

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL PADA SISWA
KELAS IV DAN V DI SD TEGAL JAYA**



SKRIPSI

Oleh:

CITRA APRILIA SANI

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2025**

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL ANAK
KELAS IV DAN V DI SD TEGAL JAYA**

SKRIPSI

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

Oleh:

CITRA APRILIA SANI

NIM: C1122080

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN
HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL PADA ANAK
KELAS IV DAN V DI SD TEGAL JAYA

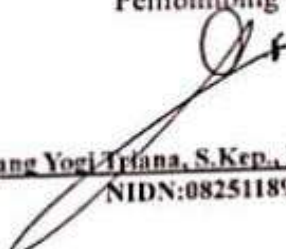
Diajukan Oleh:

CITRA APRILIA SANI
NIM: C1122080

Mangupura, 12 Juni 2026

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing I


Ns. Komang Yogi Triana, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An
NIDN:0825118901

Pembimbing II


Ni Komang Puspaningsih, S.S., M.Hum
NIDN: 0814108901

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: Rabu, 08 Juli 2026

Yang Terdiri dari:
Ketua Penguji



Ns. Claudia Wuri Prihandini, S.Kep., M.Kep
NIDN: 0812018901

Sekretaris Penguji



Ns. Komang Yogi Triana, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An
NIDN: 0825118901

Anggota Penguji



Ni Komang Purwaningsih, S.S., M.Hum
NIDN: 0814108901

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, 2026

Citra Aprilia Sani

**Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional
pada Anak Kelas IV dan V di SD Tegal Jaya 2026**

Xv + 71 + 8 Tabel + 2 Gambar + 10 Lampiran

ABSTRAK

Kecanduan *game online* dikalangan anak sekolah dasar merupakan salah satu permasalahan yang sering dijumpai. Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi kondisi emosional anak dan berpotensi menimbulkan berbagai gangguan emosional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosioanal anak sekolah dasar di SD Tegal Jaya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *desain observasional analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 108 anak dengan cara menggunakan teknik *simple random sampling*. Variabel independen yaitu kecanduan bermain *game online* dan variabel dependen yaitu gangguan emosional, untuk alat ukurnya menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan *uji spearman rank*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 108 responden hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online* sebanyak 77 anak (71,4%) dan hampir seluruh responden memiliki gangguan emosional sebanyak 74 anak (68,5%). Hasil *uji spearman rank* menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional pada anak kelas IV dan V di SD Tegal Jaya dengan nilai $p=0,000 < \alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan dalam upaya pencegahan serta penanganan gangguan emosional pada anak.

Kata Kunci: anak sekolah dasar, kecanduan *game online*, gangguan emosional

Daftar Pustaka : 53 (2017-2026)

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BINA USADA BALI
BACHELOR'S DEGREE OF NURSING PROGRAM
Undergraduate thesis, 2026

Citra Aprilia Sani

***The Correlation Between Online Game Addiction and Emotional Disorders
Among Fourth- and Fifth-Grade Elementary School Students at SD Tegal Jaya***

Xv + 71 + 8 Tabel + 2 Gambar + 10 Lampiran

ABSTRACT

Online game addiction has become an increasingly prevalent issue among elementary school children. Excessive engagement in online gaming may adversely affect children's emotional well-being and increase the risk of developing emotional disorders. This study aimed to examine the correlation between online game addiction and emotional disorders among fourth- and fifth-grade elementary school students at SD Tegal Jaya.

This study employed a quantitative observational analytic design with a cross-sectional approach. A total of 108 students were selected using a simple random sampling technique. The independent variable was online game addiction, while the dependent variable was emotional disorders. Data were collected using structured questionnaires and analyzed using the Spearman's Rank correlation test.

The findings revealed that 77 respondents (71.4%) were classified as having online game addiction, while 74 respondents (68.5%) experienced emotional disorders. Statistical analysis demonstrated a significant relationship between online game addiction and emotional disorders among fourth- and fifth-grade students at SD Tegal Jaya ($p = 0.000$; $p < 0.05$).

In conclusion, online game addiction is significantly associated with emotional disorders among elementary school children. These findings highlight the importance of collaborative efforts among schools, parents, and healthcare professionals to develop preventive strategies and early interventions aimed at reducing excessive online gaming and promoting children's emotional well-being.

