



# Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah

*The Effect of Online Game Playing Habits on Social Skills of Elementary School Students in Sigi Regency, Central Sulawesi*

Mutiah Tilqa Rizkiah\*, Andi Dewi Riang Tati, Sayidiman

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Penulis Koresponden: [mutiahrizkiah@gmail.com](mailto:mutiahrizkiah@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *non*-eksperimen yang bertujuan mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa dan dilakukan di kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan sosial. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede dengan jumlah siswa 106 orang, yang terdiri dari kelas VA, VB, VC dan VD. Dengan sampelnya yang berjumlah siswa 82 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan angket kebiasaan bermain *game online* dan angket keterampilan sosial serta lembar observasi keterampilan sosial siswa yang terindikasi sering bermain *game online*. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis statistika inferensial dengan uji korelasi *product moment* dan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V di SD IT Qurrota A'yun Tinggede cenderung rendah, keterampilan sosial siswa kelas V di SD IT Qurrota A'yun cenderung tinggi, keterampilan sosial siswa yang tingkat kebiasaan bermain *game onlinenya* tinggi cenderung rendah, dan terdapat adanya pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa dilihat nilai korlasi antara kebiasaan bermain *game online* ( $x$ ) dan keterampilan sosial siswa ( $y$ ). Dari hasil uji analisis statistik inverensial, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif dari kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa Kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede.

**Kata Kunci:** Kebiasaan bermain *Game online*, Keterampilan Sosial, Siswa kelas V

## ABSTRACT

This research is a non-experimental quantitative study that aims to determine the effect of online game playing habits on students' social skills and was conducted in class V SD IT Qurrota A'yun Tinggede. The independent variable in this study is the habit of playing online games, while the dependent variable is social skills. The population in this study were all fifth grade students of SD IT Qurrota A'yun Tinggede with a total of 106 students, consisting of classes VA, VB, VC and VD. With a sample of 82 students. The research data were obtained by providing a questionnaire on online game playing habits and a social skills questionnaire as well as a student social skill observation sheet indicated that they often play online games. The results of this study indicate that the level of online game playing habits of fifth grade students in SD IT Qurrota A'yun Tinggede tends to be low, social skills of fifth grade students in SD IT Qurrota A'yun tend to be high, social skills of students with high levels of online gaming habits tend to be high. low, and there is an influence of the habit of playing online games on the social skills of students seen in the value of the correlation between the habit of playing online games ( $x$ ) and students' social skills ( $y$ ). From the results of the inverse statistical analysis test, it can be concluded that there is a negative influence of the habit of playing online games on the social skills of the fifth grade students of SD IT Qurrota A'yun Tinggede.

**Keywords:** Online Game Playing Habits, Social Skills, Students At Fifth Grade

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kurikulum 2013 mengharuskan anak selalu berinteraksi dengan teman sebayanya melalui kegiatan berkelompok, dimana dalam kegiatan berkelompok tersebut anak memerlukan keterampilan sosial. Virlia, S., & Setiadji, S. (2017) menyatakan "Keterampilan sosial memiliki fungsi seperti mengembangkan kualitas hidup, produktivitas, kesuksesan berkarier, meningkatkan kesehatan fisik, psikologis, memiliki kontrol diri di berbagai situasi sosial" (h, 94). Keterampilan sosial dan emosional yang bagus, menjadikan anak siap dalam mengatasi stress dan menyesuaikan diri dengan perubahan kehidupan sosial budaya yang serba cepat, dan berani mengambil keputusan. Rut, dkk (2020) dalam penelitiannya menemukan beberapa fakta bahwa keterampilan sosial yang rendah pada siswa memiliki dampak diantaranya, siswa sering merasa sulit berinteraksi dengan temannya, siswa sering berkelahi dengan temannya, siswa juga tidak mau bersabar menunggu giliran bermain, serta terkadang siswa cenderung suka memilih teman, siswa juga tidak bisa kompak dengan timnya dalam bermain. Selain itu siswa masih bersifat egois tidak mau menaati aturan dalam bermain. Kurangnya keterampilan sosial anak berdampak pada perubahan perilaku ke arah perilaku yang individualistis, tidak peduli, sulit berinteraksi secara sosial ( social insulation ) sehingga melemahkan rasa sosial dan empatinya.

Perkembangan teknologi semakin hari kian pesat dan canggih sejalan dengan proses globalisasi. Hampir di segala lini kehidupan menggunakan bantuan teknologi. Internet dan handpone merupakan dua hal dari teknologi yang sangat lekat dengan masyarakat saat ini. Dengan handpone dan internet banyak hal yang dapat dilakukan seperti bersosialisasi melalui sosial media, mendapatkan informasi, dan juga sebagai sarana hiburan. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi kehidupan menjadi lebih mudah, dengan internet manusia di seluruh penjuru dunia ini dapat terhubung satu sama lain dan informasi dari berbagai belahan dunia dapat dengan cepat diketahui (Lubis, dkk, 2020).

