

Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkah Laku Anak Usia 13-14 Tahun

Ayatulloh Khumaidi Alhasani^{1*}, Eddy Marheni², Roma Irawan³, Vega Soniawan⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Padang, Indonesia.

Email Korespondensi: Ayatullahkhumaidi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap tingkah laku anak usia 13-14 tahun, khususnya pada aspek emosi dan interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 13 Padang pada bulan Oktober 2025. Subjek penelitian terdiri dari dua wali kelas, dua guru mata pelajaran, dan dua orang tua siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi, dengan instrumen berupa pedoman wawancara. Teknik analisis data menggunakan triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkah laku anak usia 13-14 tahun. Pada aspek emosi, anak yang bermain game secara berlebihan cenderung mengalami perubahan suasana hati yang tidak stabil, mudah marah, dan sulit mengendalikan emosi. Pada aspek interaksi sosial, ditemukan penurunan komunikasi langsung dengan lingkungan sekitar serta kecenderungan menarik diri. Namun, terdapat juga dampak positif seperti meningkatnya kemampuan kerja sama pada game berbasis tim. Dengan demikian, penggunaan game online perlu dikontrol agar memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

Kata Kunci: game online; emosi; interaksi sosial; tingkah laku anak

The Influence of Online Games on Children's Behavior Age 13-14 Years

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of online games on the behavior of children aged 13-14 years, particularly on emotions and social interactions. This study used a qualitative approach with descriptive methods. The study was conducted at SMP Negeri 13 Padang in October 2025. The subjects consisted of two homeroom teachers, two subject teachers, and two parents. Data collection techniques were conducted through interviews and documentation, using interview guidelines as instruments. Data analysis used source triangulation to ensure data validity. The results showed that online games have a significant influence on the behavior of children aged 13-14 years. Regarding emotions, children who play games excessively tend to experience unstable mood swings, irritability, and difficulty controlling their emotions. Regarding social interactions, there was a decrease in direct communication with those around them and a tendency to withdraw. However, there were also positive impacts, such as increased collaboration skills in team-based games. Therefore, the use of online games needs to be controlled to have a positive impact on children's development.

Keywords: online games; emotions; social interaction; children's behavior

PENDAHULUAN

Diera modernisasi saat ini, kemajuan pada sektor teknologi mengalami

perkembangan yang sangat pesat dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung memiliki pengaruh terhadap kehidupan manusia saat ini, diantaranya yaitu kemajuan teknologi dibidang IT atau teknologi informatika dan *gadget*, penggunaan teknologi berupa jaringan internet bahkan sudah bisa diakses dimanapun dan kapanpun dan dapat diakses oleh orang dewasa, remaja dan anak-anak sekalipun. Dengan jaringan internet Pengguna dapat mengelola dan mengoptimalkan perangkat elektronik dan listrik yang menggunakan Internet (Firdaus, Pramono, and Fibri 2019). Hal ini juga akan menambah jumlah pengguna Internet yang dapat memanfaatkan berbagai fasilitas dan layanan internet. Jaringan internet memudahkan semua orang untuk memperoleh berbagai macam hal, seperti berita, komunikasi, ilmu pengetahuan, hiburan hingga *game online*.

Meluasnya perkembangan dunia internet membawa banyak dampak bagi pelajar. Salah satunya adalah dengan adanya *game online*. Permainan ini dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena *game online* membuat ketagihan dan membuat ketagihan (Triana, 2021). Hal ini cenderung berdampak langsung maupun tidak langsung pada anak yang sudah terbiasa bermain *game online*, siswa SD merupakan kelompok yang paling rentan terhadap *game online* (Wardany, Suhartono, and Mas'ula 2021), *game online* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi mereka juga menghadirkan tantangan yang menarik dan banyak kesenangan. yang memungkinkan siswa untuk bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu untuk mencapai kepuasan (Marheni 2020). Waktu tersebut seharusnya digunakan untuk istirahat dan bermain, namun anak-anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan layar *smartphone* dan membenamkan diri dalam *game online*.

