

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KESEHATAN MENTAL ANAK
DI SDN 10 SANUR**



SKRIPSI

Oleh :

MUTIA ISMI SEPTINA

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2024**

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KESEHATAN MENTAL ANAK
DI SDN 10 SANUR**

SRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usada Bali**

Oleh :

MUTIA ISMI SEPTINA

NIM : 2123056

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2024**

SURAT PERNYATAAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutia Ismi Septina

NIM : C2123056

Jurusan : S1 Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Bermain *Game online* Dengan Kesehatan Mental Anak Di
SDN 10 Sanur Tahun 2024

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dibuktikan bahwa tugas akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Mangupura, 26 Juli 2024



(Mutia Ismi Septina)

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KESEHATAN MENTAL ANAK
DI SDN 10 SANUR**

Diajukan Oleh
MUTIA ISMI SEPTINA
NIM. C2123056

Badung, 3 Agustus 2024

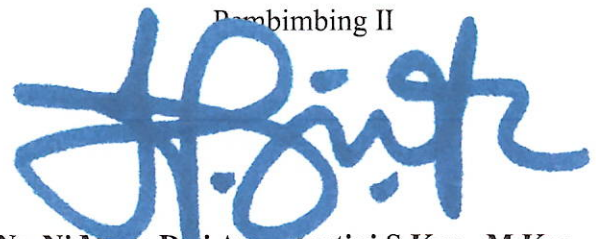
Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing I



Ns. Ni Made Ari Sukmandari, S.Kep.,M.Kes
NIDN. 0812108702

Pembimbing II



Ns. Ni Made Dwi Ayu Martini, S.Kep., M.Kes
NIDN. 0801038802

Mengetahui,
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan
Ketua



Ns. I Putri Artha Wijaya, S.Kep.,M.Kep
NIDN. 0821058603

HALAMAN PENGESAHAN

SKIRPSI INI TELAH DIPERTAHANKAN DAN DISAHKAN
DIDEPAN DEWAN PENGUJI PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI

Tanggal : 28 Oktober 2024

Yang Terdiri Dari :

Ketua Penguji

Ns. I Gusti Putu Ngurah Kesuma Putra, S.Kep,MM
NIDK. 8967110021

Sekretaris Penguji

Ns. Ni Made Ari Sukmandari, S.Kep.,M.Kes.
NIDN. 0812108702

Anggota Penguji

Ns. Ni Maue Dwi Ayu Martini, S.Kep., M.Kes.
NIDN. 0801038802

Mengetahui,
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan

Ketua

Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep.,M.Kep.
NIDN. 0821058603

ABSTRAK

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

Skripsi, 2024

Mutia Ismi Septina

Hubungan Bermain *Game online* Dengan Kesehatan mental Anak Di SDN 10 Sanur Tahun 2024

xv + 93 halaman + 14 tabel + 2 skema + 14 lampiran

Bermain *game online* merupakan ciptaan produk yang digemari oleh seluruh kalangan usia namun jika dimainkan secara berlebihan dapat berdampak buruk pada berbagai aspek kehidupan termasuk kesehatan mental dan perilaku sosial anak yang kurang baik. Masalah pada kesehatan mental mempengaruhi 10-15% anak di seluruh dunia dan di Indonesia dialami 9,8% dari total penduduk Indonesia. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan bermain *game online* dengan kesehatan mental anak di SDN 10 Sanur.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain observasional analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian berjumlah 118 usia 10-13 tahun yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar kuesioner *Game Addiction Scale* dan *Strength and Difficulties Questionnaire*. Data dianalisis menggunakan uji Chi Square.

Hasil penelitian dari 118 responden sebagian besar tingkat bermain game online dengan kategori sedang 100 responden (84.7%) dan kesehatan mental dengan kategori normal 88 responden (74.6%). ini diperoleh adanya hubungan antara bermain *game online* dengan kesehatan mental anak di SDN 10 Sanur dengan nilai $p=(<0,001)$. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi tenaga kesehatan setempat untuk meninjau kembali kondisi kesehatan mental anak di SDN 10 Sanur dengan tenaga ahli yang lebih professional.

