

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA USIA SEKOLAH DI DUSUN GUNUNG SELAMAT

THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON THE SOCIAL INTERACTION OF SCHOOL-AGE ADOLESCENTS IN DUSUN GUNUNG SELAMAT

Lia Alvida Ritonga^{1*}, Panggih Nur Adi², Siti Zahara Saragih³

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
, Jl.SM Raja No126 A, Rantauprapat (Arial 8)
email: liaalvida20@gmail.com^{1*}, panggih.jr@gmail.com², sitizaharasaragih@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja usia sekolah di Dusun Gunung Selamat dengan tujuan menganalisis pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja di dusun Gunung Selamat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat dengan jumlah 106 anak dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 52 orang anak. Penelitian ini menggunakan analisis data yaitu regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi 0,05, kemudian pengolahan data yang telah diperoleh dengan bantuan program data SPSS versi 22.0. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *Game online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat. Hal ini terlihat dari analisis regresi linear melalui uji t yang bertanda positif sebesar 5,062 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,009, maka diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikan sebesar 0,000 (sig. < 0,05). Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} yang dimiliki untuk variabel *Game online* (X) sebesar 5,062 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,009 maka diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini dikarenakan 5,062 lebih besar dari 2,009. Nilai signifikan t dari variabel *Game online* (X) juga lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 maka tolak H_0 dan terima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari *Game online* (X) terhadap Interaksi sosial (Y). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_1 yang diajukan teruji dan dapat diterima. Arah positif menunjukkan bahwa jika *game online* meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat, sebaliknya jika *game online* menurun maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan menurun.

Kata Kunci: *Game Online*, Interaksi Sosial

Abstract

This research was conducted to determine the influence of online games on the social interactions of school-aged teenagers in Gunung Selamat Hamlet with the aim of analyzing the influence of online games on the social interactions of teenagers in Gunung Selamat Hamlet. This research uses quantitative research methods. The population in this study were all school age teenagers in Gunung Selamat Hamlet with a total of 106 children and the sample used in this research was 52 children. This research uses data analysis, namely simple linear regression with a significance level of 0.05, then processing the data obtained with the help of the SPSS data program version 22.0. The results of this research explain that online games partially have a positive and significant effect on the social interactions of school-age adolescents in Gunung Selamat Hamlet. This can be seen from the linear regression analysis through the t test which has a positive sign of 5.062 with a t_{table} value of 2.009, so it is known that the calculated t value is $> t_{table}$ and the significant value is 0.000 (sig. < 0.05). The t-test results show that the t_{count} for the online game variable (X) is 5,062 with a t_{table} value of 2,009, so it is known that the calculated t value $> t_{table}$. This is because 5,062 is greater than 2,009. Significant t value of the online game variable (X) is also smaller than 0.05, which is 0.000, so reject H_0 and accept H_a . So it can be concluded that there is a positive and significant influence from online games (X) towards social interaction (Y). This shows that the proposed hypothesis H_1 is tested and can be accepted. The positive direction shows that if online games increase, the social interaction of school age teenagers in Gunung Selamat Hamlet will also increase, conversely if online gaming decreases, the social interaction of school age teenagers in Gunung Selamat Hamlet will also decrease.

Keywords: *Online Games*, *Social Interaction*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan teknologi salah satunya *game online*. *Game online* merupakan salah satu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. Dapat dilihat dari teknologi yang menyebabkan perubahan zaman sangat terasa, dimulai dari pemakaian teknologi untuk industri dan perubahan perilaku manusia yang biasanya manual berubah ke arah yang serba otomatis. Contoh yang pertama mengenai perkembangan dan perubahan teknologi yang merubah perilaku membaca manusia yang biasanya mengandalkan buku, koran, majalah dan bahan bacaan lain, sekarang sudah bisa dilakukan hanya dengan satu teknologi saja yaitu *Gadged* atau handphone. Contoh yang kedua adalah permainan tradisional khusus untuk anak-anak seperti kelereng, congklak, dan jenis permainan tradisional lainnya sekarang tergantikan dengan game yang ada di handphone.

