



## HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON TIKTOK, YOUTUBE DAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR KELAS 4-6

Amatus Yudi Ismanto<sup>a\*</sup>, Anggi Kusuma<sup>b</sup>, Rini Palupi<sup>c</sup>, Desmania Safitri<sup>d</sup>

<sup>a-d</sup>Fakultas Kesehatan Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia

\*Corresponding author: [ismanto\\_yudi@yahoo.com](mailto:ismanto_yudi@yahoo.com), +6285340724220

### Abstract

**Background** Social and emotional development is closely related through interactions between individuals or between individuals and society. Gadgets can have an impact on children's social emotional development if used continuously and inappropriately. **Purpose** of this study was to determine the relationship between the intensity of watching TikTok, YouTube and playing online games with the social emotional development of elementary school children in grades 4-6 SDN 12 Kedondong Kabupaten Pesawaran Lampung. **Method** of this research uses a cross-sectional approach. The number of samples is 65 respondents. Sampling using the total sampling technique. Univariate and bivariate data analysis with gamma tests. **Results** of the study with gamma obtained a  $p$ -value  $<0.05$ . **Conclusion** there is a relationship between the intensity of watching TikTok, YouTube and playing online games with social emotional development. It is hoped that the results of this study can provide additional information for children and parents about the impact of gadgets on children's social emotional development.

**Keywords:** Online game; Social emotional development; Tiktok; Youtube

### Abstrak

**Latar Belakang** Perkembangan sosial dan emosional sangat terkait melalui interaksi antara individu atau antara individu dan masyarakat. *Gadget* dapat memberikan dampak pada perkembangan sosial emosional anak bila digunakan secara terus menerus dan tidak tepat. **Tujuan** penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas menonton tiktok, youtube dan bermain game online dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong Kabupaten Pesawaran Lampung. **Metode** penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel 65 responden. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. **Hasil** penelitian dengan *uji gamma* diperoleh  $p$ -value  $<0,05$ . **Simpulan** terdapat hubungan intensitas menonton tiktok, youtube dan bermain game online dengan perkembangan sosial emosional. Diharapkan hasil penelitian ini bisa menambah informasi bagi anak dan orang tua tentang dampak dari gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak.

**Kata kunci:** Game online; Perkembangan sosial emosional; Tiktok; Youtube

## PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO) 2017, melaporkan bahwa terdapat 5% sampai 25% dari anak usia sekolah mengalami hambatan perkembangan emosional dengan populasi keseluruhan anak sebesar 23,979,000. Anak yang mengalami kesulitan mengontrol emosi berjumlah  $\pm$  11% sampai 15%, hambatan rasa cemas berjumlah  $\pm$  9% dan hambatan tingkah laku berjumlah 9% sampai 15%. (Dwi, Matun, & Syuhrotut, 2023). Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, jumlah keseluruhan perkembangan anak pada usia 4–6 tahun di Indonesia mencapai 88,3% dengan jumlah keseluruhan perkembangan sosial-emosional mencapai 69,9%, perkembangan fisik mencapai 97,8%, dan perkembangan kemampuan menulis dan membaca mencapai 64,6%. (Putri, 2019).

Nurhasanah, Sari dan Kurniawan (2021) menguraikan bahwa perkembangan sosial adalah peningkatan kapasitas seseorang untuk interaksi sosial atau interaksi dengan orang lain melalui modifikasi perilaku atau pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Di sisi lain, perkembangan emosional mengacu pada kapasitas seseorang untuk mengendalikan dan mengkomunikasikan perasaannya melalui tindakan, termasuk ekspresi wajah dan perilaku verbal dan nonverbal lainnya, agar orang lain sadar bahkan memahami situasi atau kondisi yang sedang mereka alami. Karena perkembangan sosial dan emosional sangat terkait melalui interaksi antara individu atau antara individu dan masyarakat, oleh karena itu tidak mungkin untuk memisahkan mereka.

Salah satu faktor yang berhubungan dengan perkembangan sosial emosional adalah penggunaan *gadget* yang berlebih. Anak-anak yang mengalami kesulitan dalam perkembangan sosial adalah anak-anak yang cenderung menggunakan *gadget*. Beberapa masalah yang timbul seperti anak menjadi pasif dan tidak peduli terhadap lingkungan. Keterampilan sosialisasi anak akan matang dan tingkat rasa ingin tahu mereka tentang hal-hal baru akan meningkat ketika mereka mencapai usia sekolah dasar. Namun, anak-anak yang menggunakan gadget sering tidak menunjukkan perkembangan ini (kecanduan). (Wetan, Ulmi & Tohurudin, 2022).

Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 mencatat, di Indonesia, sebagian besar anak-anak yang berusia lima tahun ke atas telah menggunakan media sosial di internet. Sebanyak 63,08% orang menggunakan internet untuk hiburan. Selanjutnya, 33,04% anak-anak yang berusia lima tahun ke atas menggunakan internet untuk tujuan akademik. Selain itu, Badan Pusat Statistik (2023) juga melaporkan presentase proposrsi individu yang mengkases internet di provinsi Lampung mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun 2017-2019. Dimana pada tahun 2017 presentase individu yang menggunakan internet sebanyak 22,45% dan meningkat menjadi 40,17% ditahun 2019.

*Game online* merupakan permainan dalam jaringan yang menggunakan *handphone*, laptop maupun komputer dengan cara menggunakan jaringan internet. (Armiandeni, 2020). Anak-anak di sekolah dasar biasanya sudah mahir dengan teknologi. TikTok dan YouTube adalah aplikasi yang menampung berbagai konten video, seperti pendidikan, berita, hiburan, komedi, dan vlogging. Survei KPAI dari tahun 2020 menunjukkan bahwa sekitar 52% anak-anak menonton YouTube setiap hari. Kemudian, menurut situs *web Protect Young Minds*, 73% anak-anak berusia antara 5 dan 15 tahun menonton YouTube (Qonita, Rosidah & Fahmi, 2023). Berdasarkan fenomena tersebut peneliti ingin melakukan penelitian tentang

hubungan intensitas menonton tiktok, youtube dan bermain game online dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong.

## **METODE**

Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel 65 responden. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuisioner intensitas menonton tiktok, youtube, game online dan perkembangan sosial emosional. Analisis data secara univariat dan bivariat dengan *uji gamma*. Penelitian ini dilakukan di SDN 12 Kedondong Kabupaten Pesawaran Lampung.

## **HASIL**

### **1. Analisis Univariat**

**Tabel 1. Intensitas siswa/i yang menonton tiktok di SDN 12 Kedondong**

<b>Menonton tiktok</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase (%)</b>
Rendah	4	<b>17,4</b>
Sedang	14	<b>60,9</b>
Tinggi	5	<b>21,7</b>
<b>Jumlah</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dari 65 responden didapatkan 23 responden yang menonton tiktok, didapatkan bahwa yang menonton tiktok rendah sebanyak 4 responden (17,4%), sedang sebanyak 14 responden (60,9%), dan tinggi sebanyak 5 responden (21,7%).

**Tabel 2. Intensitas siswa/i yang menonton youtube di SDN 12 Kedondong**

<b>Menonton youtube</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase (%)</b>
Rendah	4	<b>16,0</b>
Sedang	7	<b>28,0</b>
Tinggi	14	<b>56,0</b>
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa dari 65 responden didapatkan 25 responden yang menonton youtube, didapatkan bahwa yang menonton youtube rendah sebanyak 4 responden (16,0%), sedang sebanyak 7 responden (28,0%), dan tinggi sebanyak 14 responden (56,0%).

**Tabel 3. Intensitas siswa/i yang bermain game online di SDN 12 Kedondong**

<b>Bermain game online</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase (%)</b>
Rendah	5	<b>29,4</b>
Sedang	3	<b>17,6</b>
Tinggi	9	<b>52,9</b>
<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa dari 65 responden didapatkan 17 responden yang bermain game online, didapatkan bahwa yang bermain game online rendah sebanyak 5 responden (29,4%), sedang sebanyak 3 responden (17,6%), dan tinggi sebanyak 9 responden (52,9%).

**Tabel 4. Distribusi frekuensi perkembangan sosial emosional siswa/i SDN 12 Kedondong**

Perkembangan sosial emosional	Jumlah	Persentase (%)
Rendah	39	60,0
Sedang	13	20,0
Tinggi	13	20,0
<b>Jumlah</b>	<b>65</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa dari 65 responden, didapatkan bahwa perkembangan sosial emosional rendah sebanyak 39 responden (60,0%), sedang sebanyak 13 responden (20,0%), dan tinggi sebanyak 13 responden (20,0%).

