

Pengaruh *Game Online* terhadap Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah di SD N 2 Tambaknegara

Tasthya Nur Yunita¹, Ikit Netra Wirakhmi², Wasis Eko Kurniawan³

^{1,2,3} Program Studi Keperawatan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa
Jl. Raden Patah No 100. Ledug Kec. Kembaran 53182, Indonesia

1tyanuryunita@gmail.com, 2ikitnetrawirakhmi@uhb.ac.id, 3wasisekokurniawan@uhb.ac.id

ABSTRACT

Online games are games that are played by multiplayer over the internet. Usually provided as an addition to the services of online service providers or can be accessed directly from companies that specialize in providing games in playing online games, there are two important devices that must be owned, namely a set of computers with marked specification with connection to the internet. This study aims to determine the effect of online games on sleep quality in school-age children at SD N 2 Tambaknegara. This type of research is an analytic survey with a cross sectional approach, a population of 44 children and a sample of 30 respondents using the non probability sampling technique with metode accidental sampling. The research instrument used a questionnaire using a questionnaire sheet. Data analysis used Spearman Rank correlation test. The results showed that the habit of playing online games was mostly in the always category as many as 16 respondents (53.3%) and the few in the never category were 2 respondents (6.7%), while for the quality of sleep the most was in the quality category. 18 respondents (60%) bad sleep and a few in the good sleep quality category as many as 12 respondents (40%) and for the influence of online gaming habits on sleep quality, the correlation coefficient test results were -0.870 with p-value <0.001 . The conclusion of this study is that there is a relationship between online gaming variables and sleep quality at SD N 2 Tambaknegara but not in the same direction, so that there is an influence of online games on sleep quality between schools and health workers to provide counseling about the impact of playing online games on sleep quality to students.

Keywords: *Influence of Online Games, Sleep Quality, School-Age Children*

ABSTRAK

Game online adalah game yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game dalam memaikan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang koneksi dengan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap kualitas tidur pada anak usia sekolah di SD N 2 Tambaknegara. Jenis penelitian adalah survai analitik dengan pendekatan *cross sectional*, dengan populasi sebanyak 44 anak dan sampel 30 anak dengan teknik *non probability sampling* dengan menggunakan metode *accidental sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dengan lembar kuesioner. Analisa data menggunakan uji korelasi *Rank Spearman*. Hasil penelitian didapatkan hasil kebiasaan bermain *game online* yang paling banyak pada kategori selalu sebanyak 16 responden (53,3%) sedangkan yang paling sedikit pada kategori tidak pernah sebanyak 2 reponsen (6,7%), sedangkan untuk kualitas tidur yang paling banyak pada kategori kualitas tidur buruk sebanyak 18 responden (60%) dan yang paling sedikit pada kategori kualitas tidur baik sebanyak 12 responden (40%), untuk pengaruh kebiasaan barmain *game online* dengan kualitas tidur didapatkan uji koefisien korelasi sebesar -0,870 dengan nial *p-value* <,001. Kesimpulan penelitian ini ada hubungan antara variabel *game online* dengan kualitas tidur di SD N 2 Tambaknegara tetepi tidak searah, sehingga terdapat pengaruh *game online* dengan kualitas tidur diharapkan anatara sekolah dengan tenaga kesehatan untuk memberikan penyuluhan tentang dampak bermain *game online* terhadap kualitas tidur kepada para siswa.

Kata Kunci : Pengaruh *Game Online*, Kualitas Tidur, Anak Usia Sekolah

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil dari *World Health Organization* (WHO) 2012, kerjasama dengan perusahaan *Game Online* di Amerika yang dilakukan melalui survai kepada anak umur 9-12 tahun dengan responden 65 anak usia sekolah didapatkan hasil 40 (80%) anak mengalami gangguan tidur, sedangkan 25 (20%) anak tidak mengalami gangguan tidur. Sehingga *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa seseorang akan beresiko mengalami gangguan tidur apabila bermain *game online* selama 7 jam anak akan mengalami gangguan tidur. Mereka yang tidur kurang dari 5 jam memiliki risiko 39% lebih tinggi insomnia dibandingkan dengan pola tidur normal (Hayati, 2020).

