



# Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online

Richa Julia Santi<sup>1\*</sup>, Deka Setiawa<sup>2</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 14, 2021

Revised July 17, 2021

Accepted September 30, 2021

Available online October 25, 2021

### Kata Kunci:

Perubahan Tingkah Laku, Game Online

### Keywords:

Behavior Change, Online Game



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Game online merupakan salah satu bentuk kemajuan perkembangan teknologi. Hanya saja pada perkembangannya, bermain game memberikan berbagai dampak pada perkembangan tingkah laku siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui perubahan tingkah laku anak sekolah dasar akibat game online. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 6 orang tua siswa, 6 orang siswa sekolah dasar, serta 1 orang guru. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dijabarkan secara terperinci dan mengaitkan dengan hasil penelitian terdahulu. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan siswa dalam bermain game online cenderung disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua. Siswa yang memiliki kecanduan bermain game online menunjukkan berbagai perubahan tingkah laku, misalnya anak akan menjadi lebih emosional, tidak mampu mematuhi tata tertib yang diberikan oleh orang tua, anak menjadi kurang sopan dalam berbicara karena terlalu terbiasa berbicara kasar di dalam game online. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan bermain game online cenderung menunjukkan perubahan tingkah laku ke arah negatif, khususnya dalam perubahan sikap sosial dan emosional.

## ABSTRACT

Online games are a form of technological progress. It's just that in its development playing games have various impacts on the behavior development of elementary school students. The purpose of this research is to find out changes in behavior of elementary school children due to online games. This research is a type of qualitative research using descriptive qualitative method. The subjects involved in this study were 6 parents of students, 6 students from a primary school, and 1 teacher. Data collection in the study was carried out using the methods of observation, interviews, and documentation. Data analysis of research results was carried out using qualitative descriptive analysis where the research results were described in detail and related to the results of previous studies. The results obtained in this study indicate that students' addiction to playing online games tends to be caused by a lack of parental attention. Students who have an addiction to playing online games show various changes in behavior such as children becoming more emotional, unable to obey the rules given by parents, children being less polite in speaking because they are too used to speaking rudely in online games. So based on these results it can be concluded that students who are addicted to playing online games tend to show behavioral changes in a negative direction, especially in changes in social and emotional attitudes.

## 1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi seperti saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat tanpa bisa dikendalikan. Perkembangan teknologi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, baik itu pada aspek Pendidikan, ekonomi, kesehatan, maupun aspek lainnya (Cholik, 2021; D. Setiawan, 2018). Perkembangan teknologi secara tidak langsung telah memengaruhi pola hidup masyarakat. Kehidupan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [richasnt@gmail.com](mailto:richasnt@gmail.com) (Richa Julia Santi)

