

ANALISIS DAMPAK GAME *MOBILE LEGENDS* TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK

Faisal Ikhsan¹⁾, Ridho Mujahid Islahi²⁾, Mina Holilah³⁾, Muhammad Arief Rakhman⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Corresponding author: faisal@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan tentang Dampak Game Mobile Legends terhadap Pola Interaksi anak di Cigadung Kab, Kota Bandung. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, dan teknik wawancara. Informan dalam penelitian ini yaitu pemain mobile legends dan juga orang tua wali. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak game online mobile legends lebih dominan adalah dampak negatif dan kurangnya dampak positif. Dampak tersebut di lihat dari perilaku anak yang sering bermain game online mobile legends dan meliputi aspek sosial dan psikis saran dalam penelitian ini adalah para orang tua harus lebih bijak lagi dalam mengatur dan lebih memperhatikan anak dalam menggunakan waktunya dalam bermain game online. Selain itu para orang tua juga harus mampu mengawasi serta mengontrol segala perilaku yang dilakukan oleh anak.

Kata Kunci : Game Mobile Legends, Pola interaksi sosial anak

ABSTRACT

This study describes the Impact of the Mobile Legends Game on Interaction Patterns of Children in Cigadung District, Bandung City. This research was conducted using qualitative methods. Data collection techniques used in the form of observation and interview techniques. The informants in this study are mobile legends players and also parents and guardians. The data analysis technique used is data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the impact of the more dominant online mobile game legends is the negative impact and the lack of positive impact. This impact can be seen from the behavior of children who often play mobile legends online games and includes social and psychological aspects. The suggestion in this study is that parents must be wiser in managing and paying more attention to their children in using their time playing online games. In addition, parents must also be able to supervise and control all the behavior carried out by children.

Keywords : Mobile Legends Game, Patterns of children's social interaction

PENDAHULUAN

Pada beberapa tahun ini perkembangan dari teknologi informasi dan telekomunikasi telah mengubah pola interaksi sosial di masyarakat secara menyeluruh. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) yang dikutip dari DataIndonesia.id, sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada 2022. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Dalam data tersebut bisa kita lihat bahwasannya sudah banyak anak yang mengenal teknologi dan sebanyak 24,96% anak usia dini sudah dapat menggunakan internet, hal tersebut tentunya memiliki beberapa dampak dari yang positif dan negative, namun dari sekian banyak dampak tersebut, terdapat banyak sekali dampak yang negative salah satunya dalam penggunaan game online. Popularitas permainan game online, khususnya *Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah permainan *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang dapat dimainkan secara daring melalui perangkat mobile. Game ini telah mencapai popularitas yang luar biasa, terutama di kalangan anak-anak dan remaja.

Ketertarikan anak-anak pada *Mobile Legends* mengundang perhatian para peneliti dan praktisi pendidikan serta orang tua. Permainan ini menawarkan pengalaman bermain yang seru dan kompetitif, sehingga banyak anak-anak yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan berinteraksi dengan pemain lain dalam pertandingan daring. Pemain permainan *Mobile Legend* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering bermain permainan *Mobile Legend*, dapat menyebabkan menjadi kecanduan. Kecanduan memainkan permainan *Mobile Legend* akan berdampak negatif, terutama

dari segi akademik. Permainan *Mobile Legend* juga membawa pengaruh dalam hal perkembangan anak termasuk pada motivasi belajarnya. Meskipun *Mobile Legends* menawarkan hiburan dan kesenangan, perlu juga diperhatikan dampaknya pada pola interaksi sosial anak-anak. (Mertika & Mariana, 2020).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menggali dampak game online, termasuk *Mobile Legends*, terhadap pola interaksi sosial pada anak-anak. Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengaruh dari game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar yang dilakukan oleh (Marsanda Claudia Parameswara, 2021) mengemukakan bahwa peneliti menemukan konsekuensi positif dan negatif yang terjadi pada game online. Dampak positif tersebut seperti anak-anak memahami berbagai informasi aplikasi, dan anak-anak berkenalan dengan istilah-istilah kosa kata yang terdapat pada bahasa asing dan dampak negatif seperti pengaruh pada kesehatan mata, pengaruh dalam perkembangan emosi dan sosial, seperti anak menjadi temperamental dan agresif. Maka peneliti menggambarkan dampak positif dan negatif game online dalam perkembangan emosi dan sosial pada anak yang dapat berpengaruh terhadap lingkungan. Sebaliknya, beberapa penelitian juga menyatakan bahwa di dalam game online tidak terdapat dampak positif bagi pemainnya namun memberikan dampak negatif seperti siswa menjadi kurang istirahat sehingga jatuh sakit, temperamental, mudah tersinggung, dan mengucapkan kata tidak pantas karena gagal ketika bermain game *Mobile Legends* (Ali Amran et al., 2020). Penelitian ini menggambarkan bahwa game online tidak mempunyai dampak positif, melainkan dampak negatif yang dapat mempengaruhi emosi.

