

FAKUMI MEDICAL JOURNAL

ARTIKEL RISET

URL artikel: <https://fmj.fk.umi.ac.id/index.php/fmj>

Hubungan antara Bermain Games *Online* dengan Interaksi Sosial pada Anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar

Satya Wicaksana Sutantri¹, Ratih Natasha Maharani², Sidrah Darma⁴, Rachmat Faisal Syamsu⁴,
Muhammad Alim Jaya⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Kedokteran, Universitas Muslim Indonesia

Email Penulis Korespondensi (^k): ratihnatasha.maharani@umi.ac.id

vpurpl2310@gmail.com¹, ratihnatasha.maharani@umi.ac.id², sidrah.darma@umi.ac.id³,

rachmatfaisal.syamsu@umi.ac.id⁴, muhhammadalim.jaya@umi.ac.id⁵

(087810030483)

ABSTRAK

Game online adalah permainan yang melibatkan jaringan, dimana terjadi antara satu pihak dengan pihak lainnya yang bertujuan untuk mencapai suatu perintah atau mencapai tujuan, melakukan misi, dan juga dapat meraih nilai tertinggi didalam dunia virtual. Dengan bermain *game online* memiliki dampak, salah satunya pada interaksi sosial yang mana memiliki dampak positif dan dampak negatif. Salah satu dampak positif dengan bermain *game online* yaitu dapat melatih cara berpikir cepat dan juga dapat terlepas dari stres, salah satu dampak negatif bermain *game online* yakni dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok antar kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi bila adanya hubungan sosial, serta apabila ada komunikasi yang terjadi secara langsung maupun dengan melalui perantara (tidak langsung). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *games online* dengan interaksi sosial. Penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain deskriptif korelatif dengan pendekatan cross-sectional pada anak kelas 5 dan 6 di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar. Dari 98 responden yang mengisi kuesioner didapatkan responden yang tidak kecanduan *game online* dengan interaksi sosial buruk sebanyak 4 orang atau (4,1%), responden tidak kecanduan *game online* dengan interaksi sosial baik sebanyak 83 orang atau (84,7%), responden yang kecanduan *game online* dengan interaksi sosial buruk sebanyak 5 orang atau (5,1%), dan responden yang kecanduan *game online* dengan interaksi sosial baik sebanyak 6 orang atau (6,1%). Didapatkan nilai p (*p*-value) 0,001 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_1) diterima yang berarti ada hubungan signifikan antara *game online* dengan interaksi sosial. Nilai *odds ratio* sebesar 0,058 yang artinya bahwa *game online* dapat mempengaruhi interaksi sosial hanya sebesar 0,058 kali. Terdapat hubungan antara bermain *games online* dengan interaksi sosial pada anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar

Kata kunci: *GAMES online*; interaksi sosial; anak

PUBLISHED BY:

Fakultas Kedokteran

Universitas Muslim Indonesia

Address:

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)

Makassar, Sulawesi Selatan.

Email:

fmj@umi.ac.id

Phone:

+6282396131343 / +62 85242150099

Article history:

Received 09 Agustus 2023

Received in revised form 11 Agustus 2023

Accepted 25 Agustus 2023

Available online 30 November 2023

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

Online games involve networks, which occur between one party and another party that aims to achieve order or achieve goals, perform missions, and achieve the highest score in the virtual world. Playing online games has an impact, one of which is on social interaction which has a positive and a negative impact. One of the positive impacts of playing online games is that it can train quick thinking and can also be free from stress, one of the negative impacts of playing online games is that it can affect student interest in learning. Social interaction is a relationship between individuals, individuals with groups, and groups between groups. Social interaction can occur if there is a social relationship and communication that occurs directly or through intermediaries (indirectly). This study aims to determine the relationship between playing online games and social interaction. Quantitative research using a descriptive correlative design with a cross-sectional approach in 5th and 6th grade children at SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar. Of the 98 respondents who filled out the questionnaire, it was found that respondents who were not addicted to online games with poor social interactions were 4 people or (4.1%), respondents who were not addicted to online games with good social interactions were 83 people or (84.7%), respondents who were addicted to online games with poor social interactions were 5 people or (5.1%), and respondents who were addicted to online games with good social interactions were 6 people or (6.1%). Obtained a p value (p-value) of 0.001 < 0.05 so it can be concluded that the hypothesis (H1) is accepted, which means that there is a significant relationship between online games and social interactions. The odds ratio value is 0.058 which means that online games can affect social interaction only 0.058 times. There is a relationship between playing online games and social interaction in children at SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar.