Kata kunci: Anak, *Game online*, Kesehatan mental
Daftar Pustaka : 46 (2014-2024)

ABSTRACT

**BINA USAHA BALI HEALTH INSTITUTION
BACHELOR DEGREE OF NURSING PROGRAM**

Undergraduate Thesis, August 2024

Mutia Ismi Septina

The Correlation between Playing Online Games and Children's Mental Health at SDN 10 Sanur in 2024

xv + 93 pages + 14 tables + 2 schemes + 14 attachment

Playing games online is a product creation that is popular with all ages, but if played excessively it can have a negative impact on various aspects of life, including mental health and social behavior. Mental health problems affect 10-15% of children in the world and Indonesia is experienced by 9.8% of the total Indonesian population. The purpose of this research was to examine the correlation between playing online games and children's mental health at SDN 10 Sanur.

This study used quantitative research with an observational analytical research method with a cross sectional approach. The sample included 118, aged selected through purposive sampling. Data were gathered using Game Addiction Scale and Strength and Difficulties Questionnaire. The data analysis was conducted using the Chi-Square test.

The research results from 118 respondents indicated the majority experience moderate playing online games levels, with 100 respondents (84.7%). Normal mental health categories among 88 respondents (74.6%). Data analysis revealed a significant correlation between playing online games and children's mental health at SDN 10 with the p-value (<0,001). Based on the results, it could become a reference for healthcare professionals to review the mental health conditions of children at SDN 10 Sanur with professional experts.

Keywords: Children, Online Games, Mental Health

Bibliography: 46 (2014-2024)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Allah S.W.T/ Tuhan Yang Maha Esa karena atas Berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Hubungan Bermain Game online Dengan Kesehatan Mental Anak Di SDN 10 Sanur**” sesuai dengan harapan. Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa dukungan serta bantuan dari berbagai pihak serta orang-orang tercinta disekeliling saya, untuk itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Ir. I Putu Santika, MM selaku Kepala STIKES Bina Usada Bali yang telah memberikan kesempatan mengikuti pendidikan program ilmu keperawatan di kepala STIKES Bina Usada Bali.
2. Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep.,M.Kep selaku ketua program studi sarjana ilmu keperawatan STIKES Bina Usada Bali telah memberikan bimbingan secara langsung dan tidak langsung selama pendidikan di Jurusan Keperawatan STIKES Bina Usada Bali.
3. Ns. I Gusti Putu Ngurah Kesuma Putra, S.Kep,MM selaku penguji utama yang telah memberikan masukan dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ns. Ni Made Ari Sukmandari, S.Kep.,M.Kes selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan, pengetahuan dan bimbingan serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ns. Ni Made Dwi Ayu Martini,S.Kep., M.Kes selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan masukan, pengetahuan dan bimbingan serta serta

mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan isi dari skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

Denpasar, 7 Juli 2024

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN PENELITI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
1. Tujuan Umum.....	6
2. Tujuan Khusus.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
1. Pelayanan Keperawatan.....	7
2. Masyarakat	7
3. Institusi Pendidikan	7
4. Pengemban Ilmu keperawatan.....	7
E. Keaslian Penelitian.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Konsep Dasar Anak Usia Sekolah Dasar	10
1. Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Anak	10
2. Pola Asuh Aspek Fisik Untuk Anak.....	12
B. Konsep Dasar Bermain <i>Game online</i>	13
1. Definisi	13
2. Dampak Positif dan Negatif	13
3. Aspek-aspek Bermain <i>Game online</i>	15
4. Pengukuran Bermain <i>Game online</i>	17
5. Derajat Bermain <i>Game online</i>	18
C. Konsep Kesehatan Mental Anak.....	19
1. Pengertian	19
2. Karakteristik	20
3. Indikator	21
4. Faktor Penyebab	22
5. Masalah Kesehatan Mental Pada Anak	23
6. Pengukuran Kesehatan Mental Pada Anak.....	24
D. Hubungan Bermain <i>Game online</i> Dengan Kesehatan Mental Anak.....	26
E. Kerangka Teori.....	29
BAB III KERANGKA KONSEP HIPOTESIS DAN DEFINISI OPERASIONAL ..	30
A. Kerangka Konsep.....	30
B. Hipotesis.....	31
C. Definisi Operasional.....	31
BAB IV METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33
2. Sampel	34
C. Tempat Penelitian.....	37