Tidur merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dan memiliki efek memulihkan kondisi tubuh. Tanpa tidur dan istirahat yang cukup, kemampuan Anda untuk berkonsentrasi dan bergerak berkurang dan iritabilitas Anda meningkat. Tidur adalah keadaan perubahan kognitif yang mengurangi respons individu terhadap lingkungan. Tidur memperlambat metabolisme tubuh, memengaruhi tingkat kesadaran setiap orang, mengubah proses fisiologis tubuh, dan mengubah responsnya terhadap rangsangan eksternal. Anak-anak berumur 5 tahun memerlukan waktu untuk tidur di malam hari sekitar 11 jam, anak-anak yang berumur 10 tahun membutuhkan waktu tidur malam sekitar 9-10 jam (Hayati, 2020).

Menurut Hayati (2020) dalam penelitiannya diperoleh bahwa 54,1% anak-anak usia sekolah kecanduan *games online* dengan besar pecandu *game online* pada anak-anak berjenis kelamin laki-laki sebesar 77,5% dan 22,5% berjenis kelamin perempuan dengan penggunaan waktu bermain game rata-rata 2-10 jam perminggu.

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada bulan Maret 2019, didapatkan sebanyak 64,8% masyarakat Indonesia sudah menggunakan internet, atau sebanyak 171,1 juta penduduk. Hasil penelitian juga mendapatkan perkembangan pengguna internet di

Indonesia mencapai 10,12% pada 2018. Dengan pulau Jawa sebagai wilayah dengan kontribusi pengguna terbanyak 55% dengan pengguna internet di Provinsi Jawa Tengah mencapai 34,3% (Sari, 2020).

Hasil penelitian (Manuputty, 2019) tentang "Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Pada *Gamer Online* Pengguna Komputer Di Warung Internet M2G Supernova Malalayang" didapatkan hasil yaitu sebagian besar responden kecanduan bermain *games online* sebesar (55,8%). Pada penelitian ini diperoleh bahwa anak-anak lebih suka bermain *game online* serta tidak mampu mengatur waktu untuk bermain *game online*.

Hasil penelitian (Zalqi, 2018) tentang "Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Tamanagung Muntlan Magelang Jawa Tengah" didapatkan hasil responden yang memiliki kualitas tidur yang buruk sebanyak 26 (57,8%) responden sedangkan responden yang memiliki kualitas tidur yang baik sebanyak 19 (44,2%) responden. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas tidur yang buruk dikarenakan responden tidak bisa mengatur waktu untuk bermain sehingga responden mengalami masalah tidur dan memiliki dampak negatif terhadap kualitas tidurnya.

Hal ini juga terjadi pada beberapa siswa usia sekolah dasar dengan usia 9-10 tahun yang sebagian besar muridnya kecanduan *game online* dengan menghabiskan waktu bermain *game online* 2-10 jam per minggu, anak yang kecanduan *game online* adalah anak kelas 4 dan kelas 5. SD N 2 Tambaknegara yang merupakan SD dengan murid terbanyak yaitu berjumlah 250 anak untuk kelas 4 rata-rata usia adalah 9 tahun dan kelas 5 dengan rata-rata usia adalah 10 tahun dengan jumlah sebanyak 22 siswa di kelas 4 dan kelas 5 sebanyak 22 siswa. SD N 2 Tambaknegara adalah salah satu sekolah yang berada ditempat yang strategis mudah dijangkau oleh anak-anak dan sudah mempunyai fasilitas sarana dan prasarana yang memadai untuk

mendukung kegiatan belajar anak-anak untuk guru-guru yang mengajar sudah berkompoten.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Desember 2020 didapatkan data jumlah siswa kelas 4 sebanyak 22 siswa sedangkan kelas 5 sebanyak 22 siswa di SD N 2 Tambaknegara. Hasil wawancara terhadap 8 siswa diperoleh informasi bahwa ada 5 anak yang suka bermain *game online* setelah mengerjakan tugas sekolah dengan waktu bermain *game online* selama 2-10 jam dalam seminggu dan ada juga 3 anak yang suka bermain *game online* sebelum mengerjakan tugas sekolah, sedangkan untuk kualitas tidur mereka mengatakan waktu tidur berubah yang biasa tidur jam 21.00 menjadi jam 22.00 mereka jarang sekali tidur siang karena waktu tidur siang dihabiskan untuk bermain *game online*. Selain itu anak menjadi malas belajar, waktu makan akan terganggu, dan anak akan berperilaku agresif.