Keywords: *elementary school children, online game addiction, emotional disorders*

References: *53 (2017–2026)*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Citra Aprilia Sani

NIM : C1122080

Jurusan : Sarjana Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan
Gangguan Emosional pada Anak Kelas IV dan V di SD
Tegal Jaya

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 aku 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 tersebut.



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpah rahmat dan Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional pada Anak Kelas IV dan V di SD Tegal Jaya” tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 Keperawatan STIKES Bina Usaha Bali.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ir. I Putu Santika, MM selaku Ketua Stikes Bina Usaha Bali atas ijin ijin penelitian yang diberikan.
2. Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usaha Bali.
3. Ns. Komang Yogi Triana, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Ni Komang Purwaningsih, S.S., M.Hum selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan rapi.
5. Kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa SD Tegal Jaya yang telah memberikan izinkan membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.

6. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan yang tiada henti.
7. Teman-teman saya yang setia menemani dan mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Terakhir, peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada diri sendiri, Citra Aprilia Sani. Terimakasih karena tetap bertahan, tidak menyerah dan terus berjuang dan bertahan sejauh ini. Terimakasih karena mau melangkah, meskipun terkadang jalan yang ditempuh seringkali gelap dan penuh keraguan. Dibalik lembar demi lembar yang tersusun, tersimpan perjalanan panjang yang penuh rintangan, keraguan, ketakutan, bahkan kelelahan yang tidak jarang membuat langkah ini terasa begitu berat. Yang paling penting terimakasih karena sudah berani mencoba, terus belajar, dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Tulisan ini bukan hanya hasil dari kerja keras, tetapi juga menjadi bukti bahwa diri ini mampu melewati berbagai keterbatasan dan luka yang pernah dirasakan. Semoga tulisan sederhana ini menjadi pengingat bahwa dibalik setiap keraguan selalu ada kekuatan besar yang tumbuh perlahan dalam diri. Semoga setiap langkah yang telah ditempuh menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik, penuh keberanian, kebahagiaan, dan keberkahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Mangupura, 12 Juni 2026

Citra Aprilia Sani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat penelitian.....	5
E. Keaslian Penelitian	6
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III : KERANGKA KONSEP , HIPOTESIS DAN DEFINISI OPERASIONAL	
A. Kerangka Konsep	25
B. Hipotesis Penelitian.....	26
C. Definisi Operasional	27

BAB IV : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Tempat Penelitian	31
D. Waktu Penelitian	31
E. Etika Penelitian	32
F. Alat Penggumpulan Data	35
1. Instrumen Penelitian.....	35
2. Uji Validitas dan Rehabilitas	35
G. Prosedur Pengumpulan Data	36
1. Prosedur Administrasi	36
2. Prosedur Teknis	37
H. Pengolahan Data	39
I. Rencana Analisis Data	41

BAB V : HASIL PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	43
B. Analisis Univariat	46
C. Analisis Bivariat	47

BAB VI : PEMBAHASAN

A. Interpretasi Penelitian	49
B. Keterbatasan Penelitian	59
C. Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan penelitian	60

BAB VII : PENUTUP

A. Simpulan.....	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA.....	66
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	69
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Definisi Operasional.....	27
Tabel 5.1 Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	44
Tabel 5.2 Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	45
Tabel 5.3 Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Kelas	45
Tabel 5.4 Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas IV dan V Di SD Tegal Jaya.....	46
Tabel 5.5 Gangguan Emosional Anak Kelas IV dan V Di Sd Tegal Jaya	46
Tabel 5.6 Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional Anak Kelas IV dan V di SD Tegal Jaya.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> dengan Gangguan Emosional pada Anak Kelas IV dan V di SD Tegal Jaya.....	24
Gambar 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game</i> <i>Online</i> dengan Gangguan Emosional pada Anak Kelas IV dan V di SD Tegal Jaya.....	26

DAFTAR SINGKATAN

PUBG	: <i>Player unknown's Battle Grounds</i>
PJJ	: Pembelajaran Jarak Jauh
SD	: Sekolah Dasar
WHO	: <i>World Health Organization</i>
ICD	: <i>International Classification of Diseases</i>
CBT	: <i>Cognitive Behavioral Therapy</i>
RCT	: <i>Randomized Controlled Trial</i>
STIKES	: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
KEPK	: Komisi Etik Penelitian Kesehatan
PSP	: Persetujuan Setelah Penjelasan
IC	: <i>Informed Consent</i>
SPSS	: <i>Statistical Package for the Social Sciences</i>
DSM	: <i>Diagnostic and Statistical Manual</i>
RCT	: <i>Randomized Controlled Trial</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal Penelitian

