

Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

✉¹ Muhammad Raihan Nafis Suwarna, ²Anita Kresnawaty, ³Agus Ruswandi

^{1,2,3} Universitas Islam Nusantara, Bandung, Indonesia

✉¹ mraihanafis@gmail.com, ² anita.kresnawaty@uninus.ac.id, ³ agus.ruswandi.fkip.uninus@gmail.com

Article submitted: 7 Agustus 2025

Review process: 14 Agustus 2025

Article accepted: 20 Oktober 2025

Article published: 21 Oktober 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku prososial anak usia 5–6 tahun. Peneliti merasa perlu melakukan penelitian ini karena banyaknya keresahan masyarakat dan orangtua tentang pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap perkembangan anak-anaknya. Penelitian dilakukan di TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah menggunakan metode *mix method sequential explanatory*, diawali kuantitatif (*ex-post facto*) dan dilanjutkan kualitatif (*studi kasus*). Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dengan teknik *simple random sampling* kepada 89 orang tua, sedangkan data kualitatif melalui wawancara dengan *voluntary sampling* pada 5 orang tua. Analisis kuantitatif menggunakan statistik inferensial dan deskriptif, yaitu uji asumsi klasik (uji normalitas data, uji linearitas data, dan uji heteroskedastisitas data) dan uji analisis data (analisis regresi linear sederhana, koefisien determinasi, dan hipotesis uji-t). Sedangkan kualitatif menggunakan model Miles & Huberman (*reduksi, penyajian, dan verifikasi data*). Hasil penelitian berdasarkan data statistik deskriptif menunjukkan penggunaan *game online* pada anak tergolong rendah (skor 448,3), sementara perilaku prososial tergolong tinggi (skor 551,46). Sementara untuk uji linearitas data mendapatkan nilai Sig. sebesar 0,138 > 0,05 yang dapat dikatakan terdapat hubungan antara variabel X (penggunaan *game online*) terhadap variabel Y (kemampuan perilaku prososial). Koefisien determinasi pengaruh *game online* terhadap perilaku prososial hanya 5,7%, sedangkan 94,3% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti, seperti lingkungan dan pola asuh orang tua. Hasil bahwa $t_{hitung} 2,303 < t_{tabel} 1,987$ dan nilai Signifikansi untuk β_1 menunjukkan pada angka 0,024 dimana angka tersebut lebih kecil dengan bandingan 0,05 ($0,024 < 0,050$) dan menghasilkan keputusan berupa kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima dan terbukti bahwa terdapat pengaruh diantara variabel X (penggunaan *game online*) terhadap variabel Y (kemampuan perilaku prososial). Lalu disandingkan dengan hasil data wawancara, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan *game online* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun, besar atau kecilnya pengaruh tersebut bergantung pada pola asuh orang tua dan lingkungan anak tersebut.

Kata kunci: perkembangan sosial; *game online*; kemampuan perilaku prososial; pengaruh; pendidikan anak usia dini

Abstract

This study aims to examine the effect of online game usage on the prosocial behavior of children aged 5–6 years. The researcher considered this study necessary due to growing public and parental concerns regarding the influence of online games on children's development. The research was conducted at Al-Kahfi Kindergarten and Al-Wahdah Kindergarten using a sequential explanatory mixed-method design, beginning with a quantitative approach (ex-post facto) followed by a qualitative approach (case study). Quantitative data were collected through questionnaires using a simple random sampling technique with 89 parents as respondents, while qualitative data were obtained through interviews with 5 parents selected using voluntary sampling. Quantitative analysis employed inferential and descriptive statistics, including classical assumption tests (normality, linearity, and heteroscedasticity tests) and data analysis tests (simple linear regression, coefficient of determination, and t-test). Meanwhile, the qualitative data were analyzed using

Miles & Huberman's model (data reduction, data display, and data verification). The findings based on descriptive statistics revealed that children's use of online games was relatively low (score 448.3), while their prosocial behavior was relatively high (score 551.46). The linearity test showed a Sig. value of 0.138 > 0.05, indicating a relationship between variable X (online game usage) and variable Y (prosocial behavior). The coefficient of determination showed that online game usage contributed only 5.7% to prosocial behavior, while 94.3% was influenced by other factors not examined in this study, such as environment and parenting patterns. The t-test results showed that t-count 2.303 > t-table 1.987, with a significance value for β_1 of 0.024, which is lower than 0.05 ($0.024 < 0.050$). Thus, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_1) was accepted, confirming a significant effect of online game usage (X) on prosocial behavior (Y). Triangulated with interview data, it can be concluded that online game usage influences the prosocial behavior of children aged 5–6 years, with the extent of this influence depending on parenting patterns and the child's environment..