Handpone dan internet menawarkan berbagai macam hiburan. Seperti game, berbagai tontonan yang menarik, sosial media, dll. *Game online* yang merupakan salah satu hiburan yang ditawarkan kini

tak asing lagi dikalangan anak-anak. *Game online* sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar (Mulya Sari, I. 2019). Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang ini banyak sekali anak-anak yang mendapatkan dampak dari *game online* itu sendiri, baik itu negatif maupun positif.

Perilaku anak bisa terbentuk melalui sebuah pendidikan. Dalam pasal 31 Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003, terdapat tiga jalur pendidikan yang dapat diterapkan, yaitu pendidikan formal, informal, dan non-formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang bertingkat dan sistematis dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Perguruan Tinggi. Sedangkan pendidikan informal adalah proses yang berlangsung sepanjang usia sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidup sehari-hari di lingkungan sosialnya. Pendidikan nonformal sendiri merupakan pendidikan diluar pendidikan formal yang terorganisasi, sistematis, dan berjenjang.

Sekolah dasar menjadi salah satu lembaga pendidikan formal sekaligus menjadi tempat anak bersosialisasi selama kurang lebih 6 tahun. Selama itu anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini akan membentuk keterampilan sosial seorang anak hingga ia dewasa. Namun, bagaimana jika seorang anak lebih suka bermain *game online* daripada berinteraksi langsung dengan teman-temannya, hal itu tentu akan mempengaruhi keterampilan sosialnya. Virlia, S., & Setiadji, S. (2017) menyatakan "Kecanduan *game online* bersinggungan dengan tinggi rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki pemain game" (Ghuman & Griffiths dalam (Novrialdy, E., 2019) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Namun, seorang anak masih sulit memilah hal baik dan buruk yang mereka dapatkan dari handpone. *Game online* memiliki dampak negatif terutama terhadap

keterampilan sosial anak, misalnya anak yang sudah terbiasa memainkan *game online* akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman-temannya (Rut, dkk, 2020).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh, Hadi Machmud, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari pada tahun 2018 dengan judul penelitian “Pengaruh Pola Asuh Terhadap Keterampilan Sosial Anak (Penelitian Expost Facto Pada Paud Rintisan Di Kendari)” dengan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara beberapa pola asuh terhadap keterampilan sosial anak. Dan penelitian yang dilakukan oleh Ike Mulya Sari, Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu” menyimpulkan dalam penelitiannya terdapat perubahan perilaku siswa bahwa pengaruh *game online* berpengaruh positif dan negatif secara signifikan terhadap perubahan perilaku siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat magang, peneliti mendapati bahwa banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada bermain bersama teman-temannya dan beberapa penelitian yang relevan maka peneliti mempunyai suatu gagasan untuk melakukan penelitian yang tujuannya untuk melihat dan memahami Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* terhadap keterampilan sosial siswa melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Kelas V SD IT Qurrota A’yun Tinggede”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana gambaran kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SD IT Qurrota A’yun Tinggede?
- 2) Bagaimana gambaran keterampilan sosial siswa kelas V SD IT Qurrota A’yun Tinggede?
- 3) Apakah ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD IT Qurrota A’yun Tinggede?

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kebiasaan Bermain *Game online*

Kebiasaan merupakan suatu hal yang dilakukan secara berulang dalam waktu yang lama. Nurfirdaus, N., & Risnawati, R. (2019) menjelaskan bahwa “kebiasaan berasal dari kata biasa, yang mengandung arti pengulangan atau sering melakukan walau dalam waktu yang berbeda dan ditempat yang berbeda pula” (h. 38). Tindakan dan repetisi atau pengulangan akan membentuk suatu kebiasaan (Siau, F, 2019). “Kebiasaan yaitu sesuatu yang biasa dikerjakan, tingkah laku yang sering diulang sehingga lama-kelamaan menjadi otomatis dan bersifat menetap” (Triyani, P, 2021. h. 18). Dapat disimpulkan bahwa kebiasaan merupakan pola perilaku yang berulang yang dilakukan secara terus-menerus.

Game atau permainan memiliki beberapa definisi, baik secara teori maupun secara bahasa. Game diambil dari kamus Bahasa Inggris yang memiliki arti permainan dan online yaitu perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. Jadi pengertian *game online* secara keseluruhan adalah permainan yang menggunakan perangkat elektronik dan terhubung dengan internet. Dalam kamus besar bahasa Indonesia permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertunjukkan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Menurut Smart dalam Anisa, N, dkk (2018:2) “game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai “permainan”. Game diciptakan sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif”. Menurut Revandhika dan Adams dalam Rahyuni, dkk (2021), “*Game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan secara online via internet, bisa menggunakan PC (Personal Computer), atau game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya)”. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang terhubung dengan jaringan internet dan dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin.

