

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KESEHATAN EMOSIONAL ANAK DI KOTA MEDAN

Eka Putri Nuradi, Muhammad Taufik Daniel Hasibuan

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Universitas Murni Teguh

E-mail : ekaputrinuradi@gmail.com; aniel.jibril@gmail.com

Abstract

Addiction to playing online games is a behavior that will cause loss of focus when doing something so that it has an impact on the unstable emotional health of children. This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games and the emotional health of children in the city of Medan. The population in this study were all grade V at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan city, totaling 87 people. This type of research is quantitative with a cross-sectional design with a sampling technique using total sampling. The results of data analysis in this study using the Pearson correlation test showed that there was a relationship between addiction to playing online games and children's emotional health with a p-value <0.05 . It is recommended to conduct further research with more samples and add variables such as the influence of social interaction in children on addiction to playing online games.

Keywords : Elementary School Children, Online Games, Addiction, Emotional Health

Abstrak

Kecanduan bermain game online merupakan suatu perilaku yang akan menyebabkan kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada kesehatan emosional anak yang tidak stabil. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online dengan kesehatan emosional anak di kota Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 kota Medan yang berjumlah 87 orang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *cross sectional* dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Hasil analisa data dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi pearson yang menunjukkan terdapat hubungan kecanduan bermain game online dengan kesehatan emosional anak dengan nilai p-value $<0,05$. Direkomendasikan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel lebih banyak dan menambahkan variable seperti pengaruh interaksi sosial pada anak terhadap kecanduan bermain game online.

Kata Kunci : Anak Sekolah Dasar, Game Online, Kecanduan, Kesehatan Emosional

PENDAHULUAN

Kesehatan emosional adalah bagian penting dari kesehatan secara keseluruhan. Namun, masalah kesehatan emosional tidak setinggi penyakit menular di sebagian besar negara berkembang. Masalah cakupan dan akses pada layanan kesehatan mental masih menjadi masalah besar di Indonesia saat peraturan, kebijakan, dan pelaksanaannya diatur [1]. Emosi adalah konsep yang mengatur perasaan dalam merasakan bahagia, marah, sedih, merasa optimis, dan

kemampuan untuk memahami diri sendiri dan orang lain. Empat belas orang memiliki kemampuan untuk mengatur pikiran dan suasana hati mereka sehingga mereka merasa optimis dan senang melalui kemampuan mereka sendiri dan orang lain [2].

Di seluruh dunia, ada tingkat kecanduan game online yang cukup tinggi. Misalnya, Di Korea Selatan, dari 3.041 subjek penelitian, sekitar 13,8% termasuk dalam kelompok risiko (Internet Gaming Disorder) IGD dan rata-rata berusia 10



hingga akhir 30 tahun. Data menunjukkan bahwa pemain game terbanyak di Asia Tenggara adalah orang Indonesia, yang bermain game melalui telepon pintar, komputer, dan laptop. Selain itu, ditemukan bahwa 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa mungkin mengalami kecanduan bermain game online. Menurut analisis statistik, 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami kecanduan bermain game online dikategorikan sebagai kecanduan parah, dan sisa siswa mungkin dikategorikan sebagai kecanduan ringan. Di Indonesia, diperkirakan 6,1% pemain game mengalami kecanduan game [3].

Di Indonesia, sekitar 10,15% anak-anak mengalami gangguan adiksi game online, yang berarti 1 dari 10 anak-anak mengalami gangguan ini [4]. Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 juta orang, atau 64,8% dari total populasi 264,16 juta orang. Namun, dari kuartal II hingga 2020, jumlah pengguna internet online di Indonesia meningkat menjadi 73,3% dari populasi, atau 196,7 juta orang [5].