Keywords: Social development; Online games; Prosocial behavior skills; Influence; Early childhood education

A. PENDAHULUAN

Pada era digital ini, terdapat berbagai macam teknologi baru yang membantu berbagai macam aktivitas sehari-hari kita, contohnya seperti *smartphone*, *laptop*, dan berbagai jenis teknologi terbaru yang ada saat ini. Brynjolfsson dan McAfee (2015) dalam bukunya menjelaskan bahwa masa digital saat ini merupakan era dimana suatu informasi sangat mudah didapatkan dan disebarluaskan kepada masyarakat luas menggunakan perantara teknologi yang ada saat ini. Zaman dimana kemajuan terjadi dengan sangat pesat dan membuat segala sesuatu menjadi sangat mudah dilakukan, apalagi sekarang ada yang disebut dengan internet yang terhubung langsung dengan sistem komputer. Pada era ini, tidak bisa disangkal juga ada yang disebut dengan *game online*. “Game di era modern merupakan bagian dari kehidupan untuk sebagian kalangan muda, bahkan kini banyak anak usia dini mulai dari usia tiga tahun sudah mengenal game mulai dari *playstation* hingga *game online* yang ada di *smartphone*.” (Henry, 2017)

Game online merupakan suatu permainan yang menggunakan internet supaya dapat terhubung dengan pemain lain dengan menghubungkan melalui teknologi yang ada, seperti PS (*Playstation*) dan *smartphone*. *Game online* ini merupakan permainan berbentuk daring yang dimana anak dapat bertemu berbagai macam orang dari belahan dunia manapun, mulai dari seumurannya hingga yang sudah lanjut usia sekalipun. Siraj-Blatchford & Brock (2016) menjelaskan bahwa segala sesuatu yang memungkinkan kita mendapatkan informasi, berkomunikasi dengan orang lain akan memberikan efek pada lingkungan dari aktivitas digital yang kita lakukan. *Game online* dikenal dengan istilah “game jaringan” yang berupa beberapa kumpulan *personal computer* yang terhubung satu dengan yang lainnya (Rohman, 2018). Tentunya *game online* itu sendiri bermanfaat untuk berkomunikasi dengan orang-orang baik jaraknya dekat ataupun jauh dengan kita. Anak usia dini akan masuk pada tahap pemikiran yang belum matang, kira-kira di usia dua sampai enam tahun lebih. pada tahapan ini merupakan tahapan yang pas untuk membentuk anak, egois anak mulai kuat, hingga mengikuti sikap dan kelakuan orang-orang yang ada disekitarnya, apa yang anak lihat biasanya akan ditiru tanpa memilah informasi yang diterimanya itu baik atau tidak (Nofianti, 2021).

Research Problem dalam penelitian ini didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Bilantara et al., (2024) bahwa di beberapa Sekolah terdapat beberapa anak usia lima sampai enam tahun yang bermain *game online* dengan intensitas tidak wajar dengan batasan dan pantauan yang kurang diperhatikan dari orang-orang sekitarnya dan banyak berdampak pada kemampuan

prososial anak. Terdapat studi penelitian selaras yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang (Yuliani, 2023), menjelaskan bahwa *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Di satu sisi, manfaat dari *game online* dapat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan anak. Namun, di sisi lain, terdapat dampak negatif yang tidak bisa diabaikan, seperti peningkatan agresivitas, perkembangan keterampilan prososial yang tidak baik, kurangnya minat untuk belajar, serta berkurangnya interaksi dengan keluarga dan teman sebaya. Beberapa dari dampak ini tentu tidak terlepas dari faktor penyebab yang membuat anak menjadi kecanduan *game online*. Salah satunya adalah faktor keluarga, di mana kurangnya pengawasan dari orang tua saat anak bermain gadget, atau bahkan orang tua yang justru memfasilitasi anak untuk bermain *game online*, menjadi *contributory factor*. Di samping itu, faktor sosial juga berperan penting, terutama melalui pergaulan anak dengan teman-teman yang juga aktif bermain *game online*.

Hillary Clinton (Henry, 2017) berpendapat bahwa tanggung jawab orang tua di abad ke - 21 semakin bertambah, dengan datangnya berbagai media yang menargetkan generasi muda untuk dijadikan pasar mereka. Iklan dan berbagai jenis produk ditawarkan dan diarahkan sepenuhnya kepada anak - anak. Orangtua harus bijak dalam memberikan pelajaran kepada anak cara memilih produk yang sesuai dengan kebutuhannya, termasuk *game online* yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

Game online secara langsung memiliki pengaruh dengan kemampuan prososial anak. Budi (2020) (Diana & Harahap, 2023) mengemukakan bahwa anak usia lima sampai enam tahun prososial sebagai altrisme, artinya tindakan sukarela untuk membantu orang lain tanpa pamrih, atau ingin sekedar berbuat kebaikan. Perilaku prososial dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis perilaku yaitu perilaku membantu orang yang sedang kesusahan, perilaku berbagi dan perilaku menghibur orang lain dan bekerjasama. Menurut Johnson, et.al (Wahyuni & Hasriani, 2023) menjelaskan bahwa, "masa pra-sekolah adalah waktu yang penting untuk perkembangan kemampuan prososial, namun masih sedikit informasi yang ada mengenai cara yang dapat mendukung atau menghalangi pertumbuhan prososial pada masa ini."

Berdasarkan kutipan diatas, terdapat fenomena dari pengamatan penelitian yang dilakukan oleh (Hadi, 2019), yaitu anak-anak saat ini cenderung bersikap egois, enggan mengundang teman untuk bermain, tidak ingin berkolaborasi dengan teman, dan tidak memperhatikan teman yang sedang menghadapi masalah. Kejadian seperti ini tentunya bukan tanpa sebab, salah satu nya merupakan akibat dari bermain *game online* yang tidak dikontrol dan dibatasi oleh orang dewasa. Mengakibatkan berbagai macam reaksi yang berbeda-beda kepada anak. Eisenberg & Beilin dalam (Hariko, 2018) menjelaskan bahwa istilah perilaku prososial mencerminkan sejumlah fenomena seperti memberikan bantuan, berbagi sumber daya, berkorban untuk orang lain, dan mengikuti norma sosial. Seluruh fenomena ini memiliki kesamaan, yaitu tindakan individu yang ditujukan untuk melindungi, merawat, atau meningkatkan kesejahteraan entitas sosial di luar diri: individu tertentu, kelompok, masyarakat secara keseluruhan, lembaga sosial, atau makhluk simbolis seperti ideologi atau sistem moral. Berdasarkan fenomena anak-anak saat ini dengan perilaku prososial, tentunya harus ada perlakuan khusus dalam mendidik mereka. Perubahan arus teknologi yang sangat cepat mengharuskan orang dewasa saat ini bertindak dan berfikir lebih kreatif dalam memberikan edukasi kepada anak-anak.

