Subjek penelitian adalah remaja di Desa Banyusangka, Kecamatan Tanjungbumi, Kabupaten Bangkalan yang berumur 13-18 tahun dan remaja tersebut sering bermain gameonline lebih dari 30jam/minggu dan Objek Penelitian pada penelitian ini adalah remaja yang bermain game online di

desa Banyusangka, kecamatan Tanjungbumi, Kabupaten Bangkalan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Data Collection(Pengumpulan Data), Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (Penyajian Data), ConclusionDrawing/ Verification.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (12pt)**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Gameonline terhadap perilaku sosial remaja membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan gameonline terhadap perilaku sosial remaja yaitu emotional sensivity (ES) dan emosional , didapatkan kesimpulan bahwa semakin kecanduan seorang remaja terhadap gameonline maka semakin rendah perilakunya sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain gameonline memberikan dampak negatif bagi kehidupan emosional remaja. Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, termasuk kematangan identitas dirinya. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya. Tetapi dari hasil wawancara yang peneliti lakukan masih banyak Remaja yang tetap mempunyai teman sebaya dilingkungan sekitar bukan hanya di dalam hp saja bahkan mereka mengaku bahwasanya mereka menambah relasi

mereka dengan membuktikan mereka mempunyai teman virtual. Disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Tujuh kriteria kecanduan untuk mengetahui seberapa ketergantungan para remaja didesa banyusangka dengan permainan game online.

Untuk mengetahui Pengaruh bermain game online terhadap perilaku sosial, Dampak dari bermain game online bisa berdampak positif maupun negatif, akan tetapi dampak positifnya lebih sedikit dari dampak negatifnya. Dampak positif dari bermain game online yaitu remaja dapat berlatih fokus, konsentrasi dan juga dapat belajar bahasa inggris, namun disisi lain juga banyak sekali dampak negatifnya karena terlalu fokus dalam bermain remaja terkadang sampai lupa untuk makan dan jadwal tidur yang berantakan, enggan untuk mendengarkan perintah orang tua, cenderung membentak sering emosi, anak menjadi lupa segalanya, sopan santun tidak ada, kurang bersosial karena bermain dengan benda mati, jadi kurang memperhatikan sekitarnya. Faktor yang mendorong remaja dalam bermain gameonline salah satunya adalah faktor lingkungan, bisa dari lingkungan masyarakat, teman sebaya, atau bahkan dari yang terdekat seperti keluarga yang awalnya hanya melihat kemudian akhirnya ikut-ikutan. Perilaku pemain game online dapat

menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan game online tersebut.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti memberi kesimpulan bahwa pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja di desa banyusangka, kecamatan Tanjungbumi, Kabupaten Bangkalan terdapat dampak positif maupun negatif, akan tetapi dampak positifnya lebih sedikit dari dampak negatifnya. Dampak positif dari bermain game online yaitu remaja dapat berlatih fokus, konsentrasi dan juga dapat belajar bahasa inggris, namun disisi lain juga banyak sekali dampak negatifnya karena terlalu fokus dalam bermain remaja terkadang sampai lupa untuk makan dan jadwal tidur yang berantakan, enggan untuk mendengarkan perintah orang tua, cenderung membentak sering emosi, anak menjadi lupa segalanya, sopan santun tidak ada, kurang bersosial karena bermain dengan benda mati, jadi kurang memperhatikan sekitarnya. Faktor yang mendorong remaja dalam bermain game online salah satunya adalah faktor lingkungan, bisa dari lingkungan masyarakat, teman sebaya, atau bahkan dari yang terdekat seperti keluarga yang awalnya hanya melihat kemudian akhirnya ikut-ikutan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Game online terhadap perilaku sosial remaja membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara ketrgantungan game online terhadap perilaku sosial remaja yaitu emotional sensivity (ES) dan emosional, didapatkan kesimpulan bahwa semakin ketergantungan seorang remaja terhadap game online maka semakin rendah perilaku sosialnya. Hal ini

menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online memberikan dampak negatif bagi kehidupan emosional remaja.

Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, termasuk kematangan identitas dirinya. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya. Tetapi dari hasil wawancara yang peneliti lakukan masih banyak Remaja yang tetap mempunyai teman sebaya dilingkungan sekitar bukan hanya di dalam hp saja bahkan mereka mengaku bahwasanya mereka menambah relasi mereka dengan membuktikan mereka mempunyai teman virtual. Beberapa faktor yang mempengaruhi remaja tertarik untuk bermain game online salah satunya adalah faktor lingkungan, tidak ada kegiatan atau kesibukan dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Cara mengatasi remaja yang ketergantungan bermain game online yaitu Terapkan batasan, artinya membatasi remaja dalam bermain game online, seperti membatasi akses ke perangkat game dan membatasi waktu remaja bermain game, terapkan rutinitas sehat, Melakukan terapi perilaku kognitif, Bantuan profesional jika memang tidak bisa di atasi sendiri. Walaupun remaja di desa banyusangka ketergantungan dengan permainan game online tetapi mereka masih memiliki perilaku sosial yang baik karena mereka mengakui bahwa mereka sudah dipesan untuk sopan terhadap orang yang lebih tua apalagi orang tua sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

abdul, y. (2022, september). metode observasi: pengertian, macam dan contoh. Retrieved from

<http://deepublishstore.com/blog/metode-observasi/>

adrian, d. (2020, desember). Retrieved desember kamis, 2022, from alodokter.com: <http://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya>

akyas, a. (2004). psikologi umum dan perkembangan. jakarta: teraju.

al-mighwar. (2011). psikologi remaja. bandung: pustaka setia.

Andryanto, N. (2020, Desember 30). Dampak Game online terhadap Perilaku Sosial Remaja. Retrieved from Kumparan: <https://m.kumparan.com/nagaming/dampak-game-online-terhadap-perilaku-sosial-remaja-1usjdQBbfT4/full>

anggraini. (2015). pendekatan picture exchange communication system (PECS) terhadap kemampuan berbicara dan komunikasi program kebutuhan khusus pada siswa autis di SLB. jurnal pendidikan khusus .

ardi, r. (2013). hubungan motif bermain game online dengan perilaku agerevitas remajaawal. ejournal ilmu komunikasi , 145-146.

arikunto. (2013). prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. jakarta: PT.rineka cipta.

arikunto, s. (2006). prosedur penelitian suatu pendekatan praktek . jakarta: rineka cipta.

asyifa, m. r. (2016). hubungan kecanduan game online dengan kontrol diri pada remaja dan implikasinya bagi layanan bimbingan dan konseling disekolah. bandung: fakultas ilmu pendidikan universitas pendidikan indonesia.

Budiman, d. (2012). bahan ajar m.k. psikologi anak dalam pendidikan jasmani pgsd. bandung.

- David. (2016). perancangan game online android bergenre horor. *cogito smart journal*, 167-179.
- depdiknas. (2001). kamus besar bahasa indonesia. jakarta: balai pustaka.
- eraspace. (2022, november). waspada! 5 dampak negatif keseringan bermain game online.
- fadhallah. (2021). wawancara. JAKARTA: UNJ PRESS.
- fathoni, a. (2006). metodologi penelitian dan tehnik penyusunan skripsi. jakarta: PT.Rineka Cipta.
- febriandari. (2016). hubungan kecanduan bermain game online. *jurnal unimus*.
- fitria, e. (2018). konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling. *jurnal konseling dan pendidikan*.
- gamal, t. (2022, juni). serupa.id. Retrieved desember Kamis, 2022, from <http://serupa.id/perilaku-manusia-teori-macam-faktor-yang-mempengaruhi-dsb/gerungan>. (1988). psikologi sosial. bandung: eresco.
- gunawan, i. (2017). psikologi pendidikan . malang: universitas negeri malang.
- gymnastiar, a. (2022, desember). Retrieved from <https://kumparan.com/aly-gymnastiar/pencegahan-bahaya-game-online-pada-remaja-1zTbjtyhkte>
- haricahyono. (1989). ilmu budaya dasar. semarang : ikip semarang.
- hasan, m. (2002). pokok-pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya. jakarta: ghalia indonesia.
- hasyim. (2012, september Kamis). Retrieved desember Kamis, 2022, from serambinews: <http://www.tribunews.com/nasional/2012/09/06/selamatkan-anakindonesia-dari-racun-game-online>
- indiraphasa, n. s. (2023, mei Selasa). Retrieved from <http://www.nu.or.id/nasional/ini-peran-orang-tua-cegah-anak-kecanduan-game-online-md2vp>
- internet. (2020, february). Retrieved desember 2022, from pelayanan publik id: <http://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya>
- kastori, r. (2022, september). Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/01/090000869/sosialisasi--pengertian-tujuan-fungsi-dan-jenisnya>
- kuchera, b. (2015, juli). Retrieved from [https://www-polygon.com.translate.google/2015/7/13/8950163/i-play-video-games-to-run-form-my-problame\\_x\\_tr\\_sl=en](https://www-polygon.com.translate.google/2015/7/13/8950163/i-play-video-games-to-run-form-my-problame_x_tr_sl=en)
- kurniawan, y. (2018, Januari). Retrieved desember Kamis, 2022, from scribd: <http://www.scribd.com/document/369757247/BAB-II>
- kustiawan, a. a., & utomo, b. w. (2019). jangan suka game online pengaruh game online dan tindakan pencegahan. jawa timur: CV AEmedia grafika.
- lemmens, j. s., valkenburg, p. m., & peter, j. (2009). development and validation of a game addiction scale for adolescents. *media psychology*, 77-59.
- lexy, m. j. (2000). metodologi penelitian kualitatif . bandung: remaja rosdakarya.
- maulana, m. i. (2021, april). Retrieved from <https://www.idntimes.com/life/inspiration/muhammad-imam-maulana/dampak-buruk-terlalu-ekspresif-di-depan-orang-c1c2>
- mulyasanti pande, n. p., & marheni, a. (2015). hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa smp negeri 1 kuta. *jurnal psikologi udayana*.
- nisrinafatim. (2020). pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *jurnal edukasi non formal*.



