


## Analisis Dampak Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Anak

Muhammad Rizal Fahmi<sup>1\*</sup>, Fidiatul Adiyan<sup>2</sup>, Ina<sup>3</sup>, Andrian<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Tangerang Raya, Komp. Perumahan Sudirman Indah, Jl. Ki Mas Laeng, Katomas, Tigaraksa, Tangerang, Banten., Kode Pos 15720, Indonesia.

E-mail: [rizalljr83@gmail.com](mailto:rizalljr83@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2390>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 18 August 2025

Revised: 24 August 2025

Accepted: 30 August 2025

#### Kata Kunci:

Analisis, Dampak, Game, Sosial, Anak.

#### Keywords:

Analysis, Impact, Games, Social, Children.



### ABSTRACT

Tujuan penelitian ini, menganalisis dampak game online terhadap kehidupan sosial anak. Metode penelitian, kualitatif. Teknik pengumpulan data, observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data dalam subyek penelitian menggunakan purposive sampling. Hasil penelitian, (1) anak lebih suka menyendiri supaya tidak di ganggu saat bermain game; (2) sulit berkomunikasi dengan baik, penyebabnya karena anak jarang berkomunikasi dengan orang secara langsung; (3) Anak berusaha memperlihatkan kemampuan dan keunggulannya dalam pergaulan melalui game online; (4) Anak sering berbahasa kasar pada saat bermain game online.

*The purpose of this study is to analyze the impact of online games on children's social lives. The research method is qualitative. Data collection techniques include observation, documentation, and interviews. The data collection technique for research subjects uses purposive sampling. The results of the study are: (1) children prefer to be alone so as not to be disturbed while playing games; (2) it is difficult to communicate well. This is because children rarely communicate with people directly; (3) children try to show their abilities and superiority in social interactions through online games; (4) children often use foul language when playing online games.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Muhammad Rizal Fahmi, et al (2025). Analisis Dampak Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Anak, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2390>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era modern ini berlangsung dengan sangat cepat dan telah memberikan dampak yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Kemajuan ini menghadirkan berbagai manfaat, terutama dalam hal kemudahan memperoleh informasi. Melalui koneksi internet dan kemunculan beragam perangkat digital yang terus diperbarui, masyarakat dapat mengakses informasi secara cepat dan praktis dari berbagai belahan dunia. Selain itu, kehadiran teknologi seperti komputer, smartphone, dan perangkat otomatis lainnya turut menunjang efisiensi kerja di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan, industri, serta pelayanan masyarakat. Di samping peningkatan efisiensi dan kemudahan akses informasi, perkembangan teknologi juga turut menghadirkan beragam pilihan hiburan yang mudah dijangkau oleh masyarakat. Saat ini, tersedia berbagai aplikasi digital yang menyediakan layanan hiburan seperti musik, video, hingga permainan digital. Khususnya dalam bidang game online, teknologi telah membentuk suatu lingkungan hiburan yang interaktif dan dapat diakses oleh siapa saja, kapan pun dan di mana pun. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi teknologi tidak hanya terbatas pada aspek produktivitas, tetapi juga memainkan peran penting dalam memenuhi kebutuhan hiburan dan relaksasi individu di tengah dinamika kehidupan digital masa kini.

Game online saat ini menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling digemari oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Akses yang mudah melalui perangkat digital

seperti smartphone dan komputer, ditambah dengan beragam pilihan permainan yang menarik, menjadikan game online sebagai alternatif utama dalam mengisi waktu luang. Tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, game online juga sering dimanfaatkan sebagai sarana untuk berinteraksi sosial antara pemain melalui fitur komunikasi daring yang tersedia dalam aplikasi permainan tersebut. Menurut Nazaruddin (2022), tercatat bahwa 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia antara 12 hingga 22 tahun mengaku mengalami kecanduan terhadap game online. Fakta ini mengindikasikan bahwa meskipun game online dapat memberikan kesenangan dan hiburan, penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif, terutama dalam hal pengelolaan waktu dan aktivitas harian remaja. Oleh sebab itu, diperlukan kontrol serta pengaturan waktu bermain secara bijaksana agar penggunaan game online tetap memberikan dampak positif tanpa mengganggu aspek penting lainnya dalam kehidupan, seperti pendidikan dan interaksi sosial secara langsung.

