INHEALTH: INDONESIAN HEALTH JOURNAL
https://jurnal-eureka.com
e-ISSN: 2828-2663
p-ISSN: 2829-0542
DOI: https://doi.org/10.56314/inhealth.v4i1.576

Volume.4, Issue.1, February (2025) : 87~98
Received, 04 January 2025; Accepted, 25 February 2025; Published, 27 February 2025

Hubungan Intensitas Game Online dengan Kesehatan Psikososial Madrasah Ibtidaiyah Babul Muttaqin Gowa

Iqwan Syarif[1*], Siti Rahmani[2],Sri Wahyuni[3]
[1,2,3]Prodi Pendidikan Profesi Ners, Universitas Megarezky, Indonesia

Correspondence* [1]E-mail: iqwansyarif@unimerz.ac.id,
[2]Email: sheera1592@gmail.com , [3]Email: pati120592@gmail.com

Abstrak

Perkembangan *game online* saat ini semakin menarik perhatian banyak orang dari berbagai usia, mulai dari dewasa, remaja, hingga anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain game online dengan perkembangan sosial pada anak usia sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Babul Muttaqin Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode non-eksperimen desain korelasional. Model pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah cross-sectional. Jumlah partisipan sebanyak 68 responden. Hasil penelitian menunjukkan nilai p-value = 0,019 (p < 0,05), yang mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan kesehatan psikososial anak usia sekolah dasar. Anak yang memiliki intensitas bermain game online lebih tinggi cenderung menunjukkan kondisi kesehatan psikososial yang kurang baik dibandingkan anak dengan intensitas bermain yang lebih rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan terdapat hubungan antara bermain game online dengan kesehatan psikososial pada anak usia sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Disarankan bagi orang tua atau guru untuk selalu menjaga serta membimbing anak untuk tidak memainkan game online dengan frekuensi dan durasi berlebihan agar tidak berdampak negatif pada kesehatan psikososial anak.

Kata kunci: *Anak Sekolah Dasar, Bermain Game Online, Kesehatan Psikososial, Intensitas*

PENDAHULUAN

Masuknya era globalisasi, perkembangan teknologi kini berlangsung sangat cepat dan terus beradaptasi dengan perubahan zaman. Kemajuan teknologi memiliki dampak besar terhadap kehidupan manusia saat ini. Salah satu dampak tersebut adalah pesatnya perkembangan teknologi informasi (IT), salah satunya yang merambah hingga ke daerah terpencil, yaitu internet. Banyak warnet yang tersebar dipinggir jalan, mencerminkan banyaknya orang yang memanfaatkan fasilitas ini (Van Dijk,2020).

Copyright © 2025 Author. | This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Perkembangan *game online* saat ini semakin menarik perhatian banyak orang dari berbagai usia, mulai dari dewasa, remaja, hingga anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap perkembangan di mana mereka memiliki semangat untuk menjelajahi lingkungan sekitar, ingin berinteraksi dengan orang lain, dan cenderung tertarik dengan hal-hal baru yang memicu rasa penasaran (Lestari,2018). Tak jarang, siswa-siswa ini memuaskan rasa ingin tahu mereka dengan bermain *game online*, karena bagi anak sekolah dasar, *game online* yang ada di gadget merupakan hal baru yang sangat menarik, sehingga mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk me-mainkannya (Paremeswara & Lestari, 2021).

Game online merupakan permainan yang dapat diakses pemainnya dari berbagai lokasi diseluruh dunia, dimana perangkat atau smartphone yang digunakan terhubung dengan internet. Permainan ini dapat dimainkan melalui jaringan internet yang semakin luas dan mendapatkan popularitas yang signifikan di berbagai kalangan, termasuk pelajar, sebagai bentuk hiburan di waktu senggang. Meski demikian, para pemain game online sering kali kesulitan mengatur kebiasaan bermain game mereka, sehingga dapat menyebabkan kecanduan (Kaleka et al., 2024). Saat ini, game online semakin digemari oleh remaja, bahkan anak-anak. Dengan beragam fitur menarik yang ada dalam game online membuat anak-anak tertarik untuk mencoba (Hotmaida 2021). Dari keinginan untuk mencoba ini, bisa saja muncul kecanduan (Yuliani, 2023).

Seperti halnya rokok, alkohol, atau obat-obatan, game online juga dapat menyebabkan kecanduan dan akan berdampak pada kesehatan dan juga dapat merusak hubungan relasi dengan orang lain (Niswah, 2023).Kecanduan game online merujuk pada keadaan di mana seseorang sangat terikat pada kebiasaan bermain game online dan merasa kesulitan untuk berhenti. Seiring waktu, frekuensi, durasi, atau jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain akan semakin meningkat, meskipun ada dampak negatif yang muncul pada dirinya (Hayadi,2021). Bermain game online dalam waktu yang lama dan berlebihan dapat memberikan dampak negatif. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan psikososial anak, yang pada akhirnya berdampak pada perilaku mereka.