Ketika anak bermain *game online* alangkah baiknya anak untuk senantiasa diawasi ketika sedang bermain *game online*. Munculnya *game online* belakangan ini menjadi pusat perhatian

masyarakat karena dampak yang ditimbulkan seperti kecanduan yang menghabiskan waktu keseharian untuk bermain game. Anak mengabaikan kegiatan sehari-hari seperti belajar, akibat dampak yang ditimbulkan oleh *game online* yaitu menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online* (Atqia, 2023). Sebagian *game online* mengandung unsur kekerasan sehingga memicu agresivitas terhadap penggunanya serta berdampak pada sosial emosional (Sari & Nurjanah, 2020). Sebagaimana kita ketahui bahwa *game online* memiliki berbagai macam jenis. Mulai dari jenis genre kekerasan sampai dengan persahabatan. Hal ini dapat memberikan dampak terhadap anak, karena banyaknya anak yang bermain *game online* di zaman saat ini akan memberikan pengaruh kepada anak baik secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh sebab itu, sangatlah penting bagi orangtua untuk terus memantau dan memberikan perhatian kepada anak dalam bermain *game online*. Jangan terlalu diberikan kebebasan kepada anak dalam bermain *game online*. Bermain *game online* dapat menjadi solusi alternatif bagi anak untuk menyegarkan otaknya kembali supaya tidak stres setelah menjalani harinya yang berat. Berikanlah kesempatan kepada anak untuk bermain game dengan perjanjian waktu yang dibatasi dan jenis game yang diperbolehkan untuk dimainkan oleh anak. Setelah perjanjian tersebut dibuat dengan anak, alangkah baiknya untuk terus mengawasi anak ketika bermain *game online*. Karena biasanya *game online* terdapat iklan juga didalamnya yang dapat memengaruhi dan mengajak anak untuk mengunduh dan mengeklik iklan tersebut. Bisa saja iklan tersebut mengarahkan anak ke situs yang tidak baik atau mengunduh aplikasi tertentu yang belum waktunya untuk diakses olehnya. Dengan cara ini anak dapat bermain melepas stresnya dan dapat menjaga mereka dalam proses perkembangannya tetapi tetap dapat membiarkan anak bermain *game online* sesuai dengan porsinya.

Penelitian yang dilakukan oleh *Manchester University* dan *Central Lancashire University* dapat membuktikan bahwa para pemain game yang bermain lebih dari 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata yang setara dengan seorang atlet. Jo Bryce (Kustiawan, 2016) mengungkapkan bahwa “*hardcore gamer*” punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan beberapa tugas dalam memainkan game tersebut”. Dengan kata lain, seorang *hardcore gamer* dapat meningkatkan kemampuan daya berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapinya. Dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa tidak selamanya *game online* memberikan pengaruh buruk terhadap anak. Jika diberikan stimulus dan didikan yang benar, maka *game online* dapat menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan potensi anak tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Indraprasta PGRI (Rufaidah et al., 2023), mendapatkan bahwa siswa yang memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam bermain *game online* akan selalu memberikan perhatian penuh pada permainannya. Para siswa cenderung menjadi lebih terfokus pada gawai mereka, yang berpotensi menyebabkan penurunan dalam kualitas interaksi sosial, yang merupakan komponen utama dari perilaku prososial itu sendiri. Ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa tingkat keterlibatan tinggi dalam bermain game dapat menyebabkan kecanduan, yang mengakibatkan berbagai pengaruh pada perilaku seseorang. Sandya dan Ramadhani (2021) (Putra et al., 2023) menjelaskan bahwa beberapa efek dari intensitas tinggi dalam bermain *game online* antara lain adalah seseorang kehilangan kemampuan untuk menetapkan prioritas dalam kegiatan sehari-hari, menjadi malas untuk menyelesaikan tugas, bahkan dapat mendorong untuk bertindak asosial.

Peneliti merasa perlu melakukan penelitian ini karena berkaca dari salah penelitian yang pernah dilakukan oleh Nasution (2021) mendapatkan bahwa banyaknya keresahan masyarakat dan orangtua tentang pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap perkembangan anak-anaknya. Dalam penelitian terdahulu juga belum ditemukan penelitian yang membahas tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan prososial anak usia lima sampai enam tahun yang menggunakan pendekatan penelitian *Mix Method* / kombinasi. Itulah urgensi mengapa peneliti merasa bahwa penelitian ini perlu untuk dilakukan.

