

Hubungan kecanduan *games online* terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar

Emmelia Christin Simatupang¹, Sri Wahyuni², Hellena Deli³

^{1,2,3} Fakultas Keperawatan Universitas Riau Jalan Pattimura No.9 Gedung G Pekanbaru Riau

Kode Pos 28131 Indonesia

Email: emeliasimatupang645@gmail.com

Abstrak

Game online adalah permainan *online* yang dimainkan di komputer, *smartphone*, dan perangkat game lainnya. Salah satu penggunaannya adalah anak usia sekolah. Kecanduan *games* pada anak sekolah ditandai dengan bermain di luar waktu yang ditentukan yang berdampak negatif pada perkembangan psikososialnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara internet *gaming* dengan perkembangan psikososial siswa sekolah dasar. Korelasi deskriptif dengan pendekatan *cross-sectional* digunakan sebagai metode penelitian. Pada penelitian ini terdapat 65 responden yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner yang telah dimodifikasi peneliti. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden berusia 11 tahun (47,7%) dan berjenis kelamin laki-laki (60,0%). Rata-rata waktu bermain game tidak lebih dari 1-3 jam/hari (67,7%), sebagian besar responden teridentifikasi kecanduan *game online* (67,7%) dan memiliki perkembangan psikososial yang memadai (58,5%). Analisis menggunakan uji eksak Fisher menunjukkan bahwa $p\text{-value} (0,00) < \alpha (0,05)$ artinya ada hubungan antara *game online* dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah. Orang tua dan guru didorong untuk bekerja sama dengan tim perawatan kesehatan untuk mengidentifikasi gangguan bermain anak yang mempengaruhi perkembangan psikososial.

Kata kunci: anak usia sekolah, *games online*, perkembangan psikososial

Abstract

Online games are online games that are played on computers, smartphones and other gaming devices. One of the users is school-aged children. Addiction to games in school children is characterized by playing outside the allotted time which has a negative impact on their psychosocial development. The purpose of this study was to determine the relationship between internet gaming and the psychosocial development of elementary school students. Descriptive correlation with a cross-sectional approach is used as a research method. In this study there were 65 respondents who were selected based on inclusion criteria using a stratified random sampling technique. The measuring tool used is a questionnaire that has been modified by the researcher. The results showed that most of the respondents were 11 years old



(47.7%) and male (60.0%). The average time to play games is not more than 1-3 hours/day (67.7%), most of the respondents are identified as addicted to online games (67.7%) and have adequate psychosocial development (58.5%). Analysis using Fisher's exact test shows that $p\text{-value} (0.00) < \alpha (0.05)$ means that there is a relationship between online games and the psychosocial development of school-age children. Parents and teachers are encouraged to work closely with the health care team to identify a child's play disorder that affects psychosocial development.

Keywords: school-age children, online games, psychosocial development

Pendahuluan

Anak usia 6-12 tahun pada umumnya dikategorikan sebagai anak sekolah dasar (Damayanti, 2019). Anak sekolah dasar juga disebut sebagai masa kanak-kanak laten atau masa kanak-kanak tengah, dimana ini membawa perubahan baru dan pemikiran untuk mengeksplor lingkungan dalam waktu yang bersamaan, dan memberi mereka kesempatan untuk mengevaluasi diri (Saryati, 2016). Perkembangan psikososial awal pada anak usia sekolah adalah meningkatkan kepercayaan diri dengan bermain, menulis, berhitung, membaca, dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Syifa, 2014).

E. Erikson menjelaskan perkembangan psikososial yang terjadi pada anak usia sekolah dimulai dengan pembentukan rasa percaya diri (*industry*) di mana mereka mulai berkreasi, memanipulasi, dan berkembang sesuai kemampuan dan bakat anak. mulai berinteraksi dengan lingkungan dan keluarganya sehingga anak akan mengalami perubahan, baik fisik, sosial maupun emosional, Anak akan mulai menjelajahi lingkungan sekitarnya dan menumbuhkan rasa bersaing dengan sebayanya, berinteraksi dengan saudara kandungnya dan mengembangkan keterampilan koping yang

efektif, sehingga memunculkan rasa kemandirian dalam dirinya. Namun, apabila anak tidak mampu mencapai fase tersebut, anak berpotensi mengalami hilang minat terhadap lingkungannya dan memunculkan penyimpangan perilaku seperti menarik diri dari teman sebaya dan sekolah dimana fase ini disebut sebagai fase *inferiority* (harga diri rendah) (Saryati, 2016).