Pemikiran manusia secara otomatis tak mau ketinggalan, dengan kata lain pemikiran manusia juga ingin maju. Dengan demikian, perkembangan teknologi turut mengiringi pesatnya perkembangan zaman saat ini yang nanti akan berdampak negatif ataupun positif. Salah satu keluaran dari pesatnya perkembangan teknologi yaitu permainan *game online*. Semakin maraknya permainan *game online* baik yang dapat dilakukan dalam bentuk bertransaksi maupun dalam bentuk non transaksi. Munculnya *game online* memberikan suasana baru khususnya dalam gadget, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dikarenakan *game online* dapat dilakukan bersama sama dengan teman sehingga timbul rasa keasikan dalam bermain game dan menggunakannya dalam waktu lama.

Kecanduan *game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer ataupun handphone sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun tekad yang baik, tentu saja seorang dapat mengendalikan rasa ketergantungan pada game online. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna *game online* yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja.

Game online memiliki dampak yang sangat besar bagi orang yang memainkannya, remaja zaman sekarang sudah dibiasakan

dengan gadget untuk bermain *game online*. Anak remaja menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* sehingga lupa bahwa pentingnya interaksi sosial di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan beberapa langkah seperti observasi dan penyebaran angket dengan tujuan memberikan gambaran tentang dampak positif dan negatif bermain *game online* yang berdampak terhadap minusnya interaksi sosial di masyarakat.

Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika memiliki kesempatan dalam bermain *game online*. Padatnya jadwal pembelajaran dan kegiatan di sekolah maupun kesibukan orang tua yang dapat mengakibatkan berkurangnya dalam pemenuhan kebutuhan primer anak misalnya interaksi kebersamaan dengan keluarga. Pada usia remaja merupakan masa transisi, jadi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi pada perkembangan psikologis remaja karena orang tua memiliki peran diantaranya memberikan pendidikan mulai dari kecil. Apabila remaja yang memiliki kecanduan bermain *game online* tidak segera diatasi, maka dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti merasa gelisah, merasa kurang dan tidak puas apabila tidak bermain game online serta ketika sering bermain akan kecanduan dan terjadi tidak terkontrolnya waktu dalam kehidupan sehari-hari.

Hubungan antara pendidikan dengan interaksi sosial memiliki keterkaitan yang sangat erat. Seperti halnya dalam kehidupan bermasyarakat, kegiatan hidup remaja pastinya akan diiringi dengan proses interaksi sosial, baik interaksi dengan lingkungan masyarakat, dengan sesama teman sebaya, baik disengaja maupun tidak disengaja. Karena hubungan interaksi sosial dengan masyarakat di memiliki upaya dalam mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain. Dengan adanya interaksi sosial remaja dapat lebih mengerti dalam kehidupan bermasyarakat yang sebenarnya melalui tahap berinteraksi dengan teman sebayanya maupun di lingkungan sekitar dengan mengutamakan sikap berinteraksi sosial yang baik yakni dengan menghormati dan menghargai sesama teman.

Interaksi sosial merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja masa percobaan atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju dewasa. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada masa remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya

bermain game.

Seperti yang di amati oleh peneliti pada saat tahap observasi yaitu anak-anak remaja khususnya remaja di dusun Gunung Selamat Desa Gunung Selamat mereka menghabiskan waktu untuk bermain *game online* tanpa menghiraukan kebersamaan dengan teman-teman sebaya yang seharusnya dihabiskan untuk bermain atau bercerita layaknya anak remaja. Remaja juga melalaikan gotong royong di lingkungan masyarakat. Keadaan ini sangat memprihatinkan karena hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang hanya karena bermain game saja. Sehingga berkurangnya waktu bersosialisasi dengan baik di lingkungan masyarakat membuat remaja semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian tentang “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Usia Sekolah di Dusun Gunung Selamat” yang bisa menjadi tambahan dan wawasan tentang kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap interaksi sosial.

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu di gunakan apa pun teknologi saat ini. modem sebelum internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks gfaris game menggabungkan kompleks dan dunia maya di huni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komuikas online, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan permainan tunggal. (Krista Surbakti : 2017).