Novelty (Kebaharuan) dalam penelitian ini terdapat dalam kajian yang diteliti dan hasil penelitiannya. Kebaharuan dalam kajian yang diteliti yaitu belum adanya penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan kemampuan perilaku prososial anak untuk usia lima sampai enam tahun. Sementara itu, untuk kebaruan hasil penelitiannya yaitu didapatkannya hasil akhir koefisien determinasi sebesar 5,7% yang berarti pengaruh *game online* terhadap kemampuan perilaku prososial tergolong kecil dan peneliti mendapatkan faktor lain yang mempengaruhi kemampuan perilaku prososial selain *game online* yaitu pola asuh orang tua dan lingkungan anak. Faktor lain mengapa penelitian ini dilakukan karena banyaknya anak usia dini yang memainkan *game online* dan dampaknya terhadap proses perkembangan prososial anak usia dini. Banyak keluhan tentang anak usia dini yang suka bermain *game online* ini, bahkan tidak jarang anak usia dini yang sampai kecanduan dalam bermain *game online*. Diharapkan penelitian ini dapat menemukan hasil atas keresahan para orangtua saat ini apakah *game online* baik untuk anak atau tidak, khususnya untuk perkembangan kemampuan prososial anak.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *mixed method* jenis *sequential explanatory* (Adrias & Ruswandi, 2025). Menurut Sugiyono (2015) model kombinasi *sequential explanatory* adalah pendekatan yang mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan, di mana fase pertama menggunakan pendekatan kuantitatif dan fase kedua menerapkan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif menggunakan angket dan kualitatif menggunakan wawancara (Adrias & Ruswandi, 2025). Untuk populasi 5 Orang tua anak berusia 5-6 tahun yang bermain *game online* sebagai target wawancara dengan menggunakan teknik *Volunteer sampling* untuk kualitatif, *sampling sukarela* (*voluntary sampling*) menurut Yoni (2021) yaitu pengambilan sampel berdasarkan kerelaan untuk berpartisipasi dalam penelitian. Lalu mengambil sampel secara acak dengan membagikan kuisioner kepada 89 orang tua di beberapa TK menggunakan *propability sampling* dengan teknik *simple random sampling* untuk kuantitatif.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk kuantitatif dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Angket

No	Variabel	Indikator	No. Item
1	Penggunaan <i>game online</i> (X)	Intensitas penggunaan <i>game online</i> .	1, 2, 3
		Jenis <i>game online</i> yang sering dimainkan.	4, 5, 6
2	Kemampuan	<i>Altruistic prosocial behavior</i>	7, 10

No	Variabel	Indikator	No. Item
	perilaku prososial anak (Y)	<i>Emotional prosocial behavior</i>	11, 13
		<i>Compliant prosocial behavior</i>	8, 9, 12

Sumber: Carlo dan Randall (2002)

Sementara untuk teknik analisis data kualitatif menggunakan analisis data Miles and Huberman. Miles and Huberman (dalam Wijaya, 2018) mengemukakan bahwa aktivitas yang ada dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai, sampai data yang didapat berada di titik jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Lalu untuk teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Penelitian yang dilakukan pada populasi (tanpa diambil sampelnya) jelas akan menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya (Sugiyono, 2015). Analisis statistik meliputi statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pada statistik inferensial menggunakan beberapa uji seperti linearitas, analisis regresi sederhana, uji-t dan koefisien determinansi.

Analisis statistik deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan yang telah terkumpul sesuai dengan kondisi aslinya. Pendekatan ini tidak bertujuan untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum atau melakukan generalisasi. Sebaliknya, analisis ini hanya menyajikan akumulasi data dasar dalam bentuk deskripsi, tanpa mencoba menjelaskan hubungan antar variabel, menguji hipotesis, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan (Muhson, 2016). Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data untuk melihat mean, median, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P :Angkat presentase

F :Frekuensi yang sedang di cari presentasinya

N :Number Of Case (jumlah frekuensi)

Uji linearitas bertujuan untuk memperkirakan koefisien persamaan linear, yang meliputi satu atau lebih variabel independen yang digunakan sebagai nilai prediktor dari variabel dependen. Dalam uji linearitas variabel dependen dan independen yaitu berupa data kuantitatif, dan untuk nilai tiap variabel dependen harus normal. Hubungan antara variabel dependen dan independen harus linear (Mardiatmoko, 2020). Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai *sig. deviation from linearity* >0,05 maka terdapat hubungan yang linear antara variabel X dan Y. Sebaliknya, jika nilai *sig. deviation from linearity* <0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dan Y.

Analisis regresi sederhana merupakan studi mengenai ketergantungan variabel terikan (dependen) dengan satu variabel bebas (independen). Dengan tujuan untuk mengestimasi atau memprediksi rata-rata nilai variabel dependen berdasarkan nilai variabel independen yang diketahui dan untuk mengetahui apakah variabel independent berhubungan positif atau negatif terhadap variabel dependen (Wijayanto, 2018). Berikut merupakan dasar dalam pengambilan keputusan pada uji regresi linear sederhana : membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi <0,05 maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi >0,05 maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Uji statistik t disebut juga uji signifikan individual. Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan H_0 ditolak atau H_a diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan (Darma, 2021). Uji signifikan terhadap hipotesis yang telah ditentukan dengan menggunakan uji t. Menurut Sugiyono (2015) rumus untuk menguji uji t, sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi

r^2 = Koefisien determinasi

t = Nilai uji t

n = Jumlah sampel

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan variabel independen dalam menerangkan variasi dependen. Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol dan satu. Nilai yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dan variasi dependen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Chatterjee & Hadi, 2015). Berikut merupakan rumus dari koefisien determinasi :

$$Kd = rs^2 \times 100\%$$

Keterangan :

Kd :Koefisien determinasi

rs^2 :Koefisien korelasi dalam kuadrat

C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Intensitas Penggunaan *Game online*

