



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 1 (2025) pp: 208-213

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Komunikasi Interpersonal Anak: Studi Literatur

Dhiya Aulia Hanifah^{1*}, Dingot Hamonangan Ismail², Muhammad Yusuf Akbar³

¹ Fakultas Dakwah, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

² Fakultas Administrasi Bisnis, Politeknik LP3i Jakarta

³ Fakultas Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: dhiya.aulia24@mhas.uinjkat.ac.id, visiaulia@gmail.com, Akbarw23@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap perilaku emosional dan komunikasi interpersonal anak melalui tinjauan studi literatur. Fokus utama kajian ini adalah untuk memahami bagaimana pengaruh game online terhadap perubahan perilaku emosional anak, bagaimana pengaruh game online terhadap efektivitas komunikasi interpersonal anak dan bagaimana hubungan antara perilaku emosional terhadap efektivitas komunikasi interpersonal anak. Berdasarkan hasil kajian literatur, ditemukan bahwa game online yang berlebihan berpengaruh negatif terhadap Perubahan Perilaku Emosional Anak, kemudian Game Online juga memiliki dampak negatif terhadap Komunikasi Interpersonal Anak dan Perilaku kecerdasan emosional anak mempengaruhi efektivitas komunikasi interpersonal anak.

Kata kunci: Game online, Perilaku emosional, Komunikasi interpersonal, Anak

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak, khususnya generasi Alpha dan generasi Z. Salah satu manifestasinya adalah meningkatnya popularitas game online sebagai bentuk hiburan yang mudah diakses melalui perangkat digital. Game online menawarkan berbagai pengalaman interaktif yang dapat merangsang kemampuan kognitif, kreativitas, hingga kerja sama. Namun, di balik potensi positif tersebut, penggunaan game secara berlebihan ternyata menimbulkan kekhawatiran serius, terutama terkait perkembangan emosional dan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia sekolah (6–12 tahun)—fase kritis dalam pembentukan regulasi emosi, empati, dan interaksi sosial. Penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game yang tinggi dapat memicu perilaku emosional negatif, seperti agresivitas, frustrasi, dan kesulitan mengendalikan emosi. Selain itu, dominasi interaksi di dunia virtual sering kali mengurangi kualitas komunikasi anak di dunia nyata. Game online sendiri merupakan permainan digital berbasis jaringan internet yang memungkinkan interaksi real-time antar pengguna (Surbakti, 2017) [1].

Dalam praktiknya, game online ini telah menjadi bagian dari keseharian anak, namun dengan dampak yang beragam tergantung pada jenis, durasi, dan konteks penggunaannya. Di sinilah letak urgensi untuk memahami secara komprehensif bagaimana paparan game online memengaruhi perilaku emosional dan komunikasi interpersonal anak. Lingkungan sekitar, seperti pola asuh orang tua dan peran sekolah, turut menjadi variabel penting yang memoderasi pengaruh tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan melalui pendekatan studi literatur untuk menganalisis secara mendalam relasi antara paparan game online, perilaku emosional, dan komunikasi interpersonal anak usia sekolah. Adapun rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana pengaruh game online terhadap perilaku emosional anak? (2) Bagaimana pengaruh game online terhadap efektivitas komunikasi interpersonal anak? dan (3) Bagaimana perilaku kecerdasan emosional anak memengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal mereka?

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), game online merupakan game atau permainan yang dimainkan secara daring (dalam jaringan) menggunakan koneksi internet. Permainan ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi langsung dengan pemain lain melalui jaringan komputer atau internet. Adiningtyas (2017) [2], menyatakan bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game online via

internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. Sementara itu, Kurniawan (2017) [3] menjelaskan bahwa game online adalah permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Definisi ini menegaskan peran penting jaringan internet sebagai sarana utama untuk menjalankan game online. Dengan demikian, secara umum, game online dapat didefinisikan sebagai permainan berbasis internet yang memungkinkan pemain untuk bermain secara real-time dan berinteraksi dengan pemain lain di berbagai lokasi.