Game online adalah teknologi dari bentuk sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu gameplay. *Game online* yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu bentuk keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. (Deswita, 2006). Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Keuntungan ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis permainan game.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan

muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. (King & Delfabbro, 2018 : Sandy & Hidayat, 2019).

- a) Aspek kesehatan. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015).
- b) Aspek psikologis. Banyaknya adegan *Game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti : perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- c) Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran disekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.
- d) Aspek social. Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019).
- e) Aspek keuangan. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak

sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online.

Jenis-jenis *game online*

Menurut Hendry (2015 : 52) bahwa jenis game merupakan game yang bersifat format atau gaya sebuah game. Format sebuah game bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa game lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa jenis *game online*. Berikut beberapa jenis *game* yaitu:

1. *Strategy game*. *Strategy game* memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh musuh yang menghadang. Prakterknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan.
2. *Fighting game*. *Fighting game* merupakan jenis game pertarungan. Game ini memberikan pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau di sebut dengan gerakan liar.
3. *Adventure game*. *Adventure game* adalah game petualangan, dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan banyak menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan di gunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. Game jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terka`dang memang ada, namun sedikit. Umumnya game ini lebih menekankan pada pemecahan misteri dari pada pertarungan sampai mati.
4. *Shooter game*. Jenis *shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkan secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk game ini adalah dua dimensi(2D), namun pada

perkembangan nya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan susut pandang tetap dipertahankan dua dimensi sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik.

5. *Role Playing Game (RPG)*. *Role playing game* adalah sebuah game dimana player memainkan suatu tokoh yang ada dalam game. Di dalam game ini biasanya terdapat unsur *experience point* atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat.

2. METODE PENELITIAN

Penggunaan *gadget* merupakan cara remaja dalam memanfaatkan teknologi. Pemanfaatannya dapat berdampak positif dan berdampak negatif. Hal positif dalam penggunaan *gadget* remaja bisa menggunakannya untuk keperluan belajar berupa mencari refrensi materi dan informasi melalu perkembangan teknologi. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan pengetahuan remaja dan dapat meningkatkan hasil belajar. Namun sebaliknya jika penggunaan *gadget* kearah hal yang negatif seperti bermain *game online* secara terus menerus tanpa memperhatikan waktu. Perhatian orang tua terhadap anak yang bermain *game online* sangat perlu jika orang tua memberi batasan waktu untuk bermain *gadget* maka kecanduan *game online* teratasi.

Game online merupakan suatu permainan online yang menggunakan jaringan internet. *Game online* bisa berdampak positif dan berdampak negatif, hal positif dalam game online yaitu remaja bisa melatih berbahasa asing secara alami karena game online kebanyakan menggunakan bahasa asing. *Game online* juga mengajarkan kecerdasan melatih remaja untuk mengenal dunia teknologi. Dampak negatif game online membuat remaja kecanduan bermain game dan dapat menghambat interaksi sosial remaja baik dirumah maupun di lingkungan masyarakat.

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi ini bisa terjadi antara individu satu dengan individu lainnya, kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan dengan hubungan bersama, antar individu satu dengan individu yang lain. Hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan, dan keinginannya, namun diperluaskan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang

individu melakukan tindakan sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Menurut Manullang & Pakpahan (2019) hipotesis merupakan dugaan, kesimpulan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan di dalam rumusan masalah sebelumnya. Hipotesis disebut dengan sementara oleh karena jawaban sebenarnya belum mungkin dikemukakan pada bagian ini, sebab belum ada data apapun yang dikumpulkan oleh peneliti. Jawaban yang ada di dalam hipotesis dikemukakan hanya karena ada referensi ilmiah (teoretis atau ilmiah) yang mendukungnya, seperti yang dikemukakan di dalam kerangka konseptual. Uji ini digunakan untuk melihat secara parsial apakah ada pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. H_0 diterima (H_a ditolak) jika $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikan $t > 0,05$ maka secara parsial variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat. H_0 ditolak (H_a diterima) jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikan $t < 0,05$ maka secara parsial variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

Berdasarkan dari pengamatan dan penelitian peneliti atas permasalahan yang terjadi diatas maka peneliti mengemukakan dugaan sementara (hipotesis),

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Manullang dan Pakpahan, 2014:141).