Dalam masa kini, *game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup baru di kalangan murid Sekolah Dasar (SD). Tak jarang kita melihat anak-anak SD asyik bermain *game online* diluar jam sekolah atau di rumah mereka sendiri. Fenomena ini tidak hanya terjadi di perkotaan saja, tetapi juga sudah mulai merambah ke daerah-daerah lainnya. Hal ini mencerminkan pengaruh dari kemajuan teknologi yang semakin pesat dan majunya peradaban saat ini. *Game online* dapat dimainkan

melalui penggunaan fasilitas internet, perangkat komputer, atau *smartphone*. Permainan ini dapat dimainkan dengan mudah, bahkan ketika lawannya jauh dan dapat dimainkan bersama, atau biasa disebut dengan istilah main bersama atau main bareng. Hal ini memang tak asing lagi dimasyarakat apalagi dikalangan orang dewasa, remaja hingga anak-anak (Diversity et al. 2024).

Game online ini menawarkan tantangan dan kesulitan tersendiri, sehingga anak usia 13-14 tahun yang kecanduan cenderung mengalami perubahan perilaku, khususnya pada aspek emosi, motivasi, dan interaksi sosial. Menurut (Triana 2021) Emosi didefinisikan sebagai perasaan yang ditunjukkan seseorang terhadap peristiwa atau kejadian yang dialaminya. Perkembangan emosi merupakan fase krusial bagi anak, karena emosi menjadi faktor utama yang memengaruhi perilaku mereka. Perubahan emosi anak berkembang seiring setiap tahap pertumbuhannya, terutama pada usia sekolah dasar yang berada dalam masa perkembangan kompleks. Hal ini terkait erat dengan pengalaman dan peristiwa yang mereka alami. Kesehatan mental anak dipengaruhi oleh perkembangan emosinya, sehingga perlu perhatian khusus pada aspek emosi anak, khususnya usia 13-14 tahun.

Saat ini dengan berkembangnya *game online*, memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan termasuk anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah menengah pertama terutama usia 13-14 tahun, pada tahap usia ini, anak berada pada masa awal remaja yang ditandai dengan keinginan kuat untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun identitas diri, serta menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya. Mereka cenderung bersemangat mencoba hal-hal baru yang menimbulkan rasa ingin tahu, termasuk penggunaan *gadget* dan *game online* (Gibson et al. 2023). Namun, pada usia ini juga anak-anak mulai menghadapi tantangan dalam mengendalikan emosi, mengatur waktu, dan menyeimbangkan aktifitas belajar dengan hiburan. Oleh karena itu keterlibatan anak pada *game online* tidak hanya sebatas memenuhi rasa penasaran, melainkan juga dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan interaksinya. Seharusnya, pada masa ini anak lebih diarahkan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, beraktivitas fisik dan membangun kebiasaan positif agar perkembangan psikologisnya berjalan secara optimal.

Memainkan *game online* memiliki dampak positif dan negatif tergantung bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anaknya ketika bermain game yang tentu saja akan mengubah pola tingkah laku anak, bermain *game online* secara sering dan dalam jangka waktu lama akan dapat menimbulkan dampak negatif (Hamari and Keronen 2017). Hal ini mempengaruhi perkembangan emosional dan psikologis anak yang pada akhirnya mempengaruhi perkembangan tingkah lakunya di kemudian hari (Budhiman and Purnomo 2022).

