

**GAMBARAN SIKAP ANAK KETIKA BERMAIN
GAME ONLINE DI SDN PINGGIRSARI 02
KECAMATAN ARJASARI
KABUPATEN BANDUNG**

SKRIPSI



Oleh :

**GALIH RIZKI SOFYAN
NIM. 312020003**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH BANDUNG
2022**

**GAMBARAN SIKAP ANAK KETIKA BERMAIN
GAME ONLINE DI SDN PINGGIRSARI 02
KECAMATAN ARJASARI
KABUPATEN BANDUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Menyelesaikan Program Studi Sarjana Keperawatan
Fakultas Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Bandung*



Oleh :

**GALIH RIZKI SOFYAN
NIM. 312020003**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH BANDUNG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

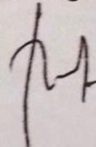
GALIH RIZKI SOFYAN
NIM. 312020003

**GAMBARAN SIKAP ANAK KETIKA BERMAIN
GAME ONLINE DI SDN PINGGIRSARI 02
KECAMATAN ARJASARI
KABUPATEN BANDUNG**

Skripsi ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan
Pada Ujian Sidang Akhir Skripsi
Tanggal 14 Juni 2022

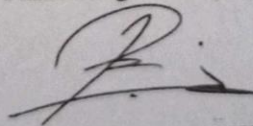
Oleh:

Pembimbing Utama



Sajodin, S.Kep., Ners., M.Kes.,ALFO
NPP. 2014280373049

Pembimbing Pendamping



Rahmat S.Kep.,Ners.,M.Kep
NPP. 2009190780030

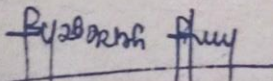
LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul
**GAMBARAN SIKAP ANAK KETIKA BERMAIN
GAME ONLINE DI SDN PINGGIRSARI 02
KECAMATAN ARJASARI
KABUPATEN BANDUNG**

Disusun Oleh
GALIH RIZKI SOFYAN
NIM. 312020003

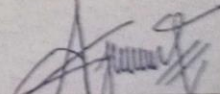
Telah disetujui dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Sidang Skripsi
Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Kesehatan
Universitas 'Aisyiyah Bandung
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
Bandung, 6 Juli 2022

Penguji I



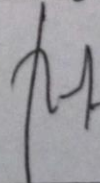
Dr. Sitti Syabariyah, S.Kp., MS.Biomed

Penguji II



Angga Wilandika, S.Kp., M.Kep

Pembimbing Utama



Sajodin, S.Kep., Ners., M.Kes., AI.FO

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Galih Rizki Sofyan

NIM : 312020003

Program Studi : Sarjana Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiarisme atau penjiplakan/pengambilan karangan, pendapat atau karya orang lain dalam penulisan Skripsi yang berjudul :

**“GAMBARAN SIKAP ANAK KETIKA BERMAIN
GAME ONLINE DI SDN PINGGIRSARI 02
KECAMATAN ARJASARI
KABUPATEN BANDUNG”**

Apabila suatu saat nanti saya terbukti melakukan plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Bandung, 14 Juni 2022
Yang membuat pernyataan,



Galih Rizki Sofyan

MOTTO

“Perjuangan tidak akan mengkhianati hasil”

*“Allah tidak akan membebani hamba-Nya, melainkan sesuai dengan
kemampuannya”*

‘Tidak ada yang tidak mungkin selagi kita berusaha’

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim,,,,,

Alhamdulillahirabbil'alamin, penulis panjatkan rasa syukur kehadirat Allah SWT karena ridho-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini, sebagai rasa syukur penulis persembahkan Skripsi ini untuk :

1. Almamater Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Bandung.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Enjang Muhtar dan Ibu Neneng Komala yang takpernah berhenti memberikan support, cinta, kasih dan memotivasi dalam keadaan apapun.
3. Kepada diri saya sendiri, terima kasih telah berjuang sampai titik ini, terima kasih sudah selalu percaya bahwa perjuangan akan selesai dengan sempurna.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya maka penulis dapat menyelesaikan tugas Skripsi ini dengan judul : **“GAMBARAN SIKAP ANAK KETIKA BERMAIN *GAME ONLINE* DI SDN PINGGIRSARI 02 KECAMATAN ARJASARI KABUPATEN BANDUNG”**.