Lampiran 2 : Surat Permohonan Studi Pendahuluan

Lampiran 3 : Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 4 : Surat Balasan Ijin Penelitian

Lampiran 5 : Lembar Laik Etik

Lampiran 6 : Surat Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 7 : Surat Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 8 : Lembar Kuesioner

Lampiran 9 : Hasil Statistik

Lampiran 10 : Lembar Bimbingan

Lampiran 11 : Foto/dokumentasi

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2018). Kecanduan Bermain *Game Online* pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 45–52.
- Ayu, I. G., & Dewi, A. (2021). Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Perubahan Emosional Anak Di Smp Negeri 2 Denpasar. *Jurnal Keperawatan Indonesia*.
- Azwi, A., Yenni, Y., & Vianis, O. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak yang Menggunakan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *REAL in Nursing Journal*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.32883/mj.v5i1.1507>
- Agustin, K., Zen, D. N., & Wibowo, D. A. (2022). Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Masalah Mental Emosional pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Aba Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis Tahun 2021. *Jurnal Keperawatan Galuh*, 4(2), 53. <https://doi.org/10.25157/jkg.v4i2.8369>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Aulin. (2024). Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Perubahan Emosional Anak Usia Remaja Di Smpn 2 Palu
- Budiawan, N., & Sari, N. N. (2024). Intensitas Bermain Game online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja. 5(2), 253–263.
- Darmiah. (2020). Perkembangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Sekolah. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/6230>
- Darma, B. (2021). Statistika penelitian Menggunakan SPSS (*Uji Validasi, Uji Rehabilitas, dan Analisis Data Penelitian*). GUEPEDIA
- Erlina. (2023). Hubungan Karakteristik Kecanduan *Game Online* terhadap Kelelahan Mata pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3(1).
- Erlita, A., Patade, D., & Mulki, M. M. (2024). Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Penurunan Motivasi Belajar dan Kualitas Tidur pada Siswa Sma Negeri 9 Palu. 5(September), 7535–7544.

- Fadilla, F., Pramudiani, P. (2023). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dengan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik di Sekolah Dasar, *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6.2, pp. 304–13, doi:10.31949/jee.v6i2.5430.
- Fadzri, S. N., Nyumirah, S., Studi, P., & Keperawatan, I. (2026). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Kestabilan Emosional pada Anak Remaja : 4, 379–393.
- Haji, A., Tirtayanti, S., & Majid, Y, A. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial pada Anak Sekolah Dasar: Literatur Review. 10, 6.
- Halisyah, L, N., Hindayah, I, S., & Anita, R. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (DI SD Negeri Tanjung wadung Kabupaten Jombang) [https://repository.Itskesicme.ac.id/id/eprint/8172/1/Skripsi Linda Nur Halisyah- 183210025.pdf](https://repository.Itskesicme.ac.id/id/eprint/8172/1/Skripsi_Linda_Nur_Halisyah-183210025.pdf)
- Husniati, R. (2022). Tantangan Guru dalam Penyelenggaraan Pembelajaran di Era', Batara Wisnu *Journal: Indonesian Journal of Cummunity Services*, 2.1, pp. 134–45.
- Khaulani, F., Neviyarni S., Irdamurni. (2020). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7.1, p. 51, doi:10.30659/pendas.7.1.51-59.
- Krisnayanti. (2020). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Kualitas Tidur.
- Kim, H., Lee, S., & Park, J. (2022). *Impact of excessive online gaming on children's emotional regulation and social functioning*. Journal of Child and Adolescent Behavior, 18(2), 112–120.
- Laksana, L, E., Shinta, W. (2019). 'Plagiarism Checker X Originality Report', *Jurnal Edudikara*, 9.1, p. 19.
- Lestari, D, A, A, G,I., (2021). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Perubahan Emosional Anak di SMP Negeri 2 Denpasar. (Sripsi). *Institut Teknologi dan Kesehatan Bali*
- Maharani, R. & Puspitasari, D. (2019). Gangguan Emosional Anak akibat Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 66–72.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif dan Problematikannya Pada Anak Usa Sekolah Dasar, *Jurnal of Gender Studies*, 13.1, pp. 116–52 <<https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>>.