Berikut hasil persebaran angket sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Akhir Persebaran Angket Intensitas Penggunaan *Game online*

Kategori Pertanyaan	Jawaban Orang Tua					Total	Skor	Persentase
	STJ	KS	R	S	SS			
Anak bermain game setiap hari (negatif)	26	41	5	3	3	445	341	76,63 (rendah)
anak bermain game selalu menghabiskan waktu lebih dari satu jam (negatif)	28	41	7	12	1	445	350	78,65 (rendah)

Kategori Pertanyaan	Jawaban Orang Tua					Total	Skor	Persentase
	STJ	KS	R	S	SS			
Anak lebih menyukai bermain game yang edukatif ketimbang kompetitif (positif)	0	1	2	37	49	445	333	74,83 (tinggi)
Orang tua selalu mengawasi anaknya bermain game (positif)	3	6	19	44	17	445	401	90,11 (sangat tinggi)
Game yang dimainkan oleh anak mengajarkan nilai sosial yang baik (positif)	5	19	26	31	8	445	285	64,04 (tinggi)
Anak lebih suka bermain game bersama teman-temannya dibanding sendirian (positif)	3	12	14	47	13	445	322	72,36 (tinggi)
Nilai Akhir								456,62 (rendah)

Berdasarkan tabel diatas, peneliti mendapatkan data statistik akhir dengan skor 456,62 (rendah) yang dapat disimpulkan dengan semakin kecil nilai akhir maka intensitas penggunaan *game online* semakin tinggi, begitupun sebaliknya. Pernyataan wawancara dengan sumber data juga mendukung hasil akhir statistik diatas, berikut merupakan beberapa contoh data pendukung hasil wawancara dengan sumber data :

“Iya, setiap hari. Walaupun waktunya gak lama, kalau missal saya pergi dia gak pegang hape. Tergantung, kalau saya lagi masak atau lagi ada tamu bisa curi curi waktu. Kurang lebih 1 jam bermain game nya.” (Orang Tua A)

“Kadang roblok atau stumble guys, kalau sakura mah jarang sih. Tapi kalau dia mah lebih sering nonton orang main game, kaya video di youtube mipa zuzuzu itu sering banget dia.” (Orang Tua B)

“Kadang sendiri kadang bersama teman-temannya, jadi tidak melulu sendiri dan tidak selalu teman-temannya. Jadi tentatif aja tergantung anaknya.” (Orang Tua B)

“Pasti , pasti dipantau. Kalau main game pasti dipantau, pasti ditanya main game apa masih main game apa. Alhamdulillahnya gak main yang aneh-aneh sih, yaa jangan sampe lah main game yang aneh aneh.” (Orang Tua C)

“Terkadang sendiri terkadang sama teman-temannya, kadang sama kakaknya juga. Jadi gak ada yang lebih sering sih, beda-beda.” (Orang Tua E)

Dapat disimpulkan bahwa anak-anak di TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah memiliki intensitas bermain *game online* yang cenderung rendah. kesimpulan ini diambil dengan data pendukung nilai akhir angket yang mendapatkan angka 456,62 (rendah) dan beberapa pernyataan pendukung dari sumber data. Selanjutnya akan membahas tentang penilaian kemampuan perilaku prososial anak di TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah pada usia lima sampai enam tahun.

2. Kemampuan Perilaku Prososial

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka telah ditemukan hasil persebaran angket sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Akhir Persebaran Angket Kemampuan Perilaku Prososial

Kategori Pertanyaan	Jawaban Orang Tua					Total	Skor	Persentase
	STJ	KS	R	S	SS			
Pertanyaan terkait <i>Altruistic Prosocial Behavior</i> (Positif)	1	5	6	54	23	445	360	80,90 (Sangat Tinggi)
Pertanyaan terkait <i>Compliant Prosocial Behavior</i> (Positif)	0	0	7	52	30	445	379	85,17 (Sangat Tinggi)
Pertanyaan terkait <i>Compliant Prosocial Behavior</i> (Positif)	1	6	13	47	22	445	350	78,65 (tinggi)
Pertanyaan terkait <i>Altruistic Prosocial Behavior</i> (Positif)	0	0	1	51	37	445	392	88,09 (Sangat Tinggi)
Pertanyaan terkait <i>Emotional Prosocial Behavior</i> (Positif)	0	7	16	43	23	445	349	78,43 (Tinggi)
Pertanyaan terkait <i>Compliant Prosocial Behavior</i> (Negatif)	30	34	12	13	0	445	348	78,20 (Tinggi)
Pertanyaan terkait (Negatif) <i>Emotional Prosocial Behavior</i>	12	26	15	31	5	445	276	62,02 (Tinggi)
Nilai Akhir							551,46 (Tinggi)	

Berdasarkan hasil keseluruhan perhitungan data angket, maka seluruh angka persentase akan diakumulasi dan dihitung totalnya. Maka akan ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *game online* berada di angka sangat rendah sampai sangat tinggi. Pada tabel 4 yaitu terdapat dua pertanyaan angket tentang *altruistic prosocial behavior*. Mendapatkan skor 80,90 (sangat tinggi) dan 88,09 (sangat tinggi). Berdasarkan kedua hasil yang sama ini, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan perilaku prososial anak di TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah pada aspek *altruistic prosocial behavior* dinilai sangat baik dikarenakan kedua pertanyaan mendapatkan skor sangat tinggi. Skor 78,43 (tinggi) dan 62,02 (rendah) untuk pertanyaan negatif diberlakukan *reverse scoring*. Maka dijelaskan bahwa semakin rendah skor maka semakin tinggi kriteria penilaian pertanyaan, begitu pun sebaliknya.