Game online selalu dianggap berdampak negatif bagi pemainnya (Barros, Marisa, and Wijaya 2018). Hal ini terutama karena sebagian besar permainan bersifat adiktif dan biasanya melibatkan perkelahian dan perkelahian yang penuh kekerasan (Satria et al., 2015). Kebanyakan orang tua dan media percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mendorong terjadinya kekerasan di antara anak-anak. Bermain *game online* dapat memberikan dampak yang sangat besar terhadap perkembangan tingkah laku dan psikologi anak (Arasinatuju et al, 2024). Ada berbagai faktor yang membuat anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan menyenangkan seperti bermain *game online*, dibandingkan dengan anak-anak di masa lalu yang lebih menyukai olahraga. Pertama-tama, kesibukan dan padatnya jadwal harian mereka sering kali memaksa mereka untuk memilih bentuk refreshing yang cepat, mudah, dan terjangkau (Setiawan 2018). Bermain *game online* memiliki banyak pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa dalam motivasi dan konsentrasi belajar (Irawan and Siska W. 2021). Selain itu, bermain *game online* tidak memerlukan kehadiran teman dalam jumlah tertentu, seperti halnya olahraga yang biasanya melibatkan banyak orang. Dengan *game online*, mereka bisa bermain sendiri tanpa harus bergantung pada orang lain. Namun, dampak dari *game online* ini cukup besar, terutama dalam perkembangan anak dan kesehatannya (Wang 2024). Meskipun ada kesempatan untuk bersosialisasi dengan pemain lain secara daring, sering kali *game online* mengalihkan perhatian anak dari interaksi sosial di dunia nyata (Schneider 2004).

Meskipun demikian, *game online* tidak hanya menimbulkan dampak negatif, melainkan juga memberikan manfaat positif jika digunakan secara bijak dan sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, guru, orang tua, dan orang terdekat perlu memberikan

pengawasan serta bimbingan agar anak-anak lebih bijaksana dalam memanfaatkannya. Anak usia 13-14 tahun sedang berada pada fase rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga timbul rasa penasaran terhadap game online. Pada usia ini, emosi mereka belum stabil, sehingga bermain game online dapat memengaruhi kondisi emosional dan berpotensi menyebabkan kecanduan. Fenomena ini sejalan dengan maraknya game online yang membuat banyak anak usia tersebut menjadi pecandu. Saat memasuki tahap kecanduan, anak-anak mengalami dampak negatif, seperti malas belajar, enggan makan, sulit berkonsentrasi, pola tidur tidak teratur, atau hanya bersemangat ketika bermain game online (Setiawan 2018). Jika anak terlalu sering bermain *game online*, akan muncul berbagai dampak negatif, seperti gangguan kesehatan mata serta pengaruh terhadap perkembangan perilaku psikologis anak (Triana 2021). Dampak terhadap perkembangan psikologis anak antara lain menjadi lebih emosional ketika kalah dalam *game online*, mudah marah dalam kehidupan sehari-hari, dan anak yang bermain *game online* menjadi lebih agresif. Perilaku agresif yang terjadi meskipun dalam tingkat sedang dapat berupa perilaku negatif seperti serangan objek, serangan verbal, dan serangan simbolik, yang dapat merusak properti orang lain (Ngah et al. 2024).

Anak-anak yang bermain *game online* sering kali menggunakan kata-kata kasar saat bermain, yang dianggap oleh anak-anak sebagai ledakan emosi saat bermain. Disisi lain, dampak terhadap perkembangan psikologis antara lain anak kurang berinteraksi dengan orang disekitarnya (teman sebaya, keluarga, dan lain-lain) (Musthafa 2015). Situasi ini membuat anak menjauh dari orang tua, keluarga, dan teman sebaya. Selain itu, karena semakin larut dalam dunianya sendiri, anak merasa lebih nyaman bermain sendirian, jarang beraktivitas di luar rumah, serta cenderung kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Game online memiliki manfaat positif jika digunakan untuk hiburan karena dapat mengurangi kelelahan dan stres. hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy 2019). *Game online* juga memiliki dampak positif bagi anak, menurut (Budhiman and Purnomo 2022) menjelaskan perubahan perilaku yang positif terlihat ketika siswa dapat memahami dan menggunakan teknologi dengan baik. Di zaman globalisasi yang kita alami saat ini, kemampuan untuk memanfaatkan