Keywords: ONLINE games; social interaction; child

PENDAHULUAN

Menurut WHO (*World Health Organization*) definisi anak adalah dihitung sejak seseorang di dalam kandungan sampai menginjak usia 19 tahun. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 pasal 1 ayat 1 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk juga yang masih di dalam kandungan. Anak merupakan aset bangsa yang akan meneruskan perjuangan suatu bangsa, sehingga harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya (1).

Anak sekolah dasar merupakan mereka yang berusia 6 – 7 tahun sampai 12 – 13 tahun. Anak sekolah dasar pada era modern ini sangat berkaitan dengan adanya permainan berbasis *online*. Permainan *online* atau *game* ini memiliki segi positif dan negatif bagi anak di usia pelajar yang harus didampingi oleh orang tuanya jika menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari (2).

Bagi setiap anak, bermain merupakan suatu kebutuhan penting karena pada dasarnya anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Melalui bermain, anak akan merasa riang gembira, tertawa, bersorak, dan berteriak pada saat bermain sehingga akan merasa rileks (2).

Game online adalah permainan yang melibatkan jaringan, dimana terjadi interaksi antara satu pihak dengan pihak lainnya untuk mencapai tujuan, melakukan misi, dan meraih nilai tertinggi di dalam dunia virtual. *Game online* sendiri memiliki dampak pada interaksi sosial anak, yakni memiliki dampak positif dan negatif.

Berdasarkan dampak positif, yaitu dengan memanfaatkan *game online* siswa dapat terlepas dari stresnya, selain itu *game online* dapat dijadikan sebuah sarana bagi siswa untuk berlatih dalam kemampuan berpikir cepat. Sedangkan dampak negatifnya memiliki faktor yang mempengaruhi pada siswa terjadinya kecanduan *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, dan dapat

mempengaruhi minat belajar yang menghabiskan waktu dengan *game* dibandingkan dengan belajar (3),(4).

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok antar kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi bila adanya hubungan sosial, serta apabila ada komunikasi yang terjadi secara langsung maupun dengan melalui perantara (tidak langsung). Oleh karena itu, interaksi sosial menjadi acuan dari semua bentuk kehidupan sosial (5).

Kemampuan interaksi sosial sangat penting pada anak usiadini sebab dalam berinteraksi, anak akan diajarkan cara hidup bermasyarakat dilingkungannya, kemudian anak akan dibimbing berbagai macam peran sebagai identifikasi dalam dirinya. Selain itu, saat berinteraksi sosial anak mendapatkan banyak sekali berita yang ada disekitarnya. Saat anak merasa nyaman beradaptasi dengan teman seusia dan lingkungannya, makaperkembangan sosialnya menjadi optimal (6).

Berdasarkan Uraian diatas Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jumlah siswa yang mempunyai kebiasaan bermain *game online* di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar, dan mengetahui apakah ada hubungan antara bermain *game online* dengan interaksi sosial pada anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan cross-sectional untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik non-probability dengan metode purposive sampling. Kriteria inklusi untuk sampel melibatkan siswa kelas 5 dan 6 yang berstatus di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar, bersedia menjadi bagian dari penelitian, dan mengikuti prosedur penelitian. Kriteria eksklusi meliputi siswa yang tidak mengisi kuesioner dengan lengkap atau tidak hadir saat pengisian kuesioner. Teknik pengambilan sampel dilakukan berdasarkan rumus Slovin yang menghasilkan jumlah sampel sebanyak 93 siswa. Tempat penelitian adalah SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar, dan waktu penelitian dilakukan mulai dari bulan Juli 2023 hingga selesai. Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan dua jenis analisis. Pertama, analisis univariat dilakukan untuk menganalisis hasil dari setiap variabel penelitian, yaitu *game online* dan interaksi sosial. Kedua, analisis bivariat dilakukan untuk mengamati hubungan antara bermain *game online* dan interaksi sosial pada anak.

