



## **DINAMIKA INTERAKSI SOSIAL SISWA PECANDU GAME ONLINE DI SMA N 1 RENGAT KECAMATAN RENGAT KABUPATEN INDRAGIRI HULU**

**Muhammad Rizky Anwari, Muhammad Ihsan**

Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

### **Abstrak**

Penelitian ini berjudul "Dinamika Interaksi Sosial Siswa Pecandu Game Online di SMA N 1 Rengat, Kecamatan Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu" bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku siswa yang mengalami kecanduan game online dan dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnografi. Dengan melibatkan siswa kelas 11 di SMA N 1 Rengat, penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berdampak pada penurunan prestasi akademik siswa serta menyebabkan mereka lebih memilih berinteraksi secara digital ketimbang di dunia nyata. Kecanduan ini juga berpotensi mengganggu hubungan sosial siswa, yang dapat mengurangi keterampilan komunikasi dan empati. Temuan ini menekankan pentingnya upaya kolaboratif antara sekolah dan orang tua untuk mendukung siswa dalam menemukan keseimbangan antara bermain game dan menjalankan tanggung jawab sosial serta akademis mereka.

**Kata Kunci:** Interaksi sosial, kecanduan game online, siswa, SMA N 1 Rengat, dampak sosial.

### **PENDAHULUAN**

Masa sekolah sebagai fase transisi dari anak-anak ke dewasa, ditandai oleh perubahan fisik dan psikis individu serta peran sosial di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Siswa milenial saat ini menghadapi kemajuan teknologi yang memudahkan akses informasi.

Mengidentifikasi tiga tahap usia siswa yaitu siswa awal, siswa pertengahan dan siswa akhir. *Game online*, sebagai fitur internet yang berkembang pesat, menjadi populer karena pertumbuhan internet yang cepat dan partisipasi besar dalam permainan kolaboratif dan kompetitif (Aisyah, 2023).

---

\*Correspondence Address : : m.rizky.anwary5625@student.unri.ac.id

DOI : 10.31604/jips.v13i1.2026. 250-259

© 2026UM-Tapsel Press

Dampak negatif kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial siswa meliputi menurunnya kemampuan berkomunikasi, kesulitan menjalin hubungan interpersonal, meningkatnya risiko depresi dan kecemasan, dan menurunnya prestasi akademis. Interaksi sosial siswa dianggap krusial dalam penyesuaian diri, membantu perkembangan kesehatan mental, terutama karena masa siswa dianggap sebagai fase penuh tantangan dan rawan dalam perkembangan manusia, dengan keterbatasan interaksi sosial, terutama melalui perilaku bermain *game online*, dapat mengakibatkan kesulitan dalam bergaul, teman yang terbatas, dan rendah diri (Rusdianti, 2024).

Manusia mengalami pertumbuhan dari anak-anak ke dewasa dengan beberapa proses perkembangan, kehidupan anak untuk menjelajahi dunia barunya ialah berawal dari mengetahui interaksi dengan lingkungan. Interaksi sosial yaitu awal terjadinya suatu peristiwa sosial. Bersosialisasi pada umumnya adalah suatu proses penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial. Hubungan sosial yaitu suatu hubungan antar makhluk hidup yang sama-sama membutuhkan satu sama lain sosial menjadi sangat kompleks. Kemajuan ilmu serta teknologi di dunia sangat pesat di zaman modern ini, teknologi yang berkembang pesat salah satunya ialah internet. Internet sekarang dapat dengan mudah diakses oleh seluruh penduduk di dunia. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi aplikasi penunjang hiburan, dan lain sebagainya (Rahman et al., 2022).