Penulisan Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam menyelesaikan program studi Sarjana Keperawatan Alih Jenjang Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Bandung

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan masukan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Tia Setiawati, S.Kp., M.Kep.Ns.Sp.Kep.An selaku Rektor Universitas ‘Aisyiyah Bandung,
2. Dr. Sitti Syabariyah, S.Kp., MS.Biomed selaku Wakil Rektor 1 Universitas ‘Aisyiyah Bandung,
3. Popy Siti Aisyah, S.Keep., Ners., M.Kep Selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiyah Bandung,
4. Nina Gartika, S.Kep.,Ners.M.Kep selaku Ka.Prodi Sarjana Keperawatan Universitas ‘Aisyiyah Bandung
5. Sajodin, S.Kep.,Ners.,M.Kes., AIFO Selaku Pembimbing 1 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi,

6. Rahmat S.Kep.,Ners.,M.Kep Selaku Pembimbing 2 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi,
7. Seluruh Dosen Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas ‘Aisyiyah Bandung yang telah memberi dukungan, bimbingan dan ilmu yang sangat bermanfaat,
8. Keluarga serta orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi,
9. Seluruh responden yang telah terlibat dalam penelitian ini,
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan kerjasamanya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan proposal Penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat berguna bagi banyak pihak, bagi penulis pada khususnya dan bagi orang lain pada umumnya serta dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu keperawatan.

Bandung, Desember 2021

Galih Rizki Sofyan

ABSTRAK

Galih Rizki Sofyan
NIM 312020003

GAMBARAN SIKAP ANAK KETIKA BERMAIN *GAME ONLINE* DI SDN PINGGIRSARI 02 KECAMATAN ARJASARI KABUPATEN BANDUNG

V; 2022; 87 halaman; 14 tabel; 8 lampiran.

Teknologi yang berkembang pesat sering digunakan untuk sarana bermain, bermain *game online* memiliki dampak positive dan negative terhadap sikap pemainnya, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran sikap anak ketika bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung. Metode pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling kriteria inklusi anak usia 10-12 tahun, anak yang suka bermain *game online*, bermain *game online* lebih dari 2jam sehari, bersedia menjadi responden, dan kriteria eklusi anak yang baru 1 minggu bermain *game online*, anak yang sedang sakit, anak yang tidak bersedia jadi responden berjumlah 43 orang, instrument penelitian sikap anak ketika bermain *game online*, menggunakan kuesioner skala likert, hasil uji validitas dan reliabilitas dengan nilai *Alpha Cronbach 0,902*. Hasil penelitian menunjukkan karakteristik responden hampir seluruhnya berjenis kelamin laki-laki, hampir setengahnya dari responden berusia 12 tahun, hampir seluruh dari responden bermain selama 2 jam sampai 3 jam sehari. Sikap anak ketika bermain *game online* menunjukkan sikap yang ditimbulkan kurang baik, aspek keinginan bermain sebagian besar dari responden memiliki keinginan bermain *game online* yang tinggi, aspek perasaan tidak menyenangkan hampir setengahnya dari responden memiliki perasaan tidak menyenangkan yang tinggi, aspek kehilangan kontrol hampir setengahnya dari responden tidak mampu mengontrol dirinya ketika bermain *game online*, aspek pengulangan hampir setengahnya dari responden ingin mengulangi bermain *game online*, aspek timbulnya masalah negative hampir setengahnya dari responden menimbulkan masalah negative yang tinggi, dan aspek kepuasan hampir seluruhnya dari responden merasakan kepuasan yang tinggi ketika bermain *game online*. Hasil penelitian diharapkan menjadi data dasar untuk menggali sikap anak ketika bermain *game online* dengan desain penelitian korelasi terhadap variable yang lainnya.

Kata Kunci : Sikap anak bermain, *Game online*, Sikap anak.

Kepustakaan : 42 buah (2006 - 2020).

ABSTRACT

Galih Rizki Sofyan
NIM 312020003

DESCRIPTION OF CHILDREN'S ATTITUDE WHEN PLAYING ONLINE GAMES AT PINGGIRSARI SDN 02 SUB-DISTRICT ARJASARI, BANDUNG REGENCY

V; 2022; 87 pages; 14 tables; 8 attachments.

Technology that is developing rapidly is often used as a means of playing, playing online games has a positive and negative impact on the attitudes of the players. This study aims to describe the attitude of children when playing online games at SDN Pinggirsari 02 Arjasari District, Bandung Regency. The method in this study is descriptive quantitative, sampling using purposive sampling technique, inclusion criteria of children aged 10-12 years, children who like playing online games, playing online games more than 2 hours a day, willing to be respondents, and exclusion criteria for children who are only 1 week old. playing online games, children who are sick, children who are not willing to be respondents totaling 43 people, the research instrument of children's attitudes when playing online games, using a Likert scale questionnaire, the results of validity and reliability tests with Cronbach's Alpha value of 0.902. The results showed that the characteristics of the respondents were almost entirely male, almost half of the respondents were 12 years old, almost all of the respondents played for 2 hours to 3 hours a day. The attitude of children when playing online games shows that the attitude caused is not good, the aspect of wanting to play most of the respondents has a high desire to play online games, the unpleasant feeling aspect is almost half of the respondents have a high unpleasant feeling, the aspect of losing control is almost half of the respondents unable to control themselves when playing online games, the repetition aspect almost half of the respondents want to repeat playing online games, the negative problem aspect of almost half of the respondents causing high negative problems, and the satisfaction aspect almost all of the respondents feeling high satisfaction when playing online games . The results of the study are expected to be the basis for exploring children's attitudes when playing online games with a correlation research design on other variables.