Berdasarkan kedua hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan perilaku prososial anak di TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah pada aspek *emotional prosocial behavior* dinilai baik dikarenakan mendapatkan skor tinggi dan pertanyaan negatif mendapatkan skor rendah. Hasil penelitian mendapatkan skor 85,17 (sangat tinggi), 78,65 (tinggi) dan 78,20 (rendah). sama seperti aspek prososial *emotional prosocial behavior*, perhitungan skornya dibalik dikarenakan pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan negatif dan juga diberlakukan *reverse scoring*. Berdasarkan ketiga hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan perilaku prososial anak di TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah pada aspek *compliant prosocial behavior* dinilai baik dikarenakan mendapatkan skor sangat tinggi pada pertanyaan positif dan mendapatkan skor rendah pada pertanyaan negatif.

Penilaian tiga aspek kemampuan perilaku prososial yang dimana *altruistic prosocial behavior* dinilai sangat baik sementara *emotional prosocial behavior* dinilai baik dan *compliant prosocial behavior* dinilai baik. Penilaian ini diperkuat dengan nilai akhir statistik sebesar

551,46 (tinggi). Maka dapat ditarik kesimpulan kemampuan perilaku prososial anak di TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah pada usia lima sampai enam tahun dinilai tinggi.

3. Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Kemampuan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun, peneliti menggunakan SPSS versi 30 (2025) untuk mengetahui terlebih dahulu apakah ada pengaruh yang linear antara penggunaan *game online* (variabel X) dengan kemampuan perilaku prososial (variabel Y) menggunakan uji linearitas data. Berikut merupakan hasil dan pembahasannya:

Tabel 5. Hasil Output Uji Linearitas Data

			Sum	Df	Mean	F	Sig.
Y1*	Between	(Combined)	266.885	13	20.530	1.835	.053
X1	Groups	Linearity	63.518	1	63.518	5.679	.020
		Deviation from Linearity	203.366	12	16.947	1.515	.138
	Within Groups		838.890	75	11.185		
	Total		1105.775	88			

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas diatas, maka dapat diketahui nilai Sig. *deviation from linearity* sebesar $0,138 > 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang linear antara variabel X (penggunaan *game online*) dengan variabel Y (kemampuan perilaku prososial). Selanjutnya analisis regresi linear sederhana dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Output Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	B	t	Sig.
1 (Constant)	21.854	8.705	.001
Penggunaan <i>Game online</i>	.250	2.303	.024

Berdasarkan hasil tabel di atas, maka pengambilan keputusan pada uji regresi sederhana dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Berdasarkan nilai signifikansi, dari tabel coefficient, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,024 < 0,050$. Sehingga dapat disimpulkan variabel penggunaan *game online* (X) berpengaruh terhadap variabel kemampuan perilaku prososial (Y).
- Berdasarkan nilai t: diketahui nilai t_{hitung} sebesar $2,303 > t_{tabel}$ 1,991, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *game online* (X) berpengaruh terhadap variabel kemampuan perilaku prososial (Y).

Hasil pengujian hipotesis Uji-t:

Tabel 7. Hasil Output Pengujian Hipotesis Uji-t

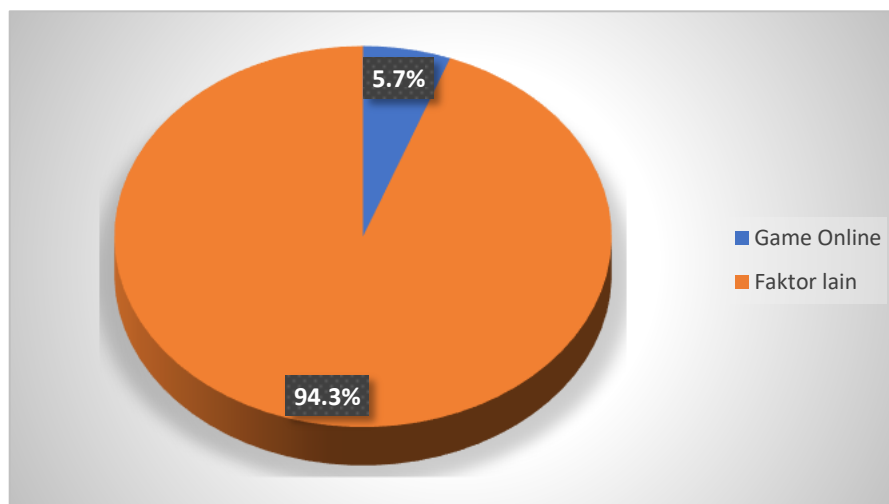
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	21.854	2.510		8.705	.001
Penggunaan <i>Game online</i>	.250	.109	.240	2.303	.024

Pada acuan tabel dan perhitungan di atas, terlihat hasil bahwa t hitung $2,303 < 1,987$ t tabel dan nilai Signifikansi untuk β_1 menunjukkan pada angka 0,024 dimana angka tersebut lebih kecil dengan bandingan 0,05 ($0,024 < 0,050$) dan menghasilkan keputusan berupa kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima dan terbukti bahwa terdapat pengaruh diantara variabel X (penggunaan *game online*) terhadap variabel Y (kemampuan perilaku prososial). Selanjutnya, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh variabel penggunaan *game online* (X) terhadap variabel kemampuan perilaku prososial (Y) menggunakan analisis koefisien determinasi. Berikut merupakan hasil dan pembahasannya :