Dampak dari game *Mobile Legends* terhadap anak usia sekolah dasar pada penelitian terdahulu juga mempunyai permasalahan pada dampak negative yang timbul karna game *Mobile Legends* yaitu terdapat kecanduan, tidak bersosialisasi pada lingkungan masyarakat, gangguan psikologis dan permasalahan pada emosi seperti mudah marah (Nugrananda Janttika, 2020).

Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk individu tentunya memiliki kehendak untuk melakukan hubungan dengan sendirinya, sedangkan manusia sebagai makhluk sosial pasti tidak dapat bisa hidup sendiri dan tentu manusia membutuhkan orang lain dalam menjalankan kehidupannya, Melakukan hubungan dengan orang lain pada akhirnya akan memicu adanya komunikasi dan interaksi sosial (Soerjono Soekanto, 2000). Dalam (Siti Rahma Harahap, 2020) dijelaskan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Para ahli komunikasi setuju bahwasannya interaksi yang dianggap paling ideal adalah interaksi yang secara langsung bertatap muka karena dengan langsung bertatap muka, hal tersebut akan lebih memungkinkannya proses interaksi terjadi. Menurut (Lestari, Riana and Taftazani, 2015) dalam proses interaksi memiliki dua syarat utama yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial sendiri merupakan hubungan antara satu orang atau lebih melalui perackapan. Suatu kontak juga dapat bersifat primer ataupun sekunder. Dimana kontak primer terjadi

apabila terjadinya pertemuan secara langsung , sedangkan kontak sekunder memerlukan perantara berupa teknologi untuk saling berhubungan.

Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Menurut (Sianturi, 2021) terdapat beberapa jenis interaksi sosial yaitu

1. Interaksi antar Status, yaitu hubungan yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masingmasing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.
2. Interaksi antar Keluarga, Menurut (Mulyaningsih, 2014) interaksi sosial dalam keluarga merupakan hubungan timbal balik, saling mempengaruhi yang terjadi antarindividu. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah dalam suatu keluarga yaitu hubungan yang berlangsung antara ibu dan ayah, ibu dan anak, ayah dan anak, dan antaranak.
3. Interaksi antar Persahabatan, Interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing - masing individu memiliki rasa untuk menjalin komunikasi sedemikian rupa dan membangun suatu hubungan yang dekat.

Dalam konteks ini, penelitian tentang dampak *Mobile Legends* terhadap pola interaksi sosial pada anak menjadi sangat relevan. Bagaimana permainan ini mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan teman sebaya dan anggota keluarga? Apakah ada perubahan dalam cara anak berkomunikasi dan bersosialisasi setelah terpapar pada permainan ini? Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi penting untuk dijawab guna memahami secara holistik

dampak dari game Mobile Legends pada perkembangan sosial anak-anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data yang dikumpulkan pada penelitian ini berbentuk kata-kata, bukan berupa angka-angka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Waktu penelitian yang dilakukan yaitu selama dua minggu, mulai dari tanggal 24 Juli sampai tanggal 7 Agustus 2023. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Cigadung Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung. Narasumber yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini untuk melakukan pengambilan data dengan melalui proses wawancara adalah masyarakat di daerah Cigadung Kota Bandung yang merupakan remaja pemain game online mobile legends dan orangtua pemain game online mobile. Ada beberapa tahapan dalam penelitian ini di antaranya: persiapan penelitian, dan proses pengambilan data penelitian. Jenis data pada suatu penelitian terdapat dua yaitu data primer dan data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data dan triangulasi (Sugiyono, 2012: 246).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis maka dapat diperoleh hasil penelitian mengenai dampak *Mobile Legends* terhadap pola interaksi sosial pada anak terdapat beberapa dampak yang ada didalam anak setelah terpapar oleh game mobile legends