Saat ini, terdapat kecenderungan baru dalam pola asuh keluarga, di mana orang tua lebih memilih memberikan handphone kepada anak sebagai solusi cepat untuk menenangkan mereka saat menangis atau bersikap rewel. Dalam praktiknya, anak sering dialihkan perhatiannya dengan game online atau tontonan hiburan digital agar tetap diam dan tidak mengganggu aktivitas orang tua. Meskipun dianggap praktis, cara ini sering kali mengurangi intensitas interaksi emosional antara orang tua dan anak. Kebiasaan tersebut dapat membawa dampak negatif jangka panjang terhadap perkembangan anak. Paparan teknologi yang berlebihan sejak usia dini berisiko menghambat perkembangan aspek sosial, emosional, dan kognitif anak. Anak dapat menjadi kurang mampu mengelola emosi secara alami, mengalami kesulitan dalam bersosialisasi. Pendapat tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Irma (2022), Perkembangan sosial anak dapat terhambat, konsentrasi menjadi menurun, kesehatan mata terganggu, serta muncul perilaku yang tidak stabil, seperti mudah emosi dan sering menangis. Hal serupa juga disampaikan juga oleh Kemendikdasmen dalam situs resminya, Kecanduan game online di kalangan remaja dapat menimbulkan dampak yang signifikan terhadap kesehatan fisik, mental, dan kehidupan sosial mereka. Dari segi fisik, penggunaan layar secara berlebihan berisiko menyebabkan mata lelah, postur tubuh yang tidak ideal, serta gangguan tidur yang berdampak pada kebugaran tubuh. Sementara itu, dari sisi psikologis, kecanduan ini bisa memicu munculnya stres, rasa cemas berlebih, hingga depresi, serta meningkatkan kemungkinan timbulnya perilaku agresif akibat seringnya terpapar unsur kekerasan dalam permainan.

Dampak negatif lainnya juga terlihat dalam aspek akademik dan sosial. Ketergantungan pada game membuat remaja sulit berkonsentrasi pada pelajaran dan mengabaikan tanggung jawab sekolah, yang akhirnya berujung pada penurunan prestasi belajar. Di samping itu, interaksi sosial mereka pun terganggu karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya daripada bersosialisasi secara langsung, sehingga remaja cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar. Hal ini turut memengaruhi pembentukan karakter, termasuk lemahnya kemampuan mengatur waktu dan kurangnya disiplin diri. Berdasarkan fakta dan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai dampak game online terhadap kehidupan sosial anak dengan judul “Analisis Dampak Game online Terhadap Kehidupan Sosial Anak”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman, perilaku, serta pandangan anak-anak terkait aktivitas bermain game online. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni hingga Juli 2025 di Kabupaten Bima, Kecamatan Wera, dengan melibatkan tujuh orang anak sebagai subjek penelitian yang dipilih secara *purposive sampling*, yakni berdasarkan kriteria tertentu sebagai pemain aktif game online. Proses penelitian dilakukan melalui observasi awal untuk mengenali fenomena dan lingkungan, wawancara mendalam guna menggali pengalaman dan motivasi anak, serta dokumentasi berupa catatan, dan rekaman kegiatan sebagai data pendukung. Data primer diperoleh dari observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder bersumber dari dokumentasi yang relevan, dengan instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri yang dibantu pedoman wawancara, lembar observasi, serta catatan dokumentasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang saling melengkapi untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang kebiasaan bermain game online. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data,

serta penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi informasi penting, penyajian data dituangkan dalam bentuk deskripsi naratif, sementara penarikan kesimpulan berlangsung secara terus-menerus selama penelitian. Melalui langkah-langkah tersebut, penelitian ini berupaya memaknai data yang diperoleh secara komprehensif agar mampu menggambarkan fenomena secara utuh sesuai dengan tujuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Faktor yang mempengaruhi*