Berdasarkan uraian diatas dan belum adanya penelitian yang dilakukan maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Pengaruh *Game Online* Terhadap Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah Di SD N 2 Tambaknegara".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kuantitatif dan menggunakan pendekatan waktu *cross-sectional*. Penelitian dilakukan bermaksud untuk mengetahui hubungan *game online* terhadap kualitas tidur pada anak usia sekolah di SDN 2 Tambaknegara. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *Accidental Sampling* sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak kelas 4 dan kelas 5 di SD N 2 Tambaknegara.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner *Pittsburgh Sleep Quality Index* (PSQI), dan kuesioner kebiasaan bermain *game online* dengan mengadopsi dari jurnal penelitian (Manuputty, 2019) tentang "Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer Di Warung Internet M2G Supernova Malalayang". Analisis data

menggunakan analisis univariat dan uji korelasi *spearman rank* dengan no etik penelitian B.LPPM-UHB/491/08/2021.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Karakteristik responden berdasarkan kebiasaan bermain *game online* di SD N 2 Tambaknegara

| Game Online | F | (%) |
|--------------------|----------|------------|
| Selalu | 16 | 53,3% |
| Jarang | 12 | 40,0% |
| Tidak pernah | 2 | 6,7% |
| Total | 30 | 100% |

Tabel 1 menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* pada responden sebagian besar berada pada kategori selalu sebanyak 16 responden (53,3%).

Tabel 2 Karakteristik responden berdasarkan kualitas tidur di SD N 2 Tambaknegara

| Kualitas tidur | F | (%) |
|-----------------------|----------|------------|
| Baik | 12 | 40,0% |
| Buruk | 18 | 60,0% |
| Total | 30 | 100% |

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kualitas tidur pada kategori buruk sebanyak 18 responden (60,0%).

Tabel 3 Pengaruh kebiasaan bermain *game online* dengan kualitas tidur di SD N 2 Tambaknegara

| Kebiasaan <i>Game Online</i> | Kualitas Tidur | | | | Total | f (%) | p value | Rho |
|------------------------------|----------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|--------|
| | Baik | f (%) | Buruk | f (%) | | | | |
| Selalu | 10 | 15,5 | 6 | 36,5 | 16 | 52,0 | < .001 | -0,870 |
| Jarang | 8 | 24,5 | 4 | 23,5 | 12 | 48,0 | | |
| Tidak pernah | 0 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | | |
| Total | 12 | 40,0 | 18 | 60,0 | 30 | 100 | | |

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa 16 responden (53,3%) paling banyak pada kategori selalu bermain *game online*, dan yang sedikit dengan kategori tidak pernah sebanyak 2 responden (6,7%) dengan kualitas tidur buruk sebanyak 18 responden (60,0%). Hasil uji korelasi *Rank Spearman* pengaruh kebiasaan bermain *game online* dengan kualitas tidur diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar -0,870 dengan *p-value* $0,001 < 0,05$. Nilai *p-value* lebih kecil dar 0,05 menunjukkan adanya Ha

diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan anantara kebiasaan bermain *games online* dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah di SD N 2 Tambaknegara. Nilai *Coefisen correlation* sebesar $-0,870$ artinya tingkat kekuatan hubungan anantara variabel *game online* dengan kualitas tidur. Angka korelasi bernilai negatif (-) artinya kedua variabel terdapat hubungan tetapi tidak searah.

PEMBAHASAN

Kebiasaan Bermain *Game Online*

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebanyak 16 responden (53,3%) pada kategori selalu bermain *game online* dan paling sedikit berada pada kategori tidak pernah sebanyak (6,7%). Peneliti berasumsi bahwa sangat mudah untuk bisa mengakses internet hanya untuk bermain *game online*. Banyak anak yang merasa ketagihan untuk bermain *game online* secara terus-menerus yang akan berdampak pada prestasi di sekolah menjadi menurun. *Game online* merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi kecanduan, untuk mengakses *game online* bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Banyak anak-anak yang juga suka bermain *game online* akan merasa ketagihan untuk bermain *game online* secara terus-menerus yang akan berdampak pada prestasi di sekolah menjadi menurun.

Sejalan dengan Zalqi (2018) diperoleh korelasi antara bermain *games online* dengan kualitas tidur pada anak-anak usia sekolah dengan nilai korelasi ($-0,524$) yang artinya kekuatan hubungan sedang dengan arah yang negatif (-) maksudnya ketika frekuensi kebiasaan bermain gamenya tinggi maka semakin buruk kualitas tidur pada anak. Menurut Manuputty (2019) terdapat perbedaan kualitas tidur pada anak yang memiliki frekuensi bermain *games online* tinggi dengan rendah. Semakin lama anak bermain *game online* maka semakin berubah kualitas tidurnya, hal ini dilihat dari perbedaan frekuensi terbangun di malam hari yang lebih sering terjadi pada anak yang memiliki frekuensi bermain *game* tinggi.