Tabel 8. Hasil Output Analisis Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square
.240 ^a	.057	.047

Pada acuan tabel diatas, hasil dari R Square (r^2) didapatkan 0,057 dan Kd sebesar 5,7%. Dengan ini, besaran persentase pengaruh penggunaan *game online* terhadap kemampuan perilaku prososial sebesar 5,7% dan 94,3% berasal dari faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *game online* (variabel X) dengan kemampuan perilaku prososial (variabel Y) memiliki pengaruh yang linear, variabel dependen (X) memiliki kepengaruhan terhadap variabel independen (Y), dan mendapatkan keputusan hipotesis berupa kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima dan terbukti bahwa terdapat pengaruh diantara variabel X (penggunaan *game online*) terhadap variabel Y (kemampuan perilaku prososial). Sementara itu, untuk analisis koefisien determinasi yang merupakan hasil akhir penelitian dapat di ilustrasikan pada grafik *pie* berikut ini :



Grafik 1. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Perilaku Prososial

Pada akhir penelitian, peneliti menemukan hasil akhir dengan menggunakan analisis koefisien determinasi yang memiliki besaran persentase pengaruh penggunaan *game online* terhadap kemampuan perilaku prososial sebesar 5,7% dan sisanya sebesar 94,3% berasal dari faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Rufaidah et al., (2023) yang mendapatkan hasil penelitian bahwa pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan prososial pada siswa setelah perhitungan koefisien determinasi adalah 19,4%. Adapun sisanya sebesar 80,6% ditentukan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Sementara pada penelitian ini hanya berada pada angka 5,7% dan sisanya sebesar 94,3% berasal dari faktor lainnya. Penelitian lain hanya berfokus pada hasil angka akhir dari penelitian nya, jika hanya memiliki pengaruh 5,7% maka peneliti mengakhiri penelitian dan menarik kesimpulan. Sementara pada penelitian ini, peneliti melanjutkan kembali penelitian setelah memperoleh data kuantitatif, yaitu penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara terhadap beberapa responden yang telah mengisi angket dengan tujuan untuk mencari tahu kira-kira faktor yang mempengaruhi perilaku prososial selain *game online* yaitu sebesar 94,3% berasal dari mana saja berdasarkan sudut pandang orang tua. Peneliti menemukan melalui wawancara dengan beberapa orang tua bahwa sisa persentase tersebut kemungkinan besar berasal dari lingkungan dan pola asuh orang tua. Dalam wawancara yang dilakukan, seluruh sumber data yakin bahwa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan perilaku prososial anak berasal dari lingkungan sekitar dan pola asuh orang tuanya, berikut pernyataan dari sumber data:

“Yang pertama pasti dari lingkungan keluarga ya, dari tata bicara dan didikan orang tua nya gimana, lingkungan keluarga, sodara-sodara, pertemanan, lingkungan rumah, bagaimana cara dia berinteraksi, terus pengaruh lingkungan sekolah gitu. Mungkin lebih banyak diluar main game, kaya anak-anak main game aja biasa gitu. Banyak faktornya.” (Orang Tua B)

“Mungkin dari pola asuh ibu dan ayah, dari keseharian dirumah, dari lingkungan keluarga, dan juga lingkungan dari teman-teman.” (Orang Tua C)

“Lingkungan saya terkenal baik malah sebenarnya sangat baik, karena kan saya tinggalnya di lingkungan sekolah. Daerah komplek, terutama setiap hari sabtu. Anak saya itu aktif sekali, bahkan hal apapun itu suka dan segala dijadikan proyek yang akhirnya kadang luar biasa, diluar prediksi kita kalau anak bisa berfikir dan bertindak sepintar itu.” (Orang Tua A)

Selanjutnya, untuk memperkuat kesimpulan dan data yang sudah dilampirkan, terdapat penelitian selaras yang dilakukan Universitas Negeri Malang oleh Saharani et al., (2021) mendapatkan faktor-faktor lain yang dapat menjadi pengaruh kemampuan perilaku prososial anak yaitu : (a) faktor dari anak itu sendiri atau sifat bawaan, (b) faktor suasana hati atau *mood*, (c) faktor kondisi atau tempat tinggal, dan (d) faktor empati. Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan perilaku prososial anak sangatlah banyak dan beragam, termasuk *game online*. Pada poin selanjutnya akan membahas temuan baru apa saja yang ditemukan selama penelitian dilaksanakan.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan dengan dua pendekatan yang berbeda, dapat ditarik kesimpulan temuan baru (*novelty*) dalam penelitian ini yang berbeda dari penelitian lain, yaitu dilihat dari hasil penelitian dan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini, peneliti

menemukan bahwa *game online* bukanlah faktor utama yang mempengaruhi kemampuan perilaku prososial anak karena pengaruhnya sangat kecil.