HASIL

Berdasarkan hasil analisa univariat, diperoleh hasil adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	N	%
9 tahun	3	7.1%

10 tahun	54	55.1%
11 tahun	35	35.7%
12 tahun	6	6.1%
Jumlah	98	100%

Usia responden yang digunakan dalam penelitian ini bervariasi yaitu berusia 9 tahun sebanyak 3 orang atau 3,1%, berusia 10 tahun sebanyak 54 orang atau 55,1%, berusia 11 tahun sebanyak 35 orang atau 35,7%, dan berusia 12 tahun sebanyak 6 orang atau 6,1%.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	N	%
Laki-laki	55	51,6%
Perempuan	43	43,9%
Jumlah	98	100%

Responden yang digunakan dalam penelitian ini sebagian besar yaitu laki – laki sebanyak 55 orang atau 51,6%. Sedangkan responden perempuan sebanyak 43 orang atau 43,9%.

Tabel 3. Karakteristik Pendidikan Orangtua Siswa

Pendidikan Orangtua	N	%
SLTP	7	7,1%
SLTA	35	35,7%
Diploma / Sarjana	56	57,1%
Jumlah	98	100%

Pendidikan orangtua dalam kategori Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama sebesar 7 orang atau 7,1%, kategori Sekolah Lanjutan Tingkat Atas yaitu sebanyak 35 orang atau 35,7%, dan kategori Pendidikan Diploma / Sarjana yaitu sebanyak 56 orang atau 57,1%. Dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar tingkat Pendidikan orangtua siswa yaitu Diploma / Sarjana.

Tabel 4. Hasil Uji *Univariat Game online*

<i>Game online</i>	N	%
Tidak kecanduan	87	88,8%
Kecanduan	11	11,2%
Jumlah	98	100%

Responden yang termasuk dalam kecanduan *game online* sebanyak 11 orang atau 11,2% dan yang tidak kecanduan *game online* sebanyak 87 orang atau 88,8%.

Tabel 5. Hasil Uji *Univariat Interaksi Sosial*

Interaksi Sosial	N	%
Buruk	9	9,2%
Baik	89	90,8%
Jumlah	98	100%

Responden yang termasuk dalam interaksi sosial buruk sebanyak 9 orang atau 9,2% dan responden yang termasuk dalam interaksi sosial baik sebanyak 89 orang atau 90,8%.

Analisis bivariat dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu *games online* dengan interaksi sosial. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hubungan Antara Bermain *Game online* dengan Interaksi Sosial

<i>Game online</i>	Interaksi Sosial		Total	<i>P value</i>
	Buruk	Baik		
Tidak kecanduan	4(4,1%)	83(84,7%)	87(88,8%)	0,001
Kecanduan	5(5,1%)	6(6,1%)	11(11,2%)	-0,058
Jumlah	9(9,2%)	89(90,8%)	98(100%)	