Permainan atau game sangat lekat dengan yang namanya dunia anak-anak. Pada kemajuan zaman yang di tandai dengan berkembang pesatnya dunia teknologi. Anak-anak tidak lagi asing dengan *game*

*online*. Kebiasaan bermain online game adalah kegiatan bermain game yang dilakukan dengan cara berulang-ulang. Menurut Risy, A. (2021) "kebiasaan bermain online game adalah perasaan yang sudah tertanam di dalam jiwa untuk bermain game yang dilakukan secara berulang-ulang dalam waktu yang bersamaan". Jika seseorang yang telah kebiasaan bermain akan sulit untuk dapat meninggalkan kebiasaan tersebut, maka akan terasa ada yang kurang dalam dirinya bila tidak memainkan *game online* dalam satu hari. Kebiasaan tersebut terjadi karena proses tindakan yang dilakukan secara berulang-ulang, dari yang awalnya penasaran menjadi suatu kebiasaan dalam kesehariannya.

Jenis game biasa disebut dengan istilah genre game. Selain berarti jenis, genre juga berarti gaya atau format dari sebuah game. Menurut Henry dalam Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2017:15) "format sebuah game bisa murni sebuah genre atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa genre lain". Jenis-jenis game yang digandrungi oleh anak SD adalah sebagai berikut:

#### 1) Mobile Legend

Mobile Legends merupakan game yang sedang menjadi game terpopuler di Indonesia, game dengan genre MOBA (Multiplayer online battle arena) ini dimainkan secara online membutuhkan koneksi internet, dalam pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim 5 lawan 5. Di satu map dengan 3 lorong untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss yang buas. Hancurkan tower lawan agar bisa menang. Membutuhkan kerja sama tim yang baik.

#### 2) Pubg Mobile

PUBG Mobile pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat-sangat populer. Hingga pada bulan Maret 2018, Tencent Games selaku developer mobilnya merilis PUBG versi mobile secara resmi. Dan langsung menjadi populer, sempat melewati kepopuleran Mobile Legends. Dalam permainan PUBG ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Alur permainan ini pertama player akan terjun dari dalam sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan diharuskan mengambil senjata dan peralatan perlindungan untuk bertahan. Dalam 1 pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Dan player diharuskan bertahan hingga akhir. Jika versi komputer game ini

berbayar, tapi untuk versi PUBG Mobile game ini gratis.

#### 3) Free Fire

Free Fire Battlegrounds ini memiliki konsep yang sama dengan PUBG Mobile, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir game. Game ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan game ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang.

#### 4) Minecraft

Game ini dikembangkan oleh perusahaan perangkat lunak asal Swedia, Mojang. Dalam laman mereka, Minecraft adalah sebuah permainan tentang menyusun, menghancurkan dan menempatkan blok. Pada awalnya, pemain membangun struktur untuk melindungi diri terhadap serangan monster, tetapi ketika gim berkembang ke level berikutnya, pemain dapat saling bekerja sama untuk menciptakan bangunan yang indah dan imajinatif. Para pemain menggunakan blok bahan; kayu, batu, bijih besi, pasir, untuk membangun sesuatu. Game ini pada dasarnya adalah Game membuat bangunan secara virtual.

#### 5) Zepeto

Zepeto merupakan sebuah permainan dunia virtual dimana player dapat membuat karakter yang diinginkan dan menjelajahi tempat-tempat virtual yang telah disediakan oleh game tersebut. Zepeto juga memungkinkan penggunaannya untuk saling berinteraksi satu sama lain layaknya sosial media. Zepeto sendiri merupakan aplikasi yang dibuat oleh Snow Corporation yang berasal dari Korea Selatan.

Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan kebiasaan bermain *game online*, sebagai berikut:

- 1) Ketertarikan dalam bermain *game online*. *Game online* dibuat semenarik mungkin agar seseorang menjadi tertarik untuk memainkannya (Syahrani, R., 2017). *Game online* juga dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan terusterusan dalam bermain untuk mendapatkan nilai yang tinggi.
- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga

menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.

- 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah.
4. Kurangnya self control atau kontrol diri dalam diri peserta didik, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Rodin (dalam Istri, D., & Asyanti, S, 2017, h.103) “mengungkapkan kontrol diri adalah perasaan bahwa seseorang dapat membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif untuk menghasilkan akibat yang diinginkan dan menghindari akibat yang tidak diinginkan”.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada siswa sebagai berikut :

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat temantemannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Setiap hal memiliki dampak positif maupun negatif, begitu pun dengan penggunaan *game online*. Apabila *game online* menjadi semakin diminati oleh para pelajar khususnya siswa SD tanpa adanya kontrol dari guru dan orang tua, maka kemungkinan besar akan membawa dampak negatif pada perilaku siswa. Terlebih apabila siswa tersebut berlebihan dalam penggunaan *game online* (Susilowati, I., dkk, 2019). Berikut dampak positif dan negatif dari penggunaan *game online*.