Keywords: Attitude of children playing, Online games, Attitude of children.
Bibliography: 42 pieces (2006 - 2020).

**SURAT PERNYATAAN
KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Galih Rizki Sofyan
NIM : 312020003
Program Studi : Sarjana Keperawatan


Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas 'Aisyiyah Bandung Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Gambaran Sikap Anak Ketika Bermain *Game Online* Di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung”

Hak bebas Royalti Nonesklusif ini, Universitas 'Aisyiyah Bandung menyimpan, mengalihakn dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam entuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebgai penulis/pencipta.



Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunaan sebagaimana mestinya.

Bandung, 14 Juni 2022
Yang Menyatakan,



Galih Rizki Sofyan

Mengetahui,
Tim Pembimbing

- | Nama | Tandatangan |
|--|--|
| 1. Sajodin, S.Kep., Ners., M.Kes.,ALFO |  |
| 2. Rahmat S.Kep.,Ners.,M.Kep |  |

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
<u>BAB I</u> PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan umum	5
2. Tujuan khusus.....	5
D. Sistematika Penulisan.....	6
<u>BAB II</u> TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Bermain <i>Game Online</i>	8
1. Pengertian bermain <i>game online</i>	8
2. Jenis-jenis <i>game online</i>	9
3. Dampak bermain <i>game online</i>	10
B. Sikap.....	15
1. Pengertian sikap.....	15
2. Komponen sikap	16
3. Tingkatan sikap	18
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap	18
C. Anak Usia Sekolah.....	20
1. Pengertian anak usia sekolah.....	20
2. Proses pembentukan konsep diri	20
3. Konsep diri	20
D. Hasil Penelitian yang Relevan	22
E. Krangka Pemikiran.....	23
<u>BAB III</u> METODELOGI PENELITIAN	25
A. Metode Penelitian.....	25
B. Variabel Penelitian	25
1. Definisi Konseptual	25
2. Definisi Operasional	26
C. Populasi. dan Sampel Penelitian	27
1. Populasi.....	27

2. Sampel.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Instrument Penelitian.....	29
F. Uji Validitas dan Reabilitas	29
1. Uji validitas instrumen	29
2. Uji reliabilitas instrument.....	32
G. Teknik Analisis Data	33
1. Pengolahan Data	33
2. Analisis Data	34
H. Prosedur Penelitian.....	35
1. Tahap persiapan.....	35
2. Tahap pelaksanaan.....	36
3. Tahap akhir.....	37
I. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
1. Tempat penelitian	37
2. Waktu penelitian.....	37
J. Etika Penelitian	37
1. <i>Informed consent</i>	38
2. <i>Autonomy</i>	38
3. <i>Anonimity</i>	38
4. <i>Confidentiality</i>	39
5. <i>Beneficient</i>	39
6. <i>Justice</i>	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum Unit Observasi	40
B. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan	41
1. Analisis penelitian	41
2. Pembahasan sikap anak ketika bermain game online di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung	45
C. Keterbatasan Penelitian	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	50
B. Saran.....	51
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Definisi Oprasional.....	26
Tabel 3. 2 Hasil Validitas Instrument	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Bermain <i>Game Online</i>	31
Tabel 3. 4 Interpretasi Rumus Alpha Cronbach	33
Tabel 3. 5 Interpretasi Kriteria Tingkat Capaian Responden	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung	41
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Berdasarkan Sikap Anak Ketika Bermain Game Online	42
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Berdasarkan Aspek Keinginan Bermain	42
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Berdasarkan Aspek Perasaan Tidak Menyenangkan	43
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Berdasarkan Aspek Kehilangan Kontrol.....	43
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Berdasarkan Aspek Pengulangan.....	44
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Berdasarkan Aspek Timbul Masalah Negatif.....	44
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Responden SDN Pinggirsari 02 Berdasarkan Aspek Kepuasan	44

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	24
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2 : Informed Consent
- Lampiran 3 : Kuesioner bermain *game online*
- Lampiran 4 : Output uji validitas dan reliabilitas
- Lampiran 5 : Etical Approval
- Lampiran 6 : Lembar Persetujuan SDN Pinggirsari 02
- Lampiran 7 : Kegiatan Bimbingan
- Lampiran 8 : Hasil Turnitin