Hasil uji bivariat yaitu responden yang tidak kecanduan *game online* dengan interaksi sosial buruk sebanyak 4 orang atau 4,1%, responden tidak kecanduan *game online* dengan interaksi sosial baik sebanyak 83 orang atau 84,7%, responden yang kecanduan *game online* dengan interaksi sosial buruk sebanyak 5 orang atau 5,1%, dan responden yang kecanduan *game online* dengan interaksi sosial baik sebanyak 6 orang atau 6,1%. Berdasarkan hasil penelitian ini memiliki nilai *Expected Count* sebesar $1,01 < 5$ sehingga pengujian menggunakan uji *Chi-square* tidak terpenuhi, maka dalam pengujian ini dilakukan dengan uji alternatif yaitu uji Fisher Exact Test, hasil uji Fisher Exact Test didapatkan nilai *p* (*p-value*) $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_1) diterima yang berarti ada hubungan signifikan antara *game online* dengan interaksi sosial. Nilai *odds ratio* sebesar 0,058 yang artinya bahwa *game online* dapat mempengaruhi interaksi sosial hanya sebesar 0.058 kali.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan penelitian ini, yang akan dibahas yaitu mengenai hubungan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada anak kelas 5 dan 6 di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar. Hasil pengolahan data pada penelitian ini didapatkan responden sebanyak 98 orang. Kemudian dilakukan pengumpulan data menggunakan hasil dari pembagian kuesioner dengan skala *Guttman* mengenai karakteristik kecenderungan *game online* dan faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap bermain *game online* dengan interaksi sosial pada anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar. Hasil uji ini menunjukkan bahwa responden memiliki pengaruh interaksi sosial yang berbeda – beda. Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang telah dibagikan kepada responden tentang interaksi sosial dibuat berdasarkan gangguan interaksi sosial dalam lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga, dimana terdapat 9 pertanyaan berdasarkan dalam lingkungan sekolah dan 11 pertanyaan dalam lingkungan keluarga. Interaksi adalah proses dimana orang – orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan, dimana pada hakikatnya keluarga merupakan wadah pembentukan masing – masing anggotanya, terutama anak – anak yang masih berada dalam bimbingan dan tanggung jawab orang tuanya. Pada lingkungan keluarga inilah anak usia dini mendapatkan pendidikan pertama dari orang tuanya. Untuk mencapai perkembangannya, mereka membutuhkan kasih sayang, perhatian dan rasa aman untuk berlindung pada orang tuanya. Bagi seorang anak, keluarga memiliki arti dan

fungsi yang penting bagi kelangsungan hidup maupun dalam menemukan makna dan tujuan hidup. Selain itu di dalam keluarga anak didorong untuk menggali, mempelajari, dan menghayati nilai – nilai kemanusiaan, religius etika dan pengetahuan (7),(8).

Interaksi sosial dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, akrab, penuh pengertian, dan ingin memahaminya sehingga siswa yang merasakan bahwa dirinya telah terdidik dengan penuh cinta dan tanggung jawab. Interaksi sosial – edukatif yang akrab dan penuh kekeluargaan antara guru dan siswa sangat bermanfaat bagi siswa karena akan menjadi model dalam pergaulan sehari – hari siswa dengan teman – temannya di lingkungannya. Sekolah merupakan salah satu konteks sosial yang penting bagi perkembangan individu, meskipun demikian perkembangan peserta didik juga sangat dipengaruhi oleh konteks sosial yang lainnya seperti relasi dengan teman. Interaksi sosial siswa di sekolah merupakan salah satu hal yang berpengaruh agar prestasi belajar siswa dapat menjadi lebih baik (9),(10).

Game online merupakan *game* yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Seorang yang mengisi waktu luang dengan bermain *game*, berpeluang untuk mengalami kecanduan. Adiksi *game online* sudah ditetapkan secara resmi oleh WHO (*World Health Organization*) sebagai penyakit gangguan mental dimana ketika seseorang bermain *game online* secara berlebihan dalam jangka waktu yang lama secara terus – menerus (11),(12).

Penegakkan diagnosis *internet gaming disorder* merujuk pada kriteria dalam DSM V yang didapatkan secara klinis minimal 5 hal dalam jangka waktu 12 bulan : 1) preokupasi dengan *game*; 2) gejala saat permainan dihentikan (adanya rasa cemas, marah, dan lainnya); 3) meningkatnya toleransi kebutuhan untuk menghabiskan waktu bermain; 4) tidak berhasil mengontrol keinginan untuk bermain; 5) kehilangan ketertarikan pada hobi dan hal yang sebelumnya menyenangkan selain internet; 6) meneruskan penggunaan *game online* yang berlebihan; 7) menipu atau berbohong terkait kuantitas dari bermain *game online*; 8) menggunakan *game online* untuk melarikan diri atau memperbaiki suasana perasaan yang negatif; 9) membahayakan atau kehilangan kesempatan dalam hubungan, pekerjaan, atau pendidikan yang signifikan karena *game online* (13).