Selain itu, game online memberikan dampak positif. Bermain game dapat memberikan latihan yang sangat efektif bagi otak. Melatih diri dalam pemecahan masalah dan logika; Perhatian dan motivasi yang lebih; koordinasi antara tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial; mengajarkan anak-anak keterampilan dalam mengelola sumber daya. Membuat analisa dan keputusan yang cepat berfikir secara mendalam berdasarkan (Trisnani & Wardani, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari selasa tanggal 03 Desember 2024 Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Babul Muttaqin Kec. Pallangga Kab. Gowa, hasil wawancara langsung dari 7 orang murid laki-laki dan 4 orang murid perempuan, mereka mengatakan bahwa jenis game online yang paling sering dimainkan adalah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) seperti mobile legends dan MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) seperti free fire. Mereka bermain game online setelah pulang dari sekolah dan menghabiskan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

waktu hingga 2-3 jam dan ada juga yang bermain game online kurang dari waktu 3 jam perhari. Mereka juga mengatakan smartphone yang digunakan untuk bermain game online adalah milik sendiri. Selain itu, mereka juga sering berbicara kotor ketika sedang bermain game online, seperti kata jancok dan biasanya juga malas melakukan aktivitas setelah memainkan permainan daring.

Pengguna game online di negara Indonesia telah mencapai sekitar 10% atau sekitar 10,7 juta orang (Niswah, 2023). Hal ini didukung dengan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet di Indonesia (APJII) pada tahun 2018, jumlah pengguna internet diindonesia sebanyak 171.17 juta jiwa dari jumlah populasi penduduk Indonesia 264.16 juta jiwa dan jumlah populasi pengguna internet dan game online di Sulawesi Selatan sebanyak 70%, dan pengguna internet serta game online tertinggi dari usia 15-19 tahun sebanyak 91%. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93.9% terhubung ke internet melalui smartphone atau tablet dan 54.13% pengguna internet diindonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online (Nusa & Kupang, 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah melaporkan dampak bermain game online terhadap perilaku, prestasi belajar, dan interaksi sosial anak, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan bermain game online dengan kesehatan psikososial pada anak usia sekolah dasar di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas, khususnya di Kabupaten Gowa. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada siswa sekolah umum dan lebih menitikberatkan pada aspek kecanduan atau prestasi akademik, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kondisi kesehatan psikososial anak pada lingkungan pendidikan berbasis keagamaan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji hubungan bermain game online dengan kesehatan psikososial siswa Madrasah Ibtidaiyah menggunakan pendekatan *cross-sectional*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar ilmiah bagi sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan dalam menyusun strategi pendampingan serta pencegahan dampak negatif penggunaan game online terhadap kesehatan psikososial anak usia sekolah dasar.

Dari studi pendahulu yang diuraikan di atas, penulis meneliti lebih mendalam apakah terdapat hubungan bermain game online dengan perkembangan sosial pada anak usia sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Babul Muttaqin"

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode non-eksperimen dengan desain korelasional Donsu (2020) yang bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antar variabel yang ada dan menentukan hubungan antara variabel independent (game online) dan dependen (perkembagan psikososial). Model pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cross-sectional. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah proportionate stratified random sampling Asari dkk.(2023) dengan 68 responden yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Babul Muttaqin Kec. Pallangga Kab. Gowa. Waktu penelitian ini pada tanggal 7 Januari 2025. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner bermain game online ini digunakan untuk mengetahui

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

frekuensi dan durasi waktu bermain game online dan kuesioner perkembangan kesehatan psikososial pada anak usia sekolah dasar (Jannah, 2023).

Instrumen penelitian terdiri atas dua kuesioner, yaitu kuesioner intensitas bermain game online dan kuesioner kesehatan psikososial anak. Kuesioner bermain game online disusun berdasarkan indikator frekuensi, durasi, dan intensitas bermain dengan jumlah ... butir pertanyaan, sedangkan kuesioner kesehatan psikososial terdiri atas ... butir yang mencakup aspek interaksi sosial, pengendalian emosi, perilaku, dan penyesuaian diri. Seluruh instrumen telah diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment dengan seluruh item dinyatakan valid (r hitung > r tabel) serta memiliki reliabilitas yang baik berdasarkan nilai Cronbach's Alpha sebesar ... (>0,70). Penentuan kategori "kecanduan" dan "tidak kecanduan" didasarkan pada total skor kuesioner yang mengacu pada pedoman instrumen, di mana responden dengan skor ≥ cut-off dikategorikan sebagai kecanduan, sedangkan responden dengan skor < cut-off dikategorikan sebagai tidak kecanduan.