- 1) Dampak positif
  - a) Sebagai sarana hiburan

*Game online* dapat memberikan sarana hiburan bagi penggunanya. Anak-anak bahkan orang dewasa biasa bermain *game online* saat mengisi waktu senggang disela-sela runinitas sekolah dan pekerjaan yang melelahkan dan membosankan. Bagi anak, bermain dilakukan untuk mencari kesenangan. Selain bermain bersama teman, *game online* merupakan sarana bermain agar anak-anak menjadi tertarik untuk

memainkannya (Syahrani, R., 2017). *Game online* menawarkan begitu banyak fitur-fitur yang menarik sehingga banyak orang tertarik untuk memainkannya.

- b) Mempunyai teman baru

Dalam bermain *game online* ada istilah main bareng atau yang sering disebut MABAR. Banyak *game* yang bisa mempertemukan peminat yang berjauhan, dari berbeda kota sampai berbeda negara. Hal ini memudahkan pemainnya untuk saling berinteraksi dan menemukan teman baru, “interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan” (Suplig, M. A, 2017, h. 185). Pertemanan yang terbentuk dari permainan *game online* biasanya tidak bertahan lama karna hanya berkomunikasi saat bermain *game* saja.

- 2) Dampak negatif

- a) Sulit mengontrol emosi

Saat dihadapi masalah pada saat bermain *game online* kebanyakan orang cenderung akan marah dan mengatakan kata-kata yang kasar atau kotor. Hal ini tentu tidak baik apalagi bagi anak-anak karena akan terbawa sampai dewasa.

Hasil penelitian Cao & Su (dalam Ismi, N & Akmal, A, 2020, h. 9) bahwa: pada siswa yang mengalami adiksi internet game di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan adiksi internet dengan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri.

- b) Lupa waktu

Karena keasyikan bermain *game online*, banyak orang lupa waktu bahkan sampai begadang saat bermain *game online*. Adiningtias, S. W. (2017) juga mengatakan “Anak-anak yang kecanduan main *game* umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan”.

- c) Kecanduan *game online*

Saat seseorang sudah keasyikan bermain *game online*, maka hal itu akan berlanjut dan terus menerus dilakukannya. Penggunaan *game online* di luar keperluan selama lebih dari 4 jam per hari dalam kurun waktu lebih dari 3-4 hari dalam seminggu secara terus menerus akan menjadi kebiasaan (Suplig,

M. A, 2017). Hal ini membuat seseorang kecanduan *game online*. Kurangnya kontrol pada diri, membuat seseorang kecanduan *game online* (Kustiawan, 2019). Kecanduan *game online* juga bisa berakibat fatal. Mulai dari gangguan mental dan kesehatan sampai kematian. Menurut Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019) "kecanduan *game online* akan mengakibatkan kesehatannya menurun karena main *game online* berlebihan tidak akan merasakan lapar karena ia terfokus pada gamenya. Sehingga pemain lupa untuk makan dan ini akan mengakibatkan pemain sakit".

#### d) Menghamburkan uang

Dalam permainan *game online*, ada hal-hal khusus yang hanya bisa dilakukan dengan pembayaran. Seperti, top up diamond, pembelian item, dll. Hal seperti itu tentu harus mengeluarkan uang, dan jika sudah kecanduan *game online*, seseorang akan menghabiskan banyak uangnya untuk *game online*.

Siswa yang kecanduan *Game online* akan menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli atribut-atribut yang ada di *game online* tersebut dan apabila kondisi keuangan mereka sudah kritis bahkan habis, akan ditakutkan mereka akan menghalalkan segala cara untuk tetap dapat bermain *game online* (Andriyani, 2018, p. 173).

Dampak buruk dari *game online* lebih banyak daripada dampak positifnya seperti yang telah dijelaskan di atas. Oleh karena itu, penting untuk berbicara dengan anak-anak tentang konsekuensi dari *game online*, dan mengedukasi anak untuk tidak mengikuti hal agresif yang ada pada *game online*, yang dapat mengurangi efek negatif dari game dengan konten agresif (Siyez & Baran, 2017).

## 2.2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berasal dari dua kata yaitu keterampilan (skill) dan sosial. Keterampilan (skill) adalah suatu kemampuan tinggi yang memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar dan tepat. Sedangkan sosial berasal dari societates yang artinya masyarakat dan bahasa latin socius yang bermakna teman dan hubungan antar manusia dengan yang lainnya dalam bentuk yang berlainan seperti keluarga, sekolah, dan organisasi (Chaplin dan Ahmadi dalam Bali, 2017). Keterampilan sosial artinya pengetahuan perihal perilaku dan proses antar individu, kemampuan memahami perasaan,

perilaku, motivasi orang lain tentang apa yg dikatakan dan dilakukakannya, kemampuan dalam berkomunikasi baik dan jelas, serta kemampuan membentuk hubungan yang efektif dan koperatif (Agusniatih, A., & Manopa, J. M., 2019). Keterampilan sosial adalah keterampilan yang didukung oleh pengetahuan dan pengalaman yang cukup melalui teori dan praktik ulang sebagai bekal dalam berkegiatan sosial di masyarakat (Maharani, A, 2021). Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai keterampilan komunikasi, kemampuan berbagi/sharing, untuk melakukan kerja sama dengan orang, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat (Seefeldt & Barbour, dalam Virilia, S., & Setiadi, S, 2017). Dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekitarnya.