- Mahmudah, F, N. (2021) ‘Tinjauan Pustaka Sistematis Manajemen Pendidikan: Kerangka Konseptual dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Era 4.0’, *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9.1 (2021), pp. 43–53, doi:10.21831/jamp.v9i1.33713.
- Mutia. (2024). Hubungan Bermain *Game Online* dengan Kesehatan Mental Anak. *The Journal of Health Promotion and Education*, 1, 1–11.
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Kualitas. Tidur. Remaja. Jurnal, 5.2, pp. 12026 <<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21007/20329>>.
- Notoatmodjo, S., Kasiman, S., Rohadi, K. (2018). Perilaku Pasien Penyakit Jantung Koroner Ditinjau dari Aspek Sosial Budaya Masyarakat Aceh di RS Zainoel Abidin’, *MATEC Web of Conferences*, 150 p. 5065.
- Oktaviani. (2021). Tamara Oktaviani, 2021 Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* pada Smartphone (*Mobile Online Games*) terhadap Kelelahan Mata pada Remaja Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Prameswara, C, M., Lestari, T (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Pengaruh Game Online, pp. 1473–81.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2021). *Online gaming, teamwork, and social connectedness among children and adolescents*. *Computers in Human Behavior*, 124, 106–936.
- Rinaldi, S, F., & Mujiyanto, B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Riskesdas. (2018). Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. In Kementrian RI_(Issue/https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-Kesehatan-riskesdas-2018-1274.pdf)
- Ramadhani, I. (2020). Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96–105.
- Rahman, I, A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan *Game online* pada Remaja *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 8590. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>

- Ristiana. (2025). Pengaruh Adiksi *Game Online* terhadap Prestasi Akademik dan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. 10.
- Swarjana, I. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Yogyakarta: Andi. Timur, DKJ.
- Suplig, M, A. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*. 15 (2), 177. Di peroleh tanggal 9 November 2021 dari <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Syifa, L., Nurhasanah, N., & Lestari, I. (2019). Pengaruh media digital terhadap perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 45–53.
- STIKES Bina Usada Bali. (2019). *Buku Panduan Penyusunan Protokol Etik Penelitian Kesehatan*. Komisi Etik Penelitian Kesehatan.
- Santoso., Andreas, (2021). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(3),8995.<http://www.jurnalpkmpemberdayaan.com/index.php/PkMLP3K/article/view/33>
- Syapitri, H. (2021). *Metode Penelitian Kesehatan: Buku ajar*. Ahli media Press.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta
- Sofiana, A., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53-59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.
- Simatupang, E. C., Wahyuni, S., Deli, H., Simatupang, E. C., Wahyuni, S., & Deli, H. (2023). psikososial anak usia sekolah dasar. 14(1).
- Vivit. (2023). Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah Di SD Inpres 2 Lambunu Kecamatan Bolano Kabupaten Parigi Moutong. 1(September), 283287.
- World Health Organization. (2018). *International Classification of Diseases 11th Revision (ICD 11)* Retrieved from <https://www.who.int/classifications/icd/en/>

- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Emosi_Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689-1695. [https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articles By Same Author Page-2](https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articles%20By%20Same%20Author%20Page-2).
- Wang, Y., & Cheng, L. (2021). *Rise of mobile gaming and its influence on youth engagement: A smartphone-based behavior study*. *Journal of Media and Digital Society*, 9(1), 45–59.
- Wibowo, F. C., Salampessy, M., Herniyatun, Sriwahyuni, E., Nanang, Sitopu, J. W., CS, A., Syapitri, H., Sitorus, E., & Junaidin, D. N. (2023). Teknik Analisis Data Penelitian: Univariat, Bivariat dan Multivariat. Get Press Indonesia.
- Wiyono. (2024). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*. 6(i), 2835–2842.
- Yuliandra, N., & Nuzula, F. (2023). *Game Online* terhadap Minat dan Prestasi. 10(02), 145–155.
- Yusal, N, P. (2024). Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Siswa Kelas 6 Sdn Sawah Lega Menggunakan Metode Linear Regresi. *Jurnal Komputer dan Sistem Informasi*. 1.3 (2024), pp. 90–96 <https://komisijournal.indiepress.id/index.php/komisi/article/view/13>
- Zhou, Y., Li, D., & Zhang, W. (2020). *Reward systems and engagement in online games: A multi-level analysis of adolescent players*. *Journal of Digital Games Research*, 15(3), 210–225.