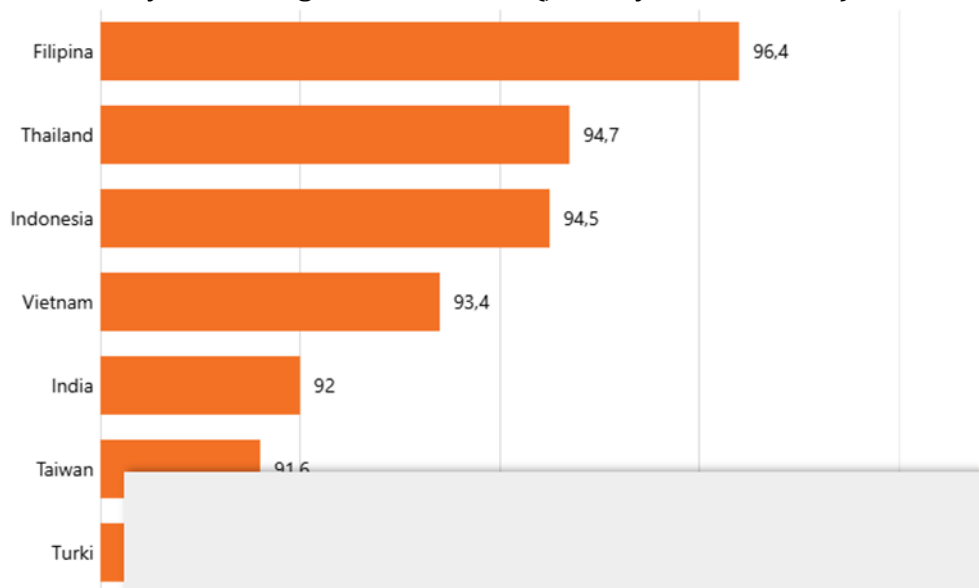
Penggunaan *gadget* yang berlebih berdampak pada tingkat

kecemasan siswa. Dampak negatif yang ditimbulkan ini dapat menyebabkan siswa menjadi sering cemas dan tegang, bahkan dampaknya juga dapat menyerang mental para siswa dan mereka cenderung menjadi pribadi yang penakut dan tidak percaya diri, karena kecanduan *gadget* ini, siswa tidak memiliki banyak teman berbicara. Para siswa zaman ini akan sangat merasa cemas bila tidak menggunakan hp dalam waktu satu hari. SMAN 1 Rengat, yang memiliki 808 siswa pada tahun 2025, menghadapi tantangan signifikan terkait kecanduan *game online* di kalangan pelajarannya. Dalam era digital saat ini, banyak siswa yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain *game online*, mengalihkan perhatian mereka dari studi dan aktivitas sosial lainnya. Kecanduan ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga memengaruhi kesehatan mental dan fisik siswa. Dengan meningkatnya minat terhadap *game online*, penting bagi sekolah dan orang tua untuk bekerja sama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung, dengan memberikan edukasi tentang dampak negatif dari kecanduan dan mendorong siswa untuk menyeimbangkan waktu mereka antara bermain game dan kegiatan produktif lainnya.

Menurut databoks dalam *We Are Social* pada tahun 2024 bulan Januari Indonesia menempati posisi ketiga, laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia "16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2024". *Gadget* merupakan perangkat komunikasi yang praktis untuk membantu manusia berinteraksi antar sesama individu. Pemanfaatan penggunaan *gadget* ini memberikan dampak yang positif bagi dunia komunikasi, namun karena semakin canggihnya *gadget* dari tahun ke tahun membuat anak-anak semakin terpengaruh oleh canggihnya *gadget*

tersebut. Hal tersebut yang akan memberikan dampak yang negatif bagi perkembangan interaksi sosial. Siswa akan lebih banyak menghabiskan

waktunya dengan bermain *gadget*, daripada berinteraksi sosial dengan orang tua dan teman-temannya (Juwariyah et al., 2023).



Sumber: Databoks (*We are social*)

Keadaan di era digital saat ini telah mengubah lanskap interaksi sosial, terutama di kalangan siswa. Kemudahan akses internet dan popularitas *game online* telah membawa dampak signifikan pada kehidupan mereka. Kemajuan teknologi yang begitu pesat menyebabkan banyak siswa terjerumus ke dalam dunia *game online*, menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, dan melupakan aktivitas sosial lainnya. SMA N 1 Rengat Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu, fenomena kecanduan *game online* di kalangan siswa semakin nyata. Siswa cenderung mengisolasi diri, lebih memilih berinteraksi dengan teman virtual di dalam game daripada bergaul dengan teman sebaya di dunia nyata. Perilaku ini dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial seperti mereka tidak memperdulikan lingkungan, menjadi acuh tak acuh, dan tidak memiliki waktu untuk berinteraksi di dunia nyata, emosional siswa yang labil sangat mudah terpengaruh akan kecanduan salah satunya *game online* seperti mudah marah dan

mengurungkan diri dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial dan tentunya akademis siswa juga akan terkena dampak karena waktu yang digunakan untuk bermain game bukanlah waktu sebentar melainkan bisa menghabiskan waktu yang berjam – jam sehingga ini dapat menjadi dampak seperti tidak mengerjakan tugas, terlambat bahkan menjadi malas untuk sekolah. Mereka cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, membangun hubungan interpersonal, dan mengikuti kegiatan sekolah.

