

**KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* BERHUBUNGAN
DENGAN INTERKASI SOSIAL DI SMP N 2 PANJATAN
KULON PROGO**

Refi Dara Apriliani¹, Prastiwi Puji Rahayu², Deasti Nurmaguphita³
refidaraapriliani@gmail.com¹

Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

ABSTRAK

Secara psikologis dan sosial, remaja berada dalam situasi yang sensitif dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya. Berinteraksi dan berhubungan dengan manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Disamping itu, manusia secara kodrati merupakan makhluk sosial yang membutuhkan hubungan dengan orang lain untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Kurangnya interaksi sosial akan berdampak buruk bagi kelangsungan hidup seseorang. Tujuan pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain game online dengan interaksi sosial di SMP N 2 Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat korelasional dan menggunakan pendekatan cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP N 2 Panjatan yang berjumlah 127 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Purposive Sampling. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 responden. Hasil penelitian dengan menggunakan uji Spearman Rank menunjukkan bahwa tingkat adiksi game online berhubungan dengan interaksi sosial dengan nilai p sebesar 0,002 (<0,05). Kesimpulan pada penelitian ini adalah Ada hubungan adiksi game online dengan interaksi siswa di SMP N 2 Panjatan Kabupaten Kulon Progo, sehingga siswa diharapkan untuk membatasi bermain game online dan memanfaatkan waktunya untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Kata Kunci: Game Online, Interkasi Sosial, Remaja.

ABSTRACT

Psychologically and socially, adolescents are in a sensitive and critical phase. They are highly responsive to changes and easily influenced by their surroundings. Social interaction and relationships with others are fundamental human needs. By nature, humans are social beings who require connections with others to live and develop normally. A lack of social interaction can have negative impacts on an individual's well-being. Objective the study aims to examine the relationship between online game addiction and social interaction among students at SMP N (State Junior High School) 2 Panjatan, Kulon Progo Regency. Method this study employed a quantitative descriptive research design with a correlational approach and a cross-sectional study method. The population consisted of all ninth-grade students at SMP N 2 Panjatan, totaling 128 students. The sampling technique used was purposive sampling, with a final sample of 60 respondents. Result the research results, analyzed using the Spearman Rank test, indicate a significant relationship between the level of online game addiction and social interaction, with a p-value of 0.002 (<0.05). Conclusion there is a significant relationship between online game addiction and students' social interactions at SMP N 2 Panjatan, Kulon Progo Regency. Recommendation students are encouraged to limit their online gaming activities and allocate more time for socializing with their surroundings.

Keywords: Online Games, Social Interaction, Adolescents.

PENDAHULUAN

Remaja secara psikologis dan social berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan disekitarnya. Berinteraksi dan berhubungan dengan manusia adalah kebutuhan sangat penting bagi kehidupan manusia (Hakiki, 2019). Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu dengan individu lain yang saling berpengaruh dan timbal balik (Erdogan, 2023). Kurangnya interaksi sosial akan berdampak buruk bagi kelangsungan hidup seseorang. Menurut (Yang et al., 2022) remaja dengan tingkat kecanduan ponsel pintar dan media sosial yang lebih tinggi memiliki lebih banyak interaksi interpersonal dengan teman-teman di kehidupan nyata, tetapi remaja dengan tingkat kecanduan game online yang lebih tinggi memiliki lebih sedikit interaksi interpersonal dengan teman-teman di kehidupan nyata.

Kelompok usia terbanyak yang mengalami dampak teknologi game online adalah remaja (Novrialdy, 2019) Kemudahan akses ini dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Remaja lebih sering dan mudah terhadap kecanduan game online dari pada orang dewasa. Karna sifat remaja yang masih labil sehingga remaja lebih mudah kecanduan Game (Pradipta, Ulfa, Alexander, Sirait, & Danny, 2019). Menurut World Health Organization (WHO, 2018) data kecanduan Game Online pada remaja meningkat dari 12,4% menjadi 20,7% tajam. Negara Amerika pengguna Game Online sekitar 72% pelajar menyatakan bahwa bermain Game Online. Kecanduan berarti suatu aktifitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Kecanduan terhadap game online merupakan salah satu unsur yang berpengaruh terhadap rendahnya interaksi sosial remaja. Kecanduan game online dapat menyebabkan seseorang terutama dalam hal ini remaja menjadi lupa akan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dan hanya mengutamakan game online itu sendiri (Dela et al., 2022).