Penelitian di SDN Undaan Kidul 01 Demak menemukan bahwa bermain game online dapat memengaruhi emosional siswa: 65% (13) siswa menunjukkan perilaku yang mudah marah, dan 55% (11) siswa bertengkar tentang game online [6]. Menurut data dari penelitian Game Addiction Screening Test Score, prevalensi kecanduan game online rata-rata 7,6% di kalangan siswa usia sekolah [7]. Hasil survey awal yang dilakukan peneliti terhadap sekolah, terdapat informasi bahwa adanya beberapa orang tua yang mengeluh anak nya di rumah sangat sering bermain game online sehingga tidak terkontrolnya emosional anak. Peneliti juga mewawancarai anak kelas 5 SD sebanyak 5 orang, dimana ada anak yang mengatakan bahwa 2 orang anak memiliki batas waktu yang telah diberikan orang tua nya ketika bermain game online, dan 3 orang anak mengatakan bahwa mereka tidak memiliki batas waktu saat bermain game online. Anak yang memiliki cenderung kecanduan dalam bermain game online berjumlah 87 siswa

kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online termasuk kurang perhatian dari orang-orang terdekat, yang menyebabkan seorang pelajar percaya bahwa mereka mampu mengendalikan situasi, depresi, yang menyebabkan seorang anak menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, termasuk bermain game online, kurang kontrol, yang menyebabkan orang tua memanjakan anak mereka dengan berbagai fasilitas, dan kurang perhatian dari orang tua, yang menyebabkan kurang perhatian pada anak [8]. Kecanduan game online tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik anak, tetapi juga berdampak pada sikap dan perilaku mereka. gangguan perkembangan otak, insomnia, gangguan pendengaran dan pengelihan Sangat penting bagi anak untuk memastikan bahwa orang tua membatasi waktu mereka untuk bermain. Orang tua sering melakukan kesalahan fatal dengan membiarkan anak mereka bermain game online tanpa batasan [9].

Lama waktu bermain antara 20 dan 25 jam seminggu menentukan ketagihan game online. Saat bermain game tiga kali sehari selama tiga puluh menit setiap hari, orang akan dikatakan ketagihan [10]. Game ini digunakan oleh anak-anak sebagai cara untuk melarikan diri dari rasa bosan yang disebabkan oleh hubungan intrapersonal dan interpersonal, seperti perselisihan dengan teman dan orang tua, serta untuk mengendalikan emosi yang buruk. Anak-anak yang kecanduan bermain game online menghabiskan lebih dari 14 jam per pekan, 2 jam per hari, atau 55 jam per minggu, dengan rata-rata 20–25 jam per minggu [11].

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif dengan desain cross-sectional [12]. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 kota Medan yang dilaksanakan pada bulan april 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7



kota Medan. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 87 orang dengan teknik *total sampling*.

Instrument dalam penelitian ini berupa kuisioner kecanduan bermain game online dan kesehatan emosional anak yang di adopsi dari penelitian sebelumnya [13,14].

HASIL PENELITIAN

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Usia dan Jenis Kelamin Responden Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan

Karakteristik	f	%
Usia		
10 Tahun	18	20,7 %
11 Tahun	58	66,7 %
12 Tahun	11	12,6 %
Jenis Kelamin		
Laki-laki	34	39,1 %
Perempuan	53	60,9 %
Total	87	100 %

Berdasarkan hasil penelitian pada table 1 diatas menggambarkan bahwa distribusi frekuensi usia responden dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas usia 11 tahun sebanyak 58 responden dengan persentase 66,7 %, di usia 10 tahun sebanyak 18 responden dengan persentase 20,7 % dan anak di usia 12 tahun sebanyak 11 responden dengan persentase 12,6 %. Distribusi frekuensi jenis kelamin responden pada penelitian ini mayoritas perempuan sebanyak 53 responden dengan persentase 60,9 % dan jenis kelamin laki-laki pada penelitian ini sebanyak 34 responden dengan persentase 39,1 %.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Responden Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan

Kategori	f	%
Tinggi	1	1,1 %
Sedang	27	31,0 %
Rendah	59	67,8 %
Total	87	100 %

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 2 diatas menunjukkan distribusi frekuensi tingkat kecanduan bermain game online responden mayoritas tingkat rendah sebanyak 59 responden dengan persentase 67,8 % dan tingkat sedang sebanyak 27 responden dengan persentase 31,0 % .

