

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE HANDPHONE*
TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK
DI SD NEGERI 3 PENINJOAN**



SKRIPSI

OLEH:

NI KADEK AYU DWI LESTARI

PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN

BINA USADA BALI

2026

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE HANDPHONE*
TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK
DI SD NEGERI 3 PENINJOAN**

SKRIPSI

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

Diajukan Oleh:

Ni Kadek Ayu Dwi Lestari

C1122056

PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN

BINA USADA BALI

2026

SURAT PERNYATAAN PENELITIAN

Saya yang telah bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Ayu Dwi Lestari

NIM : C1122056

Jurusan : Sarjana Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Bermain *Game Online Handphone* Terhadap
Kecerdasan Emosional Pada Anak Di SD Negeri 3 Peninjoan

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

Mangupura, 4 Juni 2026



Ni Kadek Ayu Dwi Lestari

HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE HANDPHONE*
TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK
DI SD NEGERI 3 PENINJOAN

Diajukan oleh:
NI KADEK AYU DWI LESTARI
NIM. C1122056

Mangupura, 25 Juni 2026

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing I



Ns. I Made Dwie Pradnya Susila, S.Kep., M.Kes.
NIDN: 0813068801

Pembimbing II



Ni Putu Cyntia Maseni, SE., MM
NIDN: 080929501

Mengetahui,
Program studi sarjana ilmu keperawatan
Ketua



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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI INI TELAH DIPERTAHANKAN DAN DISAHKAN DI
DEPAN DEWAN PENGUJI PROGRAM STUDI SARJANA
ILMU KEPERAWATAN SEKOLAH TINGGI ILMU
KESEHATAN BINA USADA BALI

Tanggal: 03 Juli 2026

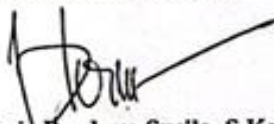
Yang terdiri dari:

Ketua Penguji



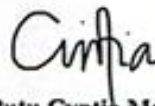
Ns. I Wawan Darsana, S. Kep., MM., M.Kep
NIK. 8977110021

Sekretaris Penguji



Ns. I Made Dwie Pradnya Susila, S.Kep., M.Kes
NIDN: 0813068801

Anggota Penguji



Ni Putu Cyntia Maseni, S.E., MM
NIDN: 080929501

Mengetahui,
Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan
Ketua



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

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

Skripsi, Juni 2026

Ni Kadek Ayu Dwi Lestari

Hubungan Bermain *Game Online Handphone* Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Anak Di SD Negeri 3 Peninjoan

xvi + 60 + 6 Tabel + 2 Skema + 16 Lampiran

ABSTRAK

Bermain *game online* melalui *handphone* yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *game online handphone* terhadap kecerdasan emosional pada anak di SD Negeri 3 Peninjoan. Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Sampel penelitian berjumlah 46 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain *game online* kategori sedang (45,7%) dan kecerdasan emosional kategori buruk (60,9%). Uji *Spearman Rank* menunjukkan nilai $p = 0,011$ dengan $r = -0,370$, yang berarti terdapat hubungan signifikan dengan arah negatif antara bermain *game online* dan kecerdasan emosional anak. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin rendah kecerdasan emosional anak.

Kata Kunci: Anak; *Game Online*; *Handphone*; Kecerdasan Emosional

Daftar Pustaka :69 (2017-2025)

BINA USADA BALI INSTITUTE OF HEALTH SCIENCES
BACHELOR OF NURSING PROGRAM

Undergraduate Thesis, June 2026

Ni Kadek Ayu Dwi Lestari

The Relationship Between Mobile Online Gaming And Emotional Intelligence Among Students At SD Negeri 3 Peninjoan.

xvi + 60 + 6 Tables + 2 Diagrams + 16 Appendices

ABSTRACT

Excessive online gaming via mobile phones can affect children's emotional development. This study aims to determine the relationship between playing mobile online games and emotional intelligence in children at SD Negeri 3 Peninjoan. This study used a correlational design with a cross-sectional approach. The research sample consisted of 46 fourth-grade students selected using the total sampling technique. Data were collected using questionnaires and analyzed with the Spearman Rank test. The results showed that most students had a moderate intensity of playing online games (45.7%) and poor emotional intelligence (60.9%). The Spearman Rank test showed a p -value = 0.011 with r = -0.370, which means there is a significant relationship with a negative direction between playing online games and children's emotional intelligence. The higher the intensity of playing online games, the lower the child's emotional intelligence.