Pendekatan penelitian menggambarkan bentuk penelitian yang mendasari penelitian. Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah asosiatif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan suatu variabel bebas terhadap variabel tergantung atau terikat, sehingga diketahui besar pengaruh dan erat hubungannya

Menurut Manullang dan Pakpahan (2014:70) populasi adalah suatu kelompok dari elemen penelitian, dimana elemen adalah unit terkecil yang merupakan sumber dari data yang diperlukan. Elemen dapat dianalogikan sebagai unit analisis, sepanjang pengumpulan data penelitian dilakukan kepada responden populasi. Dalam penelitian ini, populasi adalah remaja laki laki dan perempuan usia sekolah (16-19 tahun) sebanyak 106 orang.

Sampel adalah bagian dari populasi

yang diharapkan dapat mewakili populasi penelitian (Manullang dan Pakpahan 2014: 71 dan 78). Pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan *Purposive Sampling* yaitu memilih sampel dari suatu populasi berdasarkan pertimbangan tertentu, baik pertimbangan ahli maupun pertimbangan ilmiah. Manullang & Pakpahan menjelaskan bahwa sampel adalah wakil-wakil dari populasi, maka penentuan pengambilan sampel adalah apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya adalah penelitian populasi. Untuk pengambilan sampel dalam penelitian kuantitatif menggunakan rumus Slovin dengan persentase kelonggaran yang digunakan 10 %. Sehingga banyak sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 52 orang remaja usia sekolah.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa teknik, yaitu:

1. Metode Observasi. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiono 2014: 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.
2. Metode Dokumentasi. Menurut Arikunto (2010:274) metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya.

Metode Angket/ Kuesioner. Menurut Sugiono (2014:142), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan siapa variabel akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Untuk angket data yang diperoleh angket berupa nilai skor. Untuk menentukan skor pilihan jawaban angket menggunakan skala Likert. Dikemukakan Sugiyono (2014:93) bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial

1. Uji Validitas. Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Untuk mengetahui apakah suatu item valid atau tidak maka dilakukan perbandingan antara koefisien r hitung dengan koefisien r tabel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel berarti item valid. Sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r tabel berarti item tidak valid.
2. Uji Reliabilitas. Uji reliabilitas adalah pengujian untuk mengukur suatu

kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya dan dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda apabila dilakukan kembali kepada subyek yang sama. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 (Ghozali 2011).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus di bawah ini:

Asumsi Klasik

Menurut Manullang & Pakpahan (2019), uji asumsi klasik regresi berganda bertujuan untuk menganalisis apakah model regresi yang digunakan dalam penelitian adalah model yang terbaik. Uji asumsi klasik yang sering digunakan meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas.

Uji Normalitas data

Menurut Manullang & Pakpahan (2019) uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi, variabel dependen dan independennya memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.

Uji Histogram

Grafik histogram menempatkan gambar variabel dependent sebagai sumbu vertikal sedangkan nilai residual terstandarisasi dari sumbu horizontal data. Data dikatakan normal jika bentuk kurva memiliki kemiringan yang cenderungimbang atau jika garis membentuk lonceng dan di tengah. Data dikatakan tidak normal jika garis membentuk lonceng atau cembung.

Uji Probability Plot (P-Plot)

Normal *probability plot* dilakukan dengan cara membandingkan distribusi kumulatif dari data sesungguhnya dengan distribusi kumulatif dari data sesungguhnya dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Distribusi normal digambarkan dengan garis diagonal dari kiri bawah ke kanan atas. Distribusi kumulatif dari data sesungguhnya digambarkan dengan plotting. Uji normalitas dapat dilihat dengan memperhatikan penyebaran data (titik) pada *P-Plot of Regression Standardized Residual* melalui SPSS, dimana:

- Jika titik data sesungguhnya menyebar berada di sekitar garis diagonal maka data tersebut terdistribusi normal.
- Jika titik data sesungguhnya

menyebar normal berada jauh dari garis diagonal maka data tidak terdistribusi normal.

