



Pengaruh bermain game online mobile legends terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan negeri

Aldo Prabowo^{*)}, Darmawati Darmawati, Syarifah Syarifah
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article history:

Received Jan 12th, 2026
Revised Mar 20th, 2026
Accepted May 9th, 2026

Keywords:

Game Online
Intensitas Bermain
Komunikasi Interpersonal
Mobile Legends
Siswa Sekolah Menengah
Kejuruan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja diduga memengaruhi pola interaksi sosial serta kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan desain penelitian korelasional. Populasi penelitian adalah siswa laki-laki yang aktif bermain Mobile Legends, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah responden sebanyak 92 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert yang disusun berdasarkan indikator intensitas bermain game online dan komunikasi interpersonal. Variabel intensitas bermain diukur melalui frekuensi bermain, durasi bermain, dan interaksi bermain bersama teman, sedangkan variabel komunikasi interpersonal meliputi aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Data penelitian dianalisis menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain Mobile Legends pada kategori sedang hingga tinggi dengan durasi bermain dominan 1–4 jam per hari. Hasil uji korelasi Spearman Rank memperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,259 dengan nilai signifikansi 0,013. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap komunikasi interpersonal siswa, meskipun hubungan yang dihasilkan berada pada kategori rendah. Intensitas bermain yang tinggi cenderung memengaruhi keterbukaan, empati, dan komunikasi tatap muka siswa. Namun, permainan Mobile Legends juga memberikan dampak positif dalam aspek kerja sama tim dan koordinasi komunikasi digital. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan dari pihak sekolah maupun orang tua agar penggunaan game online tetap seimbang dan tidak mengganggu perkembangan komunikasi interpersonal siswa.

Corresponding Author:

Aldo Prabowo,
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia
Email: aldoprabowo@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada pola interaksi sosial remaja (Chatlina et al., 2024; Fajriah & Ningsih,

2024; Thahir et al., 2025). Kemajuan teknologi digital mempermudah individu dalam mengakses informasi, hiburan, serta membangun komunikasi melalui media berbasis internet. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja. Game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media interaksi sosial yang memungkinkan pemain berkomunikasi dan bekerja sama secara virtual (Ananda et al., 2022; Enelson et al., 2024; Nugraha et al., 2025; Pahlevi et al., 2025).

Salah satu game online yang populer di kalangan remaja adalah Mobile Legends: Bang Bang. Game ini merupakan permainan berbasis tim yang menuntut pemain untuk melakukan koordinasi, menyusun strategi, dan menjalin komunikasi dengan anggota tim lainnya selama permainan berlangsung. Popularitas Mobile Legends menjadikan game ini sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari remaja, khususnya siswa sekolah menengah kejuruan. Intensitas bermain game yang tinggi menyebabkan remaja lebih banyak menghabiskan waktu di ruang virtual dibandingkan melakukan interaksi sosial secara langsung (Aldhini & Syarifuddin, 2025; Diana et al., 2023; Kurnia & Nurlela, 2025; Triwibowo et al., 2022; Wahyuliarmy & Sari, 2021).

Komunikasi interpersonal merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh remaja dalam kehidupan sosial maupun lingkungan Pendidikan (Darmawati et al., 2021; Mataputun & Saud, 2020; Suhaimi et al., 2023; Tarigan & Ritonga, 2024). Komunikasi interpersonal berkaitan dengan kemampuan individu dalam menyampaikan pesan, membangun hubungan sosial, menunjukkan empati, serta menjalin kerja sama dengan orang lain (Ginting et al., 2025; Rambe & Wijaya, 2025; Zatrachadi et al., 2021). Kemampuan komunikasi interpersonal yang baik sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah menengah kejuruan karena mendukung proses belajar, diskusi kelompok, dan interaksi sosial di lingkungan sekolah. Namun, meningkatnya intensitas penggunaan media digital, termasuk game online, diduga dapat memengaruhi kualitas komunikasi interpersonal siswa.