Perkembangan emosional anak merujuk pada kemampuan anak untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi mereka, serta membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Proses ini penting untuk membentuk kepribadian, pola pikir, dan kemampuan sosial anak. Sukatin et al. (2020) [4] mengatakan bahwa Perkembangan emosional dipahami sebagai krisis dalam tumbuh kembang anak. Pendapat lain dikemukakan oleh Marsari, H., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021) [5] yang mengatakan bahwa Perkembangan emosi merupakan suatu keadaan yang lebih kompleks dimana pikiran dan perasaan ditandai dalam bentuk perubahan biologis yang muncul akibat dari perilaku individu baik berupa perasaan, nafsu maupun suasana mental yang tidak terkontrol.

Komunikasi interpersonal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih. Komunikasi interpersonal juga disebut komunikasi antarpribadi. Atau disebutkan oleh Barseli, M., Sembiring, K., Ifdil, I., & Fitria, L. (2019) [6] komunikasi interpersonal adalah sebuah proses dan usaha individu atau kelompok dalam memberi pengaruh dengan menyampaikan informasi atau pesan yang dimaksud kepada individu lain baik secara verbal maupun nonverbal sehingga mendapat umpan balik dan terjadi interaksi antara kedua pihak. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Roem (2019) [7] bahwa dalam komunikasi antarpribadi pesan yang disampaikan tidak hanya berupa kata-kata atau pesan verbal saja, tapi juga pesan-pesan yang bersifat nonverbal. Komunikasi interpersonal dapat terjadi di mana saja, seperti ketika belajar, bekerja, atau menonton film. Komunikasi ini dapat dilakukan secara tatap muka atau berhadapan langsung.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*literature review*), yaitu pendekatan sistematis dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis informasi dari berbagai sumber literatur yang relevan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada analisis konseptual dan teoritis tanpa melibatkan data primer. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas artikel jurnal ilmiah, buku akademik, laporan penelitian, serta dokumen resmi yang relevan dengan topik penelitian. Adapun kriteria seleksi literatur yang digunakan adalah sebagai berikut: memiliki Relevansi dengan tema penelitian, dipublikasikan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (2015–2025) untuk memastikan kebaruan informasi dan memiliki kredibilitas tinggi, yang ditandai dengan penerbitan oleh lembaga atau jurnal bereputasi, serta tingkat sitasi yang signifikan. Adapun Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian literatur di database daring, termasuk Scopus dan Google Scholar. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian mencakup kombinasi istilah seperti "Game", "Dampak dan pengaruh", dan "Anak dan perkembangannya", yang disesuaikan dengan fokus penelitian. Selain itu, literatur pendukung tambahan diambil dari referensi buku dan dokumen yang diakui kredibilitasnya. Kemudian, data yang terkumpul dianalisis. Data yang diperoleh dari literatur akan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan temuan yang ditemukan dalam literatur (8). Proses analisis melibatkan tahapan berikut: Klasifikasi: Mengelompokkan literatur berdasarkan topik utama yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Kemudian Sintesis: Mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber untuk menyusun narasi yang koheren dan mendalam dan terakhir adalah Evaluasi Kritis: Menilai kekuatan dan kelemahan setiap sumber untuk menghasilkan kesimpulan yang valid. Untuk menjamin validitas dan kredibilitas data, sumber literatur dievaluasi secara kritis berdasarkan akreditasi jurnal yaitu minimal jurnal terakreditasi sinta dan Jurnal internasional bereputasi seperti scopus.