DAFTAR ISTILAH

FPS	: First Person Shooter
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
L	: Laki-laki
P	: Perempuan
PC	: Perangkat Computer
PS	: Play Station
RPG	: Cross-Platform Game
RTS	: Real Time Strategy
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SD	: Sekolah Dasar
SMA	: Sekolah Menengah Atas
WHO	: World Health Organization

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
Jakarta: Rineka Cipta
- Agustin. 2019. "Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan emoasional pada anak usia presekolah" 1:41–57
- Anayanti. 2013. "Sibling Rivalry pada Anak Usia Dini dari :URL:<http://www.prepository.uksw.edu>
- Angeline, Odilia, and Jofan Wijaya. 2020. "Gambaran Adiksi Game Online Pada Remaja."
- Angraini. 2020. "Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga." 10(2):138–47. doi: <http://dx.doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.138-147>.
- Arosyid. 2019. "Analisis Dampak Game Online Pada Anak."
- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nelmes, P. (2010). Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *Nursing and Health Sciences*, 12(1), 27–32. doi: 10.1111/j.1442-2018.2009.00479.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavalier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., ... Young, K. S. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(2), S81–S85.
- Citra, Ayu. 2013. "*Dampak Sibling Rivalry(Persaingan Antar Saudara) pada Anak Usia Dini.*" URL:<http://www.lib.unnes.go.id>
- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, and M. P. A., Kowatsch, T., & Schaub. 2015. "Smartphone use and smartphone addiction among young peoplein Switzerland." *Journal of BehavioralAddictions*. 4(4), 299–307. doi: 10.1556/2006.4.2015.037
- Hurlock, Elizabeth. 2009. "Psikologi Perkembangan." in *Suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. 2006. *Perkembangan Anak*. 6th ed. Jakarta: Erlangga.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. 2015. "Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling." *Konselor*, 4(4), 200–207. doi: 10.24036/02015446473-0-00.
- Jordan, Anderson. 2016. "Sensitive Periods of Substance Abuse." *Early Risk for the Transition to Dependence* 25(10):29–24.
- Boyse, Kyla. 2011. "What is Sibling Rivalry." URL: <http://www.med.umich.edu>

- Lestari, Veronica. (2017). "Gambaran Pola Sibling Relationship Pada Adik Usia Remaja." (2008):100–108.
- Mareta, Reni, and Robiul Fitri Masithoh. 2017. "Hubungan Antara Sibling Rivalry Dengan Kemampuan Penyesuaian Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Ulil Albab Mertoyudan." 41–46.
- Mariana, Dewi. (2020). "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar* 3(2):99–104.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Maryanto, Andi, Program Studi, Bimbingan Dan, Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, and Adab Dan. (2019). *Dampak Smartphone Pada Perkembangan*.
- Medya, Pranatika. 2014. "Hubungan Emotion Focused Coping Dengan Game Online Addiction Pada Remaja Di Game Centre Bagian Semarang." 6(1).
- Miranti, Putri. (2019). "Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini" 6(1):58–66.
- Mukarromah, Titik. 2019. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja." 7(1):54–65
- Nasir, A., & Muhith N. 2011. *Dasar dasar keperawatan jiwa: pengantar & teori*. Jakarta: Penerbit Salemba Medika
- Nirwanda, Cesaria, and Annastasia Ediaty. 2016. "Adiksi Game Online Dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja." *Empati* 5(1):19–23.
- Nopijar. 2012. "Sibling Rivalry pada Anak Kembar yang Berbeda Jenis Kelamin." URL: <http://www.gunadarma.ac.id>
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Impacts and Its Preventions Game Addiction in Adolescents." 27(2):148–58. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nursalam. 2016. "Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis."
- Nursalam. 2020. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Puji, Chusna Asmaul. 2013. " Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan

Karakter Anak. " 17:2.

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. 2019. *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi."
- Santrock, J. W. 2016. "Adolescence. New York, NY: McGraw Hill.
- Statistik Telekomunikasi Indonesia*. 2020. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Mildayani. 2018. "Influence of Gadget Usage on Children ' s Social-Emotional Development." 169(Icece 2017):224–27.
- Suliswati., Payapo, T.A., Maruhawa, J., and &. Sumijatun. Sianturi, Y. 2009. *Konsep Dasar Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 1(1), 84–92
<https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Widyarti, Tantri. 2020. "Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Online Addiction Game Are Relatwd To Social Adjustment In Adolescents." 12(1):17–22.
- Woolfson, Richard. 2004. *Persaingan Saudara Kandung*. Alih Bahas. edited by R. Fransiscus. Jakarta: Erlangga.
- Yaerina, Yesy Nur. 2016. *Hubungan Jenis Pola Asuh Orang Tua Dengan Kejadian Sibling Rivalry Pada Anak Usia 3-12 Tahun Di Desa Joho Kecamatan Pace Kabupaten Nganju*.