

**HUBUNGAN KONTROL DIRI REMAJA DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI MASA PANDEMI
COVID-19 PADA SISWA SMPN 3 CIPARAY
KABUPATEN BANDUNG**

SKRIPSI



Oleh:

**ANGGUN MEISYA PERMATASARI
NIM. 302017005**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH BANDUNG
2021**

**HUBUNGAN KONTROL DIRI REMAJA DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI MASA PANDEMI
COVID-19 PADA SISWA SMPN 3 CIPARAY
KABUPATEN BANDUNG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Menyelesaikan Pendidikan Program Studi Sarjana Keperawatan
Universitas 'Aisyiyah Bandung*



Oleh:

**ANGGUN MEISYA PERMATASARI
NIM. 302017005**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH BANDUNG
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANGGUN MEISYA PERMATASARI
NIM. 302017005**

**HUBUNGAN KONTROL DIRI REMAJA DENGAN KECANDUAN
GAME ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
SISWA SMPN 3 CIPARAY KABUPATEN BANDUNG**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Pada Ujian Sidang Skripsi
Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas' Aisyiyah Bandung

Oleh :

Pembimbing Utama



Ns. Shella Febrita U., S.Kep.,M.Kep
NPP. 2018160292090

Pembimbing Pendamping



Havinah Rahayu, S.Ag.,M.Pd
NIP. 2007150478019

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:
**HUBUNGAN KONTROL DIRI REMAJA DENGAN KECANDUAN
GAME ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
SISWA SMPN 3 CIPARAY KABUPATEN BANDUNG**

Disusun oleh:
**ANGGUN MEISYA PERMATASARI
NIM.302017005**

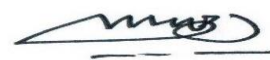
Telah disetujui dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Sidang Skripsi
Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Kesehatan
Universitas 'Aisyiyah Bandung
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
Bandung, 25 Agustus 2021

Penguji I



Ns. Nandang J N, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep. Kom

Penguji II



Nurrohmah, S.Pd., M.Hsc

Pembimbing Utama



Ns. Shella Febrita U., S.Kep.,M.Kep

Diketahui oleh
Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan
Universitas 'Aisyiyah Bandung



Angga Wilandika, S. Kep., Ners., M.Kep

PERNYATAAN ORISINAL KARYA TULIS

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Anggun Meisya Permatasari

NIM : 302017005

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 :

“Hubungan Kontrol Diri Remaja dengan Kecanduan *Game Online* di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung”.

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

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

Bandung, September 2021

Yang membuat pernyataan,



Anggun Meisya Permatasari

MOTO

*“Dijalan paling buntu sekali pun, kalau Allah mau kita melewatinya:
pasti akan diberi jalan”*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda dan ibunda, ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah terputus, semangat yang tak ternilai, dan juga kepada kakak-kakak dan adik. Serta untuk orang-orang terdekatku yang tersayang, dan untuk Almamater Hijau Kebangganku.

SURAT PERNYATAAN
KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Anggun Meisya Permatasari

NIM : 302017005

Program Studi : Sarjana Keperawatan

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas ‘Aisyiyah Bandung Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-Exclusive Royalty Free) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Hubungan Kontrol Diri Remaja dengan Kecanduan *Game Online* di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung”.

Hak bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas ‘Aisyiyah Bandung berhak menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Anggun Meisya Permatasari

Mengetahui, Tim Pembimbing

Nama

Tandatangan

1. Ns. Shella Febrita U., S.Kep.,M.Kep



KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, yang berjudul: “Hubungan Kontrol Diri Remaja dengan Kecanduan *Game online* di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung”.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini baik secara moril maupun materil. Terutama kepada:

1. Tia Setiawati, S.Kp.,M.Kep.Ns.,Sp.Kep.An, selaku Rektor Universitas ‘Aisyiah Bandung.
2. Dr. Sitti Syabariyah, S.Kp., Ms.Biomed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘Aisyiah Bandung.
3. Angga Wilandika, M. Kep, selaku Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas ‘Aisyiah Bandung.
4. Inggriane Puspita Dewi, S.Kep.,Ners.,M.Kep, selaku koordinator mata kuliah skripsi yang telah memfasilitasi dan mengkoordinasikan pelaksanaan skripsi ini.