Keywords: Children; Emotional Intelligence; Mobile Phone; Online Games.

Refences: 69 (2017-2025)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, Rahmat, serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain *Game Online Handphone* Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Anak Di SD Negeri 3 Peninjoan” sesuai dengan waktu yang telah direncanakan penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan pada Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usada Bali.

Tersusunnya proposal ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Ir. Putu Santika, M.M., selaku Ketua STIKES Bina Usada Bali, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas sehingga penulis dapat menempuh pendidikan dengan baik.
2. Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usada Bali, yang selalu memberikan arahan, motivasi, serta dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
3. Bapak Ns. I Made Dwie Pradnya Susila, S.Kep., M.Kes selaku pembimbing I yang telah sangat banyak membantu dan memberikan bimbingan, pengetahuan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Ni Putu Cyntia Maseni, SE., MM selaku pembimbing II yang telah sangat membantu memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Kedua Orang Tua, Bapak I Made Sudiana dan Ibu Ni Nengah Mertini, terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta perjuangan yang tidak pernah berhenti diberikan kepada saya. Setiap langkah, proses, dan pencapaian dalam perjalanan pendidikan ini tidak terlepas dari kerja keras, ketulusan, dan kepercayaan yang Bapak dan Ibu berikan. Terima kasih karena selalu menjadi sumber kekuatan, motivasi, dan semangat bagi saya dalam menghadapi setiap tantangan. Semoga segala kebaikan, cinta, dan pengorbanan yang telah diberikan olh kalian. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud rasa syukur, hormat, dan terima kasih yang mendalam kepada Bapak dan Ibu.
6. Kepada Kakak dan Ipar, Briptu Putu Yoga Bayu Pratama, S.H., M.H & Luh Rika Angelika Sukmawati, A.Md.Par. Terimakasih sudah selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk penulis. Kasih sayang dan dukungan mu sangat berarti dalam perjalanan ini. Kehadiran kalian adalah kebahagiaan yang tak ternilai, sumber semangat yang selalu menguatkan di setiap langkah penulis.

7. Kepada Adik Tercinta, I Komang Gede Arta Triwiguna. Terimakasih selalu mendoakan, dukungan dan semangat yang begitu luar biasa, ikut serta dalam penyelesaian skripsi.
8. Kepada sahabat seperjuangan penulis sindy, reta, parwati, pik, serta teman-teman lainnya yang senantiasa memberikan, dukungan, doa, kebersamaan dan semangat yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, I Wayan Sudita Purnawan, S.Ars terimakasih banyak telah menjadi bagian dari proses dan perjuangan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik waktu, perhatian, doa, dan dukungan yang diberikan tanpa henti. Menjadi saksi dari berbagai cerita selama penyusunan skripsi ini, mulai dari kebahagiaan kecil hingga kesulitan yang menguras tenaga dan pikiran. Kehadiranmu memiliki arti yang sangat besar bagi penulis.
10. Terakhir, penulis mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan dan berjuang hingga titik ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan, kelelahan, dan keraguan selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih telah terus berusaha, belajar, dan bangkit setiap kali menghadapi kesulitan.

Mangapura, 22 Juni 026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN PENELITIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SKEMA.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah	5
C. Tujuan Masalah.....	6
1. Tujuan Umum.....	6
2. Tujuan Khusus.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Pelayanan Keperawatan	6
2. Masyarakat	7
3. Institusi Pendidikan	7
4. Pengembangan Ilmu Keperawatan.....	7
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Konsep Kecerdasan Emosional Pada Anak	11
B. Bermain <i>Game Online Handphone</i> Pada Anak	19
C. Hubungan Bermain <i>Game Online Handphone</i> Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Anak	27
1. Manusia	28