teknologi menjadi sangat penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari (Ningrum, D. S., et al, 2024) menjelaskan dampak positif dari *game online* adalah mampu untuk meningkatkan konsentrasi serta mengembangkan daya pikir dan penalaran, dan mampu meningkatkan keterampilan motorik siswa, meningkatkan keterampilan membaca, dan meningkatkan kemampuan kinerja otak dalam memproses informasi (Sanjaya and Chandra 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pengaruh game online terhadap tingkah laku anak usia 13–14 tahun. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 13 Padang pada bulan Oktober 2025. Subjek penelitian dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan kelayakan informan, yang terdiri dari dua wali kelas, dua guru mata pelajaran, dan dua orang tua siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara, buku catatan, dan alat tulis. Wawancara dilakukan secara langsung untuk memperoleh informasi terkait aspek emosi dan interaksi sosial anak yang bermain game online. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder, di mana data primer berasal dari hasil wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan.

HASIL

Hasil penelitian ini diperoleh dari wawancara dan dokumentasi yang melibatkan enam informan, yaitu dua wali kelas, dua guru mata pelajaran, dan dua orang tua siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh game online terhadap tingkah laku anak usia 13–14 tahun, khususnya pada aspek emosi dan interaksi sosial. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang

sering bermain game online dalam durasi yang cukup lama cenderung mengalami perubahan pada kondisi emosionalnya. Anak menjadi lebih mudah marah, kurang sabar, serta menunjukkan emosi yang tidak stabil, terutama ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Selain itu, anak juga cenderung kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas akibat kelelahan karena bermain game hingga larut malam.

Pada aspek interaksi sosial, ditemukan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi menyebabkan berkurangnya komunikasi langsung antara anak dengan lingkungan sekitar, baik dengan keluarga maupun teman sebaya. Anak cenderung lebih nyaman berinteraksi melalui dunia virtual dibandingkan dengan interaksi sosial secara langsung. Hal ini berdampak pada menurunnya kemampuan bekerja sama dan kecenderungan anak untuk menarik diri dari lingkungan sosialnya. Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya dampak positif dari game online, terutama pada permainan yang berbasis tim, di mana anak dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, koordinasi, serta strategi dalam menyelesaikan suatu masalah secara kelompok. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkah laku anak usia 13–14 tahun, baik dalam aspek emosi maupun interaksi sosial.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkah laku anak usia 13–14 tahun, terutama pada aspek emosi dan interaksi sosial. Pada aspek emosi, anak yang bermain game online secara berlebihan cenderung mengalami ketidakstabilan emosi seperti mudah marah, frustrasi, dan kurang mampu mengendalikan diri. Hal ini terjadi karena game online umumnya bersifat kompetitif dan menuntut pemain untuk mencapai kemenangan, sehingga ketika anak mengalami kekalahan, muncul reaksi emosional yang berlebihan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Triana (2021) yang menyatakan bahwa game online dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak, di mana anak menjadi lebih agresif dan mudah marah. Selain itu, penelitian

oleh Syarofi et al. (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak pada kondisi emosional anak.

Ketidakstabilan emosi juga dipengaruhi oleh durasi bermain yang berlebihan, seperti bermain hingga larut malam yang menyebabkan kelelahan dan kurangnya konsentrasi saat belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiawan (2018) yang menjelaskan bahwa kebiasaan bermain game online dalam waktu lama dapat mengganggu pola istirahat anak dan berdampak pada aktivitas sehari-hari, termasuk proses belajar di sekolah. Dengan demikian, intensitas bermain game online menjadi faktor penting yang mempengaruhi kondisi emosional anak usia 13–14 tahun.