Fenomena tersebut terlihat pada siswa sekolah menengah kejuruan yang cenderung aktif bermain game online dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 4 Pekanbaru, sebagian besar siswa diketahui aktif bermain Mobile Legends setiap hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar jam pembelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa beberapa siswa cenderung kurang aktif dalam diskusi kelas, mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara langsung, dan lebih nyaman berinteraksi melalui media digital dibandingkan komunikasi tatap muka. Kondisi ini menunjukkan adanya kemungkinan pengaruh intensitas bermain game online terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki hubungan dengan perilaku sosial dan pola komunikasi remaja (Hasan et al., 2021; Wahid & Fauzan, 2022). Akan tetapi, penelitian yang secara khusus membahas pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian komunikasi dan media digital, khususnya terkait perilaku penggunaan game online pada remaja. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan game online secara bijak agar tidak mengganggu perkembangan komunikasi interpersonal siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengukur serta menganalisis pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan melalui data numerik yang dianalisis secara statistik (Priadana & Sunarsi, 2021; Subhaktiyasa, 2024). Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Pekanbaru pada tahun 2025. Variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online *Mobile Legends*, sedangkan variabel dependen (Y) adalah komunikasi interpersonal siswa. Intensitas bermain game online diartikan sebagai tingkat keterlibatan siswa dalam bermain *Mobile Legends* yang diukur melalui frekuensi bermain, durasi bermain, dan kebiasaan bermain bersama teman. Sementara itu, komunikasi interpersonal merupakan kemampuan siswa dalam melakukan interaksi secara langsung yang meliputi aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki di SMK Negeri 4 Pekanbaru yang aktif bermain game online *Mobile Legends*. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini meliputi: (1) siswa yang aktif bermain *Mobile Legends* minimal tiga kali dalam satu minggu, (2) siswa yang memainkan *Mobile Legends* secara rutin dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) siswa yang bersedia menjadi responden penelitian (Arдын et al., 2023; Priadana & Sunarsi, 2021). Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah sampel yang diperoleh sebanyak 92 responden.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kuesioner disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian. Variabel intensitas bermain game online *Mobile Legends* terdiri atas indikator frekuensi bermain, durasi bermain, dan interaksi bermain bersama teman. Variabel komunikasi interpersonal disusun berdasarkan teori komunikasi interpersonal yang meliputi keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan dalam berkomunikasi.

Sebelum instrumen penelitian digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap butir-butir pernyataan dalam kuesioner. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur variabel yang diteliti. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment dengan ketentuan bahwa item dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 (Arдын et al., 2023; Priadana & Sunarsi, 2021; Subhaktiyasa, 2024).

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta tingkat intensitas bermain game online dan komunikasi interpersonal siswa. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Uji Spearman Rank digunakan karena data penelitian berbentuk ordinal dan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online *Mobile Legends* dengan komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan. Pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Penelitian dilakukan terhadap 92 siswa laki-laki yang aktif bermain *Mobile Legends*. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan uji korelasi Spearman Rank.

Berdasarkan hasil identifikasi karakteristik responden, mayoritas siswa berada pada rentang usia 16–18 tahun dan berasal dari kelas XI dan XII. Sebagian besar responden mengakses permainan menggunakan smartphone pribadi dengan koneksi internet Wi-Fi maupun paket data seluler. Intensitas bermain game online menunjukkan bahwa permainan *Mobile Legends* telah menjadi bagian dari aktivitas rutin siswa di luar jam pembelajaran.

Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends

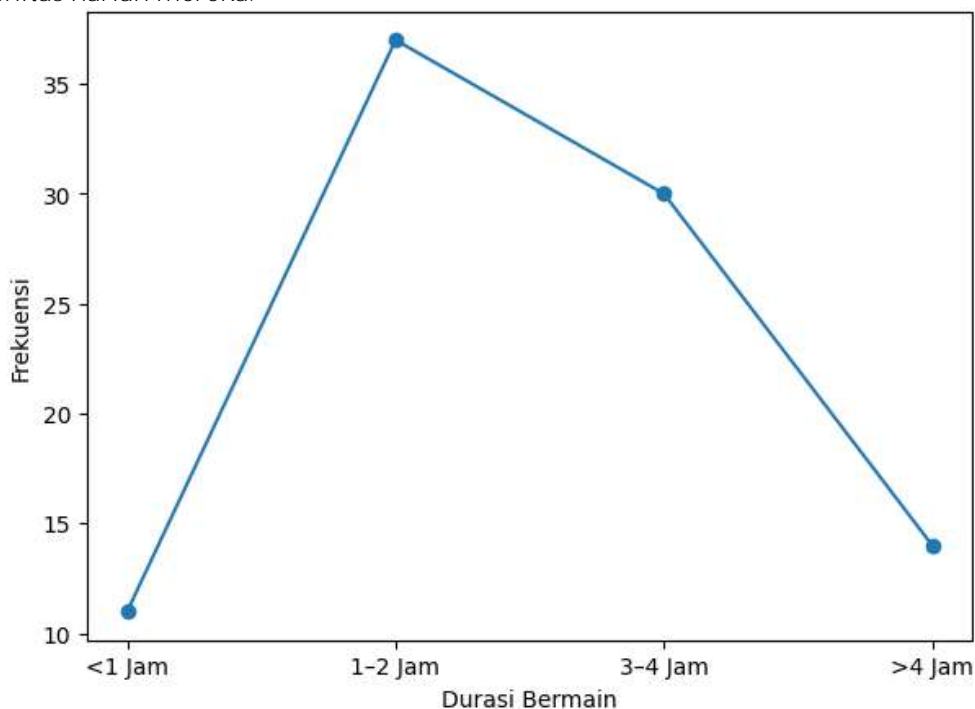
Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki intensitas bermain pada kategori sedang hingga tinggi. Data durasi bermain game dalam satu hari dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Durasi Bermain Mobile Legends dalam Satu Hari

No	Durasi Bermain	Frekuensi	Persentase
1	< 1 Jam	11	11,96%
2	1–2 Jam	37	40,22%
3	3–4 Jam	30	32,61%
4	> 4 Jam	14	15,21%
	Total	92	100%

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2025.