5. Ns. Shella Febrita U., S.Kep.,M.Kep, selaku pembimbing I yang telah memberikan waktu, arahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
 6. Hayinah Rahayu, S.Ag., M.pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, arahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
 7. Nina Gartika, S.Kp.M.Kep., selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan selama perkuliahan.
 8. Segenap dosen dan karyawan Universitas ‘Aisyiyah Bandung yang telah memfasilitasi kegiatan pembelajaran.
 9. Kedua orang tua, yang telah mendoakan, memberikan nasehat, memberikan jasa dan dukungan yang tidak pernah henti.
 10. Teman-teman seperjuangan S1 Keperawatan 2017 yang sudah banyak memberikan motivasi, bantuan, saling menyemangati selama perkuliahan dan sampai sekarang.
 11. Afdhalun Nisa, Annisa Alyati, Dhenira Firdhania, Khoirunnisa Oktaviani Syarif, Shofiatin Nur Azizah, Yuliana Ratna Damayanti, Elsa Rahmatinnisa, Fadilah Aliya selaku kerabat dekat yang selalu memberikan motivasi, dan waktu luangnya dan dukungan yang membuat saya bangkit dari segala keluhan.
- Akhir kata, saya sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Aamiin.

Bandung, September 2021

Anggun Meisya Permatasari

ABSTRAK

Anggun Meisya Permatasari
302017005

HUBUNGAN KONTROL DIRI REMAJA DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SMPN 3 CIPARAY KABUPATEN BANDUNG

V; 2021; halaman 64; tabel 15; bagan 1; lampiran 12

Kecanduan *game online* adalah perilaku bermain *game online* yang dilakukan secara impulsif karena kurangnya kontrol diri. Dengan dampak Covid-19 yang mempengaruhi KBM dan dirubah menjadi pembelajaran *daring* yang diharuskan menggunakan *gadget* dan internet. Sehingga *gadget* tidak hanya digunakan untuk pembelajaran *daring* saja, karena remaja memiliki daya tarik lebih untuk membuka aplikasi lain seperti *game online*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* di masa pandemi Covid-19 pada siswa SMP Negeri 3 Ciparay. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 58 siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ciparay. Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner kontrol diri dan kuesioner kecanduan *game online*. Data yang diperoleh, dianalisis menggunakan uji korelasi *spearman rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan kontrol diri remaja dengan kecanduan *game online* dengan nilai koefisien korelasi ($r = -0,518$) dan nilai $p=0,000$ ($p < 0,05$), sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah kontrol diri. Saran dari penelitian ini yaitu agar orang tua bisa memberi perhatian lebih agar anak bisa mengontrol dirinya dengan melakukan atau memprioritaskan aktivitas yang lebih penting dan lebih bermanfaat.

Kata kunci: Covid-19, kecanduan *game online*, kontrol diri, remaja.
Kepustakaan: 46 buah (2011-2021)

ABSTRACT

Anggun Meisya Permatasari
302017005

THE RELATIONSHIP OF ADOLESCENT SELF-CONTROL WITH ONLINE GAME ADDICTION DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN STUDENTS OF SMPN 3 CIPARAY, BANDUNG REGENCY

V; 2021; page 64; table 15; chart 1; attachment 12

Online game addiction is the behavior of playing online games that is done impulsively due to a lack of self-control. With the impact of Covid-19 affecting KBM and being turned into online learning, which is required to use gadgets and the internet. So that gadgets are not only used for online learning, because teenagers have more attraction to open other applications such as online games. This study was conducted to determine the relationship between adolescent self-control and online game addiction during the Covid-19 pandemic in students of SMP Negeri 3 Ciparay. The research method uses quantitative research methods with a cross sectional approach. Sampling used purposive sampling with a total sample of 58 students of class IX SMP Negeri 3 Ciparay. The data collection technique used a self-control questionnaire and an online game addiction questionnaire. The data obtained were analyzed using the Spearman rank correlation test. The results showed that there was a relationship between adolescent self-control and online game addiction with a correlation coefficient ($r = -518$ and $p \text{ value} = 0.000$ ($p < 0.05$), so the proposed hypothesis was accepted. This shows that the higher the level of online game addiction, the lower the self-control. The suggestion from this research is that parents can pay more attention so that children can control themselves by doing or prioritizing activities that are more important and more useful.

Keywords: Covid-19, online game addiction, self-control, adolescents.