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kesehatan Emosional Anak Responden Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan

Kategori	f	%
Normal	34	39,1 %
Borderline	53	60,9 %
Abnormal	0	0,0%
Total	87	100 %

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 3 diatas menunjukkan distribusi frekuensi kesehatan emosional anak responden mayoritas kategori borderline sebanyak 53 responden dengan persentase 60,9 % dan kategori normal sebanyak 34 responden dengan persentase 39,1 % .



Analisa Bivariat

Tabel 4. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kesehatan Emosional Anak

			Kecanduan Bermain Game Online (X)	Kesehatan Emosional Anak (Y)
Pearson	Kecanduan Bermain Game Online (X)	Correlation Coefficient	1	-.665
		Sig. (2-tailed)		.000
		N	87	87
	Kesehatan Anak (Y)	Correlation Coefficient	-.665	1
		Sig. (2-tailed)	.000	
		N	87	87

Berdasarkan hasil uji korelasi pearson pada tabel 4 ditemukan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar -0.665 , yang menunjukkan sebuah hubungan yang kuat antara kecanduan bermain game online dengan kesehatan emosional anak. Artinya jika anak kecanduan bermain game online maka itu akan terdapat masalah pada kesehatan emosional anak. Hasil statistik menunjukkan Nilai sig adalah $0.000 < 0.005$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan kesehatan emosional anak.

PEMBAHASAN

Hasil Univariat

Pada penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan berdasarkan tabel 1 peneliti menunjukkan hasil karakteristik responden bahwa mayoritas anak usia 11 tahun sebanyak 58 responden dengan persentase 66,7%, usia 10 tahun sebanyak 18 responden dengan persentase 20,7% dan usia 12 tahun sebanyak 11 responden dengan persentase 12,6%. Kemudian berdasarkan tabel 1 peneliti menunjukkan hasil responden mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 53 orang dengan persentase 60,9%, dan responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 34 orang dengan persentase 39,1%.

Pada penelitian dengan judul hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun mayoritas berjenis kelamin

perempuan sebanyak 38 responden dengan nilai persentase 50,7%. Pada penelitian ini menghasilkan mayoritas berusia 11 tahun sebanyak 41 responden dengan nilai persentase 54,7% [15].

Pada penelitian sebelumnya dengan judul hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 31 siswa (51,7%) [16]. Pada penelitian ini menghasilkan bahwa sebagian kecil responden berumur 12 tahun sebanyak 12 siswa (20%). Pada penelitian sebelumnya dengan judul pengaruh kecanduan bermain game online terhadap derajat gangguan mental emosional pada anak usia sekolah mayoritas berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 73,3%. Pada penelitian ini menghasilkan mayoritas responden berusia 11 tahun dengan persentase 86,7% [17].

Kecanduan Bermain Game Online Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan

Hasil pada penelitian ini berdasarkan tabel 2 menunjukkan mayoritas kecanduan bermain game online responden dengan kategori rendah sebanyak 59 orang dengan persentase 67,8 %. Pada kategori sedang responden sebanyak 27 orang dengan persentase 31,0 %. Dan pada kategori tinggi pada responden sebanyak 1 responden dengan nilai persentase 1,1 % dalam kecanduan bermain game online di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan. Mayoritas anak kelas V di madrasah ibtidaiyah negeri 7



medan saat berada di rumah di batasi waktu dalam bermain gadget oleh orang tua sehingga didapatkan hasil pada penelitian ini anak kelas V termasuk pada kategori rendah.

Pada penelitian sebelumnya dengan judul hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja kelas 8. Ditemukan hasil pada penelitian ini terdapat 3 kategori dalam tingkat kecanduan bermain game online. kategori tingkat kecanduan gadget didapatkan 48 siswa (48%) dengan tingkat kecanduan gadget tinggi dan 52 siswa dengan tingkat kecanduan gadget rendah (52%) [18].

Pada penelitian sebelumnya di temukan pada Anak-anak Sekolah Dasar di SD Negeri Tanjungwadung, yang terletak di Kabupaten Jombang hamper seluruhnya responden mengalami kecanduan bermain game online sebanyak 53 responden (88,3%). Peneliti kecanduan bermain *game online* pada anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjung wadung Kabupaten Jombang, berada dalam kategori hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal tersebut dipengaruhi oleh frekuensi dan durasi waktu bermain *game online* [16].