1. Dampak *Mobile Legends* terhadap Aspek Sosial

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan orang tua wali diketahui bahwa game online *Mobile Legends* sangat berdampak bagi kehidupan sosial penggunanya. Apabila Game *Online Mobile Legends* digunakan serta diakses secara berlebihan dapat menimbulkan masalah-masalah yang berhubungan dengan aspek sosial. Diantaranya waktu bersama keluarga serta teman-teman menjadi sangat jauh berkurang diakibatkan dari lebih mementingkan handphone terutama permainan Game *Online Mobile Legends*. Disamping itu pula kebiasaan seperti ini menimbulkan rasa kesepian pada diri penggunanya, yang dikarenakan banyak waktu yang di pergunakan hanya untuk mengakses permainan Game *Online Mobile Legends*.

Selain itu pengguna Game *Online Mobile Legends* senang bermain dari pada mementingkan tugas-tugas sekolah sehingga prestasi disekolah menurun dratis, anak – anak yang kecanduan dengan game lebih sering memegang hanphone dari pada buku pelajaran. Pengguna game ini sudah tidak lagi mempunyai semangat untuk belajar.

2. Hubungan antara *mobile legends* dan perkembangan interaksi sosial pada anak.

Terdapat sebuah hasil penelitian dimana menunjukkan bahwa gadget yang diberikan oleh orang tua kepada anak merupakan keinginan dari sang anak, dengan tujuan untuk mengenalkan teknologi lebih dini dan membuat anaknya menjadi tidak bosan. Anggapan dari orang tua ketika memberikan gadget kepada anak tentunya agar anak dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan. (Nurrachmawati, 2014). terkadang juga gadget dapat dijadikan orang tua sebagai alat bagi orang tua supaya anak tidak mengganggu pekerjaan

orang tua, dan anak lebih fokus terhadap gadget yang sedang dimainkan.

Pada salah satu penelitian oleh (Novitasari, 2016) disebutkan bahwa penggunaan gadget pada anak lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebaya. Permainan pada gadget yang menarik dan kompetitif tentunya lebih menarik perhatian anak-anak sehingga anak-anak lebih memilih bermain game yang ada di gadget ketimbang bermain dengan teman sebayanya. Salah satu game yang sering dimainkan anak-anak ini adalah *mobile legends*, dimana game ini merupakan game yang kompetitif dan bisa dimainkan dimana saja. Selain itu juga orangtua mengiyakan anak-anak mereka bermain game *mobile legends*. Dimana anak-anak ini sering berdiam diri dirumah dengan bermain game *mobile legends* tanpa memperdulikan sekitarnya, secara tidak sadar anak-anak menjadi ketergantungan dalam bermain game, ketergantungan inilah yang menjadi dampak negative dari bermain game *mobile legends*. Ketergantungan anak terhadap game *mobile legends* disebabkan karena lamanya dutasi anak dalam bermain game. Bermain game dengan durasi yang cukup Panjang dan dilakukan setiap hari, dapat membuat anak berubah menuju pribadi yang anti sosial, dan membuat anak menjadi lebih individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial anak dengan Masyarakat sekitarnya berkurang bahkan menjadi luntur. Seperti yang diketahui bahwa usia SD merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Apabila hal tersebut dibiarkan tentunya anak akan memiliki kepribadian yang antisosial dan tidak suka bergaul dengan Masyarakat. Menurut (Maulida, 2013) berikut merupakan ciri-

ciri anak yang memiliki kecanduan terhadap game *mobile legends*:

- a. kehilangan keinginan untuk beraktivitas
- b. Selalu berbicara tentang game *Mobile Legends*, seperti hafal setiap seluk beluk dalam game, baik itu nama hero, suara hero, maupun item yang ada didalam game.
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya untuk bermain game *mobile legends*.
- d. Sensitif atau mudah tersinggung, yang menyebabkan moodnya mudah berubah.
- e. Egois, dikarenakan sulit membagi waktu antara bermain game dengan harus berinteraksi dengan orang lain
- f. Sering berbohong karena anak tidak bisa lepas dari game *mobile legends*.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan gadget pada siswa SD dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat.