Pada masa lalu, beragam aktivitas menjadi bagian dari keseharian anak-anak. Mereka sering menghabiskan waktu dengan bermain kelereng, petak umpet, permainan tradisional, sepak bola, dan berbagai kegiatan fisik lainnya. Permainan-permainan tersebut tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana untuk membangun keterampilan sosial dan mempererat hubungan antar teman sebaya.

Namun, saat ini terjadi perubahan yang sangat signifikan dalam aktivitas anak-anak. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi telah menggeser pola bermain anak, dari aktivitas fisik di luar rumah menjadi lebih banyak berinteraksi dengan perangkat digital seperti *hand phone* dan komputer.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat sejumlah faktor yang menyebabkan anak-anak di masa sekarang lebih memilih menghabiskan waktu bermain mereka dengan menggunakan perangkat digital, terutama *hand phone*. Perangkat ini menjadi pilihan utama karena memberikan berbagai fitur hiburan yang mudah diakses kapan saja.

Salah satu aktivitas yang paling sering dilakukan anak-anak melalui perangkat digital adalah bermain game. Kegiatan ini dapat berlangsung dalam durasi yang cukup lama, tergantung pada minat dan kesenangan yang dirasakan anak saat bermain. Game yang menarik dan menantang sering kali membuat anak-anak sulit untuk berhenti. Selain itu, kemudahan akses terhadap internet dan banyaknya pilihan permainan yang tersedia juga turut mendukung kebiasaan ini. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran dalam pola bermain anak-anak, dari aktivitas fisik di luar rumah menjadi aktivitas yang lebih pasif di dalam ruangan dengan perangkat digital.

Game yang umumnya di mainkan oleh anak-anak di Indonesia misalnya seperti, *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG mobile*. Melihat dari durasi waktu yang di habiskan oleh anak untuk bermain 1 kali permainan di game *mobile legends* secara umum membutuhkan waktu berkisar antara 15-20 menit, game *Free Fire* membutuhkan waktu sekitar 10-15 menit, sedangkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan 1 kali permainan di game *PUBG Mobile* sekitar 25-35 menit. Selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak memainkan game online di ponsel mereka sekitar 1 hingga 3 kali per hari. Frekuensi permainan yang dimainkan juga bervariasi di antara anak-anak, bergantung pada motivasi individu mereka untuk bermain.

Motivasi anak bermain game yang sangat beragam. penelitian mengungkapkan bahwa motivasi anak bermain game yang di dapat dari hasil wawancara dengan beberapa anak di antaranya AD, RI, IM, BY, dan anak-anak lain, mengungkapkan motivasi mereka memainkan game online yaitu, 1. Mengejar peringkat yang tinggi atau yang biasa di sebut Rank oleh gamers, 2. Ingin di anggap jago bermain game, motivasi ini berkaitan dengan temuan pertama yaitu mengejar peringkat yang tinggi. Setelah mendapat peringkat yang tinggi dan di pamerkan kepada teman, sehingga muncul keinginan ingin di puji jago dan mahir memainkan game tersebut dengan bukti bahwa peringkat/renk nya lebih tinggi di bandingkan dengan teman-teman yang lain, 3. Pamer skin, kebiasaan ini juga menjadi salah satu motivasi anak-anak bermain game. Kebiasaan ini muncul biasanya pada event tertentu misalnya pada saat dikeluarkannya skin terbaru, beberapa pemain biasanya membeli skin tersebut dan memamerkan skin baru tersebut kepada pemain lain agar mendapat pujian dan dikatakan sultan, tetapi ada juga yang berasal bahwa dengan menggunakan skin pemain akan lebih pede dalam bermain. Hal serupa juga disampaikan oleh Fiqri Firmansyah (2023), motivasi anak bermain game online seperti, tentangan, ingin mendapat penghargaan, pujian, fantasi, ingin menjadi pro player dan faktor lingkungan. Dari hasil pembahasan diatas mengungkapkan bahwa anak-anak mempunyai motivasi yang beragam dalam bermain game baik itu, mengejar peringkat, ingin di anggap jago bermain game sehingga ingin dipuji pro player, ingin pamer skin atau item terbaru yang di beli, serta mendapat pengakuan dari lingkuan mereka bergaul.