D. Waktu Penelitian	37
E. Etika Penelitian	37
F. Alat Pengumpulan Data	40
G. Prosedur Pengumpulan Data	42
1. Prosedur Administrasi	42
2. Prosedur Teknis	43
H. Pengolahan Data.....	44
I. Analisis Data	45
1. Analisis univariat.....	45
2. Analisis Bivariat.....	45
BAB V HASIL PENELITIAN	46
A. Kondisi Lokasi Penelitian	46
B. Analisa Univariat	47
1. Karakteristik responden	47
2. Tingkat bermain <i>game online</i> pada anak di SDN 10 Sanur	49
3. Tingkat Kesehatan mental pada anak di SDN 10 Sanur	49
C. Analisa Bivariat.....	50
1. Menganalisis Hubungan Bermain <i>Game online</i> dengan Kesehatan Mental Anak di SDN 10 Sanur	50
BAB VI PEMBAHASAN	51
A. Interpretasi Penelitian.....	51
1. Tingkat Bermain <i>Game online</i> Pada Anak di SDN 10 Sanur	51
2. Tingkat Kesehatan Mental Anak Di SDN 10 Sanur.....	53
3. Hubungan <i>Game online</i> Dengan Kesehatan Mental Anak di SDN 10 Sanur	56
B. Keterbatasan Penelitian.....	58
C. Implikasi terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian.....	58
1. Pelayanan Keperawatan.....	58
2. Pendidikan Keperawatan	58
3. Penelitian Keperawatan	59

BAB VII SIMPULAN DAN SARAN	60
A. Simpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skor kuesioner Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ).....	26
Tabel 3.1 Definisi Operasional Hubungan Bermain Game online Dengan Kesehatan Mental Anak Di SDN 10 Sanur.....	32
Tabel 4.1 Kisi-kisi Kuesioner GAS (Game Addiction Scale) dan SDQ (Strength and Difficulties Questionnaire).....	41
Tabel 5.1 Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Tabel 5.2 Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	47
Tabel 5.3 Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas	48
Tabel 5.4 Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Bermain Game online...	48
Tabel 5.5 Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Device.....	48
Tabel 5.6 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Bermain Game online Pada Usia Anak Sekolah Dasar di SDN 10 Sanur.....	49
Tabel 5.7 Distribusi Responden Berdasarkan Kesehatan Mental Anak Pada Usia Sekolah Dasar di SDN 10 Sanur.....	49
Tabel 5.8 Hubungan Game online Dengan Kesehatan Mental Anak	50

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teori Hubungan Bermain Game online Dengan Kesehatan Mental Anak di SDN 10 Sanur	29
Skema 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Bermain Game online Dengan Kesehatan Mental Anak di SDN 10 Sanur	30