Menurut penelitian Muhammad Johan Firmansyah (Firmansyah, 2021) Seorang remaja berusia 15 tahun di kota besar mulai mengalami penurunan prestasi akademis. Ia menghabiskan hingga 10 jam sehari bermain game online. Dalam beberapa bulan, ia mulai mengabaikan tanggung jawab sekolah, dan hubungan dengan teman-temannya menjadi tegang. Setelah mendapatkan konseling, ia belajar untuk mengatur waktu bermainnya dan mengembangkan hobi lain. Kasus selanjutnya dalam penelitian Hardono (2015) Seorang mahasiswa di sebuah universitas

mengalami kecanduan game mobile. Ia sering mengabaikan kelas dan tugas, memilih untuk bermain game selama berjam-jam. Akibatnya, ia mengalami stres dan kecemasan yang meningkat. Setelah terlibat dalam program dukungan, ia berhasil mengurangi waktu bermain dan fokus pada studi.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Nurhayati & Langlang Handayani, (2020) melaporkan bahwa anak laki-laki mereka yang berusia 12 tahun menjadi sangat agresif ketika tidak diperbolehkan bermain game. Ia menghabiskan waktu sehari-hari tanpa interaksi sosial lain, yang berdampak pada hubungan dengan anggota keluarga lainnya. Keluarga tersebut akhirnya mencari bantuan profesional untuk mengatasi kecanduan anak mereka.

Penelitian Sitti Anggraini (2022) melaporkan tentang remaja yang mengalami masalah kesehatan serius akibat kecanduan game, seperti gangguan tidur dan masalah penglihatan. Dalam satu kasus, seorang remaja ditemukan tidak sadarkan diri setelah bermain game nonstop selama dua hari. Kasus ini menarik perhatian masyarakat dan memicu diskusi tentang perlunya regulasi dalam industri game.

Kasus di Sekolah yang diteliti oleh (Azwar & Mailindawati, 2020) melaporkan peningkatan jumlah siswa yang mengalami masalah perilaku terkait kecanduan game. Beberapa siswa terlibat dalam perkelahian dan perilaku agresif, yang disebabkan oleh frustrasi mereka saat bermain game. Sekolah tersebut kemudian meluncurkan program edukasi untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko kecanduan game.

Permasalahan ini menjadi perhatian serius karena dapat mengancam produktivitas mereka yang seharusnya bisa mengeksplorasi banyak dengan adanya *game online* dan dimainkan secara berlebihan akan

terdampak pada masa depan mereka. Sosiologi mengajarkan untuk berinteraksi karena dari interaksi kita mengetahui bagaimana dan mengapa seseorang dapat memperoleh kehidupan yang baik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan salah satu cara untuk mendapatkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu dengan pendekatan etnografi. Metode kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam dan holistik fenomena kecanduan *game online* di kalangan siswa. Pendekatan etnografi memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi langsung dan berinteraksi dengan subjek penelitian di lapangan (Suwardi, 2009). Lokasi penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu SMAN 1 Rengat Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu. Peneliti memilih SMAN 1 Rengat di Kecamatan Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu sebagai lokasi penelitian berjudul "Dinamika Interaksi Sosial Siswa Pecandu *Game online*" karena berbagai pertimbangan. Sekolah ini merupakan lingkungan yang relevan untuk mengeksplorasi interaksi sosial siswa, terutama di kalangan mereka yang terpengaruh oleh kebiasaan bermain *game online*. Informan dalam penelitian ini adalah siswa yaitu kelas 11 di SMAN 1 Rengat Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu. Informan akan dipilih melalui teknik *sampling purposive*, yaitu dengan memilih responden yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Teknik *sampling* ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih relevan dan akurat terkait topik penelitian (Suwardi, 2009). Informan dipilih berdasarkan kriteria berikut:

1. Memiliki akun *game online* aktif.
2. Menghabiskan waktu lebih dari 3 jam per hari bermain game
3. Menghabiskan uang untuk game lebih dari 500.000
4. Pernah di panggil guru BK minimal 4 kali selama 1 tahun
5. Terlambat ke sekolah 5 kali dalam 1 bulan
6. Bersedia berpartisipasi dalam penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Perilaku Siswa Pecandu Game Online di SMAN 1 Rengat**

Perilaku siswa pecandu game online di SMAN 1 Rengat Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu menunjukkan dampak signifikan terhadap kehidupan sehari-hari mereka. Banyak siswa cenderung menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, mengabaikan aktivitas akademik serta interaksi sosial dengan teman-teman. Kecanduan ini sering kali menyebabkan penurunan konsentrasi saat belajar, sehingga prestasi akademik mereka bisa terpengaruh. Selain itu, beberapa siswa juga menunjukkan sikap agresif dan mudah marah ketika waktu bermain mereka dibatasi, menandakan ketidakmampuan mereka untuk mengelola emosi dengan baik.

Siswa yang mencoba mencari keseimbangan antara bermain game dan menjalankan tanggung jawab sekolah. Meskipun mereka menikmati permainan, beberapa dari mereka menyadari pentingnya pendidikan dan berusaha untuk tidak mengabaikan tugas-tugas sekolah. Namun, pengaruh positif ini masih sering tereduksi oleh lingkungan yang mendorong permainan sebagai bentuk hiburan utama. Banyak siswa yang merasa tertekan untuk terus bermain demi mendapatkan pengakuan dari teman sebaya, sehingga

menciptakan pola perilaku yang sulit diubah. Kesadaran akan dampak negatif dari kecanduan game online ini masih perlu ditingkatkan di kalangan siswa, orang tua, dan guru.

Kecanduan game online terhadap perilaku siswa di SMAN 1 Rengat, dengan fokus pada tiga kategori utama: terlambat, malas, dan mengantuk. Pertama, banyak siswa yang mengalami keterlambatan saat datang ke sekolah, yang disebabkan oleh waktu yang dihabiskan untuk bermain game. Keterlambatan ini tidak hanya mencerminkan ketidakdisiplinan, tetapi juga menunjukkan bagaimana kecanduan dapat mengganggu rutinitas harian siswa, sehingga berpotensi mempengaruhi kedisiplinan mereka di lingkungan sekolah.

Selain itu, sikap malas dalam menyelesaikan tugas juga menjadi masalah signifikan. Siswa yang terjebak dalam kecanduan game sering menunda pekerjaan sekolah, yang akhirnya menyebabkan mereka mendapatkan nilai yang rendah. Selain itu, kebiasaan mengantuk di kelas akibat kurang tidur menjadi dampak lain yang jelas terlihat. Ketika siswa tidak cukup istirahat karena bermain game hingga larut malam, konsentrasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran terganggu. Hal ini menyoroti pentingnya manajemen waktu yang baik dan kesadaran akan dampak negatif dari kecanduan game terhadap prestasi akademik dan interaksi sosial di lingkungan sekolah.

### **B. Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMA N1 Rengat**

Kecanduan game online terhadap siswa di SMAN 1 Rengat, yaitu "Nilai Turun" dan "Kesehatan." Pertama, penurunan nilai akademis menjadi salah satu konsekuensi paling signifikan dari kecanduan game. Banyak siswa yang lebih terfokus pada permainan daripada

pada pelajaran, yang mengakibatkan mereka sering kali tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Akibatnya, nilai mereka menurun, dan hal ini menciptakan siklus di mana ketidakmampuan memenuhi kewajiban akademis semakin memperdalam ketergantungan pada game sebagai pelarian.