### *Dampak game online terhadap kehidupan sosial anak*

Dari hasil penelitian di temukan bahwa bahwa dampak game online terhadap kehidupan sosial anak ataralain:

### **Anak Lebih Suka Menyendiri**

Dari hasil penelitian mengungkapkan fakta bahwa, anak yang terlalu sering bermain game biasanya menghabiskan waktunya sendiri. Mereka lebih suka berlama-lama di depan layar ponsel dari pada berinteraksi dengan teman sebaya maupun keluarga. Kesenangan dalam dunia game online membuat anak larut dan mengabaikan aktivitas sosial di sekitar mereka. Lama-kelamaan, kebiasaan menyendiri tersebut terbentuk menjadi pola perilaku yang sulit diubah. Dari hasil wawancara AD menyampaikan “bahwa game online itu sangat seru dimainkan dirumah dengan kondisi tidak ada yang mengganggu, supaya bisa fokus bermain, kami juga biasa menggunakan headset saat bermain supaya bisa fokus bermain dan tidak mendengar suara gangguan dari luar, hal serupa juga disampaikan oleh RI, IM, BY, SN, PT dan DN.

Dari pembahasan di atas kita bisa menyimpulkan bahwa munculnya kebiasaan suka menyendiri yang di alami oleh anak-anak pemain game online kerana mereka mencari tempat yang aman supaya tidak ada yang mengganggu saat mereka bermain. Namun ini bisa berdampak negatif untuk kehidupan sosial anak tersebut kerana jarang berinteraksi secara langsung dengan orang lain.

### **Sulit Berkomunikasi**

Komunikasi menjadi salah satu keterampilan sosial yang penting dikuasai di masa sekarang. Dengan memiliki skil komunikasi yang baik menjadi modal yang baik dalam menjalani kehidupan dimasa sekarang. Dari hasil penelitian salah satu dampak bermain game online yang dirasakan oleh anak yaitu sulit berkomunikasi. Penyebabnya kerana anak jarang berkomunikasi dengan orang secara langsung. Ciri-ciri anak sulit berkomunikasi yang ditemukan dalam penelitian ini seperti, ketika di ajak berbicara cenderung kurang bisa menyampaikan pendapat dengan baik, sering menunjukkan ekspresi tidak nyaman seperti gerak tubuh mengaruk kepala dan sulit mengeluarkan ekspresi tubuh sesuai konteks pembicaraan yang sedang dibahas. Serta jarang berkomunikasi dengan orang tua dan keluarga kerana kecanduan game online. Pendapat di atas senada dengan yang di sampaikan oleh Raihan (2024), Berdasarkan temuan, sebanyak 31,3% orang tua menilai bahwa game online berdampak negatif terhadap komunikasi anak dengan keluarga, sementara 25% lainnya menilai dampaknya sangat negatif. Lebih dari separuh orang tua berpendapat bahwa ketika anak sudah kecanduan game online, intensitas komunikasi dengan mereka menjadi jarang terjadi. Bahkan, 21,9% orang tua menyatakan bahwa komunikasi hampir tidak berlangsung sama sekali akibat kecanduan tersebut. Selain itu, kecanduan game online juga berpengaruh pada proses belajar dan kualitas tidur anak. Dari pembahasan di atas dapat kita simpulkan bahwa masalah komunikasi menjadi salah satu dampak yang dialami anak yang kecanduan bermain game online. menurut Irma Suriani (2025), dalam menghadapi perkembangan zaman, orang tua dituntut untuk lebih inovatif dalam menyediakan kesempatan bagi anak untuk belajar dan berinteraksi, sehingga dapat mendukung tumbuh kembang sosial serta emosional mereka secara maksimal. Ini menjadi hal yang sangat penting yang perlu diketahui oleh orang tua supaya lebih mengawasi dan membatasi anak dalam bermain game online, kerana berdampak pada keterampilan sosial.