Dengan hasil data kuantitatif yang menunjukkan pengaruh *game online* hanya sebesar 5,7% yang jika dibulatkan sebesar 6%, maka terdapat faktor-faktor penting lainnya yang dapat berpengaruh sampai 94%. *Game online* memang dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan perilaku prososial anak, hanya saja tidak signifikan seperti yang sering dikatakan oleh masyarakat bahwa game selalu memberikan dampak negatif kepada kemampuan prososial anak. Berdasarkan hasil penelitian, dilihat pada tabel 3 bahwa para responden berpendapat game mengajarkan nilai-nilai sosial yang baik dengan total skor 285 / 445 dan hasil persentase keseleruhan yang berada di angka 64,04 (tinggi) yang menunjukkan banyak game yang mengajarkan nilai-nilai positif kepada anak, semua bergantung kembali kepada faktor-faktor lainnya yang pada akhirnya akan berpengaruh secara positif atau negatif terhadap kemampuan prososial anak. Setelah melakukan penelitian, peneliti mendapatkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan perilaku prososial anak sangatlah banyak, salah satu nya adalah *game online* yang dimana merupakan topik utama dalam penelitian ini. Kesimpulannya faktor pertama bisa saja berpengaruh untuk anak kesatu tetapi belum tentu memiliki pengaruh untuk anak kedua, jadi faktor yang mempengaruhi kemampuan perilaku prososial setiap anak dapat berbeda-beda dan tidak dapat disamakan satu dengan yang lainnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game online* pada siswa TK Al-Kahfi dan TK Al-Wahdah berada pada kategori rendah. Meskipun demikian, hal ini tidak berarti orang tua dapat membiarkan anak bermain game tanpa batasan. Pengawasan dan pembatasan tetap diperlukan, terutama untuk mencegah anak mengakses permainan yang belum sesuai dengan usianya, seperti game yang mengandung unsur kekerasan atau adegan dewasa. Kemampuan perilaku prososial anak usia 5–6 tahun di kedua TK tersebut tergolong tinggi. Pengaruh penggunaan *game online* terhadap kemampuan perilaku prososial hanya sebesar 5,7%, sedangkan 94,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, seperti pola asuh orang tua dan lingkungan sekitar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun penggunaan *game online* memiliki pengaruh terhadap perilaku prososial, pengaruh tersebut relatif kecil dibandingkan faktor-faktor lainnya.

Berdasarkan hasil tersebut, disampaikan beberapa saran:

1. Guru diharapkan dapat memberikan edukasi dan masukan kepada orang tua mengenai penggunaan *game online* dan dampaknya terhadap perkembangan prososial anak.
2. Orang tua perlu meningkatkan pengawasan dalam penggunaan *game online* oleh anak. Walaupun pengaruhnya terhadap perilaku prososial tidak signifikan, hal ini tetap tidak dapat diabaikan.
3. Anak sebaiknya lebih diarahkan untuk mengurangi intensitas bermain *game online* dalam aktivitas sehari-hari, serta lebih banyak dilibatkan dalam kegiatan bermain yang bersifat edukatif dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrias, & Ruswandi, A. (2025). *Desain Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Rajawali Pers.
- Atqia, M. (2023). *Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada Santri Madrasah Diniyyah At-tahriah Jakarta Barat*. Universitas Islam Indonesia.
- Bilantara, N. H., Santoso, M. B., Raharjo, S. T., Csr, P. S., Sosial, K., & Padjadjaran, U. (2024). *PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP KECANDUAN GAME Kecanduan game online pada anak merupakan masalah dengan tingkat urgensi komputer yang memungkinkan beberapa (WHO) dalam website resmi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyatakan bahwa kecanduan*. 5(3).
- Brynolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies*. WW Norton & company.
- Chatterjee, S., & Hadi, A. S. (2015). *Regression analysis by example*. John Wiley & Sons.
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.
- Diana, S., & Harahap, A. S. (2023). Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Prososial Anak Usia Dini di RA Al Furqon Mandailing Natal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 1921–1929.
- Hadi, W. (2019). Peran Ibu Single Parent dalam Membentuk Kepribadian Anak; Kasus dan Solusi. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 301–320.
- Hariko, R. (2018). Pengembangan perilaku prososial siswa melalui pelayanan bimbingan dan konseling. *Seminar Konseling 2017*.
- Henry, S. (2013). *Cerdas dengan game*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Mardiatmoko, G. (2020). Pentingnya uji asumsi klasik pada analisis regresi linier berganda (studi kasus penyusunan persamaan allometrik kenari muda [canarium indicum l.]). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342.
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 183–196.
- Nasution, M. T. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Ditinjau Menurut Hukum Keluarga Islam*. UIN AR-RANIRY.
- Nofianti, R. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Putra, B. D. M., Ervina, I., & Sari, A. S. (2023). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legend dengan Self Regulated Learning Siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso. *Jurnal Psikologi*, 1(1), 8.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas anak kecanduan *game online*. *Martabat*, 2(1), 155–172.
- Rufaidah, A., Renata, D., Utami, S., Nisa, A., Satrianta, H., & Dachmiati, S. (2023). Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prososial Siswa. *Guidance: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 20(02), 204–214.
- Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK Mardi Putra 01 Kota Batu. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 19–30.

- 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.
- Siraj-Blatchford, J., & Brock, L. (2016). *Early Childhood Digital Play and the Zone of Proximal*.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*, 28(1), 12.
- Wahyuni, S., & Hasriani, H. (2023). Upaya Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Menggunakan Model Project Based Learning. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(2), 1163–1168.
- Wijaya, H. (2018). *Analisis data kualitatif ilmu pendidikan teologi*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wijayanto, A. (2008). *Analisis regresi linear sederhana*.
- Yoni, U. S. R. (2021). *Peran Penyuluh Usaha Kecil Menengah Dalam Membimbing Kreativitas Petani (Studi Deskriptif-Analisis Pada Pembinaan Kreatifitas Petani Kopi di Kecamatan Timang Gajah Kabupaten Bener Meriah)*. UIN Ar-Raniry.
- Yuliani, A. P. (2023). DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2384–2393.