2. Hormon.....	28
3. Sistem	28
D. Kerangka Teori	29
BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS DAN DEFINISI	
OPRASIONAL	30
A. Kerangka Konsep.....	30
1. Variabel Independen	30
2. Variable Dependen	31
B. Hipotesis	32
C. Definisi Oprasional.....	32
BAB IV METODE PENELITIAN.....	35
A. Rencana Penelitian.....	35
B. Populasi & Sampel	35
1. Populasi Penelitian	35
2. Sampel Penelitian	36
C. Tempat Penelitian	37
D. Waktu Penelitian	37
E. Etika Penulisan	37
1. Nilai Sosial dan Nilai Klinis.....	38
2. Nilai Ilmiah (Desain Ilmiah)	38
3. Pemerataan Beban & Manfaat Penelitian.....	38
4. Potensi Resiko dan Manfaat	39
5. Bujukan (<i>Inducement</i>), Keuntungan Finansial, dan Biaya Pengganti.....	39
6. Perlindungan Privasi dan Kerahasiaan Peranggaran	39
7. Persetujuan Setelah Penjelasan (PSP) atau <i>Informed Consent</i> (IC) PSP/IC	
40	
F. Alat Pengukuran Data.....	40
1. Instrumen Penelitian.....	40
2. Validitas dan Reliabilitas	41
G. Prosedur Pengumpulan Data	42
1. Prosedur Administrasi	42

2. Prosedur Teknis	43
H. Pengelohan Data	44
1. <i>Editing</i>	44
2. <i>Coding</i>	45
3. Tabulasi Data	45
4. <i>Entry</i>	45
5. <i>Cleaning</i>	46
I. Analisis Data	46
1. Analisis Univariat	46
2. Analisis Bivariat	46
BAB V HASIL PENELITIAN.....	48
A. Tempat dan Waktu Penelitian	48
B. Analisis Univariat	49
1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	49
2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
3. Distribusi Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> pada Anak di SD Negeri 3 Peninjoan.....	49
4. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosional Anak di SD Negeri 3 Peninjoan.....	50
C. Analisis Bivariat	50
BAB VI PEMBAHASAN.....	52
A. Interpretasi Penelitian	52
1. Intensitas Bermain <i>Game Online Handphone</i> Pada Di Siswa SD Negeri 3 Peninjoan.....	52
2. Tingkat Kecerdasan Emosional Pada Siswa Di SD Negeri 3 Peninjoan....	54
3. Hubungan <i>Bermain Game Online Handphone</i> Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Anak Di SD Negeri 3 Peninjoan	56
B. Keterbatasan Penelitian	59
C. Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian	59
BAB VII PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61

B. Saran	61
1. Bagi Tempat Penelitian.....	61
2. Bagi Responden.....	62
3. Bagi Orang Tua	62
4. Bagi Penetitian Selanjutnya	62
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Oprasional Hubungan Bermain <i>Game Online Handphone</i> Terhadap Kecerdasan Emosional.....	33
Tabel 5.1	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia.....	47
Tabel 5.2	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	47
Tabel 5.3	Distribusi Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> pada Anak di Sekolah Dasar Negeri 3 Peninjoan.....	47
Tabel 5.4	Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosional Anak di SD Negeri 3 Peninjoan.....	48
Tabel 5.5	Analisis Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dengan Kecerdasan Emosional Anak di SD Negeri 3 Peninjoan.....	48

DAFTAR SKEMA

Skema 2. 1 Kerangka Teori Tabel	29
Skema 3. 1 Kerangka Konsep Tabel	31

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Studi Pendahuluan
- Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Studi Pendahuluan
- Lampiran 3 Surat Permohonan Etik
- Lampiran 4 Lolos Etik
- Lampiran 5 Surat Permohoan Ijin Penelitian
- Lampiran 6 Surat Balasan Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 7 Surat Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 8 Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 9 Surat Pengantar Kuisisioner
- Lampiran 10 Kuisisioner Game Online (Game Addiction Scale for Adolescent /GASA)
- Lampiran 11 Kuisisioner Kecerdasan Emosional
- Lampiran 12 Hasil Penelitian
- Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 14 Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 15 Master Tabel
- Lampiran 16 Kalender Rencana Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. (2020). *Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak*. <https://share.google/Rm1az3d6elkeswsl1>
- Aidin. (2022). *Implementasi Hand Puppet Dalam Upaya Mengurangi Intensitas Penggunaan Smartphone Pada Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19*. 6, 109–119.
- Alia. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring Of Young Children In The Use Of Digital Technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Andriyana. (2024). *Analisis Tingkat Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Menengah Atas*. 14(2), 198–209. <https://doi.org/10.30829/alirsyad.v14i2.20585>
- Anggita. (2020). *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*. 8(1), 40–47.
- Anggraeni. (2024). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter*. 1(June), 17–23.
- Anisah. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 15(1), 434. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1178>
- Apjii. (2023). *Pengguna Smartphone Di Indonesia Tahun 2023-2024*.
- Armiaendeni. (2023). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Stress & Kecerdasan Emosional Remaja Pada Era New Normal*. 16(1), 170–180.
- Azni. (2017). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial*. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.28>
- Bilantara. (2024). *Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah*.
- Budhi. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Journal Empati*, 5(3), 478–481.
- Budiawan. (2024). *Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Agregat Remaja*. 5(2), 253–263.
- Budiman. (2024). *Dampak Faktor Lingkungan Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah*. 8(2), 461–467.
- Caturida. (2023). *Optimasi Konsep Satu Data Arsitektur Digital : Suatu Kerangka*

Konsep Analisis Ketahanan Nasional Optimizing The Concept Of Satu Data Digital Architecture : Framework Analysis Of National Resilience.