Dalam pengujian validitas kuesioner ini, digunakan korelasi Pearson Product-moment. Jumlah subjek yang mengikuti uji validitas dalam penelitian ini adalah 35 orang. Nilai r-tabel pada tingkat signifikansi 5% (0,05) adalah 0,334. Ada lima tahap yang dilakukan dalam pengolahan data berdasarkan Widodo dkk., (2023), antara lain editing,coding,processing,cleaning data dan tabulasi data. Data dianalisis secara univariat dan bivariat (Sahir, 2021). Untuk menjaga hubungan yang baik antara peneliti dan subjek penelitian, peneliti melakukan etika penelitian berdasarkan Putra et al. (2023) dengan memperoleh persetujuan awal dari responden (Informed consent), melindungi kerahasiaan relawan (Anonymity) dan menjaga kerahasiaan informasi (Privacy).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Umum

Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia, jenis kelamin, dan kelas

No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	9 tahun	7	10,3 %
2	10 tahun	23	33,8 %
3	11 tahun	19	27,9 %
4	12 tahun	14	20,6 %
5	13 tahun	5	7,4 %
	Total	**68**	**100,0 %**
No	**Jenis Kelamin**	**Frekuensi**	**Persentase (%)**
1	Laki-laki	47	69,1 %
2	Perempuan	21	30,9 %
	Total	**68**	**100,0 %**
No	**Kelas**	**Frekuensi**	**Persentase (%)**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

1	4	27	39,7 %
2	5	27	39,7 %
3	6	14	20,6 %
	Total	**68**	**100,0 %**

2. Analisis Univariat

a. Karakteristik responden berdasarkan game online

Tabel 2. Distribusi frekuensi responden berdasarkan *game online*

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kecanduan	26	38,2 %
2	Tidak kecanduan	42	61,8 %
	Total	**68**	**100,0 %**

Berdasarkan Tabel 2, hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 68 responden didapatkan hasil kriteria kecanduan sebanyak 26 orang (38,2%) dan kriteria tidak kecanduan sebanyak 42 orang (61,8%).

b. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan sosial

Tabel 3. Distribusi frekuensi berdasarkan Kesehatan psikososial

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	51	75,0 %
2	Sedang	15	22,1 %
3	Buruk	2	2,9 %
	Total	**68**	**100,0 %**

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 3, didapatkan hasil dari 68 responden dengan kriteria baik sebanyak 51 orang (75,0%), sedang 15 orang (22,1%), dan buruk sebanyak 2 orang (2,9%).

3. Analisis Bivariat

Tabel 4. Tabulasi silang hubungan bermain *game online* dengan kesehatan psikososial pada anak usia sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Babul Muttaqin Kec. Pallangga Kab. Gowa

No		**Kesehatan Psikososial**				
	Game Online	Baik	Sedang	Buruk	**Total**	***P Value***

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

		F	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	
1	Kecanduan	13	19,1	11	16,2	2	2,9	**26**	**38,2**	**0,019**
2	Tidak kecanduan	38	55,9	4	5,9	0	0,0	**42**	**61,8**	
Total		**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	
		51	75,0	15	22,1	2	2,9	**68**	**100,0**	

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa murid yang bermain *game online* paling banyak, yaitu kriteria tidak kecanduan dengan Kesehatan psikososial baik terdapat sejumlah 38 orang (55,9%)

Pembahasan

Berdasarkan hasil data pada tabel 4.2, hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik responden yang bermain game online pada anak usia sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Babul Muttaqin Kec. Pallangga Kab. Gowa paling banyak kriteria tidak kecanduan dengan jumlah 42 orang (61,8%). Hal ini disebabkan oleh frekuensi dan durasi waktu bermain game online. Dimana sebagian murid kelas 4-6 tersebut memainkan game online dengan frekuensi dan durasi waktu bermain secara tidak berlebihan sehingga tidak mengakibatkan terjadinya kecanduan serta dapat berdampak baik pada perkembangan dan perilakunya. Selain itu, bermain *game online* dengan durasi yang berlebihan juga dapat menyebabkan pemainnya mengalami penurunan pola makan yang disebabkan karena pemain hanya mementingkan bermain *game online*. Anak yang lebih memilih bermain *game online* biasanya memiliki pola makan yang cenderung tidak teratur atau buruk. Pola makan yang tidak teratur dapat menimbulkan suatu penyakit saluran pencernaan salah satunya seperti gastritis.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Setyawati & Rahmadewi (2024), hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara durasi bermain *game online* dengan pola makan pada anak. Menurut asumsi peneliti, bermain *game online* dengan frekuensi dan durasi waktu yang berlebihan dapat mengakibatkan terjadinya kecanduan dan itu akan berdampak buruk pada perkembangan atau perilaku anak, seperti malas belajar, sulit beradaptasi dengan teman sebaya, tidak terjalin komunikasi yang baik, dan lain sebagainya. Bahkan juga dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman sebayanya.