## 2. Analisis bivariat

**Tabel 5 Hasil Analisa korelasi *Gamma* intensitas menonton tiktok dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong**

Menonton tiktok	Perkembangan sosial emosional			Total	Koefisien korelasi (r)	P value
	Rendah	Sedang	Tinggi			
Rendah	1 (4,3%)	2 (8,7%)	1 (4,3%)	4 (17,4 %)	-0.857	<b>0.007</b>
Sedang	11 (47,8%)	2 (8,7%)	1 (4,3%)	14 (60,9 %)		
Tinggi	5 (21,7%)	0 (0%)	0 (0%)	5 (21,7 %)		
<b>Jumlah</b>	<b>17 (73,9%)</b>	<b>4 (17,4%)</b>	<b>2 (8,7%)</b>	<b>23 (100%)</b>		

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa hasil analisis uji gamma didapatkan nilai koefisien sebesar -0,857 ini berarti terdapat hubungan yang negatif dengan menonton tiktok relatif sedang 60,9%, mempengaruhi perkembangan sosial emosional yang rendah sebesar 73,9 %. Hasil analisis nilai signifikansi sebesar 0,007. Karena nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansi yang digunakan 5% ( $0,007 < 0,05$ ), maka terdapat hubungan intensitas menonton Tiktok dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong

**Tabel 6. Hasil Analisa korelasi *Gamma* intensitas menonton youtube dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong**

Menonton youtube	Perkembangan sosial emosional			Total	Koefisien korelasi (r)	p value
	Rendah	Sedang	Tinggi			
Rendah	1 (4,0%)	2 (8,0%)	1 (4,0%)	4 (16,0%)	-0.625	0.003
Sedang	2 (8,0%)	2 (8,0%)	3 (12,0%)	7 (28,0%)		
Tinggi	11 (44,0%)	2 (8,0%)	1 (4,0%)	14 (56,0%)		
<b>Jumlah</b>	<b>14 (56,0%)</b>	<b>6 (24,0%)</b>	<b>5 (20,0%)</b>	<b>25 (100%)</b>		

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa hasil analisis uji gamma didapatkan nilai koefisien sebesar -0,625 ini berarti terdapat hubungan yang negatif dengan menonton youtube relatif tinggi 56,0%, mempengaruhi perkembangan sosial emosional yang rendah sebesar 56,0%. Hasil analisis nilai signifikansi sebesar 0,003. Karena nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansi yang digunakan 5% ( $0,003 < 0,05$ ), maka terdapat hubungan intensitas menonton Youtube dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong.

**Tabel 7. Hasil Analisa korelasi *Gamma* intensitas bermain game online dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong**

Game Online	Perkembangan sosial emosional			Total	Koefisien korelasi (r)	p value
	Rendah	Sedang	Tinggi			
Rendah	0 (0%)	2 (11,8%)	3 (17,7%)	5 (29,4%)	-0.613	0.014
Sedang	2 (11,8%)	0 (0%)	1 (5,9%)	3 (17,7%)		
Tinggi	6 (35,3%)	1 (5,9%)	2 (11,8%)	9 (52,9%)		
<b>Jumlah</b>	8 (47,1%)	3 (17,7%)	6 (35,3%)	17 (100%)		

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa hasil analisis uji gamma didapatkan nilai koefisien sebesar -0,613 ini berarti terdapat hubungan yang negatif dengan bermain game online relatif tinggi 52,9%, mempengaruhi perkembangan sosial emosional yang rendah sebesar 47,1. Hasil analisis nilai signifikansi sebesar 0,014. Karena nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansi yang digunakan 5% ( $0,014 < 0,05$ ), maka terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong

## PEMBAHASAN

### 1. Analisis Univariat

Meningkatnya perkembangan informasi dan teknologi memudahkan orang terkoneksi dengan internet. Hal ini memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, tidak terkecuali kemudahan mengakses media sosial. Media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang beberapa diantaranya digunakan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan saling berbagi. Media sosial tersebut beraneka ragam, meliputi *YouTube*, *Snack Video*, *Tiktok*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* dan lainnya. *Tiktok* merupakan salah satu aplikasi yang paling populer dan dinikmati di dunia. *Tiktok* memungkinkan penggunaannya membuat video berdurasi 15 detik di sertai musik, filter, dan beberapa fitur kreatif lainnya (Adawiyah, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan intensitas menonton *tiktok* sedang. Penggunaan aplikasi *tiktok* mempunyai dampak terhadap sikap sosial anak. Salah satu pengaruh buruk yang terjadi yaitu ketika anak menjadi pengguna *tiktok* secara fanatik, hal ini menyebabkan anak akan terus terpaku dan tidak mengenal waktu. Hal ini dapat mengurangi sikap sosial anak terhadap orangmaupun keadaan disekelilingnya. (Priambodo, 2018).