Biasanya, anak yang berusia 6-12 tahun akan banyak menggunakan waktunya untuk bermain dan mengerjakan keterampilan baru. Anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentunya akan mencoba kegiatan baru salah satunya dengan permainan yang disediakan secara *online* karena permainan ini dianggap menarik. Beberapa tahun belakangan ini, kebanyakan anak menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* yang tidak jarang bermuara pada tahap kecanduan (Irwanto, 2020). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh badan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 mengemukakan banyaknya pelanggan internet di Indonesia 54,68% dari 262 juta penduduk di Indonesia. Angka ini meningkat sebanyak 7,9% dari yang sebelumnya hanya berkisar 54,13% penduduk yang

menggunakan layanan internet untuk mengakses permainan daring yang tidak terkecuali salah satu penggunanya berasal dari anak usia sekolah yang berpotensi mengalami kecanduan bermain *game online* (APJII, 2014).

Ketertarikan menetap pada permainan *online* merupakan masalah psikososial bagi anak sekolah dasar. Salah satu ciri kecanduan *online gaming* ditandai dengan waktu bermain 2- 10 jam per minggu (Kineret, 2021). Jika anak sudah memasuki tahap kecanduan bermain *game online* akan berdampak pada minimalnya kesempatan anak untuk berinteraksi dan bermain langsung dengan teman sebayanya (Lestari, 2019). Anak-anak yang kecanduan *online game* akan menggunakan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk *gaming* sehingga menekan perkembangan psikososial pada anak. Penemuan ini tentunya akan berbanding terbalik dengan tugas perkembangan yang harus diselesaikan anak sekolah dasar yaitu memiliki rasa percaya diri yang baik, memiliki rasa bersaing serta bersosialisasi dengan baik dengan teman sebayanya.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti kepada 15 siswa dengan wawancara mendapatkan hasil 10 diantaranya sangat gemar dengan *online games* sedangkan 5 lainnya mengatakan tidak memiliki minat pada permainan daring. Berdasarkan hasil wawancara, didapati 6 siswa menghabiskan sekitar 3-5 jam dalam sehari untuk *online gaming* sedangkan 4 diantarnya mengatakan saat bermain *game* mereka menghabiskan sekitar 1-2 jam dalam sehari. Selain itu, siswa mengatakan mereka bermain *games*

online setelah pulang sekolah dan tak jarang mereka mengurangi waktu tidurnya demi bermain *games online*, 10 diantaranya juga mengatakan mereka bermain *games online* siang sampai sore hari di warnet dan dirumah dengan menggunakan gadget yang mereka miliki jika mereka malas keluar rumah, dan 6 orang anak usia sekolah mengatakan lebih senang bermain *games online* daripada bermain dengan teman sebayanya bahkan mereka menunda untuk mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru dan melupakan kegiatan-kegiatan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat terlihat bahwa jumlah anak-anak yang bermain *games online* sangat tinggi dan berpengaruh terhadap perilaku psikososial mereka. Oleh karena itu, peneliti berminat untuk mengetahui keterkaitan antara “hubungan kecanduan *games online* terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar”.

Metode penelitian

Metode desain deskriptif korelasi dipilih menjadi metode penelitian dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Penelitian diselenggarakan di SD Negeri 182 Pekanbaru pada kelas IV dan V yang pada studi pendahuluan ditemukan paling jarang dijemput oleh keluarga atau orang tua sehingga lebih memungkinkan untuk mendatangi warnet disekitar sekolah. 65 sampel yang menjadi responden dipilih dengan menggunakan teknik sampel acak. Kuesioner menjadi alat pengumpulan data dimana kuesioner sudah dikembangkan oleh peneliti sendiri sesuai dengan kebutuhan penelitian yang sebelumnya sudah melewati

tahap validasi dan reliabilitas. Analisa pada penelitian ini adalah univariat dan bivariat dengan *Fisher exact test*.

Hasil penelitian

1. Analisa Univariat

Tabel 1

Distribusi frekuensi karakteristik responden

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Umur		
9 tahun	8	12,3
10 tahun	20	30,8
11 tahun	31	47,7
12 tahun	26	9,2
Jenis kelamin		
Laki-laki	39	60,0
Perempuan	26	40,0
Lama bermain games		
1-3 jam/hari	44	67,7
4-6 jam/hari	14	21,5
7-9 jam/hari	4	6,2
>9 jam/hari	3	3
Total	65	100

Dapat dilihat mayoritas umur responden adalah berusia 11 tahun (47,7%) dengan jenis kelamin laki-laki (60%) dan dengan lama bermain *games online* 1-3jam/hari (67,7%).