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat Permohonan Etik
- Lampiran 3 Ethical Approval
- Lampiran 4 Berita Acara Permohonan Etik
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 Surat Rekomendasi Izin Penelitian
- Lampiran 7 Surat Pengantar Menjadi Responden
- Lampiran 8 Lembar Persetujuan Responden
- Lampiran 9 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 10 Hasil Pengolahan Data Analisis Univariat
- Lampiran 11 Hasil Analisis Pengolahan Data Analisis Bivariat
- Lampiran 12 Form Bimbingan Skripsi
- Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 14 Jadwal Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Alrahili, N., Alreefi, M., Alkhonain, I. M., Aldakhilallah, M., Alothaim, J., Alzahrani, A., Alshargi, A., & Baabbad, N. (2023). The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Cureus*, *15*(8), 1–12. <https://doi.org/10.7759/cureus.42957>
- Ardiansyah, S., Tribakti, I., Suprpto, Yunike, Saripah, E., Febriani, I., Zakiyah, Kuntoadi, G. B., Kusumawaty, I., Rahayu, M., Putra, E. S., Kurnia, H., Juwariah, T., & Akhriansyah, M. (2023). Kesehatan Mental. In N. Sulung & I. Melisa (Eds.), *UPT UNDIP Press Semarang*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. http://eprints.undip.ac.id/38840/1/KESEHATAN_MENTAL.pdf
- Arianto, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawat*, *11*. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=QHNDVLkAAAAJ&citation_for_view=QHNDVLkAAAAJ:9yKSN-GCB0IC
- Arthy, C. C. (2019). *Validitas Dan Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS) Versi Bahasa Indonesia* [Universitas Sumatra Utara]. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/22775>
- Bachtiar, F., Condrowati, C., Purnamadyawati, P., Anggraeni, D. T., Larasati, K., Meilana, A. S. B., & Fadilah, N. (2022). Hubungan antara Aktivitas Fisik dengan Kesehatan Mental Remaja di Masa Pandemi Covid-19. *Malahayati Nursing Journal*, *5*(2), 503–514. <https://doi.org/10.33024/mnj.v5i2.7982>
- Candranita, F. D., Sasmiyanto, & Komarudin. (2020). *Hubungan Aktivitas Penggunaan Game Online Dengan Emosional Pengguna Pada Siswa- Siswi Kelas XI SMA NEGERI 3 Bondowoso*. *30*. http://repository.unmuhjember.ac.id/5330/12/L.ARTIKEL_JURNAL.pdf
- Desprianti. (2024). *Hubungan Bermain Game Mobile Legend Dengan Kesehatan Mental Siswa Di SMAN 8 Kota Jambi*. [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/63830>

- Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Masalah Kesehatan Jiwa dan Napza Ditjen Pengendalian Penyakit Kementerian Kesehatan. (2021). *Petunjuk Teknis Pencegahan dan Pengendalian Gangguan Mental Emosional* (pp. 1–92).
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2, 2. <https://jurnal.rs-amino.jatengprov.go.id/index.php/JIKJ/article/view/14/13>
- Fakhriyani, D. V. (2021). Kesehatan Mental. In *Duta Media Publishing*. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=definisi+mental&oq=#d=gs_qabs&t=1702541245985&u=%23p%3DhYnkXmt8sGEJ
- Fitri, A., Neherta, M., & Sasmita, H. (2019). Faktor – Faktor Yang Memengaruhi Masalah Mental Emosional Remaja Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Swasta Se Kota Padang Panjang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrab*, 2(2), 68–72. <https://doi.org/10.36341/jka.v2i2.626>
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusijono. (2022). Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*, 6, 30–35.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/5646/2918>
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 03(1), 25–38.
- KMHIP. (2024). Childrens Behavioral and Emotional Disorders. In *Kids Mental Health Information Portal*. <https://www.kidsmentalhealth.org/childrens-behavioral-and-emotional-disorders/>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Cetakan ke). CV AE MEDIA GRAFIKA. <https://play.google.com/books/reader?id=2H-WDwAAQBAJ&pg=GBS.PR2&hl=id>

- Kyle, T. (2019). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri* (Edisi 2).
- Lestari, A. D., & Wimbari, S. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i1.34250>
- Lisdiarta, A. (2023). *HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MASALAH MENTAL EMOSIONAL REMAJA DI SMP NEGERI 1 JATIPURO KABUPATEN KARANGANYAR*. 16(2), 110–120.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mariyati, A. (2023). Penggunaan Game Online Dengan Gangguan Mental Emosional. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 6(2), 44–51.
- Mariyati, & Arifianto. (2023). Penggunaan Game Online Dengan Gangguan Mental Emosional. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 6(2), 44–51.
- Munandar, A., Fitriana, Y., Suwetty, A. M., Antu, C. florentin, Maryuti, I. A., & Wiyono, H. (2024). *Keperawatan Psikososial dan Jiwa (Teori dan Penerapan)* (A. Munandar (ed.)). Media Sains Indonesia dan Penulis.
- Nihayah, U., Oktaviana, A. M., Saefitri, W., Zainuddin, H., Gurnianingsih, T. S., Islam, U., Walisongo, N., Islam, U., Walisongo, N., Islam, U., Walisongo, N., Islam, U., Walisongo, N., & Mental, K. (2021). Kesehatan Mental Pada Penderita Gaming Disorder. In *Al-Din*.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 Nomer 1, 1473–1481. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122>