Selain dampak pada prestasi akademis, kecanduan game online juga memiliki implikasi serius bagi kesehatan fisik dan mental siswa. Siswa yang bermain game berlebihan sering kali mengalami gangguan tidur, yang mengakibatkan mereka merasa lelah dan tidak segar saat berada di sekolah. Kurang tidur dapat mengganggu konsentrasi dan kemampuan belajar, sehingga semakin memperburuk performa akademis mereka. Selain itu, tekanan untuk terus bermain dan berprestasi dalam game dapat menyebabkan stres yang berlebihan, yang berdampak negatif pada kesehatan mental siswa.

Dampak ini menunjukkan pentingnya kesadaran akan konsekuensi dari kecanduan game. Siswa perlu diajarkan manajemen waktu yang baik dan pentingnya keseimbangan antara bermain game dan bertanggung jawab dalam pendidikan. Orang tua dan pendidik harus berperan aktif dalam mendukung siswa untuk mengurangi kecanduan game, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan akademis yang lebih produktif. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan siswa dapat menemukan keseimbangan yang sehat, sehingga tidak hanya memperbaiki prestasi akademis tetapi juga menjaga kesehatan fisik dan mental mereka.

### **C. Analisis Teori Interaksi Sosial George Simmel**

George Simmel, seorang sosiolog Jerman awal abad ke-20, memberikan

kontribusi signifikan terhadap pemahaman tentang interaksi sosial. Dalam karyanya, Simmel menekankan pentingnya hubungan antar individu dalam pembentukan masyarakat. Ia berargumen bahwa interaksi sosial bukan hanya sekadar pertukaran fisik antara individu, tetapi juga melibatkan pertukaran simbolik yang kaya akan makna. Dengan memahami interaksi sosial sebagai proses dinamis, Simmel membantu kita menyadari bagaimana individu beroperasi dalam jaringan sosial yang kompleks, di mana setiap tindakan dapat mempengaruhi perilaku orang lain.

Salah satu konsep kunci dalam teori Simmel adalah "sosiologi formal," yang berfokus pada bentuk dan pola interaksi sosial, bukan hanya pada substansi konten interaksi tersebut. Simmel berpendapat bahwa berbagai bentuk interaksi, seperti konflik, kerjasama, dan persaingan, adalah elemen penting dalam memahami dinamika sosial. Dalam konteks siswa pecandu game online, pola interaksi ini menjadi relevan. Perilaku siswa yang lebih suka interaksi virtual dalam game menggambarkan bagaimana bentuk interaksi sosial dapat berubah dalam era digital, menciptakan jarak antara kehidupan nyata dan dunia maya.

Simmel juga memperkenalkan konsep "jarak" dalam interaksi sosial. Jarak ini merujuk pada tingkat keterhubungan yang dialami individu dalam lingkungan sosial spesifik. Dalam konteks kecanduan game online, siswa sering kali terjebak dalam hubungan yang lebih dekat dengan teman-teman virtual ketimbang teman-teman nyata di sekolah. Fenomena ini menciptakan kesenjangan emosional dan sosial, di mana kualitas interaksi menjadi berkurang. Siswa yang lebih terikat pada dunia game mungkin mengalami isolasi sosial, sehingga mengurangi

keterampilan komunikasi dan hubungan interpersonal mereka di dunia nyata.

Menurut Simmel, interaksi sosial memainkan peran penting dalam pembentukan identitas individu. Ketika siswa terlibat dalam interaksi sosial di luar dunia game, mereka belajar tentang norma, nilai, dan harapan sosial yang berlaku dalam masyarakat. Namun, saat mereka mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata dan lebih memilih untuk berkontribusi dalam permainan, mereka kehilangan kesempatan untuk membangun identitas yang seimbang. Identitas siswa yang lebih banyak dipengaruhi oleh dunia maya dapat berujung pada kesulitan dalam memahami peran mereka dalam konteks sosial yang lebih luas.

Ketergantungan pada game online juga mencerminkan bagaimana individu mencari pengakuan dan pengakuan sosial. Dalam interaksi di dunia game, siswa sering kali mendapatkan akses ke lingkungan yang menawarkan rasa pencapaian dan keterhubungan dengan komunitas gaming. Namun, Simmel menunjukkan bahwa interaksi yang lebih dalam dengan lingkungan sosial yang nyata adalah kunci untuk perkembangan pribadi yang sehat dan berkelanjutan. Tanpa pengembangan keterampilan sosial yang dilakukan melalui interaksi langsung, siswa dapat terjebak dalam pola perilaku yang merugikan, baik secara emosional maupun akademis.