*Youtube* merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai konten video yang isinya dapat berupa berita, edukasi (pendidikan), hiburan, komedi, dan yang sekarang sedang tren

yaitu vlog. Hasil penelitian menunjukkan intensitas anak yang tinggi dalam menonton Youtube. Janah, Fadhli, & Kristiana (2019) menjabarkan bahwa penggunaan Youtube secara terus menerus akan berdampak buruk bagi perkembangan anak. Anak yang sering menonton youtube dengan durasi yang cukup lama, cenderung akan ketergantungan dengan aplikasi tersebut dan mengabaikan aktifitas lain. Hal tersebut menyebabkan anak akan malas beraktifitas dan bergerak bahkan berinteraksi dengan orang sekitar.

Hasil penelitian juga menunjukkan sebagian besar siswa mempunyai intensitas bermain *game online* tinggi. Bermain *game online* mempunyai dampak positif dan negative. Pengaruh positif tersebut diantaranya anak melek terhadap teknologi, anak memahami berbagai aplikasi salah satunya *game online*, dan anak mengenal kosakata baru dalam bahasa asing. Adapun pengaruh negatif dari *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak diantaranya yaitu anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya. (Paremeswara & Lestari, 2021).

Penelitian oleh Assingkily & Hardiyati, (2019), mendeskripsikan bahwa perkembangan sosioemosional siswa bisa di dapat dari proses pembelajaran atau di luar proses pembelajaran, Beberapa sikap yang menunjukkan pencapaian perkembangan sosio-emosional yaitu siswa menunjukkan sikap peduli, berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, memiliki komunikasi yang baik dan mampu untuk menampilkan kepercayaan diri dengan baik. Serta mampu menunjukkan empati dan simpati serta mampu mengontrol emosi saat bermain dengan teman. Sedangkan perkembangan sosial emosional yang tidak tercapai adalah siswa kurang memiliki rasa peduli terhadap lingkungan sekitar, bermain hanya dengan teman dekat, dan kurang berkomunikasi dengan baik dengan orang lain.

## 2. Analisis Bivariat

Penggunaan media sosial TikTok secara terus-menerus dapat menghambat perkembangan sosial anak, Ini tergantung pada sejumlah faktor, termasuk usia dan keinginan diri. Media sosial memiliki dampak negative jika digunakan secara berlebihan atau mengakibatkan ketergantungan. Dampak negative tersebut diantaranya penurunan empati dan kasih sayang, gangguan hubungan dengan lingkungan sekitar, dan melemahnya hubungan baik di dalam maupun di luar keluarga. Menurut temuan penelitian, perkembangan sosial anak-anak berbanding terbalik dengan penggunaan media sosial TikTok mereka, semakin banyak waktu untuk menggunakan media sosial, semakin sedikit perkembangan sosial mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wain (2022) yang menunjukkan ada hubungan antara penggunaan media sosial TikTok dengan perkembangan sosial yang bersifat berlawanan dimana semakin tinggi penggunaan media sosial TikTok maka semakin kurang perkembangan sosial anak.

YouTube adalah aplikasi yang menarik perhatian dikalangan anak usia dini karena menyediakan berbagai konten video seperti pendidikan, bernyanyi, mengaji dan lain sebagainya. Penggunaan YouTube yang terlalu sering secara intens setiap hari maka akan berdampak pada anak, anak akan kecanduan atau ketergantungan sehingga menghambat anak untuk beraktifitas dan berinteraksi dengan teman sebayanya maupun orang disekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan menonton youtube dengan perkembangan sosial emosional. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian dari Fitri, Kusumawardani, dan

Hayani (2022) yang menunjukkan ada pengaruh penggunaan aplikasi *YouTube* terhadap perkembangan sosial emosional.