masyarakat semakin dipermudah dengan adanya teknologi. Sebagai contoh, saat akan menghubungi sanak saudara yang berada di luar kota, seseorang harus mengirim surat melalui POS dan hal tersebut membutuhkan waktu yang lama. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi, proses komunikasi jarak jauh dapat dilakukan menggunakan teknologi berupa *handphone* (Marpaung, 2018; Matondang, 2019; Yoga, 2019). Selain memberikan berbagai kemudahan dalam proses kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi juga memberikan banyak peluang usaha bagi masyarakat. Masyarakat dapat menjual serta membeli berbagai barang serta kebutuhan sehari-hari hanya dengan menggunakan *handphone*. Bagi pengusaha, teknologi dapat mempermudah proses penjualan produk, sehingga para penjual tidak perlu membuka toko atau berkeliling menjajakan barang dagangan (Fuady, 2018; Maria & Widayati, 2020; Mumtaha & Khoiri, 2019). Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat memberikan kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Jamun, 2018; Lestari, 2018). Siswa dapat mencari berbagai informasi tentang pelajaran melalui teknologi. Siswa sebagai generasi muda lebih mudah dalam menguasai berbagai bidang teknologi (Hasanah, 2021; Syamsuar & Reflianto, 2018). Siswa sekolah dasar merupakan anak yang berada pada rentang usia 7-12 tahun. Pada rentang usia ini siswa cenderung mudah tertarik terhadap hal-hal baru, khususnya yang berkaitan dengan teknologi (Hermawan, 2021). Perkembangan teknologi dalam ruang lingkup anak harus berada dalam pengawasan orang dewasa agar teknologi tidak memberikan dampak negatif pada anak (Alia & Irwansyah, 2018; Baharun & Finori, 2019). Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang memberikan kerugian bagi anak, yakni perkembangan teknologi game online. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi yang telah dilakukan di Desa Jepang. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa 4 dari 6 siswa sudah sangat kecanduan game online. Hal ini disebabkan oleh banyaknya warung game online yang dibuka di sekitar lingkungan tempat tinggal anak. Anak yang sudah sangat kecanduan merasa puas jika dapat memenangkan pertandingan di dalam game. Anak bermain game juga karena kurangnya perhatian dari orang tuanya dan kadang-kadang anak juga diberikan teguran yang keras saat bermain game. Dampak dari game ini adalah anak menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, anak menjadi kurang komunikasi dengan keluarga ataupun kerabat, anak menjadi kurang peduli dengan teman. Dampak bagi kesehatan juga sangatlah banyak, yaitu mata menjadi sakit, emosional, mudah tersinggung, tidak mau mendengarkan nasihat yang diberikan oleh orang tuanya.

Banyaknya warung internet (*warnet*) dan *game center* telah menjadi pusat bermain anak muda. Game online kini bukanlah hal asing bagi anak-anak. Game pada dasarnya merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan aturan tertentu, sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing* (Ismi & Akmal, 2020; Kurnada & Iskandar, 2021). *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan *visual*. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media *visual* elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering (Tohet & Mauliza, 2021). Pemain *game online* biasanya didominasi oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan mengakibatkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar pada perkembangan anak remaja atau jiwa seseorang (Amran et al., 2020) walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya (Rahmi et al., 2020; Setiawan, 2018). Perubahan yang ditimbulkan dari kecanduan yakni anak-anak sering melakukan kegiatan game yang bisa mengurangi kegiatan positif, seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya (Arianto & Bahfiarti, 2020). Anak yang memiliki kecanduan *game online* akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial (Ulya et al., 2021). Di sisi lain, anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kehidupan sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Pada perkembangan moral anak yang memiliki kecanduan bermain *gadget* akan menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game (Syifa et al., 2019). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa kecanduan bermain game online akan berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa (Kurnada & Iskandar, 2021). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa bermain game online memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan emosi dan sosial anak di antaranya yaitu

anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya (Paremeswara & Lestari, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain game online akan memberikan dampak negative pada perkembangan sosial dan emosional siswa seperti siswa akan menjadi lebih mudah marah, tertutup, malas belajar, dan lain-lain. Selain itu, kegiatan bermain game online yang dilakukan secara berlebihan memberikan dampak pada penurunan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat penelitian yang membahas mengenai perubahan pola tingkah siswa sekolah dasar akibat bermain game online. Untuk itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui perubahan tingkah laku anak sekolah dasar akibat game online.

## 2. METODE

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan menjabarkan suatu fenomena yang terjadi di masyarakat yang kemudian didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 6 orang tua siswa, 6 orang siswa sekolah dasar, serta 1 orang guru.