- Cholik. (2021). Teknologi Informasi, Ict,. *Jurnal Fakultas Teknik*, 2(2), 39–46.
- Dambean. (2021). *Implications Of Emotional Intelligence In Human*. 9(2), 73–89.
<https://doi.org/10.2478/EOIK-2021-0016>
- Darmawan. (2023). *Mengungkap Dampak Game Online Terhadap Perilaku Dan Motivasi Belajar Anak: A Literature Review*. 4(4), 617–626.
- Dewi. (2022). *Pembelajaran Statistika Menggunakan Software Spss Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas*. 6(4), 6491–6504.
- Elvandari. (2023). *Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online*. 10, 149–160.
- Erdaliameta. (2023). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini*. 7(4), 4521–4530.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4029>
- Fadmi. (2020). *Pelatihan Analisis Data Bivariat Menggunakan Spss Bagi Dosen Stikes Mandala Waluya Kendari Training Bivariate Data Analysis Using Spss For Lecturers Mandala College Of Mandala Waluya Kendari Health Science , Kendari*. 1(1).
- Fauziawati. (2020). *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. <https://share.google/Xo7otvcnirayqjrb1>
- Fridayanthie. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi Kasus : Pt . Arta Buana Sakti Tangerang)*. Xiii(2), 149–156.
- Ganda. (2021). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar*. Nana Hidayat, Syarip, 8(4), 840–850.
- Hanifah. (2025). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Komunikasi Interpersonal Anak : Studi Literatur*. 4(1), 208–213.
- Hardiningsih. (2020). *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online (Iat) Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan Skripsi Oleh : Rizka Hardiningsih Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan*.
- Herawati. (2018). *Peran Sekolah Dalam Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Di Sdlb Pgri Bangorejo Banyuwangi*. 5(1).
- Herman. (2022). *Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar Pendahuluan Seiring Dengan Berjalannya Waktu Teknologi Berkembang Begitu Cepat , Terlebih Berbagai Kemudahan Yang Kita Rasakan Dengan Adanya Kemajuan Te*. 3(1), 23–35.

- Hermawan. (2021a). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.51747/Jp.V8i1.705>
<https://doi.org/10.51747/Jp.V8i1.705>
- Hermawan. (2021b). *Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital*.
<https://media.neliti.com/media/publications/421898-None-Ab933b5c.pdf>
- Hermawan. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Rekam Medis Elektronik Guna Menunjang Tata Kelola Pelaporan Rawat Jalan*. *Abstrak*. 5(3), 2158–2169.
- Ilham. (2020). *Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 4, 162–180.
- Ilyas. (2025). *Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji Lombok Timur)*. 3, 15–22.
- Indra. (2019). *Cara Mudah Memahami Metode Penelitian*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=M-Ryeqaaqbaj&oi=fnd&pg=pr6&dq=info:3z--Kuwx188j:scholar.google.com/&ots=Ztuyuevcgd&sig=Xt9oz_Mszczc3hio19clgtoes4y&redir_esc=y
- Ismi. (2021). *Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Izza. (2023). *A Qualitative Review On Halal Food : Nvivo Approach*. 1, 90–106.
- Janna. (2021). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss*. 18210047.
- Joshua. (2020). *Optimalisasi Perawatan Tangki Ballast Untuk Mencegah Terjadinya Korosi Dan Cara Pencegahannya*.
- Juliani. (2022). *Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8*. 10(1), 30–40.
- Junaedi. (2023). *Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan*. 6(2), 142–146.
- Khalillah, Y. A., Damayanti, R., Agustriyani, F., & Susanto, A. (2025). *Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di Smp Negeri 15 Bandar Lampung*. *Health Research Journal Of Indonesia*, 3(3), 165–173.
<https://doi.org/10.63004/hrji.v3i3.547>
- Lahiwu. (2021). *No Title Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Dengan Status Mental Kecerdasan Emosional Pada Anak Sekolah Di Sd Negeri 1 Tahuna Kabupaten Sangihe*. *Jurnal Kesmas*, 10(2), 133–140.
<https://share.google/L1osq7gejkif04tve>