Pada penelitian sebelumnya yang ditemukan bahwa kategori kecanduan *game online* bersifat ringan sebanyak 15 responden dengan persentase 50% anak dan kategori kecanduan *game online* bersifat sedang sebanyak 15 responden dengan persentase 50% anak. Tidak ada responden yang terkategori kecanduan *game online* berat pada penelitian ini [17].

Pada penelitian sebelumnya dengan judul Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 11-12 Tahun ditemukan bahwa mayoritas anak 90 responden dengan nilai persentase (62,9 %) dengan kecanduan game online sedang dari 143 responden. Pada kategori rendah berjumlah 39 responden dengan nilai persentase 27,3% [19].

Kesehatan Emosional Anak Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan

Hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan tabel 3 menunjukkan kategori

kesehatan emosional anak responden mayoritas borderline sebanyak 53 responden dengan persentase 60,9 % dan kesehatan emosional anak pada kategori normal sebanyak 34 responden dengan persentase 39,1 %. Tidak ada responden pada penelitian ini yang termasuk dalam kategori kesehatan emosional anak abnormal. Maka hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan hampir keseluruhan mengalami kesehatan emosional anak pada kategori borderline, karena anak kelas V mengalami cemas dan rasa khawatir apapun serta anak kelas V lebih mudah bermain dengan anak yang lebih dewasa dari pada seusianya.

Pada penelitian mendapatkan hasil frekuensi derajat gangguan mental emosional sebanyak 10 (33,3%) siswa mengalami derajat gangguan mental emosional bersifat normal, sebanyak 20 (66,7%) siswa mengalami derajat gangguan mental emosional bersifat *borderline*-abnormal. Pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang berada pada kategori hamper seluruhnya responden memiliki gangguan emosional sebanyak 57 siswa dengan persentase 95% dari 60 siswa. Pada penelitian ini responden yang tidak memiliki gangguan emosional anak sebanyak 3 responden dengan persentase 5% [16].

Pada penelitian sebelumnya didapatkan hasil gangguan emosi dan perilaku sebanyak 63 siswa pada kategori normal dengan nilai persentase 63%, kemudian 8 siswa pada kategori *boderline* dengan nilai persentase 8% dan 29 siswa pada kategori abnormal dengan nilai persentase 29% [18].

Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kesehatan Emosional Anak Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan menunjukkan bahwa terdapat Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan



Kesehatan Emosional Anak Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan dengan nilai P-value = 0,000. Selain itu didapatkan koefisien korelasi sebesar -0,665 menunjukkan hasil korelasi negatif yang kuat antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kesehatan Emosional Anak Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan. maka pada penelitian ini H_a diterima dan H_o ditolak.

Penelitian sebelumnya anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan spearman rank dan SPSS dengan tingkat kesalahan 5% spearman rank antara variabel kecanduan game online dan gangguan pada siswa sekolah dasar di SDN Tanjungwadung Kabupaten Jombang diperoleh $p = 0,00$, dimana $\geq 0,05$, maka H_1 diterima, artinya ada hubungan kecanduan game online dengan gangguan emosional pada siswa sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang [16].

Pada penelitian sebelumnya Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji chi square didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku dengan nilai ($p = 0,002$) yang menunjukkan bahwa Terdapat Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun [15].

Penelitian sebelumnya berdasarkan analisis pearson r correlation didapatkan hasil terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional, dengan nilai $r = -0.506$ dan nilai Sig = 0.014 ($p < 0.05$), yang menunjukan bahwa terdapat hubungan yang sedang intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. Maka dapat disimpulkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional, semakin tinggi intensitas bermain permainan online seorang [20].

Pada Penelitian sebelumnya yang dengan judul Hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif

pada remaja di Desa kebokura Kecamatan Sumpiuh. Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan uji spearman rank Didapatkan nilai p value = 0,00 dimana p value $< 0,05$. Maka H_a diterima yang artinya ada hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di Desa Kebokura Kecamatan Sumpiuh [21].