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan variance dari residual dari suatu pengamatan yang lain (Manullang & Pakpahan, 2019). Jika *variance* dari residul satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut *homokedastisitas* dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang *homokedastisitas* atau tidak terjadi *heteroskedastisitas*. Cara yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya *heteroskedastisitas* dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatterplot* antara *SRESID (residul)* dan *ZPRED* (prediksi variabel terikat), dasar analisisnya dapat dilihat sebagai berikut:

- Jika titik-titik membentuk pola tertentu yang teratur (gelombang, menyebar kemudian menyempit), maka dapat dikatakan telah terjadi Heteroskedastisitas.
- Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik yang menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi *Heteroskedastisitas*

Analisis Regresi Linear Sederhana

Menurut Manullang & Pakpahan (2019), analisis regresi bertujuan untuk memprediksi perubahan nilai variabel terikat akibat pengaruh dari nilai variabel bebas. Model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linier sederhana. Tujuan digunakan analisis regresi pada penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game online* terhadap Interaksi sosial yang dapat dihitung dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*.

$$Y = a + b_1X + e$$

Dimana:

Y = Interaksi sosial

a = Konstanta

X = *Game online*

b₁ = Koefisien Regresi

e = Variabel Pengganggu

Uji Hipotesis

Menurut Manullang & Pakpahan (2019) hipotesis merupakan dugaan, kesimpulan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan di dalam rumusan masalah sebelumnya. Hipotesis disebut dengan sementara oleh karena jawaban sebenarnya belum mungkin dikemukakan pada bagian ini, sebab belum ada data apapun yang dikumpulkan oleh peneliti. Jawaban yang ada di dalam hipotesis dikemukakan hanya karena ada referensi ilmiah (teoretis atau ilmiah) yang mendukungnya, seperti yang dikemukakan di dalam kerangka konseptual. Di dalam makna praktis, hipotesis adalah diturunkan dari

kerangka konseptual.

Uji Parsial (Uji t)

Menurut Manullang & Pakpahan (2019), pengujian hipotesis adalah analisis data yang paling penting karena berperan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan membuktikan hipotesis penelitian. Uji ini digunakan untuk melihat secara parsial apakah ada pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Bentuk pengujiannya adalah sebagai berikut:

Ho: $\beta = 0$, artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Ha: $\beta \neq 0$, artinya variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho diterima (Ha ditolak) jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ atau nilai signifikan $t > 0,05$ maka secara parsial variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.
2. Ho ditolak (Ha diterima) jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau nilai signifikan $t < 0,05$ maka secara parsial variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

Koefisien Determinan (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan variabel penjelas yaitu: *Game online* (X), dalam menerangkan variasi variabel dependen yaitu Interaksi sosial (Y). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol (0) dan satu (1). Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas.

Koefisien determinasi juga di lakukan untuk mengukur besar proporsi dari jumlah ragam Y yang terungkap oleh model regresi atau untuk mengukur besar sumbangan variabel penjelas X terhadap ragam variabel respon Y. Rumus untuk mengukur besarnya proporsi adalah: $D = R^2 \times 100 \%$

Dimana:

D = Nilai Koefisien Determinan

R^2 = Koefisien korelasi yang dikuadratkan.

Kuatnya hubungan antar variabel dinyatakan dalam koefisien korelasi. Koefisien korelasi positif terbesar = 1 dan koefisien korelasi negatif terbesar = -1, sedangkan yang terkecil adalah 0. Bila hubungan antara dua variabel atau lebih itu memiliki koefisien korelasi = 1 atau = -1, maka hubungan tersebut sempurna. Jika terdapat $r = -1$ maka terdapat korelasi negatif sempurna, artinya setiap peningkatan pada variabel tertentu maka terjadi penurunan pada variabel lainnya. Sebaliknya jika didapat $r = 1$, maka diperoleh korelasi positif sempurna, artinya ada hubungan yang positif antara variabel, dan kuat atau tidaknya

hubungan ditunjukkan oleh besarnya nilai koefisien korelasi, dan koefisien korelasi adalah 0 maka tidak terdapat hubungan.

analisis wacana, dan sebagainya. Penelitian inimerupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mendapatkan jawaban pemecahan masalah terhadap fenomena-fenomena tertentu, maka jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tertentu yang subyek dengan cara mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tipe penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal nyata menyangkut dengan kondisi ril dilapangan. Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data dikumpulkan maka, penulis menganalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

Adapun lokasi penelitian ini bertempat di SMP Negeri 1 Kampung Rakyat Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhabatu Selatan, tempat tersebut dipilih karena memiliki semua aspek pendukung agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan Penelitian ini direncanakan pada bulan April -- Juni 2019.