World Health Organization (WHO) saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan Game Online sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11). Dampak negatif dari aktivitas game online menurut (Pahlevi, 2019) kegagalan penyesuaian sosial seseorang dapat terjadi ketika aktivitas game online yang berlebihan mengarah pada kurangnya atau bahkan hilangnya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain di dunia nyata. Remaja yang sudah kecanduan bermain game online memiliki kehidupan yang monoton dalam kesehariannya akibatnya interaksi sosial yang dilakukan remaja menjadi sangat kurang di lingkungan-sekitar. Kurangnya keterampilan dalam berinteraksi sosial membuat remaja merasa tidak nyaman untuk berbaur dengan teman-temannya. Sejalan dengan penelitian Fandi (2020) bahwa game online dapat membuat seseorang tidak bersosial terhadap lingkungan sekitar.

Kecanduan game online di kalangan remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya motivasi internal (gejala kesehatan mental seperti impulsif, agresi, depresi, harga diri rendah, kontrol diri rendah, dan kecemasan), hubungan keluarga (hubungan yang tidakstabil antara remaja dan orang tua), perilaku pengasuhan, perilaku mengendalikan, kurangnya keterikatan orang tua, kurangnya kohesi keluarga, faktor kehidupan sekolah (kesalahan penyesuaian sekolah misalnya, bullying, kekerasan sekolah, dan hubungan negatif dengan guru), dan juga dipengaruhi oleh media (Muhazir et al., 2023).

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai beberapa siswa kelas IX SMP N 2 Panjatan pada tanggal 7 Oktober 2024. Didapatkan data yang didapatkan bahwa jumlah siswa kelas IX SMP N 2 Panjatan adalah 127, 32 murid kelas A, 32 kelas B, 32 kelas C dan 31 kelas D. hasil wawancara yang dilakukan kepada 20 siswa, kebanyakan yang bermain game online adalah laki-laki, 7 orang mengatakan sehari bermain game online \leq 4-9 jam, 5 orang mengatakan menghamburkan uang untuk membeli icon game online, 5 orang mengatakan menghabiskan waktunya untuk bermain game online dan 3 orang lainnya mengatakan merasa gelisah, stress ketika tidak bermain game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional dengan menggunakan pendekatan cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP N 2 Panjatan yang berjumlah 127 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah Purposive Sampling. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 responden. Variabel independent dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain game online yang diukur menggunakan kuesioner Game Addiction Scale for Adolescent (GASA), sedangkan variabel dependent adalah Interaksi sosial yang diukur menggunakan Kuesioner Interaksi Sosial. Data di analisis menggunakan uji Spearman Rank dengan signifikan $p < 0,005$. Penelitian ini sudah layak etik dengan No. 2057/KEP-UNISA/II/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.

Umur	Frekuensi	Presentasi
14	14	23,3%
15	42	70%
16	4	6,7%
Jumlah	60	100%

Sumber: Data primer, 2025

Tabel 1. menunjukkan bahwa paling banyak berumur 15 tahun yaitu sebanyak 42 anak (70%), dan paling sedikit berumur 16 tahun yaitu sebanyak 4 anak (6,7%).

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	39	65%
Perempuan	21	35%
Jumlah	60	100%

Sumber: Data Primer, 2025

Tabel 2. Menunjukkan bahwa paling banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 39 anak (65%), dan paling sedikit berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 21 anak (35%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	28	46,7	46,7	46,7
	Sedang	30	50,0	50,0	96,7
	Tinggi	2	3,3	3,3	100,0
Total		60	100,0	100,0	

Sumber; Data primer, 2025

Tabel 3. dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan bermain game online terbanyak yaitu sedang dengan frekuensi 30 anak (50%), kategori rendah dengan frekuensi 28 anak (46,7%), dan kategori tinggi dengan frekuensi 2 anak (3,3%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	30	50,0	50,0	50,0
	Sedang	30	50,0	50,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Sumber: Data Primer, 2025

Tabel 4. menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial rendah terdapat 30 anak (50%), dan tingkat interaksi social sedang terdapat 30 anak (50%).