Game online merupakan salah satu sarana hiburan yang paling digemari oleh anak usia sekolah dasar. Namun dengan adanya game online yang banyak dimainkan oleh anak-anak dapat menimbulkan banyak dampak negatif bagi penggunaannya, termasuk anak sekolah dasar. Pengaruh negatif tersebut antara lain perkembangan emosi dan perkembangan sosial anak akan mengalami penurunan dimana anak mudah merasakan emosi, anak lebih agresif dan anak kurang berinteraksi dengan orang disekitarnya. Jika anak sudah sering bermain game online, mereka akan cenderung memiliki sifat egosentris dan akan mengutamakan individualitasnya. Anak secara alami akan menjauh dari lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan intensitas bermain game online dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Aznil (2017) yang menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara bermain game online terhadap perkembangan sosial emosioanal anak. Hasil penelitian ini juga didukung hasil penelitian dari Sa'diyah (2022) yang menunjukkan ada pengaruh game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa.

## **SIMPULAN**

Intensitas siswa/i yang menonton tiktok di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong sebagian besar kategorinya sedang. Intensitas siswa/i yang menonton youtube dan bermain *game online* dikelas 4-6 SDN 12 Kedondong paling banyak dengan kategori tinggi. Sedangkan untuk distribusi frekuensi Perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar di kelas 4-6 SDN 12 Kedondong Sebagian besar dengan kategori rendah. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan intensitas menonton tiktok, youtube dan bermain *game online* dengan perkembangan sosial emosional.

Diharapkan hasil penelitian ini bisa menambah informasi bagi anak dalam menggunakan gadget terutama di aplikasi tiktok, youtube dan *game online* serta informasi bagi orang tua tentang dampak dari *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sumpang. *E-Journal Komunikasi*, 14 (2): 135-148. DOI: <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Armiandeni, N. M. Y. (2020). Hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat stress & kecerdasan emosional remaja pada era new normal. *Jurnal Kesehatan*, 4 nomor 2(1), 268–273.
- Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai dan tidak tercapai siswa usia dasar. *Journal of Islamic Primary Education*, 2 (2), 19-31.
- Aznil, F. (2017). Pengaruh bermain game online terhadap perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5 (2). DOI: 10.24036/kolokium-pls.v5i2.28
- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik Indonesia. Diunduh dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/02/28/18018f9896f09f03580a614b/statistik-indonesia-2023.html>.

- Dwi, F. S., Matun, N., & Syuhrotut, T. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Emosional Anak Prasekolah Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Kebidanan Fik Um Surabaya*, 5(2), 52–62.
- Fauziah, S., Hacantya, B. B., Paramita, A. W., & Saliha, W. M. (2020). Kontribusi penggunaan media sosial dalam perbandingan sosial pada anak-anak akhir. *PSYCHO IDEA*, 18 (2) 2. DOI: 10.30595/psychoidea.v18i2.7145
- Fitri, A. S., Kusumawardani, R. & Hayani, R. A. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi youtube terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Diunduh dari <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Janah, M. M., Fadhli, M., & Kristiana, D. (2019). Hubungan Intensitas Menonton Youtube Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. DOI: 10.24269/ed.v3i2.304
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 91–102. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Priambodo, B. (2018). Pengaruh ‘Tiktok’ Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya. Skripsi.
- Putri, A. N. A. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tingkat Kecerdasan Emosional Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Di Tk Dharma Wanita Ngawi. Skripsi. Di unduh dari <http://repository.stikes-bhm.ac.id/637/1/1.pdf>.
- Qonita, R., Rosidah, L., & Fahmi. (2023). Pengaruh youtube terhadap kemampuan interaksi sosial anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 197–206. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2054>
- Sa'diyah, I. H. (2022). Pengaruh game online terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI Pui Cilimus Kabupaten Kuningan. Diunduh dari <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ijee/>
- Wain, M. G. Y. (2022). Hubungan penggunaan media sosial tiktok dengan perkembangan sosial emosional anak usia sekolah. Skripsi. Di unduh dari <http://repository.ukwms.ac.id/id/eprint/32791/>
- Wetan, L., Ulmi, W., & Toharudin, M. (2022). Analisis dampak gadget pada perkembangan sosial anak di SD Negeri. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 18, 400–406. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7135866>