3. HASIL PENELITIAN

Peranan pendidikan keluarga terutama bagi orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar pada anak sangatlah penting, peneliti mendapatkan hasil yang dilakukan orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar pada anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada beberapa informan disertai observasi selama beberapa hari diperoleh pernyataan dari orang tua masing-masing anak dari siswa dalam beberapa aspek, diantaranya yaitu, dimana masing-masing orang tua selalu memberikan arahan, motivasi, dorongan, memberikan sesuatu jika anak mendapatkan prestasi yang bagus agar semakin rajin untuk belajar, pemberian motivasi tersebut tidak harus dengan pemberian hadiah kepada anak, melainkan juga bisa dengan pemberian semangat belajar secara lisan dengan perkataan-perkataan positif yang diberikan kepada anak, seperti yang terjadi ada beberapa orang tua tidak pernah memberikan hadiah atas prestasi yang didapat oleh anaknya tetapi, mereka selalu memberikan semangat secara lisan kepada anak dengan selalu memberikan pengertian akan pentingnya belajar untuk menunjang keberhasilannya.

Dalam proses belajar dirumah orang tua selalu mendampingi anaknya dan pada saat belajar handpone juga akan disita kalau

sedang belajar karna akan membuat anak lebih fokus dalam mengerjakan tugasnya dan orang tua juga membantu ketika anak menemukan kesulitan dalam belajarnya, anak mengaku senang saat ada orang tuanya yang mendampingi mereka saat belajar. Begitupun ketika mengerjakan tugas, apabila mereka ada yang tidak mengerti atau menemukan kesulitan dalam belajarnya mereka dapat menanyakan kepada orang tua mereka. Tetapi ada juga orang tua yang hanya membantu ketika anaknya bertanya tetapi tidak didampingi sehingga orang tua tidak tahu apakah anak tersebut belajar atau tidak.

Setiap orang tua pasti ingin anaknya menjadi orang yang sukses, oleh sebab itu orang tua memberikan les diluar rumah untuk menambah wawasan agar tertanam cinta belajar dalam diri anak, tetapi ada juga orang tua yang hanya menyuruh anaknya belajar dirumah dengan menanamkan pada diri anak setiap pulang sekolah sebelum bermain untuk selalu mengerjakan pekerjaan rumah (PR), karena lokasi rumah yang terlalu jauh keluar untuk melakukan les tambahan dan dikarenakan juga oleh biaya yang tidak memungkinkan anak untuk mengikuti les diluar rumah. Dengan hal tersebut, walaupun berbeda cara tetapi orang tua sudah menunjukkan perannya dalam meningkatkan rasa cinta untuk selalu belajar kepada anak yang akan membuat hasil prestasi yang didapat semakin meningkat.

Berkomunikasi dengan pihak sekolah sangatlah penting untuk mengetahui bagaimana tingkah laku anak di sekolah apakah rajin, malas dan sebagainya itu yang dilakukan oleh orang tua setiap minggu sekali walaupun tidak datang ke sekolah tapi menelpon atau bertemu langsung kepada guru setelah pulang sekolah. Tetapi lain dengan beberapa orang tua yang hanya memerhatikan anaknya dari kejauhan yang hanya berkomunikasi kepada pihak sekolah pada saat ada panggilan saja.

Selain nilai raport yang harus diperiksa apakah nilai yang didapat oleh anak ada yang meningkat atau tidak setiap semesternya, nilai harian juga penting untuk dilihat karena nilai yang didapat oleh anak setiap harinya akan mengetahui apakah dia rajin dalam belajar dan mengerjakan tugasnya atau tidak. Tetapi orang tua hanya mementingkan untuk melihat nilai raport anak saja tidak nilai hariannya karena menurut mereka nilai raport itulah yang sangat penting untuk diketahui.