Tabel 5. Tabulasi Silang Antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial

Kecanduan game online	Interaksi Sosial			
	Rendah	Sedang		
	f	f	%	%
Rendah	11	17	39,3%	60,7%
Sedang	17	13	56,7%	43,3%
Tinggi	2	0	100%	0%
Total	30	30	50%	50%

Sumber: Data primer, 2025

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui dari 60 responden yang diteliti, diketahui presentase tingkat kecanduan game online rendah memiliki tingkat interaksi rendah dengan frekuensi 11 anak (39,3%) dan tingkat interaksi sosial sedang 17 anak (60,7%), kemudian tingkat kecanduan game online sedang dengan tingkat interaksi rendah sebanyak 17 anak (56,7%) dan dengan tingkat interaksi sosial sedang sebanyak (43,3%), dan tingkat kecanduan game online tinggi sebanyak 2 anak (100%) dengan interaksi sosial rendah.

Pembahasan

Kecanduan bermain game online

Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan bermain game online terbanyak yaitu sedang dengan frekuensi 30 anak (50%), kategori rendah dengan frekuensi 28 anak (46,7%), dan kategori tinggi dengan frekuensi 2 anak (3,3%). Berdasarkan karakteristik usia menunjukkan hasil bahwa paling banyak berumur 15 tahun yaitu sebanyak 42 anak (70%). Hal ini selaras dengan situs resmi game online Indonesia yang detiknet menyatakan bahwa tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna game online di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa (Hariyanto, 2009).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pradipta dkk (2019) bahwa mahasiswa FTI UAJY yang bermain game online merasa bahwa mereka menjadi tidak acuh terhadap teman (77%), merasa jauh dari teman (75,3%), merasa interaksi sosial dengan teman menjadi tidak baik (64,4%) dan hasil penelitian Fauziah (2019) jika terlalu sering bermain game online menyebabkan beberapa dampak terhadap anak/remaja seperti sulit konsentrasi, susah bersosialisasi, menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hasil kedua penelitian diatas menunjukkan bahwa bermain game online dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan interaksi pada remaja dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Meskipun ditemukan peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata.

Menurut Dahlia (2015) banyak faktor yang menimbulkan kecanduan game online, diantaranya gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas, ingin selalu menjadi pemenang, rendahnya pengawasan orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi tidak bisa dihindari. Menurut penelitian Jung Rho, et al (2017) di korea remaja yang bermain game online lebih banyak berjenis kelamin laki-laki dari perempuan, dari 3568 peserta ada (72,6 %) yang berjenis kelamin laki-laki.

Faktor-faktor penyebab kecanduan game online seiring dengan perkembangan teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut berkembang, jika pada jaman dahulu permainan sering dilakukan diluar rumah bersama semua teman menggunakan alat-alat yang ada dialam. Tetapi ketika jaman sudah menjadi berubah dengan teknologi seperti sekarang ini, maka permainan anak pun menjadi salah satu yang berubah, saat ini anak-anak bermain dengan dirinya sendiri imajinasinya di depan sebuah layar monitor computer. Dalam layar itu tampak gambar yang bergerak dengan dikendalikan melalui keyboard atau joystick dan anak-anak asik mengerakan keyboard itu dan ditunjang dengan konektivitas yang canggih dan cepat. Dengan cara inilah komunikasi bar terjadi yang hanya melalui layar monitor

dengan akses hampir seluruh dunia. Hal ini menjadi anak-anak lupa diri dan terkadang menjauhi lingkungan sosial sebenarnya hingga ditahap inilah seseorang dikatakan kecanduan game online (Ibrahim, 2019).

Interaksi Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa didapatkan hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 60 responden yang menunjukkan tingkat interaksi sosial rendah terdapat 30 anak (50%), dan tingkat interaksi social sedang terdapat 30 anak (50%). Berdasarkan karakteristik usia menunjukkan hasil bahwa paling banyak berumur 15 tahun yaitu sebanyak 42 anak (70%) dimana pada masa ini akan timbul berbagai kemungkinan seseorang akan berkembang. Perkembangan yang meliputi aspek fisik dan psikis dan akan membawa atau menimbulkan dampak baik bagi remaja itu sendiri, orang tua dan orang-orang sekitarnya. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja terjadi transisi, dimana seseorang tidak dapat dikatakan sebagai seorang anak tetapi belum dapat dikatakan sebagai orang dewasa. Interaksi sosial sangat penting bagi remaja, karena apabila seorang remaja tidak memiliki kemampuan untuk berinteraksi sosial atau bahkan tidak dapat berinteraksi, disadari atau tidak, remaja ini akan kehilangan relasi. Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan bahwa pada kuesioner interaksi sosial paling banyak pada indikator kerja sama dengan rata-rata jawaban sangat setuju. Menurut (Yusro, 2021) Kerja sama merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara bersama-sama antar individu dan kelompok dalam mengerjakan suatu aktivitas yang menyangkut pembelajaran di dalam kelas yang ditugaskan oleh guru atau kesadaran dari diri siswa untuk mengerjakan aktivitas tersebut.