3. Hasil dan Diskusi

1. Pengaruh game on line terhadap perilaku emosional anak ?

Penelitian menunjukkan bahwa paparan game online dan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosional anak. Azni (2017) [9] mengungkapkan bahwa meskipun sebagian anak menunjukkan perkembangan sosial yang baik, namun sebagian besar lainnya menghadapi kesulitan dalam mengatur emosi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini disebabkan oleh fokus yang berlebihan pada dunia virtual, yang mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Pandangan senada disampaikan Sari & Nurjanah (2020) [10] menyoroti dampak negatif berupa peningkatan agresivitas, penurunan

kedisiplinan, dan kesulitan fokus dalam pembelajaran, terutama pada anak usia dini. Secara khusus Leonhardt dan Overå (2021) [11] menemukan bahwa ternyata anak laki-laki bermain game video hingga lima kali lebih sering dibandingkan anak perempuan, sementara anak perempuan lebih banyak menggunakan media sosial. Penelitian Pardede & Watini (2021) [12] juga mengungkapkan bahwa meskipun gadget dapat merangsang keterampilan motorik, dampak negatifnya jauh lebih signifikan terhadap kontrol emosi dan interaksi sosial. Anak-anak yang sering terpapar gadget cenderung lebih mudah marah, sulit diatur, dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan norma sosial. Kemudian, menurut penelitian yang dilakukan oleh Gellan K. Ahmed, Alaa A. Abdalla, Ali M. Mohamed, Lobna A. Mohamed, dan Hala A. Shamaa (2022), [13] anak-anak yang menghabiskan lebih dari 6 jam menggunakan aplikasi permainan internet cenderung menunjukkan respons abnormal yang lebih tinggi dalam skala gejala emosional dan hiperaktivitas. Selain itu, mereka juga memiliki kualitas tidur yang lebih buruk, dengan 75% mengalami gangguan tidur. Sebaliknya, anak-anak yang hanya bermain selama 1-2 jam per hari memiliki kualitas tidur terbaik, dengan persentase sebesar 36,7%.

2. Pengaruh game on line terhadap terhadap efektivitas komunikasi interpersonal anak.

Pengaruh game on line berpengaruh terhadap eektivitas komunikasi interpersonal anak. Dimana berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Affandi (2013) [14], dijelaskan bahwa tingkat hubungan antara game online dengan efektivitas komunikasi interpersonal pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda tergolong sangat rendah ($r=0.30r = 0.30r=0.30$). Hasil berbeda ditemukan oleh Ratnasari (2017) [15] pada penelitiannya di SMA Kristen Satya Wacana dimana ditemukan bahwa ada pengaruh variabel game online terhadap variabel komunikasi interpersonal adalah sebesar 5,4%. Dimana game online berpengaruh terhadap kesediaan peserta didik untuk terbuka kepada orang yang diajak berinteraksi, peserta didik juga bersikap tertutup dan tidak jujur, terhadap stimulus yang datang dimana komunikator disini mesti tanggap dan kritis dalam menerima stimulus tersebut serta bertanggung jawab atas informasi yang disampaikan kepada orang lain. Game online juga berpengaruh pada perasaan ikut merasakan yang sama dengan cara yang sama, dimana rasa empati akan membuat seseorang lebih mampu menyesuaikan komunikasinya. Empati yang terjadi selama komunikasi berlangsung, menjadikan para pelakunya memiliki pemahaman yang sama mengenai perasaan masing-masing karena masingmasing pihak berusaha untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Game online berpengaruh pada sikap tidak mendukung hubungan yang baik. Hal ini disebabkan keasyikan dalam bermain game online. Game online berpengaruh pada sikap positif dalam komunikasi yang menjadikan seseorang tidak menghargai dirinya secara positif. Sebenarnya dorongan secara positif menjadikan seseorang dapat menghargai orang lain secara positif. Sikap positif dapat diwujudkan melalui dua acara yaitu menyatakan sikap positif terhadap diri sendiri dan dorongan secara positif untuk lawan interaksi. Pandangan senada di sampaikan, Yeny Nabilla Akmarina (2016) [16] “bermain game online berpengaruh terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga dan pengaruhnya sebesar 0,7% yang diperoleh dari sub indikator waktu, jenis permainan, keterbukaan, perilaku suportif, perilaku positif, empati dan kesamaan”. Pandangan lainnya disampaikan oleh Ke, F., Moon, J., & Sokolij, Z. (2022) [17] dalam studinya meneliti pemanfaatan lingkungan pembelajaran berbasis realitas virtual (VR) untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak dengan gangguan spektrum autisme (ASD). Dengan menggunakan OpenSimulator, para peneliti mengembangkan lingkungan VR berbasis desktop yang memungkinkan anak-anak dengan ASD untuk terlibat dalam permainan peran, aktivitas sosial, dan desain interaktif. Studi ini melibatkan tujuh anak berusia 10–14 tahun yang berpartisipasi dalam program keterampilan sosial berbasis VR selama lebih dari 20 jam. Data dikumpulkan melalui rekaman layar, observasi, serta kuesioner komunikasi dan keterampilan sosial sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kinerja keterampilan sosial peserta selama proses intervensi, memberikan bukti awal bahwa lingkungan pembelajaran berbasis VR dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan sosial anak-anak dengan ASD.