Membagi waktu belajar dan bermain pada anak, dalam penelitian ini, orang tua mengenai membagi waktu anak tidak hanya dalam belajar saja melainkan dalam segala hal yang dilakukan oleh anak misalnya antara belajar, bermain, istirahat dan beribadah kalau tidak begitu akan lebih banyak bermain dan lalai dalam belajarnya. Lain halnya dengan

pengakuan sebagian orang tua, mereka tidak membagi waktu belajar dan bermain pada anak karena mereka menganggap membagi waktu anak untuk belajar agak sulit anak zaman sekarang susah untuk dikasih tau ikutin saja bagaimana maunya tetapi tetap dipantau dan kalau malam harus tetap belajar walau hanya sebentar.

Dalam penelitian ini mengenai prestasi yang tidak baik yang di dapat anak sehingga membuat orang tua dipanggil ke sekolah, pengakuan dari setiap orangtua yang didapat mereka tidak pernah dipanggil ke sekolah karena prestasi yang tidak bagus yang di dapat oleh anaknya, melainkan dipanggil karena kebandalan yang perbuat oleh anaknya.

Dari penelitian ini salah satu hal penyebabnya prestasi yang didapat oleh anak di sekolah diakibatkan oleh kelengahan orang tua juga membuat anak lebih banyak bermain handphone, bermain sama teman-teman sehingga disuruh saja susah apa lagi buat belajar, dan menurut orang tua lainnya penyebabnya ialah malas untuk mengulang pelajaran dirumah.

Keluarga adalah pendidikan pertama yang didapat oleh anak dari ia masih kecil dimana orang tua berperan sangat penting dalam pendidikan anaknya karena dalam pekerjaan, orang tua tidak hanya mengajar, tetapi juga melatih ketrampilan pada anak, terutama melatih sikap mental anaknya. Maka dalam hal ini, orang tua harus mampu bertanggung jawab untuk menemukan bakat dan minat anaknya dalam belajar, baik dilakukan langsung oleh orang tua atau melalui bantuan orang lain, seperti guru di sekolah, sehingga anak lebih dapat memperoleh prestasi belajar secara lebih optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan peneliti dan pembahasan, analisis dampak game *online* terhadap interaksi sosial remaja di Dusun Gunung Selamat desa gunung selamat dapat di kemukakan simpulan sebagai berikut :

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *Game online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat. Hal ini terlihat dari analisis regresi linear melalui uji t yang bertanda positif sebesar 5,062 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,009, maka diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikan sebesar 0,000 (sig. < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_1 yang diajukan teruji dan dapat diterima. Arah positif menunjukkan bahwa jika *game online* meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat, sebaliknya jika *game online* menurun maka Interaksi sosial

Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan menurun. Dengan kata lain ketika Variabel *Game online* (X_1) dibentuk oleh 4 (empat) indikator yang terdiri dari: Penarikan diri ($X-1$), Komplusif ($X-2$), Toleransi ($X-3$), dan Hubungan interpersonal dan kesehatan mental ($X-4$) meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat.

Dasar kerja simpati adalah cenderung kepada perasaan sehingga simpati sering kali dalam reaksinya tidak logis dan tidak rasional. Proses simpati diarahkan pada keseluruhan keadaan dan tingkah laku individu, bukan tertarik pada salah satu bidang saja dari individu. Oleh karena itu, proses simpati yang baik dan benar, memakan waktu yang panjang guna memahami latar belakang keadaan dari tingkah laku individu lain. Tujuan proses seringkali adalah guna memperoleh dulu suasana kerja sama antar individu lain yang satu dengan individu lain dalam rangka menjamin adanya saling pengertian diantara mereka.