Stowell (2020) mengatakan satu dari empat dampak negatif kecanduan game online adalah mengisolasi diri dari kehidupan sosial (asocial) dan obesitas, bermain game setiap waktu dapat membuat siswa menjauh dari lingkungan dan kehidupan nyata disekelilingnya. Hal tersebut membuat siswa sulit bersosialisasi akibat lebih memilih untuk bermain disuatu ruangan, walaupun tetap bersosialisasi dengan teman setim dalam game hal tersebut tidak menghindari remaja dari gangguan interaksi sosial yang di alami akibat kecanduan game online. Dalam interaksi sosial pasti terjadi kontak dan terjalin hubungan antara manusia sebagai individu dan individu lainnya.

Dalam artikel kesehatan yang ditulis Sativa (2015) dr Alan Teo mengatakan telepon dan komunikasi digital lainnya tidak dapat menggantikan bertatap langsung, ia juga mengatakan mereka yang mengalami depresi cenderung jarang bertemu teman dan keluarga sebelumnya. Menurut Ni'matuzahroh (2019) kualitas hubungan keluarga dan sikap orang tua adalah penangan yang paling kuat untuk mengatasi kecanduan game online khususnya remaja. Dalam penelitian Bonnaire & Phan (2017) ada pengaruh kuat dari sikap orang tua dan fungsi keluarga dengan terjadinya Internet Game Disorder (IGD). Remaja yang memiliki masalah dalam keluarga cenderung memiliki masalah terhadap game daripada keluarga yang baik kondisinya. Monitor orang tua, konflik, dan hubungan harmonis keluarga berkaitan erat dengan Internet Game Disorder (IGD). Bukan sekedar fenomena remaja belaka, hal tersebut perlu dikembangkannya program pencegahan dan pendidikan publik yang spesifik untuk menangani penggunaan internet game dan serta peran keluarga untuk pencegahan tersebut.

Hubungan Kecanduan Bernain Game Online Dengan Interaksi Sosial Di SMP N 2 Panjatan Kulon Progo

Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji korelasi Spearman Rank, ditemukan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan bermain game online dengan interaksi sosial ($p\text{-value} = 0,002 < 0,05$). Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online maka semakin rendah tingkat interaksinya, sebaliknya jika semakin rendah tingkat kecanduan bermain game online maka semakin tinggi tingkat interaksinya. Hal ini sejalan dengan penelitian Eka Anjarsari (2020) tentang Hubungan kecanduan bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja, dengan hasil terdapat hubungan yang

signifikan antara kecanduan bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja, dengan nilai korelasi sebesar 0,805 dan p-value sebesar 0,0001. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan interaksi pada siswa dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Meskipun ditemukan peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Menurut Anjasari (2020) Remaja yang memiliki keterikatan dalam bermain game online memiliki dampak negatif bukan hanya dalam berinteraksi sosial saja namun juga berdampak pada pendidikannya yaitu mereka sering melupakan bahkan mengabaikan tugas-tugas sekolahnya.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti melihat bahwa kecanduan game online pada remaja dapat disebabkan karena remaja menjadikan game online sebagai penghilang kejenuhan setelah lelah beraktivitas sebagai bentuk refreshing. Menurut (Dahliah, 2015) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan game online, faktor internal yaitu keinginan yang kuat dari diri remaja untuk bermain game online, rasa bosan yang dirasakan oleh remaja, ketidakmampuan dalam mengatur prioritas untuk melakukan aktivitas yang penting dan kurangnya mengontrol diri. Sedangkan Faktor eksternal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki interaksi sosial yang baik. Remaja yang kecanduan berat mengalami semua aspek yang terdapat pada kecanduan game online, remaja yang mengalami salience akan selalu membayangkan hal hal atau fitur baru yang terdapat dalam game online dan memikirkan kapan mereka akan mengakses game online, remaja yang mengalami perubahan mood modification cenderung mengalihkan masalah yang dihadapinya melalui bermain game online dan remaja yang mengalami relapse mengalami kesulitan untuk mengurangi waktu bermain game, remaja yang mengalami withdrawal akan merasa terganggu jika ada orang lain yang mengganggu saat bermain game online, remaja yang mengalami tolerance akan merasakan bahwa penggunaan game online meningkat hal ini terjadi karena untuk memenuhi mood modification yang mereka rasakan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah kecanduan bermain game online berhubungan dengan interaksi sosial di SMP N 2 Panjatan Kabupaten Kulon Progo.