Keterampilan sosial mempunyai fungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan yang baik dan tempat berinteraksi dengan orang lain. Nilai-nilai sosial dan moral sebagai fungsi keterampilan sosial dari pendapat Borba dalam Pranoto, Y. K. S. (2020) yakni: 1) Empati (emphaty). Empati adalah kemampuan memahami dan merasakan kekhawatiran orang lain. Ini merupakan hal yang dapat mencegah perbuatan kejam dan mendorong anak memperlakukan orang lain dengan baik. Keterampilan sosial ini diperlukan dalam melakukan hubungan sosial untuk menumbuhkan rasa saling menghargai, menghindari dari kesalahpahaman, juga melatih kepedulian dan kepekaan sosial anak. 2) Bertanggung jawab (responsibility). Bertanggung jawab menuntun anak agar dapat mengerjakan tugasnya sampai selesai. Misalnya, menjaga kebersihan yakni membiasakan anak membuang sampah pada tempat sampah; membiasakan anak mau meletakkan sesuatu pada tempatnya dengan baik seperti yang menyimpan sepatu / sandal / tas pada tempat yang telah disediakan, membiasakan anak agar mau mengembalikan barang yang dipinjam dari temannya, dll.

Beaty (Maharani, 2021) menyatakan bahwa, keterampilan sosial yang bersifat prosocial behavior memiliki bentuk perilaku sebagai berikut:

1) Empati, bentuk ekspresi atas rasa haru yang diwujudkan dengan pemberian perhatian kepada orang sekitar yang sedang dilanda kesedihan., 2) Kemurahan hati atau kedermawanan, sebuah

aktivitas sosial yang berbentuk saling memberi atau berbagi., 3) Kerja sama, perilaku dalam kegiatan yang melibatkan beberapa anak dalam mengerjakan sesuatu, tanpa terjadinya perselisihan diantaranya, memberi bantuan, perilaku dalam membantu yang lain untuk melengkapi atau memberikan yang dibutuhkannya.

Keterampilan merupakan sebuah bentuk dari sosialisasi yang penting dimiliki oleh anak sejak usia dini juga bisa diibaratkan sebagai sebuah pelatihan yang memiliki tujuan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Empati, kemurahan hati atau kedermawanan dan kerja sama yang telah dijelaskan di atas tidak kalah penting untuk anak menjalankan kehidupannya sebagai seorang masyarakat yang nantinya akan bersosialisasi dan berinteraksi dalam ranah yang lebih luas.

Dimensi atau bentuk keterampilan sosial menurut Wu (dalam Virlia, S., & Setiadji, S, 2017) terdiri dari 3 dimensi yaitu: social presentation, social scanning dan social flexibility. Social Presentation adalah keterampilan untuk memahami aturan sosial dengan tepat dan menyesuaikan dirinya dengan peran sosial yang sedang digunakan melalui pesan verbal dan nonverbal yang sesuai dengan norma-norma sosial. Social Scanning adalah keterampilan untuk mendengarkan, mengamati dan mengenali pesan / informasi verbal maupun nonverbal orang lain. Contohnya mengenali isyarat halus untuk mengetahui peran yang tepat dalam situasi tersebut, memeriksa situasi sosial. Social Flexibility adalah keterampilan yang menyesuaikan perilaku seseorang dari satu peran sosial ke peran sosial yang lain dengan berbagai situasi sosial dengan lancar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial terbagi menjadi dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti kepribadian, kecerdasan emosi, minat, motif, pengetahuan, dan usia. Sedangkan eksternal adalah faktor yang timbul atau berasal dari luar diri individu seperti faktor lingkungan dan pola asuh orang tua. Berikut penjelasan dari faktor eksternal keterampilan sosial:

#### 1)Faktor lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan yang sehat dan positif.

Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari lingkungan rumah atau keluarga intinya saja, yaitu orang tua dan saudara-saudaranya. Artinya segala sesuatu yang ada disekitarnya turut mempengaruhi pembentukan keterampilan sosial anak (Su'ud, 2017).

#### 2) Pola asuh orang tua

Keluarga dengan pola asuh merupakan faktor yang paling mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak, semakin bagus tata cara keluarga, maka perkembangan sosial anak juga semakin bagus. Keterampilan sosial yang dibangun dengan baik dalam keluarga merupakan pencapaian kematangan hubungan sosial anak (Machmud, 2018).

### 2.3. Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Berkembangnya bidang teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan perusahaan game di dunia. Perusahaan game berlomba-lomba menciptakan suatu game yang dapat memanjakan para gamer dengan inovasi-inovasi yang canggih. Bukan hanya dari kalangan anak-anak saja yang bermain game ini namun orang dewasa pun juga ikut memainkannya. Didukung dengan pembaharuan fitur-fitur dalam game tersebut yang semakin memanjakan para gamer.