Pada penelitian sebelumnya dengan judul Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di Sdn 1 Sesetan. Analisa data pada penelitian ini menggunakan uji SPSS versi 20. Pada uji univariat menggunakan uji asumsi Kolmogorov-Smirnov, selanjutnya uji bivariat menggunakan uji Rank Spearman. Hasil : Hasil analisis hubungan didapatkan ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan dengan level signifikan p-value $< 0,001 < \alpha = 0,05$.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian di temukan bahwa Terdapat Hubungan Kecanduan bermain game online dengan kesehatan emosional anak kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Medan dengan nilai p-value $0,000 < 0,05$. Karakteristik responden pada penelitian ini memiliki dua variabel yaitu usia dan jenis kelamin. Anak kelas V mayoritas pada usia 11 tahun sebanyak 58 responden dengan nilai persentase 66,7%. Mayoritas anak kelas V pada jenis kelamin perempuan sebanyak 53 responden dengan nilai persentase 60,9%. Pada kategori anak kecanduan bermain game online mayoritas rendah sebanyak 59 responden dengan nilai persentase 67,8%. Dan kategori kesehatan emosional anak mayoritas borderline sebanyak 53 responden dengan nilai persentase 60,9 %.

SARAN

Direkomendasikan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel lebih banyak dan menambahkan variable seperti pengaruh interaksi sosial pada anak terhadap



kecanduan bermain game online.

REFERENSI

1. Ayuningtyas, D., Misnaniarti, M., & Rayhani, M. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental Pada Masyarakat Di Indonesia Dan Strategi Penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.26553/jikm.2018.9.1.1-10>
2. Putri, Y. S. (2016). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Pln Persero Area Klaten. *Jurnal Studi Manajemen* <https://doi.org/10.14710/jsmo.v13i1.13416> Organisasi, 13(1), 88.
3. Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166> 17(02), 9–20.
4. Maulida Adila, Rini Gusya Liza, & Afdal Afdal (2023). (2023). Gambaran Psikopatologi Adiksi Game Online pada Remaja di Kota Padang, Indonesia. *Scientific Journal*, 2(6), 114–120. <https://doi.org/10.56260/sciena.v2i6.108>
5. Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Fathering: A Journal of Theory, Research, and Practice about Men as Fathers*, 24(1), 1689–1699.
6. Zuafah, L., Kiswoyo, & Agustini, F. (2021). Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK. 2022, 2(1), 86–95. http://itjen.pu.go.id/single_kolom/66
7. Apisitwasana. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Derajat Gangguan Mental Emosional Pada Anak Usia Sekolah Studi Observasional Analisis di Kelas 5 dan 6 SD Negeri Ngurensiti 01 Wedarijksa Pati Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Kedo.
8. Ndorang, A. T., Simon, G. M., & Matur, P. Y. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. 55 *Jwk*, 6(2), 2548–4702.
9. Sari, P. I., & Nurwahyuni. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sdi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
10. Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
11. Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402> 27(2), 148.
12. Sugiyono. (2023). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D (3rd ed.). ALFABETA.
13. Dayani, M. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon*. 89.
14. Florensa., Hidayah, Nurul., Sari, Lintang., Yousrihatin, Fajar., Litaqia, W. (2023). *Gambaran Kesehatan Mental Emosional Remaja (Overview of Adolescent Emotional Mental Health)*. 12(1), 2721–8007
15. Asif, A. R., & Rahmadi, F. A. (2017). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN GANGGUAN EMOSI DAN PERILAKU REMAJA USIA 11-12 TAHUN Ahmad. *Jkd*, 6(2), 244–247.
16. Nurhalisyah, L. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri



- Tanjungwadung Kabupaten Jombang.
Repository Institut Teknologi Sains Dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang. www.aging-us.com
17. Kurniawati, B. S. (2023). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP DERAJAT GANGGUAN MENTAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH Studi Observasional Analisis di*
http://repository.unissula.ac.id/32378/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/32378/2/30101607624_fullpdf.pdf
 18. Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 30–40.
 19. Nurhasanah, S., & Kusumastuti, N. A. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 12–17.
<https://doi.org/10.37048/kesehatan.v13i1.284>
 20. Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
 21. Ujuwanda, G. (2022). *Hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di desa kebokura kecamatan sumpiuh*.