DAFTAR PUSTAKA

- Barjaková, M., Garnero, A., & D'Hombres, B. (2023). Risk factors for loneliness: A literature review. *Social Science & Medicine*, 334, 116163. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2023.116163>
- Budiarti, A. (2020). Hubungan Interaksi Sosial Terhadap Tingkat Kesepian dan Kualitas Hidup pada Lansia di UPTD Griya Werdha Jambangan Surabaya. *Journal of Health Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.33086/jhs.v13i2.1217>
- Christiansen, J., Lund, R., Qualter, P., Andersen, C. M., Pedersen, S. S., & Lasgaard, M. (2021). Loneliness, Social Isolation, and Chronic Disease Outcomes. *Annals of Behavioral Medicine*, 55(3), 203–215. <https://doi.org/10.1093/abm/kaaa044>
- Fatimah, S., & Aryati, D. P. (2022). An Overview of Loneliness of Elderlies in Bojongbata Nursing Home , Pemalang Gambaran Tingkat Kesepian Lansia Di Panti Pelayanan Sosial Lanjut Usia Bojongbata Pemalang. 849–854.
- Fitriana, E., Sari, R. P., & Wibisono. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Kesepian pada Lansia. *Nusantara Hasana Journal*, 1(5), 97–104.
- Fitriana, N., Lestari, R., & Rahmayanti, D. (2021). Hubungan antara Aktivitas Fisik dengan Tingkat Kesepian pada Lanjut Usia di Karang Lansia Bahagia Banjarmasin. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*. 2337-8212. <https://doi.org/10.20527/dkv9i2.6544>
- Gede, A., Made Yoga Parwata, I., & Putu Ayu Vitalistyawati, L. (2023). The Relationship between Body Mass Index and Balance of Elderly in Batubulan Village Hubungan Indeks Massa Tubuh terhadap Keseimbangan Lansia di Desa Batubulan. *Jurnal Kesehatan, Sains Dan Teknologi*, 2(3), 29–34. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakasakti/index>

- Jamini, T., Jumaedy, F., & Agustina, D. M. (2020). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Tingkat Depresi Pada Lansia Di Panti Sosial Tresna Werdha Budi Sejahtera Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Surya Medika*, 6(1), 171–176. <https://doi.org/10.33084/jsm.v6i1.1631>
- Khairunnisa, M. F., & Nulhaqim, S. A. (2021). Pendekatan Berbasis Kekuatan Dalam Meningkatkan Wellness Lansia. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 4(1), 69. <https://doi.org/10.24198/focus.v4i1.34266>
- Manafe, L. and Berhimpon, I. (2022) “Hubungan Tingkat Depresi Lansia Dengan Interaksi Sosial Lansia Di BPSLUT Senja Cerah Manado”, *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(1), pp. 749-758. doi: 10.47492/jih.v11i1.1979.
- Saraswati, R., & Widiyana, Hidayah, S. (2022). Difference Level of Loneliness Elderly Which Living Alone With Elderly Living With Family in Karangduwur Village Petanahan District of Kebumen. *The 16th University Research Colloquium 2022*, 000, 1396–1403. <https://elettera.iakntarutung.ac.id>
- Setyowati, S. dkk. (2021). Spiritualitas Berhubungan Dengan Kesenian Pada Lanjut Usia. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Jiwa*, 4(9), 67–78
- Somes, J. (2021). The Loneliness of Aging. *Journal of Emergency Nursing*, 47(3), 469–475. <https://doi.org/10.1016/j.jen.2020.12.009>
- Wianti, S., & Muchlisin, U. O. (2020). Studi Fenomenologi: Pengalaman Adaptasi Diri Pada Lansia Di Masa Pensiun. *Healthcare Nursing Journal*, 2(2), 36–41. <https://doi.org/10.35568/healthcare.v2i2.863>
- Witon, W., Permatasari, L. I., & Akbar, R. (2023). Studi Hubungan Interaksi Sosial Terhadap Tingkat Kesenian Lansia. *Citra Delima Scientific Journal of Citra Internasional Institute*, 7(2), 133–137. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v7i2.382>.
- Yusra, A. (2021). Penerapan play therapy dalam mengembangkan interaksi sosial siswa di SMPN 8 Kota Jambi. *Connection: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 42-50