Tabel 2

Distribusi frekuensi responden menurut kecanduan bermain games online

Kecanduan Games Online	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Kecanduan	46	70,8
Tidak kecanduan	19	29,2
Total	65	100

Dapat dilihat distribusi frekuensi responden menurut kecanduan bermain *games online* dari 65 responden diperoleh hasil 70,8% diantaranya mengalami

kecanduan terhadap permainan daring.

Tabel 3

Distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial anak usia sekolah	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Baik	19	29,2
Kurang	35	58,5
Cukup	8	12,3
Total	65	100

Dapat dilihat distribusi frekuensi perkembangan psikososial dari 65 responden diperoleh 58,5% diantaranya memiliki perkembangan psikososial yang kurang.

2. Analisa Bivariat

Tabel 4

Hubungan kecanduan games online terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah

Perkembangan psikososial	Kecanduan Games online				<i>p-value</i>
	Kecanduan		Tidak Kecanduan		
	N	%	N	%	
Baik	0	0	19	29,2	0,000
Cukup	38	58,5	0	0	
Kurang	8	12,3	0	0	
Total	65 (100%)				

Tabel diatas menggambarkan adanya hubungan signifikan antara kedua variable dimana hasil hasil *Fisher exact test* diperoleh *p-value* (0,000) < α (0,05) yang merujuk pada kesimpulan bahwa variable kecanduan bermain *games online* memiliki hubungan yang kuat dengan variabel perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar.

Pembahasan

A. Analisa univariat

1. Karakteristik responden

a. Umur

Berdasarkan hasil penelitian yang

telah dilakukan pada 65 responden di SD Negeri 182 Pekanbaru menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah usia 11 tahun (47,7%). Bermain pada anak usia sekolah merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai kemampuan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Anak juga cenderung lebih menyukai permainan yang menyenangkan dan juga menantang dimana salah satunya didapatkan dari *game online* (Masthura, 2018).

Online gaming bersifat menyenangkan dan adiktif secara bersamaan karena menawarkan fasilitas yang menarik seperti karakter 3D dan dapat bergabung dengan komunitas *online* di seluruh dunia yang bisa diakses tanpa batas sehingga menimbulkan gejala aneh seperti gelisah saat keinginan bermain tidak terpenuhi. sesuai keinginannya (Adinigitiyas, 2017). Hasil peneliti ini sejalan dengan Guno (2018) yang mengatakan bahwa sebanyak 50% dari keseluruhan populasi anak yang kecanduan permainan online berusia 11 tahun dimana mereka bermain sekitar 20 hingga 23 jam dalam seminggu.

b. Jenis Kelamin

Merujuk pada hasil penelitian yang didapatkan, peneliti menemukan mayoritas responden yang kecanduan *games online* adalah laki-laki (60%). Hasil ini didukung oleh penelitian Nurdilla (2018) dimana 60% dari 70 responden yang bermain *games online* berjenis kelamin laki-laki. Salah satu faktor penting seseorang mengalami kecanduan *games online* adalah jenis kelamin. Umumnya anak lelaki lebih cenderung

mengalami kecanduan dibandingkan dikarenakan laki-laki lebih menyukai sesuatu yang sifatnya menantang dibandingkan dengan perempuan (Vollmer, 2014).

c. Lama Bermain *Games*

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti memberi gambaran bahwa 67,7% siswa yang bermain *games online* menggunakan 1-3 jam/hari untuk *games online*. Penelitian serupa yang dilakukan Nurmalisa (2016) tentang hubungan kontrol orang tua dengan adiksi *games online* menunjukkan sekitar 82,7% anak bermain *games online* selama 1-3 jam/hari. Seseorang yang menyukai permainan *online* tidak akan berhenti bermain selama dia punya waktu untuk bermain. Dengan kata lain, *games* juga akan menjadi prioritas dan mendominasi hidupnya sehingga akan melupakan kegiatannya yang lain (Suryanto, 2019).

2. Kecanduan Bermain *Games Online*

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa anak sekolah dasar yang kecanduan *games online* sebanyak 70,8%. Berdasarkan penelitian *American Medical Associations* yang dilakukan Khan (2007), selama bermain permainan *online* akan terjadi pelepasan zat dopamine yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman selama permainan berlangsung (Saifullah, 2018).