Hal ini tentunya sangat memberikan dampak yang positif maupun dampak yang negatif. Seperti yang sudah di jelaskan di atas tentang dampak negatif dari permainan *game online* lebih banyak daripada dampak positifnya. Alangkah baiknya jika permainan *game online* ini dapat di alihkan ke kegiatan yang lebih bermanfaat lainnya. Dampak negatif dari game diantaranya siswa cenderung lebih apatis terhadap lingkungan sekitarnya tentu saja ini mempengaruhi keterampilan sosial siswa yang seharusnya lebih berkembang dan terasah saat berada di sekolah. Salah satu masalah yang cukup fatal dari kebiasaan bermain *game online* adalah kecanduan. Seseorang yang kecanduan *game online* akan sulit untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya termasuk keluarga dan teman mereka lebih suka menutup diri, hal ini

tentu saja membuat hubungan dengan lingkungannya menjadi renggang, karena pecandu *game online* lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada berinteraksi dengan orang lain (Masfiah, S., & Putri, R. V., 2019)

Sesuai dengan perkembangan berpikir anak dimana pada tahap anak kelas V memasuki tahap masa kanak-kanak akhir, yaitu anak akan belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang berada di dalam satu sekolah. Hurlock mengatakan dalam (Winarni, 2020) "Mereka menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain".

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan tanpa melakukan perlakuan pada subjek penelitian dimana peneliti tidak mengontrol subjek yang diteliti menggunakan metode *ex-post facto*. Peneliti hanya mengumpulkan data tentang seberapa berpengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa.

#### 3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara *ex-post facto* yaitu meneliti sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau tidak di beri perlakuan oleh peneliti.. Metode penelitian ini merupakan penelitian deskriptif *ex-post facto* yaitu penelitian bertujuan mengekspos kejadian-kejadian yang sedang berlangsung.

#### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sugiyono menyatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" (Sugiyono, 2011). Angket terbagi menjadi 2 yaitu, angket pengaruh kebiasaan bermain *Game Online* dan angket keterampilan sosial siswa di sekolah.

#### 3.4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif berupa persentase dari kedua

variabel dan analisis inferensial berupa korelasi *product moment* dan regresi linier sederhana. Analisis data ini dilakukan untuk mengungkapkan dan memaparkan rumusan masalah.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V di SD IT Qurrota A'yun Tinggede, untuk mengetahui gambaran keterampilan sosial siswa kelas V di SD IT Qurrota A'yun Tinggede, untuk mengetahui gambaran keterampilan sosial siswa yang tingkat kebiasaan bermain *game onlinenya* tinggi di kelas V di SD IT Qurrota A'yun Tinggede dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa kelas V di SD IT Qurrota A'yun Tinggede.

Data diperoleh melalui instrumen berupa angket. Angket digunakan 2 macam yaitu angket kebiasaan bermain *game online* dan angket keterampilan sosial siswa untuk mengetahui tingkat dari masing-masing variabel tersebut. Sebelumnya, instrumen penelitian yaitu angket di uji validitasnya oleh seorang ahli dalam bidangnya yang disebut validator. Validator dalam penelitian ini merupakan dosen ahli di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Sedangkan, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan sebagai bukti penelitian.

Hasil penelitian mengenai pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa kelas V di SD IT Qurrota A'yun Tinggede yang dilaksanakan pada tanggal 6-13 Juni 2022 memperoleh data berupa angket yang diisi oleh responden sebanyak 82 responden. Berikut penjabaran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

Hasil data gambaran kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede menggunakan statistik deskriptif dengan perolehan persentase dan untuk ketogori yang telah dihitung dengan interval. Berikut tabel data statistik deskriptif angket kebiasaan bermian *game online*.



**Tabel 1.** Data Statistik Deskriptif Angket Kebiasaan Bermain *game online*

Kategori	Interval Skor	Skor <i>Game online</i>	
		F	(%)
Sangat Tinggi	$83 < X$	7	8.54
Tinggi	$65 < X \leq 83$	18	22
Sedang	$48 < X \leq 65$	25	30.5
Rendah	$30 < X \leq 48$	26	31.7
Sangat Rendah	$X \leq 30$	6	7.32
Total		82	100

Sumber: *Microsoft Exel* 2010

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif angket kebiasaan bermain *game online*, dapat diketahui bahwa kategori sangat tinggi dari kebiasaan bermain *game online* sekitar 8,54% atau 7 orang siswa, sekitar 22% atau 18 orang siswa termasuk dalam kategori tinggi, dan pada kategori sedang sebanyak 25 orang siswa atau sekitar 30,5%, kategori rendah sekitar 23,17% atau sebanyak 19 orang siswa. Sedangkan dan kategori sangat rendah sekitar 7,32% atau sebanyak 6 orang siswa.