### **Anak berusaha memperlihatkan kemampuan dan keunggulannya dalam lingkungan pergaulan melalui game online**

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya kebiasaan baru yang berkembang dalam lingkungan pergaulan anak pada masa kini. Pada masa lalu, berbagai kegiatan seperti bermain sepak bola, kelereng, petak umpet, serta permainan tradisional lainnya menjadi sarana hiburan sekaligus motivasi bagi anak-anak untuk berlatih hingga mahir. Namun, pada era sekarang, motivasi anak-anak lebih banyak diarahkan pada upaya untuk menguasai permainan daring (game online) sebagai cara untuk menunjukkan kemampuan dan keunggulan mereka dibandingkan dengan teman sebaya. Anak-anak yang belum terampil atau dianggap kurang mahir dalam bermain game online sering kali diberi julukan “nob” atau “beban tim”, yang tidak jarang dijadikan bahan candaan maupun ejekan dalam lingkungan pergaulan mereka. Hasil temuan diatas senada dengan yang di sampaikan oleh AD, “kalo kita jago kita akan di panggil PRO tapi kalo kita tidak mahir bermain game kita akan di panggil noob atau beban tim”. Hal serupa juga disampaikan oleh RI, IM, PT dan BY. Candaan maupun ejekan seperti ini sebaiknya dikurangi. Kerena hal-hal seperti ini kadang bisa menimbulkan masalah terhadap mental dan

Kesehatan anak. Pendapat ini senada dengan yang disampaikan oleh Eryzal Novrialdy (2019), Kecanduan game online bisa menimbulkan dampak terhadap berbagai aspek kehidupan, meliputi aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, maupun keuangan.

Bermain game online memang merupakan aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana hiburan, namun diperlukan pengawasan dan kepedulian dari orang tua agar dapat mencegah munculnya berbagai dampak negatif yang mungkin terjadi.

#### **Anak Sering Berbahasa Kasar**

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa salah satu kebiasaan negatif yang muncul akibat bermain game online yaitu, anak sering berbahasa kasar. Kebiasaan ini sering kali muncul pada saat anak bermain game. Hal ini di perkuat dengan pendapat AD SN, PT dan RI, “pada saat bermain game seperti game mobile legends, PUBG dan Free Fire dengan kondisi satu tim dengan pemain yang toxic pada saat situasi permainan sedang tertinggal biasanya bakal di kata-katain dengan kalimat yang tidak sopan, tapi biasanya kami juga membalas karena tidak terima dikatain seperti itu”. Pernyataan ini senada dengan yang disampaikan oleh Dwi Novita (2019), Mobile Legends menempati posisi teratas sebagai game online dengan jumlah komunitas pemain toxic terbanyak. Salah satu bentuk perilaku toxic tersebut ditunjukkan melalui penggunaan bahasa kasar atau sumpah serapah, baik secara lisan maupun melalui tulisan di kolom chat. Pernyataan AD dan RI menunjukkan bahwa game online seperti Mobile Legends, PUBG, dan Free Fire tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang interaksi sosial yang penuh dinamika. Ketika kondisi permainan berada pada posisi tertinggal, sering muncul perilaku negatif berupa penggunaan kata-kata kasar atau tidak sopan dari rekan satu tim. Hal ini mencerminkan bahwa dalam situasi tertekan, sebagian pemain cenderung melampiaskan emosi melalui perilaku verbal yang kurang pantas, sehingga suasana permainan berubah menjadi tidak kondusif.