Ketika anak-anak terjebak dalam kecanduan game online, mereka akan kehilangan keterlibatan psikososial. Di sekolah, anak-anak sering lebih toleran kepada teman sebaya dibandingkan orang tua di rumah. Contohnya, mereka cenderung mengabaikan tugas belajar, tidak serius mengerjakan pekerjaan rumah, sering bertengkar dengan teman-teman sekelas, dan perilaku lainnya (Ghanang, 2020).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Game online tidak hanya memberikan efek negatif, melainkan juga memberikan efek positif. Anak usia sekolah dasar jaman sekarang mereka paham teknologi. Dari bermain game online dapat membantu perkembangan gerak motorik kasar dan halus pada anak seusianya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Thaharah & Mayar (2022), yang menyimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif anak bermain game online. Dampak positif lainnya adalah menambah kosakata baru dalam bahasa asing yaitu bahasa inggris, anak usia sekolah dasar secara tidak langsung menambah kosakata baru dari beberapa game yang mereka suka. Adapun dampak negatif dari permainan game online adalah mereka terisolasi dari lingkungan sekitar dikarenakan mereka cenderung bermain sendiri dan kurang adanya interaksi dengan teman sebaya, keluarga dan lingkungan sekitarnya.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan Nadiya et al. (2023) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh game online terhadap perilaku psikososial anak sekolah dasar. Peran orang tua dan pengasuh juga sangat penting dalam mendukung perkembangan sosial anak. Mereka perlu memberikan lingkungan yang aman dan mendukung, memberikan contoh perilaku sosial yang baik, memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, serta membantu anak memahami dan mengelola emosi mereka sendiri.

Dari adanya hubungan bermain game online dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah dasar yang cenderung akan berdampak negatif, peneliti menyarankan agar guru atau orang tua memberikan edukasi kepada murid atau anaknya tentang bahayanya memainkan game online yang berlebihan, memberikan batasan pada anak untuk tidak memainkan game online, dan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak orang (Mete & Liwun, 2024).

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan psikososial yang menyatakan bahwa interaksi sosial yang sehat merupakan aspek penting dalam pembentukan kemampuan berkomunikasi, pengendalian emosi, dan penyesuaian diri pada anak usia sekolah. Intensitas bermain game online yang berlebihan berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga maupun teman sebaya, sehingga dapat memengaruhi kesehatan psikososialnya. Selain itu, berdasarkan teori perilaku, kebiasaan bermain game online yang dilakukan secara berulang dapat membentuk pola perilaku yang menetap dan memengaruhi aktivitas sosial anak. Hubungan tersebut juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti pola asuh orang tua, pengawasan penggunaan gawai, lingkungan pergaulan, durasi bermain, serta karakteristik individu, yang berpotensi memperkuat atau memperlemah dampak bermain game online terhadap kesehatan psikososial anak.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya yang mengakibatkan penelitian tidak berjalan sesuai yang ditetapkan dan diharapkan oleh peneliti. Keterbatasan sebagian murid/responden dalam membaca pertanyaan kuesioner sehingga peneliti membantu untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Peneliti juga harus menjelaskan maksud dari isi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

pertanyaan kuesioner tersebut. Selainitu, peneliti juga terhambat untuk melakukan penelitian dikarenakan pada saat peneliti ingin membagikan kuesioner murid/responden telah diliburkan oleh sekolah dalam beberapa minggu.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan kesehatan psikososial pada anak usia sekolah dasar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Babul Muttaqin Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa. Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku bermain game online memiliki keterkaitan dengan kondisi kesehatan psikososial anak, sehingga perlu menjadi perhatian berbagai pihak dalam upaya mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Meskipun penelitian ini tidak menunjukkan hubungan sebab akibat, hasil yang diperoleh memberikan gambaran bahwa penggunaan game online perlu disertai dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan sekolah sangat penting dalam mengarahkan penggunaan game online secara bijaksana, mengatur durasi bermain, serta mendorong anak untuk tetap aktif dalam aktivitas belajar, interaksi sosial, dan kegiatan positif lainnya guna mendukung kesehatan psikososial yang lebih baik.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi tambahan pengetahuan mengenai dampak bermain game online terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar. Selanjutnya, sebagai masukan bagi tenaga keperawatan dalam memberikan edukasi tentang bermain game online dengan berlebihan dapat memperburuk perkembangan sosialnya terutama pada anak usia sekolah dasar. Selain itu, Peneliti menyarankan agar dilakukan kajian terhadap variabel lain, seperti kaitan antara bermain game online dengan pola makan anak atau prestasi akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Asari, Andi., dkk. (2023). Pengantar Statistika. Kota Solok: Pt Mafy Media Literasi Indonesia.