Pada aspek interaksi sosial, hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan intensitas komunikasi langsung antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang terlalu sering bermain game online cenderung lebih nyaman berinteraksi secara virtual dibandingkan secara langsung, sehingga menyebabkan berkurangnya hubungan sosial dengan keluarga dan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Irawan dan Siska (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial serta menurunkan keterlibatan anak dalam aktivitas sosial di dunia nyata. Selain itu, Fadhilah et al. (2024) juga menjelaskan bahwa game online dapat menghambat perkembangan sosial anak apabila tidak diimbangi dengan interaksi sosial yang sehat.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menemukan adanya dampak positif dari game online, terutama pada permainan yang berbasis tim. Anak dapat mengembangkan kemampuan kerja sama, koordinasi, serta strategi dalam menyelesaikan tugas secara kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Budhiman dan Purnomo (2022) yang menyatakan bahwa game online dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara bijak, seperti meningkatkan kerja sama dan keterampilan kognitif. Selain itu, Nisrina Fatin (2020) juga menjelaskan bahwa game online dapat melatih konsentrasi, kemampuan berpikir, dan pengambilan keputusan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh game

online terhadap tingkah laku anak usia 13–14 tahun bersifat dua arah, yaitu positif dan negatif. Dampak negatif lebih dominan terjadi apabila penggunaan game online tidak terkontrol, sedangkan dampak positif dapat diperoleh apabila penggunaan dilakukan secara bijak dan dalam pengawasan orang tua maupun guru. Oleh karena itu, peran lingkungan, khususnya keluarga dan sekolah, sangat penting dalam mengarahkan penggunaan game online agar tidak berdampak buruk terhadap perkembangan emosi dan interaksi sosial anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap tingkah laku anak usia 13-14 tahun, dapat disimpulkan bahwa *game online* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap tingkah laku anak usia 13-14 tahun. Pengaruh dari *game online* tersebut muncul karena pada usia ini anak berada pada masa transisi menuju remaja, sehingga sangat mudah terpengaruh oleh aktivitas tertentu termasuk *game online*.

Kebiasaan bermain *game online* tetap memiliki dampak positif seperti meningkatkan kerja sama tim dan koordinasi bila dimainkan dalam batas yang wajar. Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan pengaruh positif maupun negative terhadap tingkah laku anak usia 13-14 tahun, namun dampak negative cenderung lebih dominan jika durasi dan frekuensi bermain tidak terkontrol serta kurangnya pengawasan orang tua. Oleh karena itu diperlukan pengawasan, pendampingan dan pembatasan waktu bermain agar *game online* dapat menjadi aktivitas yang bermanfaat dan tidak mengganggu perkembangan tingkah laku terutama pada aspek emosi dan interaksi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Atiqah, Nur, Azzah Sulhan, Nur Hafidzah Ardaniah, and Muhammad Syarif Rahmadi. 2024. "Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling Dan Psikologi Volume 1 No 1 Mei 2024 PERIODISASI PERKEMBANGAN ANAK PADA MASA REMAJA : TINJAUAN PSIKOLOGI." 1(1): 9–36.
- Araujo, L. L., Asrianto, I., Kurniawan, D., Dula, L. F., Raharjono, E., Yasin, M. H. B. M., & Khaled, N. (2024). Analisis Dampak Game Online Bagi Kehidupan Sosial Pada Masa Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 8(2), 246-252.
- Barlian, E. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Padang: SUKABINA Press. Doi: <https://doi.org/10.31227/osf.io/aucjd>
- Barros, Bonifacio, Fitri Marisa, and Indra Dharma Wijaya. 2018. "Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar." *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 3(1): 44–52. doi:10.37438/jimp.v3i1.88.
- Budhiman, Arif, and Heru Purnomo. 2022. "Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sd." *Khazanah Pendidikan* 16(2): 99. doi:10.30595/jkp.v16i2.14027.
- Diversity, Gender, Rahimi Mansoor, Subhan Ullah, Sohaib Sadiq, Asif Khan, Information Technology Peshawar, and Information Technology Peshawar. 2024. "Social Science Review Archives." : 871–80.
- Fadhilah, N., Zanemi, F., Azzahra, A., Rasyid, H. Al, Berbicara, K., & Negatif, D. (2024). *DAMPAK GAME ONLINE PADA ANAK*. 7, 13871–13874.
- Fatmawaty, Riryn. "Fase-Fase Masa Remaja." VI(02): 55–65.
- Firdaus, Muhamad, Anang Pramono, and Miftahur Rahman Fibri. 2019. "Optimizing Performance of Real Time Multiplayer 3D Games on Smartphone Using Unsupervised Learning (K-Means)." *Proceedings of 2019 4th International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2019*. doi:10.1109/ICIC47613.2019.8985750.
- Gibson, Erin, Mark D. Griffiths, Filipa Calado, and Andrew Harris. 2023. "Videogame Player Experiences with Micro-Transactions: An Interpretative Phenomenological Analysis." *Computers in Human Behavior* 145(March): 107766. doi:10.1016/j.chb.2023.107766.
- Hamari, Juho, and Lauri Keronen. 2017. "Why Do People Play Games? A Meta-Analysis." *International Journal of Information Management* 37(3): 125–41. doi:10.1016/j.ijinfomgt.2017.01.006.
- Irawan, Sapto, and DIna Siska W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7(1): 9–