Hasil data gambaran keterampilan sosial siswa kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede menggunakan statistik deskriptif dengan perolehan persentase dan untuk kategori yang telah dihitung dengan interval. Berikut tabel data statistik deskriptif angket keterampilan sosial siswa.

**Tabel 2.** Data Statistik Deskriptif Angket Keterampilan Sosial

Kategori	Interval Skor	Skor Keterampilan Sosial	
		F	(%)
Sangat Tinggi	$94 < X$	2	2.44
Tinggi	$83 < X < 94$	29	35.4
Sedang	$72 < X < 83$	24	29.3
Rendah	$60 < X < 72$	18	22
Sangat Rendah	$X < 60$	9	11
Total		82	100

Sumber: *Microsoft Exel* 2010

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif angket keterampilan sosial, dapat diketahui bahwa sebanyak 2 orang siswa atau sekitar 2,44% memiliki keterampilan sosial yang sangat tinggi dan pada tingkatan tinggi sebanyak 29 orang siswa atau 35,4%.

Sedangkan pada tingkatan sedang sebanyak 24 orang siswa atau 29,3%, kategori rendah dengan persentase 22% atau sebanyak 18 orang siswa, dan dengan persentase 11% atau sebanyak 9 orang siswa dengan keterampilan sosial yang sangat rendah.

Data angket yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede kemudian di lakukan analisis data statistik inferensial yaitu, uji korelasi *pearson product moment* dan uji regresi linier sederhana. Berikut hasil analisisnya:

Kuat lemahnya hubungan antara variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini, dibuktikan dengan menggunakan analisis korelasi *pearson product moment*, karena dalam penelitian ini penulis mempergunakan metode penelitian analisis deskriptif dan skala pengukuran rasio. Tabel korelasi *pearson product momen* dapat dilihat di lampiran C.3

Dari tabel tersebut dapat diperoleh:

$$\begin{aligned} \sum x &= 4669 & \sum x^2 &= 288697 \\ \sum y &= 6353 & \sum y^2 &= 502055 \\ \sum xy &= 353281 & N &= 82 \end{aligned}$$

Rumus korelasi product-moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{(\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2})(\sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2})}$$

Setelah dilakukan olah data menggunakan rumus di atas dan nilai-nilai yang diperoleh dari analisis korelasi *pearson product moment* didapatkan bahwa nilai  $r_{xy} = -0.63$ , nilai tersebut dihitung menggunakan bantuan LoSaRI v.1.0: *Software* Pengolah Data Statistik Berbasis Web. Ruane, J. M. (2013, h. 278-279) mengkaji bahwa: Nilai kisaran korelasi itu -1 sampai +1. Bila koefisiennya 1 (baik -1 ataupun +1), maka dua variabel itu "serempak" satu-sama-lain secara sempurna-perubahan satu unit pada variabel pertama disertai dengan perubahan satu unit pada variabel kedua. Jika dua variabel itu bergerak dengan arah yang berlawanan (satu meningkat ketika yang lain menurun), maka ini merupakan korelasi negatif.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa nilai korelasi antara kebiasaan bermain *game online* (x) dan keterampilan sosial siswa (y) adalah -0,6336, dimana nilai korelasi mendekati -1 dan variabel bergerak ke

arah yang berlawanan. Dapat diketahui terdapat pengaruh negatif dari kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa Kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas X terhadap variabel terikat Y, dalam penelitian teknik yang digunakan Regresi Linier Sederhana untuk mengetahui ada atau tidak nya pengaruh *game online* (X) terhadap perubahan perilaku siswa (Y). Analisis ini menggunakan bantuan LoSaRI v.1.0: *Software* Pengolah Data Statistik Berbasis Web.

**Tabel 3.** *Fitting Linear Model:  $Y \sim X$*

Observations	Residual Error	Std.	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>
82	8.732		0.4084	0.401

Sumber: Data Output LoSaRI v.1.0

Tabel diatas menjelaskan bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan variabel kebiasaan bermain *game online* dengan variabel keterampilan sosial, didapatkan nilai korelasi yang terkoreksi antara variabel kebiasaan bermain *game online* dengan variabel keterampilan sosial atau Adjusted R<sup>2</sup> adalah 0,401, menunjukkan hal ini berarti 40,1% variabel Y keterampilan sosial dipengaruhi variabel X kebiasaan bermain *game online*. Jadi model uji regresi memprediksi variabel keterampilan sosial siswa atau dengan kesimpulan ada dampak pengaruh variabel kebiasaan bermain *game online* terhadap variabel keterampilan sosial siswa.

#### 4.2. Pembahasan Penelitian

Pembahasan hasil penelitian digunakan untuk mengemukakan analisis dan ulasan terhadap hasil penelitian yang diarahkan untuk mendapatkan kesimpulan guna memenuhi tujuan penelitian (Bryman, 2016).