Hal ini sesuai teori Saiful yang mengungkapkan bahwa anak-anak yang bermain *game online* akan mengalami gangguan tidur, hal tersebut terjadi dikarenakan lebih suka bermain *game online* waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain dengan teman sebayanya. Menurut Sarmini (2019) anak-anak usia sekolah pada umumnya lebih berminat bermain *game online*. Ketika rasa minat itu bertambah anak akan mengisi waktunya hanya untuk bermain *game online*. hal tersebut yang membuat anak-anak lebih rentan kecanduan *game online* dan menyebabkan berbagai masalah terkait kualitas tidur terjadi (Sarmini, 2019).

Kualitas Tidur

Tabel 2 menunjukkan paling banyak responden memiliki kualitas tidur dalam kategori buruk (60,0%) dan sekitar 12 responden (40,0%) pada kategori baik. Peneliti berasumsi bahwa kualitas tidur yang kurang baik disebabkan responden tidak dapat mengatur waktu untuk bermain *game online* sehingga responden mengalami masalah gangguan tidur dan memiliki dampak negatif terhadap kualitas tidurnya. Kualitas tidur yaitu kondisi tidur seseorang orang yang bisa menciptakan kenyamanan, kesegaran dan kebugaran saat terbangun (Marlianti, 2015).

Sejalan dengan Azizah (2018) menjelaskan jika perubahan kualitas tidur yang berakibat negatif pada anak diakibatkan karna bermain *games online* yang tidak terkendali sehingga pengaruhi jam biologis seorang serta akan menyebabkan kualitas tidur pada anak-anak menjadi menurun. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zalqi (2018) diperoleh adanya hubungan perilaku pemakaian *gadget* maka semakin kurang tercukupi kualitas tidur, anak-anak akan mengalami kualitas tidur yang buruk dapat beresiko terganggu konsentrasi saat belajar di sekolah.

Sejalan dengan teori Young, yang menerangkan bahwa bermain *game online* terlalu lama merupakan salah satu aspek yang bisa pengaruhi minimnya kebutuhan tidur pada anak. Bermain permainan online sangatlah menarik sebab *game* ini seorang tidak cuma bermain dengan orang yang terletak

disebelahnya, tetapi bisa bermain permainan online dengan lebih dari 10 orang. Anak usia sekolah dianggap lebih mudah kecanduan bermain *game online* daripada orang dewasa. Dampak dari kualitas tidur yang buruk adalah seseorang menjadi tidak berkonsentrasi pada saat belajar, mudah lelah, mengantuk dan bisa mengakibatkan prestasi menjadi menurun (Manuputty, 2019)

Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur

Peneliti berasumsi kualitas tidur responden yang buruk diakibatkan oleh permainan *game online* yang dilakukan secara terus menerus setiap hari. Efek negatif yang didapatkan antara lain seperti mudah lelah, konsentrasi menurun dan prestasi belajar menurun. Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas tidur anak adalah bermain *game online* terlalu lama.

Bermain *game online* yang terlalu lama adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas tidur anak, permainan yang menarik menyebabkan anak secara terus menerus bermain *game online* tidak hanya bermain dengan anak sebelahnya namun dapat bermain secara online lebih dari 10 orang (Wiguna et al., 2020)

Sejalan dengan penelitian Sulistiyoningsih (2021) menjelaskan bahwa anak-anak yang memiliki masalah dengan kualitas tidur mempunyai kebiasaan bermain *games online*. Kualitas tidur adalah aspek begitu penting bagi perkembangan intelektual dan pertumbuhan fisik anak. Penelitian Zalqi (2018) menyatakan terdapat perbedaan yang bermakna antara pola tidur anak remaja yang memiliki gangguan pertumbuhan dengan yang tidak mengalami gangguan pertumbuhan.

SIMPULAN

1. Kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah di SD N 2 Tambaknegara paling banyak pada kategori selalu sebanyak 16 responden (53,3%).
2. Kualitas tidur pada anak usia sekolah di SD N 2 Tambaknegara paling banyak pada kategori kualitas tidur

buruk sebanyak 18 responden (60,0%).

3. Ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kualitas tidur pada anak usia sekolah di SD N 2 Tambaknegara dengan nilai *p-value* 0,00 dan nilai koefisien korelasi-0,870

SARAN

1. Bagi SD N 2 Tambaknegara SD N 2 Tambaknegara disarankan kepala sekolah dan staf tenaga pengajar dapat memberikan penyuluhan dan pengawasan kepada siswa tentang pengaruh *game online* secara langsung di sekolah atau secara *online* agar siswa mengetahui dampak dari bermain *game online*
2. Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya disarankan penelitian selanjutnya meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap aspek lain dalam kehidupan dan menggunakan responden yang lebih banyak dan menggunakan variabel lainnya supaya bisa bervariasi
3. Bagi Orang Tua Orang tua disarankan orang tua untuk lebih memperhatikan anaknya dengan mengatur waktu bermain *game online*.
4. Bagi Anak Usia Sekolah Anak usia sekolah disarankan anak-anak bisa mengetahui dan memahami tentang dampak dari kebiasaan bermain *game online* terhadap kualitas tidur.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, L. (2018). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan kualitas Tidur Remaja pada Kelas X*. Jurnal Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang, 2(January), 6.
- Hayati Nila, Herlia, Sumardha, N. (2020). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kebutuhan Istirahat Dan Tidur Di SD Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan*. Jurnal Kebidanan Universitas Haji Sumatera Utara, 3(3), 116–122.
- Hermawan, E., & Pasundan, U. (2019). *Artikel Kecanduan Game Digital Online :*

- Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap*. Jurnal Ilmu Sosial, 2(1),
- Lestari, N. K. D. P. (2020). *Hubungan Aktivitas Permainan Game Online Terhadap Penurunan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 1 Buduk* (Doctoral Dissertation, Stikes Bina Usada Bali).
- Manuputty, J. C., Sekeon, S. A., & Kandou, G. D. (2019). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer Di Warung Internet M2g Supernova Malalayang*. KESMAS, 8(7).
- Marlianti, D. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*, 1–94. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(2), 97–112.
- Maulana, K. R., & Rahmandani, A. (2019). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang*. Empat, 8(2), 153–157.
- Panjaitan, A. D. R. S., & Khusnal, E. (2014). *Hubungan antara Frekuensi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SD N Karangrejo Yogyakarta* (Doctoral dissertation, STIKES'Aisyiyah Yogyakarta).
- Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. Jurnal Pendidikan Dasar Fakultas Universitas Bosowa, 1(2), 65–70.
- Safari Ganjar, Mega Mulya. (2020). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal Kesehatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung, VIII(2), 29–38.
- Sari, R. P. (2020). *Pola Tidur pada Anak Usia 9-12 Tahun yang Bermain Game Online*. E-Journals.Unmul.Ac.Id, 97–102.
- Sarmini. (2019). *Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Laki-Laki Kelas IV Dan V SD Cendana Kota Batam Tahun 2018*. Jurnal Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Batam, 1(2), 1–9.
- Tas'au, M., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di Sd Bandulan 4 Malang*. Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan, 2(3).
- Sulistiyoningsih, Dirgantari. (2021). *Hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram, 3(1).
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SD Negeri 4 Purwodadi*. Jurnal Keperawatan, 3(2).
- Susanti, R. (2019). *Hubungan Lama Dan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Anak Kelas 4 Dan 5 Di Sdn Socah 03 (Studi Di Sdn Socah 03 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan)* (Doctoral dissertation, STIKes Ngudia Husada Madura).
- Susmiati. (2020). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain Game Online Dan Prestasi Belajar Anak Di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang*. Jurnal Keperawatan, 2(1), 5–7. (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang).
- Tas'au, M., Yudiernawati, A., & Maemunah, N. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di Sd Bandulan 4 Malang*. Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan, 2(3).
- Ulpawati, U. (2021). *Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Laki-Laki Kelas Iv Dan V Sd Cendana Kota Batam Tahun 2018*. Jurnal Ilmiah Zona Psikologi, 1(2).
- Waliulu, S. H., Tunny, R., & Urata, J. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game*

- Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Usia 15-18 Tahun Di Desa Waimital Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat Tahun 2018.* 2-Trik: Tunas-Tunas Riset Kesehatan, 8, 109-111.
- Wahyunita. (2020). *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar. (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- 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.* Ilmu Keperawatan Dan Ilmu Kesehatan, 2(1), 18-26. Jurnal Surya Muda, 2(1), 18–26.
- Zalqi, A. (2018). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Tamanagung Muntilan Magelang Jawa Tengah.* Jurnal Kesehatan Universitas 'aisyiyah Yogyakarta.