- Putri, U. N. H., Nur'aini, A. S., & Mawaadah, S. (2022). *Modul Kesehatan Mental* (U. N. H. Putri (ed.); Cetakan Pe). CV Azka Pustaka. https://books.google.co.id/books?id=yL_MEAAAQBAJ&pg=PA52&dq=kesehatan+mental+anak&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjRw5LZivKHAXURwjgGHS03Bc8Q6AF6BAgEEAI#v=onepage&q&f=false
- Rahayuni, I. G. A. R., & Bhandesa, A. M. (2019). Psikoedukasi Kelompok Kader Kesehatan Jiwa (K3J) Dalam Pemberdayaan Penderita Skizofrenia Di Masyarakat Di Kelurahan Pedungan – Denpasar Selatan. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 3(1), 112–117. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v3i1.145>
- Raufida, S. A., Wardani, I. Y., & Panjaitan, R. U. (2021). Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Masalah Kesehatan Jiwa Pada Remaja. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 175–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jikj.v4i1.929>
- Ridders, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S. R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia – results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing. *BMC Public Health*, 1–16. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3058-1>
- Rinaldi, S. F., & Mujianto, B. (2017). METODOLOGI PENELITIAN DAN STATISTIK. In *BAHAN AJAR TEKNOLOGI LABORATORIUM MEDIS METODOLOGI PENELITIAN DAN STATISTIK* (pertama, p. 150). Kementerian Kesehatan RI.
- RISKESDAS. (2018). Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. In *Kementerian Kesehatan RI* (Issue 9). https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-riskesdas-2018_1274.pdf
- Riswanto, M. P., & Fauziah, M. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Gangguan Emosional Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online. *Prosiding Seminar Antarbangsa Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 713–728.

- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa. *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming*, 14(1), 29–50. <https://doi.org/10.20414/Qawwam.v14i1.2310>
- Sa'diyah, M., Naskiyah, N., & Rosyadi, A. R. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kesehatan Mental Mahasiswa Dalam Pendidikan Agama Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 713. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2802>
- Sari, W. D. W., Rananda, D. R., & Arifin, B. A. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah Dasar. *Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1), 7–18. https://doi.org/https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1_993
- Suharsiwi. (2017). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (1st ed.). CV Prima Print.
- Sundara, K., Hafisah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Syapitri, H., Amilia, & Juneris, A. (2021). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan* (A. H. Nadana (ed.); Cetakan Pe). Ahlimedia Press.
- Ulkhag, M. M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshintia, P. Y. (2018). Validity and reliability assessment of the Game Addiction scale: An empirical finding from Indonesia. *ACM International Conference Proceeding Series*, 120–124. <https://doi.org/10.1145/3288155.3288158>
- Vadlin, S., Åslund, C., Hellström, C., & Nilsson, K. W. (2016). Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples. *Addictive Behaviors*, 61, 8–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.05.001>

- WHO. (2021). *Mental health of adolescents*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Wibisono, S. K., Wulandari, A. T., & Supriyatin, S. (2021). Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi*, 2(1), 17–23. <https://doi.org/10.35960/ikomti.v2i1.661>
- Winata, E. Y., & Desy Pratiwi. (2023). Dinamika Emosi Remaja Ketergantungan Game Online. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 5(1), 58–66. <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v5i1.2687>
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. KENCANA.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>