Berdasarkan penelitian ini didapatkan hasil yang signifikan terhadap bermain *game online* dengan interaksi sosial. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ermawati, Ely 2022) tentang Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fkip Universitas Islam Riau, dimana peneliti menggunakan analisa data kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* dan interaksi sosial, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability* dan dengan metode sampling *incidental* untuk menentukan penelitian. Hasil analisis statistik memperoleh nilai korelasi sebesar ($r = -0,339$) dengan nilai $sig = 0,000$ ($p < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah pula interaksi sosial, begitupun sebaliknya. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh (Halawa, S.B 2020) dalam penelitiannya tentang Hubungan kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada

Siswa/Siswi Kelas VII Dan VIII SMP AsisTigabinaga, dengan menggunakan analisis data yaitu *Uji Spearman Rank* didapatkan $p\text{-value} = 0,004$ dimana $P < 0,05$ yang berarti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada siswa/siswi SMP Asisi Tigabinaga (14), (15).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian mengenai hubungan antara bermain *game online* dan interaksi sosial pada anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar dapat disimpulkan sebagai berikut. Tidak ada kecanduan *game online* yang berhubungan dengan interaksi sosial buruk pada 4,1% dari anak-anak, sementara 84,7% menunjukkan tidak ada kecanduan dan interaksi sosial yang baik. Sebanyak 5,1% menunjukkan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial buruk, dan 6,1% menunjukkan kecanduan dengan interaksi sosial yang baik. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara bermain *game online* dan interaksi sosial pada anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar dengan nilai p ($p\text{-value}$) $0,001 < 0,05$. Saran untuk orang tua adalah memberikan arahan dan bimbingan kepada anak untuk mengontrol penggunaan *game online*, serta mengajarkan cara bersosialisasi yang baik. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi untuk penelitian lebih lanjut dengan tambahan sampel dan variabel lain yang memiliki dampak terhadap interaksi sosial selain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Nela LR. Hubungan Keikutsertaan Anak Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Hasil Skrining Perkembangan Anak Usia 36 – 60 Bulan Di Wilayah Kerja Puskesmas Dadok Tunggul Hitam. Universitas Andalas; 2018.
2. Hasbi M, Wahyuningsih. Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia; 2020.
3. Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi IA. Analisis Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto. Jurnal Didika Wahana Ilm Pendidik Dasar. 2020;2:181–90.
4. Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman AA. Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjon. Genta Mulia J Ilm Pendidik. 2020;11(1).
5. Viandari KD, Susilawati KPA. Peran Pola Asuh Orangtua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah. J Psikol Udayana. 2019;6(1):76.
6. Nur Asiah, Ari Sofia S. Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun. 2019;53(9):1689–99.
7. Sunaryo. Sosiologi Untuk Keperawatan. Jakarta: Bumi Medika; 2014. 1 p.
8. Wiyani NA. Konsep Dasar PAUD. Yogyakarta: Gava Media; 2016. 183 p.
9. Soekanto S. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo; 2000.

10. Hasan K, Lestari A. Penerapan model somatic, auditory, visualization, dan intelectually (SAVI) untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV. JIKAP PGSD. J Ilm Ilmu Kependidikan. 2020;4(2):165–9.
11. Lebho MA, Lerik MDC, Wijaya RPC, Littik SKA. Perilaku kecanduan *game online* ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. J Heal Behav Sci. 2020;2(3):202–12.
12. Mais F, Rompas S, Gannika L. Kecanduan *Game online* dengan Insomnia Pada Remaja. J Keperawatan. 2020;8(2):18–27.
13. Istiqomah R. Approachment and management game addiction as clinical condition. J Psychiatry Psychol Behav Res. 2020;1:10–4.
14. Ermawati E. Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fkip Universitas Islam Riau. Universitas Islam Riau; 2022.
15. Halawa B.S. Hubungan Kecanduan *Game online* Denga Interaksi Sosial Pada Siswa/Siswi Kelas VII Dan VIII SMP Asisi Tigabinaga. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth Medan; 2020.