- nurfirdaus, n., & risnawati. (2019). studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa. lensa pendas .
- pius, a., & prasetya, d. (2003). kamus lengkap bahasa indonesia. surabaya: arloka.
- poewadarmita, W. (1996). kamus umum bahasa indonesia. jakarta: balai pustaka.
- retno, a. (2011, maret). Retrieved desember kams, 2022, from pengertian game: [http://retno-ayusp.blogspot.com/2011/03/pengertian\\_game\\_23.html](http://retno-ayusp.blogspot.com/2011/03/pengertian_game_23.html)
- rini, a. (2011). menanggulangi game online pada anak. jakarta: pustaka mina.
- rodnae. (2021, agustus). Retrieved from <https://voi.id/lifestyle/80683/orang-tua-wajib-tahu-ini-batas-waktu-maain-gim-yang-tepat-bagi-anak-agar-tak-kecanduan>
- Rusli, i. (2001). pembinaan perilaku sosial dalam pendidikan jasmani: prinsip-prinsip dan metode. jawatimur: depdiknas.
- schortes, a. (2022, desember). Retrieved from <https://blog.schortes.com/peran-orang-tua-dalam-pendidikan-anak#:~:text=pembelajaran%20dan%20didikan%20dari%20orang,termasuk%20dalam%20melatih%20empati%20anak>
- sri, w. (2021). pengaruh permainan game online terhadap perilaku penyimpang anak sd inpres buttatianang II, rappojawa, kectalo, makasar . makasar.
- surbakti, k. (2017). pengaruh game onlne terhadap remaja. jurnal curere , 29-31.
- susanto, d. a. (2012, agustus). Retrieved desember kams, 2022, from merdeka.com: <http://m.merdeka.com/teknologi/game-bertema-kekerasan-picu-kriminalitas.html>
- sutrisno, h. (1989). metodologi research jilid I dan II. yogyakarta: andi offset.
- tsaani, s. a. (2015, juni). Retrieved from [https://www.kompasiana.com/shabrina\\_aulia/54962caa333118478b515c/cbang-perilaku-sosial](https://www.kompasiana.com/shabrina_aulia/54962caa333118478b515c/cbang-perilaku-sosial)
- ulfa, m. (2017). pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr.subrantas kecamatan tampan pekan baru. pekanbaru.
- utami, s. n. (2022, april). kompas.com. Retrieved desember 2022, from <http://www.kompas.com/skola/read/2022/04/21/111057269/perkembangan-remaja-definisi-ciri-ciri-dan-tugasnya>
- walgito, b. (2004). pengantar psikologi umum. yogyakarta: fakultas psikologi UGM.
- widianto, M. h. (2019). Nuansa game MMORPG. Binus University .
- willis, s. (2010). konseling individual teori dan praktek. bandung: alfabeta.
- yuli, p. (2021). dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 BAHUR KABUPATEN SARUYAN.
- zain, b. (1996). kamus umum bahasa indonesia. jakarta: pustaka sinar harapan.
- zurich. (2019, oktober). ini dia 5 dampak positif pengaruh game online yang bisa anda intip.