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa mayoritas siswa bermain *Mobile Legends* selama 1–2 jam per hari dengan persentase sebesar 40,22%. Selain itu, terdapat 32,61% siswa yang bermain selama 3–4 jam per hari dan 15,21% siswa bermain lebih dari 4 jam per hari. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online di kalangan siswa tergolong cukup tinggi dan telah menjadi bagian dari rutinitas harian mereka.



Gambar 1. Grafik Intensitas Bermain Mobile Legends

Tingginya intensitas bermain game online menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh besar terhadap pola aktivitas remaja. Siswa cenderung menggunakan game online tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media interaksi sosial dengan teman sebaya. Aktivitas bermain secara berkelompok dan komunikasi selama permainan membuat siswa merasa lebih mudah membangun kedekatan sosial di ruang virtual dibandingkan dalam komunikasi tatap muka. Pengaruh Intensitas Bermain terhadap Komunikasi Interpersonal

Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa, dilakukan analisis menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Spearman Rank

No	Variabel	Koefisien Korelasi	Signifikansi
1	Intensitas Bermain dan Komunikasi Interpersonal	0,259	0,013

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2025.

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,259 dengan nilai signifikansi sebesar 0,013. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa sekolah menengah kejuruan. Sementara itu, nilai koefisien korelasi sebesar 0,259 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori rendah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal siswa, meskipun tingkat pengaruhnya relatif lemah. Siswa yang memiliki intensitas bermain lebih tinggi cenderung mengalami perubahan dalam pola komunikasi interpersonal, terutama pada aspek komunikasi tatap muka. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan kurang aktif saat berdiskusi di kelas, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih nyaman melakukan interaksi melalui media digital dibandingkan komunikasi langsung.

Pada indikator komunikasi interpersonal, penurunan paling terlihat terdapat pada aspek keterbukaan dan empati. Siswa dengan durasi bermain yang tinggi cenderung memiliki keterlibatan komunikasi langsung yang lebih rendah dibandingkan siswa dengan intensitas bermain yang lebih terkontrol. Hal ini terjadi karena interaksi dalam game lebih bersifat instruksional, singkat, dan berorientasi pada penyelesaian permainan dibandingkan pembentukan hubungan interpersonal yang mendalam.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa game online tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif terhadap komunikasi interpersonal siswa. Dalam beberapa kondisi, permainan *Mobile Legends* mampu melatih kerja sama tim, keberanian menyampaikan instruksi, dan kemampuan koordinasi antarpemain. Siswa yang bermain secara kelompok cenderung memiliki kemampuan komunikasi digital yang lebih aktif, terutama dalam memberikan arahan dan merespons situasi permainan secara cepat.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal bersifat kompleks. Intensitas bermain yang berlebihan berpotensi mengurangi kualitas komunikasi tatap muka, tetapi penggunaan game secara terkontrol dapat membantu siswa membangun kerja sama sosial dalam lingkungan virtual. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan dari pihak sekolah maupun orang tua agar siswa mampu menggunakan game online secara seimbang tanpa mengurangi kemampuan komunikasi interpersonal dalam kehidupan nyata.

Simpulan

Sebagian besar siswa dalam penelitian ini memiliki intensitas bermain *Mobile Legends* pada kategori sedang hingga tinggi, dengan durasi bermain dominan antara 1–4 jam per hari. Tingginya intensitas bermain tersebut menunjukkan bahwa game online telah menjadi bagian dari aktivitas harian siswa. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa dengan durasi bermain yang lebih tinggi cenderung mengalami perubahan dalam komunikasi interpersonal, terutama pada aspek keterbukaan dalam menyampaikan pendapat, kemampuan menunjukkan empati, serta keberanian melakukan komunikasi tatap muka. Siswa juga terlihat lebih nyaman berinteraksi melalui media digital dan komunikasi dalam permainan dibandingkan berkomunikasi secara langsung di lingkungan sekolah maupun sosial. Namun, permainan *Mobile Legends* tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif terhadap komunikasi interpersonal siswa. Dalam beberapa kondisi, game ini mampu melatih kemampuan kerja sama tim, koordinasi antarpemain, serta keterampilan