Konflik juga merupakan bagian dari interaksi sosial yang tidak dapat diabaikan. Dalam konteks siswa pecandu game online, ketegangan dapat muncul antara keinginan untuk bermain dan tanggung jawab akademis. Siswa yang mengabaikan kewajiban mereka karena ketertarikan pada game sering kali mengalami penolakan dari teman sebaya dan orang tua. Hal ini menciptakan dinamika yang kompleks dalam hubungan yang sehari-hari, di mana siswa merasa tertekan untuk memenuhi

harapan sosial tetapi tersandung pada keinginan pribadi mereka untuk bersenang-senang.

Simmel menekankan bahwa interaksi sosial bukan hanya sekadar tindakan fisik, tetapi juga melibatkan lapisan emosional. Emosi yang muncul selama interaksi dapat memengaruhi bagaimana individu bereaksi terhadap satu sama lain. Dalam hal ini, perilaku siswa yang cenderung marah atau frustrasi saat menghadapi kekalahan dalam permainan mencerminkan dampak psikologis yang terjadi akibat interaksi dalam dunia game. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game dapat menawarkan pelarian dari stres, kecanduan game dapat menyebabkan masalah emosional yang lebih dalam bagi siswa. Dalam teori Simmel, individu tidak hanya terhubung dengan satu entitas sosial, tetapi juga beroperasi dalam jaringan yang dinamis. Setiap interaksi menciptakan arolasi yang lebih besar dalam masyarakat. Melalui pandangan ini, kita bisa mendapatkan wawasan tentang bagaimana siswa yang terlibat dalam game online berpartisipasi dalam kelompok sosial yang lebih besar. Meski mereka mungkin merasa dekat dengan komunitas virtual, mereka tetap kehilangan koneksi dengan konteks sosial yang lebih luas, mengurangi kesempatan untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kelompok di dunia nyata. Kecanduan game online juga menciptakan tantangan bagi siswa dalam menyeimbangkan kehidupan sosial dan akademis mereka. Simmel berpendapat bahwa kehidupan sosial yang seimbang mengharuskan individu untuk dapat berinteraksi dengan cara yang konstruktif dan memenuhi tanggung jawab. Siswa yang tidak mampu menyeimbangkan waktu bermain dan belajar dapat mengalami penurunan keterampilan sosial dan akuisisi pengetahuan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk

memberikan pengawasan yang diperlukan, mendukung siswa dalam membangun disiplin diri agar mereka dapat mengelola waktu dan tanggung jawab dengan lebih baik. Secara keseluruhan, analisis interaksi sosial berdasarkan teori George Simmel menunjukkan betapa kompleksnya dinamika hubungan di antara siswa pecandu game online. Dengan memperhatikan perilaku, hubungan, dan dampak psikologis yang terjadi, kita dapat memahami lebih dalam bagaimana teknologi dan permainan digital membentuk interaksi sosial modern. Simmel memperingatkan kita akan perlunya keseimbangan dalam interaksi sosial, dan menyarankan pendekatan proaktif untuk membantu siswa agar tidak hanya memahami kekuatan dunia maya, tetapi juga pentingnya relasi sosial yang sehat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari mereka.

## KESIMPULAN

Perilaku Siswa Pecandu Game Online: Perilaku siswa pecandu game online di SMAN 1 Rengat menunjukkan ketergantungan yang signifikan, di mana mereka sering menghabiskan waktu berjam-jam bermain game. Hal ini berdampak pada penurunan fokus terhadap aktivitas akademis, serta menciptakan emosi yang tidak stabil seperti kemarahan dan frustrasi saat kalah dalam permainan. Kecanduan ini mengindikasikan perlunya pengelolaan waktu yang lebih baik dan kesadaran akan risiko yang ditimbulkan oleh pola perilaku ini. Dampak terhadap Interaksi Sosial: Kecanduan game online berpengaruh besar terhadap interaksi sosial siswa, di mana mereka lebih memilih berinteraksi secara virtual daripada tatap muka. Ini menyebabkan isolasi sosial yang mengakibatkan sulitnya membangun hubungan yang bermakna di dunia nyata. Dinamika ini menunjukkan tantangan yang kompleks