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari seseorang. Data primer bersumber dari anak sekolah dasar, guru, dan orang tua anak. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau dapat melalui orang lain atau teori-teori yang ada di buku. Data sekunder dijadikan sebagai data pendukung penelitian yang didapatkan melalui dokumentasi, catatan penelitian, dan data pendukung lainnya. Analisis data dilakukan dengan menjabarkan berbagai temuan dalam penelitian yang kemudian dikaitkan dengan beberapa penelitian terdahulu.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menganalisis berubahnya tingkah laku anak sekolah dasar akibat game online. Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa terdapat tiga temuan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut. Temuan pertama menunjukkan bahwa *Game Online* memiliki dampak yang sangat beragam, selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya, sedangkan dampak negatif yaitu yang memberikan pengaruh buruk bagi penggunaannya. Adapun dampak positif yang dari bermain game online yakni anak menjadi lebih paham akan teknologi modern, mampu menggunakan aplikasi dengan baik, dampak negatifnya yaitu anak menjadi cenderung lebih suka diam dirumah tidak melakukan interaksi dengan baik, perilaku sosial anak terhadap teman-teman sebaya dan keluarga juga kurang baik, anak menjadi emosional, susah mentaati peraturan di rumah, mencaci teman, membully teman, yang paling parah adalah kesehatan mata anak berkurang. Temuan kedua menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi anak sekolah dasar pada perubahan tingkah laku yaitu anak belum bisa mengendalikan dirinya dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan 4 dari 6 anak memiliki perilaku sosial rendah. Hal tersebut ditimbulkan oleh adanya pengaruh game online. Saat pandemi seperti ini, orang tua harus mengawasi aktivitas anak sehari-hari. Orang tua juga harus tegas melarang anak bermain game online. Jika orang tua mengabaikannya, maka anak menjadi semakin kecanduan dan susah terkontrol. Temuan ketiga menunjukkan bahwa kesibukan orang tua dalam bekerja menjadi penyebab anak kesepian, sehingga anak mencari hiburan untuk mengisi waktu luang bermain game online. Kurangnya perhatian dari orang tua mengakibatkan anak lebih suka menyendiri di dalam rumah tanpa melakukan interaksi dengan teman sebaya. Sebagian orang tua memang lebih senang saat anak bermain gadget di dalam rumah dibandingkan anak bermain diluar rumah, penyebab orang tua lebih senang anak duduk diam didalam rumah adalah karena demi kesehatan anaknya, bermain diluar rumah ataupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar saat ini dianggap berbahaya bagi kesehatan karena pandemi. Hal ini menyebabkan dampak-dampak yang terjadi pada diri anak sangat beragam. Anak lebih suka memerintah teman sebaya, tidak menghargai teman sebaya, mengucilkan teman yang tidak mempunyai game atau teman yang lebih lemah, anak menjadi sering bertengkar karena saling ejek. Hal ini menandakan kurangnya sikap atau perilaku sosial anak terhadap teman sebaya.