Gambaran kebiasaan bermain *game online* dapat diketahui melalui pemberian angket kepada siswa kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede sebanyak 82 orang siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif angket kebiasaan bermain *game online*, dapat diketahui bahwa rata-rata kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede termasuk dalam kategori sedang. Banyak siswa yang suka bermain *game online* namun, karena lingkungan yang membatasi siswa dari penggunaan

*game online* maka kebiasaan bermain *game online* siswa tidak tinggi. Sesuai dengan pendapat Susilowati, dkk (2019) yang menyatakan bahwa, Apabila *game online* menjadi semakin diminati oleh para pelajar khususnya siswa SD tanpa adanya kontrol dari guru dan orang tua, maka kemungkinan besar akan membawa dampak negatif pada perilaku siswa. Dalam kasus ini, sekolah telah melarang penggunaan *handphone* di sekolah bagi siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif angket keterampilan sosial, dapat diketahui bahwa rata-rata siswa memiliki keterampilan sosial yang tinggi. Hal ini tak lepas dari bagaimana lingkungan dan pola asuh orang tua yang membentuk keterampilan sosial siswa. Dalam wawancara spontan, saat di rumah banyak siswa yang di batasi menggunakan *handphone* oleh orang tua apalagi selama masa ujian sekolah dan pada saat berada di sekolah, pihak sekolah juga melarang penggunaan *handphone* bagi siswa. Sesuai dengan pendapat ahli bahwa segala sesuatu yang ada di sekitar anak turut mempengaruhi pembentukan keterampilan sosialnya (Su'ud, 2017). Dapat diketahui bahwa, terdapat adanya pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa. Didiapatkan pula kebiasaan bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap keterampilan sosial siswa. Dimana jika tingkat kebiasaan bermain *game onlinenya* tinggi, maka keterampilan sosial siswa cenderung lebih rendah. Sebaliknya, keterampilan sosial siswa tinggi, maka tingkat kebiasaan bermain *game onlinenya* rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggi Renaldi dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi didapatkan bahwa "ada pengaruh yang signifikan *game online* terhadap perubahan perilaku siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi". Dan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Setiaji dan Stefani Virilia dengan judul Hubungan Kecanduan *Game online* Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan keterampilan sosial pada dewasa awal.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD IT Qurrota A'yun Tinggede dan hasil penelitian yang

diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* berdampak negatif terhadap keterampilan sosial siswa. Semakin tinggi atau semakin sering memainkan *game online* maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Begitupun sebaliknya semakin rendah atau jarang bahkan tidak pernah bermain *game online* maka semakin tinggi keterampilan sosialnya. Terdapat pengaruh yang signifikan dari kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa di kelas V SD IT Qurrota A'yun Tinggede.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180.
- Anisa, N., dkk. (2018). Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game On Line* Terhadap Kreativitas Belajar Kelas Viii Smp Muhammadiyah 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9).
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2017). Pembuatan *Game 2D* Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 23(2).
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Istri, D., & Asyanti, S. (2017). Hubungan antara kontrol diri dan keterampilan sosial dengan kecanduan internet pada siswa smk.
- Kustiawan, A. A., dkk. (2019). *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Lubis, M. R., dkk. (2020). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Machmud, H. (2019). Pengaruh pola asuh terhadap keterampilan sosial anak (Penelitian *expost facto* pada paud rintisan di Kendari). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 127-145.
- Maharani, A. (2021). Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Lisan, Kreativitas, Dan Keterampilan Sosial Anak Melalui Cerita Bergambar. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 5(2), 1-7.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1), 1-8.
- Mulya Sari, I. (2019). *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Pranoto, Y. K. S. (2020). Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Edukasi*, 14(1).
- Renaldi, A., Mahluddin, M., & Imran, I. (2022). *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Risye, A. (2021). *Eksperimentasi Konseling Individu Dengan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain Game online Pada Peserta Didik di SMK Negeri 7 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ruane, J. M. (2013). *Dasar-dasar metode penelitian: Panduan riset ilmu sosial*. Nusamedia.
- Siau, F. (2019). *How To Master Your Habit*. Jakarta: Khilafah Press.
- Siyez, D. M., & Baran, B. (2017). Determining reactive and proactive aggression and empathy levels of middle school students regarding their video game preferences. *Computers in Human Behavior*, 72, 286-295.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Bandung: ALFABETA.
- Su'ud, F. M. (2017). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini analisis psikologi pendidikan islam. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 6(2), 227-253.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Susilowati, I., dkk. (2019). Ketergantungan *Game online* terhadap Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of The URECOL*, 306-310.
- Syahrani, R. (2017). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Triyani, P. (2021). Analisis Perilaku Prokrastinasi Dengan Kebiasaan Bermain *Game online* Dan Upaya Mereduksinya Pada Siswa Sd Di Lingkungan Desa Pucangsewu (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Virilia, S., & Setiadi, S. (2017). Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game Dewasa Awal* di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2).
- Winarni, I. (2020). *Pengaruh Penggunaan Game online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Mi Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020*.