di dalam proses sosial siswa, yang perlu mendapatkan perhatian dari pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Aisyah, N. (2023). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa*. 8(7), 34–50.
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, 11(2), 255–265. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Coleman, J. (2021). *Dasar-dasar Teori Sosial*. Nusamedia.
- Fatimah, P. (2024). *Analisis Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa Menggunakan Studi Literatur* Fatimah, Putri. "Analisis Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa Menggunakan Studi Literatur." 2(1), 9–14.
- Firmansyah, M. J. (2021). *Dinamika Strtégi Coping Pada Pecandu Game Online*.
- Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Hernawati, S. (2017). Metodologi Penelitian dalam Bidang Kesehatan, Kuantitatif & Kualitatif. In H. S. W. Nugroho (Ed.), *Metodologi Penelitian Dalam Bidang Kesehatan* (1st ed., Vol. 6, Issue 1, p. 118). Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES).
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Nur Ajjah, A. H., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpn Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73–79. <https://doi.org/10.37858/publisitas.v8i1.67>
- Ignas Kleden, T. A. (2021). *Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora*. Jakarta, LIPI Press,



anggota Ikapi.

Juwariyah, S., Sari, N. M. A. W., & Amalia, P. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kecemasan (Nomophobia) pada Remaja Di RW 02 Dusun Keling. *Jurnal Manajemen Asuhan Keperawatan*, 7(1), 27–33. <https://doi.org/10.33655/mak.v7i1.160>

Ketut Andika Priastana, Dwi Prima Hanis Kusumaningtiyas, D. K. (2024). *Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja*. 14(April), 969–976.

Martono, N. 2010. J. R. P. (2015). *Metode penelitian sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.

Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact of Online Games on Social Behavior of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: a Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71–86. <https://doi.org/10.59027/aiccra.v2i2.194>

Nazir, M. (1998). *Jurnal metode Penelitian Kualitatif. Metode Penelitian*, 50–61.

Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

Peta-  
Kota.Blogspot.Com/2025/01/Peta-Kabupaten-Indragiri-Hulu.Html

Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>

Raden Muhammad Okfiyandi, D. A. (2022). *Interaksi Sosial Ditinjau Dari Intesitas Bermain Game Online Pada Remaja*. 3.

Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>

Rahman, M. T. (2011). *Glosari Teori Sosial* (I. S. Press (ed.)). Bandung, Ibnu Sina Press.

Rakhmaniar, A. (2024). *Pengaruh*

*Media Sosial Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Kota Bandung* (Jurnal 25). 2(1), 239–249.

Ramdhani, E. C., Sapitri, J. E., & Rizkyansyah, M. (2018). Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Event Organizer Berbasis Web Pada PT. Adecon Jakarta. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 390–397.

Razak, Z. (2017). *Perkembangan Teori Sosial* (2018th ed.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 139–149. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>

Rusdianti. (2024). *Interaksi Sosial Pada Remaja Muslim Yang Kecanduan Game Online (Studi Kasus di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi)*.

Saputra, R. A. D. (2020). Inetraksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *Slamic Guidance and Counseling*.

Siagian, E. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

Sitti Anggraini, A. R. Y. (2022). *Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMPN Alok Maumere*. 1(8), 1645–1652.

Soekidjo, N. (2005). Teori dan Aplikasinya. In *PT Rineka Cipta. Jakarta*.

Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *He Internet and Social Life," Annual Review of Psychology*, 4, 243–262.

Sudarsono, A., & Agustina Tri Wijayanti. (2016). *Pengantar sosiologi*. Bandung, Bina Cipta.

Suwardi, I. (2009). Metode Penelitian Sosial. In *Bandung: PT. Refika Aditama* (Issue October 2019).

Syarofi, M., Nurul, S., & Hidayah, A. (2024). Pencegahan Ketergantungan Game

**Muhammad Rizky Anwari, Muhammad Ihsan**

*Dinamika Interaksi Sosial Siswa Pecandu Game Online Di Sma N 1 Rengat Kecamatan.....(Hal 250-259)*

Online pada Anak Usia Dini. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 12-26.