3. Dampak *Mobile legends* terhadap Pola Interaksi Sosial

Pola interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang baik antar individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok. Interaksi sosial yang baik sangat penting dilakukan dalam bermasyarakat karena dengan interaksi sosial yang baik akan terciptanya suasana yang baik juga dan tidak akan terjadi pertengkaran maupun permusuhan antara satu dengan lainnya. Interaksi sosial didalamnya juga terdapat tingkah laku, dimana tingkah laku itu bisa mempengaruhi perilaku orang lain.

Dampak negatif game *mobile legends* terhadap pola interaksi sosial anak adalah pola interaksi sosial antara anak dengan orangtua menjadi terganggu. Pada saat di rumah lebih suka bermain game *Mobile Legends* dari pada berkomunikasi dengan keluarganya terutama kedua orangtuanya, dan anak cenderung jadi lebih mudah emosi dan marah-marah. Anak tidak dapat mengontrol emosinya sendiri, sehingga anak menjadi sangat mudah marah dan

lebih mudah untuk mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor pada saat bermain game mobile legends, dan pada saat anak diminta tolong oleh keluarganya anak menjadi lebih emosional.

Dampak negatif lainnya adalah pola Interaksi sosial siswa mengalami gangguan. anak lebih menyukai bermain game *Mobile Legends* di rumah daripada bermain dengan teman-temannya di luar rumah, dan anak lebih senang berinteraksi dengan teman game *Mobile Legends* nya dan pada saat anak bermain dengan teman rumahnya, anak lebih senang dan sibuk memainkan handphonenya dan tidak menghiraukan teman main rumahnya. Namun game ini juga memiliki dampak positif. Game *Mobile Legends* terhadap pola interaksi sosial anak yaitu dapat melatih keterampilan bahasa, memiliki teman baru, kemampuan bersosialisasi dalam dunia digital meningkat, anak menjadi jauh lebih pintar dalam teknologi (Novrialdy, 2019). Dengan munculnya game *Mobile Legends* menjadikan pola interaksi sosial anak mengalami sedikit gangguan, karena anak lebih berfokus pada game mobile legends.

4. Dampak *Mobile Legends* terhadap Perkembangan Emosi Anak

Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua wali, peneliti memiliki data bahwa anak yang sering bermain game online dapat berdampak negative terhadap perkembangan emosi seperti anak menjadi sering melalaikan tugas, anak menjadi kurang sopan ketika sedang berkomunikasi dengan orang tua, menjadi lebih mudah marah ketika kalah dalam bermain dan bertengkar, menjadi lebih agresif sehingga mendorong anak untuk mengeluarkan kata-kata kasar, berperilaku kasar dengan melakukan tindakan fisik dan tidak patuh terhadap perintah orangtua. Sejalan dengan penelitian (Andriyanto Hasan et al., 2021) game *Online Mobile Legends* bisa membuat penggunanya menjadi agresif pada orang-orang sekitar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Ariantoro.,

2016) mengatakan game online memberikan dampak buruk bagi pemainnya yaitu kecanduan. Dalam hal ini dampak negatif game *Online Mobile Legends* terhadap siswa bisa dapat merugikan diri sendiri bahkan orang disekitarnya di dalam lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa game online bisa berdampak negatif pada perkembangan emosi anak di lingkungan rumah dan sekolah yang bisa merugikan individu siswa bahkan dapat merugikan orang lain.