## Pembahasan

Game online merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan (Paremeswara & Lestari, 2021). Di era modern seperti saat ini bermain game online menjadi salah satu kegiatan yang sangat digemari oleh masyarakat dari yang muda sampai yang tua. Adanya kemajuan teknologi bermain game online memberikan berbagai macam dampak bagi siswa. Salah satu dampak yang dirasakan dari berkembangnya game online yakni adanya perubahan tingkah laku siswa sekolah dasar (Ismi & Akmal, 2020; Ulya et al., 2021). Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar yang memiliki kecanduan bermain game online cenderung menunjukkan perubahan tingkah laku yang sangat signifikan. Terdapat dua pola tingkah laku yang ditunjukkan siswa sekolah dasar yakni perubahan tingkah laku yang positif serta tingkah laku yang negatif. Perubahan tingkah laku yang positif yakni siswa mampu memahami penggunaan teknologi dengan baik serta mampu menggunakan aplikasi dengan baik. Di era globalisasi seperti saat ini, kemampuan penggunaan teknologi sangatlah dibutuhkan untuk menunjang kegiatan sehari-hari (Alia & Irwansyah, 2018; Fajriyah & Prastowo, 2022). Dalam pelaksanaan pendidikan, penguasaan teknologi sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi. Terlebih lagi setelah munculnya pandemic covid-19, mengharuskan setiap siswa belajar dari rumah. Kegiatan belajar dari rumah dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti zoom, google meet, google classroom, quiziz dan berbagai platform digital lainnya (Handayani & Irawan, 2020). Dengan begitu penguasaan teknologi menjadi salah satu hal penting yang harus dikuasai siswa untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memberikan kemudahan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Adapun dampak negatif yang muncul dari kebiasaan siswa bermain game online yakni siswa cenderung lebih suka diam dirumah tidak melakukan interaksi dengan baik, perilaku sosial anak terhadap teman-teman sebaya dan keluarga juga kurang baik, anak menjadi emosional, susah menaati peraturan di rumah, susah mencaci teman, membully teman, yang paling parah adalah kesehatan mata anak terganggu. Dari beberapa permasalahan tersebut perubahan tingkah laku yang paling dirasakan, yakni anak cenderung lebih suka tinggal di rumah sendiri daripada bermain dengan teman sebayanya (Sundara et al., 2020). Hal ini kemudian berdampak pada penurunan sikap sosial siswa. Sikap sosial merupakan pola tingkah laku serta tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam lingkungan masyarakat, misalnya saling berinteraksi, saling membantu, saling menghargai, dan sebagainya (Nurfirdaus & Risnawati, 2019; Septiani & Djuhan, 2021). Sikap sosial perlu dimiliki serta dikembangkan dalam diri individu. Dengan adanya sikap sosial yang baik, seseorang akan dapat hidup dengan damai, rukun, nyaman, dan tentram (Anisah et al., 2021). Anak-anak yang memiliki sikap sosial rendah akibat dari terlalu banyak bermain game harus segera mendapat perhatian dari pihak keluarga ataupun guru. Orang tua dan guru memiliki peran untuk mengenalkan siswa pada lingkungan sekitar, teman sebaya, serta masyarakat. Hal ini bertujuan agar nantinya siswa sebagai makhluk sosial tidak kesulitan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan masyarakat.

Perubahan sikap lainnya yang ditunjukkan oleh siswa yang kecanduan bermain game yakni siswa cenderung lebih malas dan mengalami penurunan hasil belajar (Nizar & Hajaroh, 2019). Sikap malas muncul karena siswa lebih tertarik untuk bermain game daripada belajar ataupun melakukan aktivitas lainnya (Syifa et al., 2019). Untuk mengatasi permasalahan ini, orang tua dituntut untuk mampu memberikan batasan pada siswa dalam bermain game (Safitri et al., 2020). Selain itu, guru sebagai tenaga pendidik juga berperan dalam mengingatkan siswa bahaya saat terlalu banyak bermain game. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengurangi kecanduan bermain game siswa, yakni melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode belajar sambil bermain, sehingga siswa tertarik untuk belajar (Tohet & Mauliza, 2021; Ulya et al., 2021). Di samping itu, guru juga dapat menerapkan proses belajar kelompok guna meningkatkan interaksi siswa dengan teman-temannya. Adanya kecanduan siswa dalam bermain game dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. misalnya, kurangnya perhatian orang tua (Amran et al., 2020). Orang tua modern cenderung lebih senang saat anaknya hanya tinggal di dalam rumah dan bermain gadget daripada anaknya bermain di luar rumah. Sikap orang tua yang demikian tentunya memberikan dampak buruk bagi perkembangan sosial emosional anak. Orang tua sebagai tonggak utama penentu proses pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki peran untuk mengajarkan dan mengarahkan anak ke arah yang lebih baik (Darwis et al., 2020). Anak yang berada dalam lingkungan keluarga yang baik akan berkembang menjadi anak yang baik dan bisa menghargai sesama, begitu pula berlaku sebaliknya.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Perkembangan moral anak yang memiliki kecanduan bermain *gadget* akan menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game (Syifa et al., 2019).

Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa kecanduan bermain game online akan berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa (Kurnada & Iskandar, 2021). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa bermain game online memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan emosi dan sosial anak di antaranya anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya (Paremeswara & Lestari, 2021). Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan bermain game dapat memberikan pengaruh positif dan negatif jika dilakukan secara berlebihan.

#### 4. SIMPULAN

Kecanduan siswa bermain game online cenderung disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua terhadap siswa. Orang tua lebih senang anaknya bermain dengan gadget daripada anaknya harus bermain ke luar rumah. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kecanduan bermain game dan menunjukkan berbagai perubahan tingkah laku. Anak akan menjadi lebih emosional, tidak mampu mematuhi tata tertib yang diberikan oleh orang tua, dan anak menjadi kurang sopan dalam berbicara karena terlalu terbiasa berbicara kasar seperti di dalam *game online*.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4). <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>.
- Anisah, A. S., Katmajaya, S., & Zakiyyah, W. L. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Sikap Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 434. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1178>.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>.
- Baharun, H., & Finori, F. D. (2019). Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak pada Era Teknologi Digital. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 52–69. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik*, 4(1), 6. <https://jurnal.unisa.ac.id/index.php/jft/article/view/83/68>.
- Darwis, M., Amri, H. K., & Reymond. (2020). Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayuombun. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2020.v5i2.228-233>.
- Fajriyah, R. Z., & Prastowo, A. (2022). Implementasi Pembelajaran TIK dengan Penggunaan Microsoft Word untuk Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 577–584. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2727>.
- Fuady, A. H. (2018). Teknologi Digital dan Ketimpangan Ekonomi di Indonesia. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia*, 44(1). <https://doi.org/10.14203/jmi.v44i1.803>.
- Handayani, S. D., & Irawan, A. (2020). Pembelajaran Matematika di Masa Pandemic Covid-19 Berdasarkan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(2), 179–189. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i2.14813>.
- Hasanah, U. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila di Kalangan Generasi Millennial untuk Membendung Diri dari Dampak Negatif Revolusi Industri 4.0. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 52–59. <https://doi.org/10.51747/jp.v8i1.705>.
- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Siswa di Sekolah Dasar. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v1i1.3320>.
- 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. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Jamun, M. Y. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54/40>.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

- Maria, N. S. B., & Widayati, T. (2020). Dampak Perkembangan Ekonomi Digital terhadap Perilaku Pengguna Media Sosial dalam Melakukan Transaksi Ekonomi. *Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen*, 6(2). <https://doi.org/10.31289/jkbm.v6i2.3801>.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Matondang, A. (2019). Dampak Modernisasi terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. *Wahana Inovasi*, 8(2), 33–35. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/wahana/article/view/2389/1595>.
- Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce). *Jurnal Pilar Teknologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 4(2). <https://doi.org/10.33319/piltekn.v4i2.39>.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati, R. (2019). Studi tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1). <https://doi.org/10.33222/jlp.v4i1.486>.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122/1004>.
- Rahmi, N., Syahril, & Adlin. (2020). Game Online dan Produktivitas pada Remaja Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo Main Article Content. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 1(10). <https://doi.org/10.36418/jurnalsostech.v1i10.213>.
- Safitri, R., Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak Game Online PUBG terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29079>.
- Septiani, B., & Djuhan, M. W. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Sikap Sosial Siswa melalui Metode Diskusi pada Mata Pelajaran IPS. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(2), 61–78. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i2.249>.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>.
- Sundara, K., Hafisah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- Tohet, M., & Mauliza, S. (2021). Penanggulangan Kecanduan Game Online melalui Pendidikan Karakter Regilius pada Anak. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 147. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6i2.3434>.
- Ulya, L., Fatuhurohman, I., & Sucipto. (2021). Analisis Kecanduan Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.
- Yoga, S. (2019). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Al-Bayan*, 24(1). <https://doi.org/10.22373/albayan.v24i1.3175>.