Donsu, Jenita Doli Tine. (2022). Metodologi Penelitian Keperawatan. Yogyakarta: Pustakabarupress.

Ghanang, R. (2020). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal. Universitas Negeri Semarang, 172.

Hayadi, N. B. (2021). Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di RT 49 kelurahan sidodadi. EJournal Sosiatri-Sosiologi, 9(1), 30-41.

Hotmaida, L. (2021). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa Di SMA Negeri 18 Kota Bandung. Jurnal Kesehatan Kartika, 16(2), 55–59. https://doi.org/10.26874/jkkes.v16i2.172

Jannah, R. (2023). Hubungan Permainan Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sd Kaliwungu 03 Kabupaten Lumajang.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Media Keperawatan: Politeknik Kesehatan Makassar, 14(1), 26-30. https://journal.poltekkes-mks.ac.id/ojs2/index.php/mediakeperawatan/article/view/3209/pdf

Kaleka, M. U., Sumekar, A., & Sunaryo, S. (2024). Analisis hubungan antara bermain game online dengan kualitas tidur mahasiswa stikes wira husada yogyakarta tahun ajaran 2022-2023. Mikki: Majalah Ilmu Keperawatan dan Kesehatan Indonesia, 13(1), 18-24. https://www.jurnal.stikeswirahusada.ac.id/mikki/article/view/549/pdf

Lestari, Ika. (2018). Perkembangan Anak Usia SD. Jakarta: UNJ Press.

Mete, Y., & Liwun, E. (2024). Permasalahan Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Liberosis: Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling, 2(2), 13–23. https://doi.org/10.3287/ljpbk.v1i1.325

Nadiya, A., Ummul Izzah, F., Prezilia Bahri, F., Mayang Sari, T., & Tasya Jadidah,

I. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Teradap Prilaku Sosial Anak Sekolah Dasar. JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research, 3(01), 241–249. https://doi.org/10.62668/jimr.v3i01.879

Niswah, Z., Naqiya, C., Dewi, S. P. R., & Kibtyah, M. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. Counseling AS SYAMIL: Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam, 3(1), 25-38.https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/as-syamil/article/view/1130/464

Nusa, U., & Kupang, C. (2021). Universitas Nusa Cendana Kupang. April.

Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5* (1), 1473-1481.

http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047293&val=13365&title=Pengaruh%20Game%20Online%20Terhadap%20Perkembangan%20Emosi%20dan%20Sosial%20Anak%20Sekolah%20Dasar

Putra, S., Risnita, R., Jailani, M. S., & Nasution, F. H. (2023). Penerapan Prinsip Dasar Etika Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 27876-27881. https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/11229/8848

Sahir, Syafrida Hafni. (2021). Metodologi Penelitian. Medan: PENERBIT KBM INDONESIA.

Setyawati, L., & Rahmadewi, T. (2024). *Hubungan durasi bermain game online dengan pola makan pada anak kelas 4 dan 5 SD Negeri Nogotirto di Sleman*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Yogyakarta The correlation between the duration of playing online games and eating patterns in 4 And 5 Graders of SD Negeri Nogotirto Sleman Yogyakarta. *2*, 546–552.

Thaharah, A., & Mayar, F. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *6*(2), 389. https://doi.org/10.30736/jce.v6i2.1110

Trisnani, Rischa Pramudia., & Silva Yula Wardani. (2018). Stop Kecanduan *Game Online* Mengenal Dampak Ketergantungan pada *Game Online* Serta Cara Menguranginya. Madiun Jawa Timur: UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun.

Van Dijk, Jan. (2020). The Digital Divide. Polity Press.

Widodo, Slamet., dkk. (2023). Buku Ajar Metode Penelitian. Pangkalpinang: CV SCIENCE TECHNO DIRECT PERUM KORPRI.

Yuliani, A. P. (2023). Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 2384-2393. *https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/9972/4039*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License