Selain itu, respons berupa balasan dari pemain lain yang merasa tidak terima dengan kata-kata tersebut memperlihatkan adanya pola komunikasi yang tidak sehat. Interaksi yang didominasi oleh bahasa kasar dapat menimbulkan konflik, memperburuk kerja sama tim, bahkan berpotensi memengaruhi sikap dan kebiasaan berbahasa pemain di luar permainan. Dengan demikian, fenomena ini menjadi gambaran nyata bahwa kecenderungan perilaku toxic dalam game online tidak hanya memengaruhi jalannya permainan, tetapi juga berdampak pada kualitas hubungan sosial di antara para pemain.

### **SIMPULAN**

Dari hasil pembahasan dapat kita simpulkan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi anak sehingga suka bermain game online, yaitu karena game online di anggap game yang menarik dan menantang dan bisa di akses kapanpun lewat hand phone yang mereka miliki.

Dampak game online terhadap kehidupan sosial anak antara lain, anak lebih suka menyendiri, kebiasaan bermain game secara berlebihan membuat anak cenderung menyendiri dan mengurangi interaksi dengan lingkungan sosialnya. Keterlibatan yang intens dalam dunia game online menjadikan anak mengabaikan aktivitas bersama teman sebaya maupun keluarga, sehingga terbentuk pola perilaku menyendiri yang sulit diubah. Selanjutnya sulit berkomunikasi, salah satu dampak bermain game online yang dirasakan oleh anak yaitu sulit berkomunikasi. Penyebabnya karena anak jarang berkomunikasi dengan orang secara langsung. Ciri-ciri anak sulit berkomunikasi yang ditemukan dalam penelitian ini seperti, ketika di ajak berbicara cenderung kurang bisa menyampaikan pendapat dengan baik, sering menunjukkan ekspresi tidak nyaman seperti gerak tubuh mengaruk kepala dan sulit mengeluarkan ekspresi tubuh sesuai konteks pembicaraan yang sedang dibahas. Selanjutnya, muncul perilaku anak berusaha memperlihatkan kemampuan dan keunggulannya dalam pergaulan melalui game online. Selanjutnya anak sering berbahasa kasar, kebiasaan ini sering kali muncul pada saat anak bermain game online ketika kondisi permainan berada pada posisi tertinggal, sering muncul perilaku negatif berupa penggunaan kata-kata kasar atau tidak sopan. Hal ini mencerminkan bahwa dalam situasi tertekan, sebagian pemain cenderung melampiaskan emosi melalui perilaku verbal yang kurang pantas, sehingga suasana permainan berubah menjadi tidak kondusif.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian sekaligus penyusunan artikel ini.

### REFERENSI

- Annisa. 2023. Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*.
- Asrianto. 2024. Analisis Dampak Game Online Bagi Kehidupan Sosial Pada Masa Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. *Jurnal sosial dan humaniora*.
- Dwi Novita. 2019. Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain Game Online Gambaran Self Construal Yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*
- Eryzal Novrialdy. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal ugm*.
- Fauziyah. 2023. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Midanutta'lim Jombang. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Fiqri Firmansyah. 2023. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Midanutta'lim Kab Jombang. *Skripsi*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <https://ditsmp.kemendikdasmen.go.id/ragam-informasi/article/dampak-buruk-kecanduan-game-online-pada-remaja-dan-tips-mengatasinya>
- Irma Suriani. 2025. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*.
- Melpin. 2023. Transformasi Pola Asuh dan Karakter Anak Berdasarkan Perkembangan Teknologi di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Mertika. 2020. Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*.
- Nazaruddin. 2022. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial pada Remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuhut Kecamatan Sipirok. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*
- Rahayuningrum. 2017. Hubungan motivasi Bermain Game Online dengan Adiksi Game online Pada remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*.
- Raihan. 2024. Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Orang Tua dan Anak. *Journal of Social Humanities and Education*.