Namun menurut Mira Renata dkk (2023) [18] memaparkan hasil penelitian menunjukkan orang tua tidak mampu melakukan komunikasi interpersonal yang baik dengan anaknya, sikap orang tua cenderung keras dan reaktif dalam menghadapi masalah kecanduan game online ini, orang tua terlihat kebingungan dan tidak tahu harus bagaimana menghadapi masalah ini, sehingga mereka hanya bisa langsung memarahi anaknya dan melarang anaknya untuk bermain game online, tanpa bisa melakukan komunikasi yang baik dengan anaknya. Selain itu, bermain game online berdampak negatif terhadap anak, dampak yang timbul antara lain secara psikologis, fisik serta perilaku, beberapa diantaranya menyebabkan anak menjadi jadi lupa waktu, tidak fokus dan tidak mendengarkan orang tua, lupa akan lingkungannya karena asyik sendiri dengan bermain game di handphone, emosional jika kalah dalam bermain game, sering bergadang dan lupa makan, hingga tidak mau mendengarkan saran dan perintah orang tua, secara prestasi disekolahpun menjadi menurun.” Kemudian berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Raihan Naufal dkk (2024) [19] bahwa pemahaman orang tua tentang dampak buruk game online masih kurang dimana orang tua hanya menganggap bahwa itu sekedar game tanpa tau bahwa game tersebut

bisa membuat anak kecanduan dan merusak diri dari segi emosi dan lainnya. Pola komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan game online ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu permissivedan authoritative. Dua orang tua terhadap anaknya menganut pola komunikasi permissive sedangkan satu orang tua lainnya menganut pola komunikasi authoritative. Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak karena kurangnya waktu bersama anak dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja membuat anak sedikit tidak mendapat perhatian lebih dari orang tua. Sifat ego dari anak yang memaksa ingin terus bermain game juga merupakan hambatan komunikasi yang cukup fatal. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game on line terhadap terhadap efektivitas komunikasi interpersonal anak baik positif maupun negatif terutama sisi negatif nya adalah bahwa dengan banyaknya aktivitas game yang dilakukan oleh usia anak membuatnya terhambat mengembangkan potensi komunikasinya secara lebih utuh sebagai komunikasi tidak hanya verbal tetapi juga mencakup seluruh body language seorang anak yang hanya dapat dikembangkan dengan interaksi langsung dengan orang lain.