Hasil wawancara selanjutnya yang dilakukan kepada orang tua wali peneliti menemukan hasil data bahwa game online juga berdampak positif bagi anak - anak yaitu anak merasakan kesenangan dan gembira ketika bermain game *Online Mobile Legends*, selain itu anak juga bisa menambah kosa-kata bahasa asing yang sebelumnya jarang di dengar, meningkatkan anak untuk melatih kelancaran dalam berkomunikasi dan juga game online bisa menambah pertemanan dari berbagai kalangan. game *online* tidak melulu memiliki dampak negatif melainkan berdampak positif yakni dapat memberikan kebahagiaan dan tantangan, menghilangkan penat, dan mengisi waktu kosong (Sofia, H., & Prianto, 2010). Sejalan dengan pendapat (Dananjaya & Kusumastuti, 2019) mengatakan bahwa persepsi anak pada game *Online Mobile Legends* untuk mengembangkan kosakata, bahwa bermain *Mobile Legend* dapat meningkatkan kosa kata, ejaan, pengucapan, dan terjemahan dari kata-kata baru yang ditemukan dan di dengar anak. Maka pada hasil penelitian ini menemukan bahwa game online juga berdampak positif pada perkembangan emosi anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan analisis dampak game *Mobile Legends* pada pola interaksi anak, terkhusus di daerah

Cigadung Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa anak sudah mengenal dan mengerti tentang gadget dan mengerti permainan game online berupa *Mobile Legends*, dimana anak lebih sering untuk menghabiskan waktu dalam bermain game tersebut sehingga mempengaruhi emosinya dan pola interaksinya. Game *Mobile Legends* juga memiliki dampak positif dan negatif terhadap anak, dampak positifnya yaitu anak dapat mempelajari dan mengenal teknologi yang baru dan dapat berinteraksi secara online dengan orang lain. Akan tetapi dampak negative yang dihasilkan dari game ini lebih banyak ketimbang dampak positifnya, dampak negatifnya yaitu anak lebih suka bermain game *Mobile Legends* pada saat di rumah, dan jarang berinteraksi dengan keluarganya, anak juga cenderung lebih mudah emosi dan juga marah- marah ketika dia kalah dalam bermain game, selain itu juga apabila anak diganggu pada saat bermain game seperti dimintai tolong oleh orang tuanya mereka akan menjadi marah dan menjadi lebih emosional karena anak sedang fokus dalam game dan tidak bisa meninggalkannya. Dalam hal berinteraksi dengan teman terlihat masih kurang, karena anak lebih nyaman dan fokus pada permainan berbasis digital.

Setelah *community service* yang telah kami lakukan berjalan dengan lancar dengan berbagai temuan yang kami dapatkan dari orang tua/wali. Besar harapan kami untuk bisa berkontribusi dalam memberikan solusi dan kebermanfaatan untuk masyarakat yang resah akan sikap perilaku sosial

yang diberikan oleh anak anaknya ketika bermain game online. Semoga apa yang sudah kami ikhtiarkan menjadi salah satu nilai kebaikan untuk masyarakat semua dalam melakukan tindakan preventif untuk anaknya yang memiliki perilaku sosial kurang baik di Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Amran, Eddy Marheni, Tjung Hauw Sin, R. Y. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, Volume 2N
- Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Y. N. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Empowerment*, Volume (1), Halaman (1-13).
- Ariantoro., T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1/1, 45-50.
- Dananjaya, A., & Kusumastuti, D. (2019). Students' Perception on Online Game Mobile Legends for Vocabulary Development. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4(2), 53-55.
- Lestari, I., Riana, A. W. and Taftazani, B. M. (2015) 'Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga', *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), pp. 204-209. doi: 10.24198/jppm.v2i2.13280.
- Maulida, H. (2013). Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2013. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan

- Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mulyaningsih, I. E. (2014) 'Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(4), pp. 441-451. doi: 10.24832/jpnk.v20i4.156.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novitasari, W. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS.
- Nugrananda Janttika, W. J. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 04 No.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh System Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- Rizaty, M. A. (2023) Sebanyak 33,4% Anak Usia Dini di Indonesia Sudah Main Ponsel. Available at: <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel> (Accessed: 27 August 2023).
- Sianturi, Y. R. U. (2021) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), pp. 276-284. doi: 10.31316/jk.v5i1.1430.
- Siti Rahma Harahap (2020) 'Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19', *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*, 11(1), pp. 45-53. doi: 10.32505/hikmah.v11i1.1837.
- Sofia, H., & Prianto, B. (2010). *Panduan Mahir Akses Internet*. Kriya Pustaka