- Laku. (2024). *Pelayanan Pendidikan Pada Anak Yang Mengalami Gangguan Emosi*. 4(1).
- Lestari. (2021). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak*. 5, 1689–1695.
- Lubis. (2020). *Konseop Kecerdasan Emosional Sebagai Metodepenelitian Prestasi Banjar*.
- Mukhlisa. (2024). *Kecerdasan Emosional / Emotional Intelligence (Eq)*. 2(1).
- Nashrillah. (2024). *A S - S Ibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara Pendahuluan Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Seakan Tidak Pernah*. 9(2), 177–192.
- Norfai. (2022). *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)*.
- Nurningtyas. (2021). *Acta Psychologia*. 3, 14–20.
- Pananrang. (2025). *Memahami Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar*. 15(1), 1–5.
- Rachman. (2025). *Hubungan Game Online Dengan Pola Makan, Aktivitas Fisik Dan Status Gizi Remaja*. 8, 606–612.
- Rezeki. (2024). *Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 065013 Kota Medan Tahun Ajaran 2023 / 2024 Kemampuan Untuk Mengendalikan , Asih Nurokhmah , Seorang Guru Kelas V Observasi Dan Wawancara Yang Telah*. 8(1).
- Sa'diyah. (2018). *Urgensi Kecerdasan Emosional Bagi Anak Usia Dini*. 1–19.
- Sari. (2023). *Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 579–585.
<https://doi.org/10.53801/Oajjhs.V2i2.105>
- Setyawan. (2018). *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Kansai Pekanbaru*. 11(1).
- Soesilo. (2018). *The Effect Of Enggement In Online Social Network On Susceptibility To Influence*. https://www.researchgate.net/profile/Iis-Tussyadiah/publication/275964789_The_Effect_Of_Engagement_In_Online_Social_Network_On_Susceptibility_To_Influence/links/554c46e40cf29752ee7edc1f/The-Effect-Of-Engagement-In-Online-Social-Network-On-Susceptibility-To-Influence.pdf
- Sriastria. (2022). *Kata Kunci: Perkembangan Emosi, Sekolah Dsar*.
- Sugiyono. (2021). *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan The Evaluation Of*

Facilities And Infrastructure Standards Achievement Of Vocational High School In The Special Region Of Yogyakarta The Evaluation Of Facilities And Infrastructure Standards Achievement Of Vocation. 25(2).
<https://doi.org/10.21831/Pep.V25i2.46002>

Supriyanto. (2020). *Analisis Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Proses Berfikir Siswa Kelas Iv Dalam Memecahkan Masalah Matematika Djoko Hari Supriyanto.*

Suriani. (2023). *Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. 1, 24–36.*

Susanto. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi , Sampel , Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). 3(1), 1–12.*

Swarjana. (2022). *Populasi -Sampel, Teknik Sampling & Bisa Dalam Penelitian.*
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=87j3eaaqbaj&oi=fnd&pg=pa33&dq=info:A2q7v9vt8f8j:scholar.google.com/&ots=Lojdsb_Lgo&sig=4xk9x93f2e5mmf79jbfuz8bslng&redir_esc=y

Tresnawaty. (2018). *Penggunaan Confirmatory Factor Analysis (Cfa) Dalam. 4(1).*

Trisna. (2025). *Alanisis Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Kemampuan Pencegahan Masalah Matematika Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Ende. 6(3), 76–86.*

Wanda. (2025). *Pendidikan Media Digital Untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Terhadap Nilai Kebangsaan Universitas Pakuan Bogor , Indonesia Untuk Diterapkan Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia .*

Wardani. (2024). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Di Smpn 5 Kota Bima. 5, 53–61.*

Widarsa. (2022). *Metode Sampling Penelitian Kedokteran Dan Kesehatan.*
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=J21meaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=info:Ho1kmug1wocj:scholar.google.com/&ots=La6hfq3shz&sig=Ynhcap3tuacqrpwqmywxmjwlt_Y&redir_esc=y

Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. Jurnal Surya Muda, 2(1), 18–26.*
<https://doi.org/10.38102/Jsm.V2i1.48>

Yam. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. 3(2), 96–102.*