memberikan instruksi secara cepat dan singkat selama permainan berlangsung. Interaksi dalam permainan juga membantu siswa membangun komunikasi berbasis kelompok dan meningkatkan respons komunikasi dalam situasi tertentu. Dengan demikian, pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal siswa bersifat kompleks karena dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada intensitas dan pola penggunaannya. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya peran sekolah dan orang tua dalam melakukan pengawasan serta pendampingan terhadap penggunaan game online pada remaja. Penggunaan game yang terkontrol dan seimbang diharapkan mampu membantu siswa memanfaatkan teknologi digital secara positif tanpa mengurangi kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi sosial secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Aldhini, R., & Syarifuddin, D. (2025). Makna Kecanduan Game Online: Studi Sosiologis tentang Perilaku dan Kesehatan Mental Remaja: The Meaning of Online Game Addiction: A Sociological Study on Adolescent Behavior and Mental Health. *Journal of Marginal Social Research*, 2(2), 19–25.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18–34.
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif: Pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif di berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Chatlina, C. B., Mulyana, A., & Amalia, M. (2024). Pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap kualitas hubungan sosial dalam keluarga. *KOMUNITAS: Jurnal Ilmu Sosiologi*, 7(1), 19–38.
- Darmawati, D., Miftahuddin, M., Zatrachadi, M. F., Suhaimi, S., Sari, R. N., & Istiqomah, I. (2021). Teknik komunikasi persuasif: pendekatan konseling keluarga dalam mengatasi konflik poligami. *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 11(2), 70–85.
- Diana, Z., Juwariyah, S., & Supriyono, M. (2023). Hubungan Ketergantungan Internet dengan gangguan Interaksi Sosial pada Remaja. *Termometer: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan Dan Kedokteran*, 1(4), 131–150.
- Enelson, F., Putra, D., & Sari, S. (2024). Perilaku Komunikasi Remaja Pemain Game Online ‘‘Mobile Legend’’. *Harmonization: Jurnal Ilmu Sosial, Ilmu Hukum, Dan Ilmu Ekonomi*, 2(2), 107–118.
- Fajriah, T., & Ningsih, E. R. (2024). Pengaruh teknologi komunikasi terhadap interaksi sosial di era digital. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 149–158.
- Ginting, A. F., Siregar, A. P., & Lubis, L. (2025). Peran Kecerdasan Emosional Berbasis Nilai-Nilai Islam dalam Meningkatkan Efektivitas Komunikasi Antarpribadi. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 350–365.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak game online Mobile Legends terhadap perilaku sosial remaja. *Student Journal of Community Education*, 1–13.
- Kurnia, A., & Nurlela, A. (2025). Dampak Intensitas Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang, Kabupaten Bogor. *Jurnal Masyarakat Digital*, 1(4), 197–207.
- Mataputun, Y., & Saud, H. (2020). Analisis komunikasi interpersonal dan penyesuaian diri remaja. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(1), 32–37.
- Nugraha, M. R. D., Firdaus, M., Razzaq, A., & Nugraha, M. Y. (2025). Mobile Legends Sebagai Media Komunikasi Digital: Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Fisip Uin Raden Fatah

-
- Palembang. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, Dan Ilmu Komunikasi*, 2(2), 68–75.
- Pahlevi, M. R., Kudus, W. A., & Tesniyadi, D. (2025). Interaksi Sosial dalam Game Mobile Legends: Analisis Pembentukan Keterampilan Sosial Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(3), 1283–1294.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Rambe, K. F., & Wijaya, C. (2025). Keterampilan komunikasi interpersonal kepala sekolah dalam menyelesaikan konflik di SMA Swasta Budysatrya Medan. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 551–560.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Suhaimi, S., Mifathuddin, M., Nurwita, N., Zatrachadi, M. F., Darmawati, D., & Istiqomah, I. (2023). Self-motivated Learning Analysis: Study of Comparative Learning in Students Study Program Guidance for Islamic Counseling of UIN Suska Riau and UIN Imam Bonjol. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 4868–4879.
- Tarigan, R. H., & Ritonga, E. Y. (2024). Peran komunikasi interpersonal dalam menghadapi quarter life crisis pada remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 289–297.
- Thahir, A., Hani, N. D., & Masri, M. J. (2025). Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Pola Interaksi Sosial Peserta Didik Di Sekolah Dan Keluarga. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(1), 13–26.
- Triwibowo, H., Frilasari, H., & Rohman, D. H. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Internet Dimasa Pandemi Covid Dengan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 15(1), 9.
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2022). *GAME ONLINE SEBAGAI POLA PERILAKU: Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako*.
- Wahyuliarmy, A. I., & Sari, C. A. K. (2021). Intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114.
- Zatrachadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The effect of online game addiction on adjustment social in adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 15–19.