3. Pengaruh Perilaku kecerdasan emosional anak terhadap komunikasi interpersonal anak

Perilaku kecerdasan emosional anak memainkan peran penting dalam efektivitas komunikasi interpersonal mereka. Anak yang memiliki kemampuan mengelola emosi dengan baik cenderung lebih mudah dalam menjalin interaksi sosial yang positif. Mereka dapat mengekspresikan perasaan dengan jelas, memahami emosi orang lain, dan merespons situasi sosial dengan lebih adaptif. Sebaliknya, anak yang sering mengalami ketidakstabilan emosi, seperti mudah marah, frustrasi, atau cemas, cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Emosi yang tidak terkendali dapat menyebabkan mereka kesulitan dalam mendengarkan, memahami perspektif orang lain, dan membangun hubungan yang sehat dalam lingkungan sosialnya. Pandangan senada disampaikan, Zulqaidah, Z., Harahap, H., Tanjung, R. S., & Marpaung, D. P. B. (2025) [20], bahwa kecerdasan emosional memiliki peran penting dalam meningkatkan interaksi sosial, mengelola stres, dan memotivasi siswa, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian akademik dan kesejahteraan mental peserta didik. Oleh karena itu, Perlu integrasi pengembangan kecerdasan emosional ke dalam kurikulum pendidikan guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif serta mendukung perkembangan holistik siswa. Kemudian Mustakim, M., & Pratiwi, N. I. (2021) [21] juga menyimpulkan bahwa Ada hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan sikap empati anak secara signifikan. Sebaliknya, perilaku emosional yang negatif dapat menghambat efektivitas komunikasi interpersonal anak di berbagai lingkungan, seperti di keluarga, sekolah, dan pergaulan sehari-hari. Anak yang sering merasa cemas atau minder mungkin akan menghindari interaksi sosial, sehingga kemampuan komunikasi mereka tidak berkembang dengan baik. Di sisi lain, anak yang agresif atau mudah tersinggung mungkin sering terlibat dalam konflik, yang dapat merusak hubungan interpersonal mereka. Oleh karena itu, pengelolaan emosi yang baik sangat diperlukan untuk mendukung komunikasi yang efektif. Dengan membangun kesadaran emosional dan mengembangkan keterampilan regulasi emosi, anak dapat lebih mudah beradaptasi dalam interaksi sosial serta membangun hubungan yang harmonis dengan lingkungan sekitarnya. Azeharie, S., & Khotimah, N. (2015) [22] mengatakan bahwa Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak “Melati” Bengkulu mempengaruhi kualitas kecerdasan emosional anak. “Hasil penelitian ini menunjukkan pola komunikasi primer yang mengacu pada efektifitas komunikasi interpersonal antara guru dan siswa diperoleh melalui keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan yang menekankan pada faktor kedekatan emosional yang dibangun para guru terhadap siswanya. Akibatnya siswa dapat mengerti pesan yang disampaikan guru kepadanya” tulisnya. Pandangan senada di sampaikan, Yeny Nabilla Akmarina (2016) [23] “bermain game online berpengaruh terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga dan pengaruhnya sebesar 0,7% yang diperoleh dari sub indikator waktu, jenis permainan, keterbukaan, perilaku suportif, perilaku positif, empati dan kesamaan”. Namun demikian, jika teknologi digunakan secara cerdas dapat juga berperan penting dalam meningkatkan kompetensi sosial-emosional, kesejahteraan, dan kemampuan penyesuaian diri remaja. Pemanfaatan teknologi dalam program sosial-emosional dapat menjadi langkah awal yang efektif untuk menumbuhkan minat remaja terhadap aspek emosional mereka. Salah satu program yang bermanfaat dalam hal ini adalah emoTIC, yang memiliki dampak positif pada faktor personal, emosional, dan sosial remaja.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan Paparan game online secara berlebihan dapat menyebabkan perubahan signifikan dalam perilaku emosional anak. Meskipun beberapa anak memperoleh manfaat dari interaksi sosial dalam dunia digital, sebagian besar mengalami dampak negatif seperti peningkatan agresivitas, penurunan kedisiplinan, dan kesulitan dalam mengendalikan emosi. Durasi bermain dan jenis permainan yang dimainkan berperan penting dalam membentuk pola emosi anak, di mana permainan dengan konten kekerasan lebih cenderung memicu perilaku agresif dibandingkan dengan permainan edukatif. Oleh karena

itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan pembatasan waktu bermain agar perkembangan emosional anak tetap sehat. Game online dapat berpengaruh terhadap efektivitas komunikasi interpersonal anak dalam dua sisi yang berbeda. Di satu sisi, penggunaan game online yang berlebihan cenderung mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya dan keluarga, sehingga menghambat perkembangan keterampilan komunikasi mereka. Anak yang terlalu asyik dengan game cenderung kurang terbuka dalam berkomunikasi dan memiliki kesulitan dalam membangun empati terhadap orang lain. Di sisi lain, game online juga dapat menjadi sarana untuk memperluas jaringan sosial dalam lingkungan virtual, terutama bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi secara langsung. Dengan demikian, pemanfaatan game online harus diarahkan secara bijak agar dapat memberikan dampak positif dalam komunikasi interpersonal anak. Kemampuan anak dalam mengelola emosi sangat berpengaruh terhadap efektivitas komunikasi interpersonal mereka. Anak yang mampu mengontrol emosinya dengan baik akan lebih mudah mengekspresikan diri, memahami orang lain, dan menjalin hubungan sosial yang positif. Sebaliknya, anak dengan perilaku emosional yang tidak stabil, seperti mudah marah atau merasa cemas, cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pengembangan kecerdasan emosional perlu mendapatkan perhatian, baik dalam lingkungan keluarga maupun pendidikan formal, guna mendukung perkembangan komunikasi interpersonal anak secara optimal.

Pengakuan

Terimakasih atas dukungan Universitas Islam Negeri Jakarta, Politeknik LP3i Jakarta dan Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk pelaksanaan penelitian ini.

Referensi

1. Azeharie, S., & Khotimah, N. (2015). Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak "Melati" Bengkulu. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 213-224.
2. Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
3. Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111-187.
4. Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 110-121.
5. Barseli, M., Sembiring, K., Ifdil, I., & Fitria, L. (2019). The concept of student interpersonal communication. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(2), 129-134.
6. Skill-Building Strategies Complex Problem Solving For Generation Z. *Sinergi International Journal of Management and Business*, 2(2), 73-84. <https://doi.org/10.61194/ijmb.v2i2.165>
7. Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
8. Ismail, D. H., Nugroho, J., Akbar, M. Y., & Hanifah, D. A. (2024). Skill-Building Strategies Complex Problem Solving For Generation Z. *Sinergi International Journal of Management and Business*, 2(2), 73-84. <https://doi.org/10.61194/ijmb.v2i2.165>
9. Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728-4735.
10. Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan game online dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994-999.
11. Ratnasari, D. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas X SMA Kristen Satya Wacana Salatiga Tahun Pelajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW).
12. Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis perkembangan emosi anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77-90.
13. Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1
14. Marsari, H., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan emosi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1816-1822.
15. Mustakim, M., & Pratiwi, N. I. (2021). Hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan sikap empati pada siswa. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2).
16. Zulqaidah, Z., Harahap, H., Tanjung, R. S., & Marpaung, D. P. B. (2025). Kecerdasan Emosional dalam Komunikasi Interpersonal. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 208-219.

17. Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 1*.
18. Renata, M., Nurdiantara, R. R., & Nurhakim, T. F. (2023). Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Dari Bermain Game Online Dan Dampaknya Terhadap Prestasi Di Sekolah. *KOMVERSAL, 5*(1), 25-39
19. Naufal, R., & Maryani, A. (2024). Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Riset Public Relations, 71-78*.
20. Ahmed, G. K., Abdalla, A. A., Mohamed, A. M., Mohamed, L. A., & Shamaa, H. A. (2022). Relationship between time spent playing internet gaming apps and behavioral problems, sleep problems, alexithymia, and emotion dysregulations in children: a multicentre study. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 16*(1), 67.
21. Ke, F., Moon, J., & Sokolij, Z. (2022). Virtual reality-based social skills training for children with autism spectrum disorder. *Journal of Special Education Technology, 37*(1), 49-62.
22. De la Barrera, U., Mónaco, E., Postigo-Zegarra, S., Gil-Gómez, J. A., & Montoya-Castilla, I. (2021). EmoTIC: Impact of a game-based social-emotional programme on adolescents. *Plos one, 16*(4), e0250384.
23. Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—A mixed methods approach. *International journal of environmental research and public health, 18*(11), 6085.