19.

Marheni, ali amran;Eddy. 2020. "Kecanduan Game Online Mobile Legends." *Patriot 2*: 1118–30.

Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif/Lexy J. Moleong.

Musthafa, Ananda Erfan. 2015. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak." *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Penyusun Nama : Ananda Erfan Musthafa NIM*: 1–13.

Ngah, Syahrulanuar, Samar Rahi, Fei Long, Cecile Gabarre, Aamir Rashid, and Abdul Hafaz Ngah. 2024. "Future Behavioural of Console Gamers and Mobile Gamers: Are They Differ?" *Quality and Quantity* (May). doi:10.1007/s11135-024-01895-w.

Ningrum, D. S., Sugiyono, S., & Suryatin, S. (2024). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Gegeran* (Doctoral Dissertation, Stkip Pgrri Pacitan).

Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2): 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402.

Nisrina Fatim. (2020). Dampak positif game online terhadap kemampuan kognitif anak.

Nur Mutmainnatul Itsna, and Risatur Rofi'ah. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini." *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan* 16(1): 60–70. doi:10.55352/uq.v16i1.380.

Sanjaya, Karun, and Rushil Chandra. 2023. "The Digital Gaming Revolution: An Analysis of Current Trends, Issues, and Future Prospects." *Russian Law Journal* (April). doi:10.52783/rlj.v11i1.288.

Satria, Rivo Armanda, Adnil Edwin Nurdin, and Hafni Bachtiar. 2015. "Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Murid Laki-Laki Kelas IV Dan V Di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang." *Jurnal Kesehatan Andalas* 4(1): 238–42. doi:10.25077/jka.v4i1.228.

Schneider, Edward F. 2004. "Death with a Story." *Human Communication Research* 30(3): 361–75. doi:10.1111/j.1468-2958.2004.tb00736.x.

Setiawan, Heri Satria. 2018. "Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta." *Faktor Exacta* 11(2): 146. doi:10.30998/faktorexacta.v11i2.2338.

- Syarofi, M., Nurul, S., & Hidayah, A. (2024). Pencegahan Ketergantungan *Game online* pada Anak Usia Dini. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 12–26.
- Triana. 2021. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(Pengaruh Game Online): 1473–81.
- Wang, Xian. 2024. “Research on Online Games and Social Interaction.” 16(3).
- Wardany, Retno Ayu, Suhartono Suhartono, and Siti Mas’ula. 2021. “Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1(12): 1020–35.
doi:10.17977/um065v1i122021p1020-1035.