Menurut asumsi peneliti, faktor ini memungkinkan menjadi salah satu penyebab kecanduan anak dalam bermain *games online*. Intentitas atau lamanya seseorang bermain *games* akan menjadikan pemainnya semakin penasaran untuk menjelajahi tingkatan yang lebih sulit dengan tantangan yang ditawarkan dalam permainan (Hakiki, 2021). Hal ini

akan membuat pemain menambah waktu bermain *games* serta akan meningkatkan resiko kecanduan *games online*.

3. Psikososial Anak Usia Sekolah

Hasil penelitian yang ditemukan menunjukkan dari 65 responden 58,5% diantaranya memiliki perkembangan psikologis yang kurang. Perkembangan psikososial pada dasarnya merupakan proses berkesinambungan yang terkait dengan kematangan individu dalam hal perubahan yang progresif dan sistematis pada manusia. Semakin sering anak bermain *online games*, fungsi psikososialnya akan semakin menurun. Saat anak sekolah dasar fokus pada permainan, tingkat emosi menjadi sulit terkendali sehingga akan mengganggu aktivitas sosial mereka (Irwanto, 2020). Menurut pengamatan peneliti, anak menjadi sering mengurangi waktu tidurnya demi bermain *game*. Selain itu, anak semakin menunjukkan perilaku nyaman dengan kesendiriannya dengan *game*, malas keluar rumah, menunda mengerjakan tugas sekolah dan sering marah apabila dilarang bermain *game online* oleh orangtua mereka. Penyimpangan psikologi yang ditemukan pada anak usia sekolah yang kecanduan *game online* adalah tidak berminat bermain dengan teman, menurunnya tanggung jawab untuk mengerjakan pekerjaan sekolah, tidak fokus pada pelajaran dan terkadang saat gurunya menjelaskan fokus mereka terpecah sehingga anak mengalami gangguan belajar di sekolah, gangguan tidur, penyakit mental, agresi, bahkan menjadi mudah lupa (Masthura, 2018). Menurut asumsi peneliti, tentunya tugas perkembangan anak usia

sekolah tidak tercapai sehingga beresiko mengalami harga diri rendah yang biasanya dikaitkan dengan prestasi belajar anak, kesulitan memahami pelajaran sekolah, sering tertinggal dari teman sebayanya, dan nilai menurun sehingga anak akan merasa dirinya tidak mampu (Halawa, 2018). Anak yang sudah mengalami kecanduan akan cenderung memikirkan tentang cara meningkatkan permainan mereka daripada meningkatkan pembelajaran mereka (Julia, 2018)

B. Analisa bivariat

Hubungan Kecanduan Games Online terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Dasar.

Berdasarkan data yang telah diinput menggunakan *statistik* komputer dengan menggunakan *Fisher exact test* didapatkan hasil $p\text{-value}$ $(0,00) < \alpha$ $(0,05)$ yang artinya hipotesa nol ditolak sehingga sampai pada kesimpulan adanya hubungan yang kuat antara variabel hubungan kecanduan *games online* dengan variabel perkembangan psikososial anak usia sekolah.

Kecanduan permainan secara daring dapat diketahui melalui intentitas anak bermain *gadget* yang semakin tinggi sehingga interaksi sosial anak akan semakin menurun hal ini dibuktikan dengan anak memilih bermain ponsel dibandingkan berkumpul dengan sebayanya (Aklima, 2019). Pernyataan ini didukung dengan penelitian Irwanto (2020) dimana hasil peelitiannya menjelaskan ketika psikososial anak cenderung buruk maka akan menimbulkan penyimpangan seperti menarik diri dari

sebayanya, kurangnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas sekolah, hingga fokus terpecah saat memulai pelajaran di sekolah.