Faktor faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial dikemukakan oleh Sargen (2014: 199-201) sebagai berikut:

a. Hakikat interaksi sosial

Interaksi sosial antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok terjadi pada situasi sosial. Dalam interaksi sosial tersebut telah melibatkan individu dengan individu dalam suatu situasi sosial sehingga individu pasti terpengaruh oleh situasi sosial tersebut.

b. Kekuasaan norma norma yang diberikan oleh kelompok sosial

Sesuatu kelompok sosial sudah tentu memiliki norma norma sosial yakni sejumlah adat kebiasaan, nilai nilai, sikap dan pola tingkah laku yang dimiliki dan harus dipelajari oleh anggota anggota kelompok. Norma norma sosial mempunyai pengaruh yang besar terhadap anggota anggota kelompok pendukung norma norma sosial tersebut.

c. Kecenderungan kepribadian sendiri

Dalam setiap interaksi sosial, individu akan bertingkah laku sesuai dengan kepribadian mereka masing masing, dimana kepribadian tersebut telah terbentuk sebelumnya dan kepribadian tersebut akan selalu terbentuk.

d. Kecenderungan sementara individu

Kehidupan individu tidak selalu berada dalam keadaan normal, tetapi individu dapat mengalami keadaan keadaan yang sementara. Misalnya keadaan lelah, lapar dan haus.

Keadaan keadaan sementara tersebut dapat berpengaruh terhadap tingkah laku individu dalam proses interaksi sosial.

e. Proses menanggapi dan menafsirkan sesuatu situasi

Dalam menanggapi dan menafsirkan situasi, setiap individu dituntut kemampuannya atas dasar usia, pendidikan, dan pengalamannya

DAFTAR PUSTAKA

- Ayub M. 2019. *Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*. Vol.7. (1)
- Arista E. Ayu G. Putu D. 2020. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*. Vol.9(3). Hal.177-181
- Bunsaman S. Krisnani H. 2020. *Peran Orang Tua Dalam Mencegah Dan Penanganan Penyalahgunaan Narkoba*. Vol.7.1.Hal.221-228
- Bagas A. Ulfa M. Alexander L. Sirait H. Danny A.2019. *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Studi Kasus Mahasiswa UAJY*. Vol.4 No.1
- Dianda A. 2018. *Psikologi Remaja Dan Permasalahannya*. Vol.1.1
- Esti N.2023. *Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja*. Vol.10, No.2.
- Fauziah E. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Sambaja*. 1.(3):1-16
- Firdaus Y. Pebrianti Y. Andriyani T. 2018. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. Vol.2.2
- Ismi N. Akmal. 2020. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. Vol.3.1
- Irawan S. 2021. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*. Vol.7.1.hal.9-19
- Muflih M. Hamzah H. Puniawan A. 2017. *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*. Vol.VIII.1
- Mulyaningsih E. 2014. *Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar*. Vol.20.4
- Maulida A. Imawati D. Umaroh K. 2020. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja*.Vol.1. Hal.7-11
- Moelong. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya
- Novrialdi E. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dampak Dan Pencegahannya*. Vol.27. No:2,148-158
- Ondang L. Moku J. Goni I. 2020. *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol*

- Unsrat. Vol.13. No.2*
- Pratiwi A. Yusnaldi E. 2023. *Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*. Vol.6 No.3
- Purti R. Nurwati N. Santoso B. 20. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja*. Vol.3. No.1. hal. 1-154
- Putra. F. Rozak A. Perdana V. Maesharoh I. 20. *Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*.
- Sandataria. W. (2012). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia GameOnline Jatinangor Sumedang*. Vol.1 No.32 2012.
- Santoso S.(2010). *Teori Teori Psikologi Sosial*. Surabaya. Refika Aditama
- Susilo. Nugraheni L. Mentari A. Nurhayati. 2021. *Analisis Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Pasca Konflik Antar Etnik*. Vol.6 No.1. hal.71-78
- Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif,kualitatif, dan R&D*, (2018). Alfabeta, Bandung
- Utami W. Nurhayati F. 2019. *Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja*. Vol.7. No. 1. Hal.33-38
- Wijaya C. Soesilo D. Tagela U. 2022. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga*. Vol.5. No.1
- Wildan A. 2022. *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01*. Vol.4 No.3
- Yusniar N. 2020. *Interaksi Sosial Siswa Korban Bullying Di SMAN 1 Tanjung Raya*.