Kehadiran permainan dalam wujud 3 dimensi memberikan berbagai visualiasasi yang lebih nyata sehingga anak tertarik untuk memainkannya (Hakiki, 2021). Fenomena kecanduan *games* akhirnya sampai pada keluhan orang tua yang melaporkan perilaku anak yang menjadi kompulsif, tidak peduli, dan agresif pada kegiatan dan lingkungan sekitarnya (Adinigitias, 2017). Anak usia sekolah yang kecanduan *games online* menganggap jika *games online* lebih menyenangkan daripada bermain dengan teman sebayanya yang menyebabkan perkembangan psikososial anak terhambat. Anak akan menarik diri dari teman sebaya dan lingkungannya sehingga anak menjadi inferior (Julia, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa semakin kecanduan seseorang maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Menurunnya kemampuan untuk berkenalan hingga membuat pertemanan dengan orang lain menyebabkan para *gamers* lebih suka menyendiri karena melalui *games* mereka juga berkesempatan untuk berkenalan dengan lawan main melalui *online chat* hingga membangun komunitas dengan mudah atau lebih dikenal dengan komunitas *virtual* (Beranuy, 2013).

Hakiki (2021) menambahkan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* berpotensi kehilangan minat untuk berinteraksi social dengan sebayanya, kurangnya tanggung jawab, bahkan mengalami gangguan kesehatan anak. Seperti fungsinya, *game online* juga dirancang agar

pengguna tetap dapat berinteraksi secara virtual dengan orang lain yang tidak mereka kenal, sehingga anak berpikir bahwa mereka tetap bersosialisasi walaupun secara daring dan tidak lagi perlu berhubungan dengan lingkungan luar. Hal ini tentu akan berdampak pada kesiapan mental anak, anak akan lebih cenderung menyendiri, melakukan berbagai upaya untuk tetap bisa bermain, melalaikan tugas sekolah dan menunjukkan penurunan prestasi belajar pada anak (Beranuy, 2013).

Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan tentang kecanduan *games online* terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SD Negeri 182 Pekanbaru yaitu mayoritas responden kecanduan *games online* memiliki psikososial yang cukup. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya hubungan signifikan antara variable kecanduan *games online* terhadap variable perkembangan psikososial anak usia sekolah dengan $p\ value\ (0,000) < \alpha\ (0,05)$.

Saran

Bagi guru dan orangtua, penelitian ini memberikan informasi tentang kondisi kecanduan *games online* dan dampak psikososial bagi anak sehingga dapat bekerja sama dengan perawat dalam mengatasi masalahnya.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian selanjutnya dapat dikembangkan penelitian mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *games online*, maupun penelitian intervensi yang dapat dikembangkan sebagai pencegahan maupun

mengatasi kecanduan dan dampaknya.

Daftar pustaka

- Adinigitiyas., S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Journal of The Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6(2), 302-310.
- APJII, A. P. (2017). Infografis penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia survey 2017. <https://www.apjii.or.id>.
- APJII. (2014). Rekrutan Pengguna dan Pemakai Internet di Indonesia (Online). <http://www.apjii.or.id>.
- Beranuy, M. C. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health & Addiction.*, Vol 11 Issue 2.
- Damayanti, R. L. (2019). The Efforts to Increase Knowledge About Balance Nutrition at Elementary School Children. *Darmabakti Cendekia*, 1(1), 28-33.
- Guno., D. C. (2018). Gambaran Perilaku Kecanduan Games Online pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan. <http://emprints.ums.ac.id>.
- Hakiki, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Solidarity: Journal of Social Studies*, 1(2).
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Irwanto, A. (2020). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah. *Doctoral Dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta*.
- Julia, P. (2018). Hubungan antara Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Academica*, 6(1), 49-57.
- Khan, M. (2007). Emotional and Behaviour Effects of Video Games and Internet Overuse. *Report of Council on Science and Public health*.
- Kineret, R. I. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing*, 2(2), 9-13.
- Lestari, Y. J. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) 4 Kota. *Doctoral Dissertation, UIN Sulhan, Thaba Saifuruddin Jambi*.
- Masthura, S. I. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika*, 2(1), 171-175.
- Nurdilla, N. A. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Online*

Mahasiswa (JOM), Bidang Ilmu Keperawatan, 3(2), 2271-2279.

Saifullah, M. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak di Sekolah UPT SDN Gadingnejo II Pasuruan. *Doctoral Dissertation, Fakultas Keperawatan.*

Saryati, S. (2016). Analisa Faktor Perilaku Seksual Pada Anak SD di SDN Dukuh Kupang II - 489 Kecamatan Dukuh Pakis Kelurahan, Dukuh Kupang Surabaya. *ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga, 11-76.*

Suryanto, R. (2019). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online dikalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2(2), 1-15.*

Syifa, L. S. (2014). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 538.* <http://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.

Vollmer, C. H. (2014). Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *SAGE OPEN, https://www.researchgate.net/publication*