Bibliography: 46 pieces (2011-2021)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINAL KARYA TULIS	iii
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teoritis	10
1. Kontrol Diri	10
2. Remaja.....	13
3. <i>Game online</i>	18
4. Kecanduan <i>Game online</i>	19
B. Hasil Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Pemikiran.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Metodologi Penelitian	30
B. Variabel Penelitian	30

C. Definisi Konseptual dan Operasional.....	30
D. Populasi dan Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Validitas dan Reliabilitas	40
H. Teknik Analisis Data.....	44
I. Prosedur Penelitian.....	47
J. Tempat dan Waktu Penelitian	49
K. Etika Penelitian	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Profil Tempat Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan	26
Tabel 3.1 Definisi Operasional	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Kontrol diri	37
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Kontrol diri.....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner <i>Game online</i>	39
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Kecanduan <i>Game online</i>	39
Tabel 3.6 Skala <i>Game online</i> Setelah Uji Validitas	41
Tabel 3.7 Skala Kontrol Diri Setelah Uji Validitas.....	42
Tabel 3.8 Skala Kontrol Diri untuk Penelitian.....	42
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan karakteristik	52
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Durasi Bermain <i>Game online</i> per harinya	52
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Lama Bermain <i>Game online</i>	52
Tabel 4.4 Hasil Analisis Univariat Kontrol Diri.....	53
Tabel 4.5 Hasil Analisis Univariat Kecanduan <i>Game online</i>	53
Tabel 4.6 Hasil Analisis Bivariat Kontrol Diri dengan Kecanduan <i>Game online</i> ...	54

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	29
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 2 Data Demografi
- Lampiran 3 Kuesioner *Game online*
- Lampiran 4 Kuesioner Kontrol Diri
- Lampiran 5 Perizinan Kuesioner
- Lampiran 6 Lembar Uji Konten Expert Judgement
- Lampiran 7 Surat Etik Penelitian
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 9 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 10 Hasil Perhitungan SPSS Penelitian
- Lampiran 11 Lembar Bimbingan
- Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup Peneliti

DAFTAR SINGKATAN

Covid-19	: <i>Coronavirus Disease 2019</i>
Daring	: <i>Dalam Jaringan</i>
FPS	: <i>First Person Shooter</i>
GAS	: <i>Game Addict Scale</i>
PS	: <i>Playstation</i>
RPG	: <i>Role Playing Games</i>
RTS	: <i>Real Time Strategy</i>
SPSS	: <i>Statistical Package for the Social Sciens</i>
WHO	: <i>World Health Organization</i>

DAFTAR ISTILAH

<i>Gadget</i>	: Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus
<i>Game online</i>	: Permainan yang biasanya dilakukan menggunakan jaringan internet
<i>Gaming disorder</i>	: Pola perilaku bermain <i>game</i> yang tidak terkendali
<i>Hardware</i>	: Perangkat keras pada komputer
<i>Karantina</i>	: Membatasi kegiatan agar tidak terjadinya penularan
<i>Lockdown</i>	: Pembatasan pergerakan penduduk dalam suatu wilayah, termasuk akses masuk dan keluar wilayah
<i>Need for speed</i>	: Permainan video balap
<i>Social distancing</i>	: Menghindari tempat umum, menjauhi keramaian, dan menjaga jarak (pembatasan sosial)
<i>Stay at home</i>	: Menahan diri di rumah untuk menghindari adanya penularan
<i>Physical distancing</i>	: Pembatasan fisik untuk mencegah penyebaran virus

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Universitas Muria Kudus.
- Alfitri, R., & Widiatrilupi, R. M. veronika. (2020). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Fisik Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Malang. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 5(2), 173. <https://doi.org/10.35842/formil.v5i2.329>
- APJII. (2020). Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. In *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia* (p. 1). <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung. (2020). *Statistik Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Bandung*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung.
- Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2020). *Statistik Kesejahteraan Rakyat Kota Bandung*. Badan Pusat Statistik Kota Bandung.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE DI GAME CENTER X SEMARANG. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481.
- Chandra, A., Aniroh, U., & Apriyanto, R. (2019). *Hubungan Antara Frekuensi dan Lama Waktu Bermaingame Online dengan Tajam Penglihatan pada Anak Sekolah Dasar : Tinjauan dari beberapa Artikel*. 1–11.
- Detiknews. (2021). *Kecanduan Game Online, Bocah SMP di Sidoarjo Bakar Rumah Tetangga*. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5565282/kecanduan-game-online-bocah-smp-di-sidoarjo-bakar-rumah-tetangga>
- Diananda, A. (2018). *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*. 1(1), 116–133.
- Estikasari, P., & Pudjiati, S. R. R. (2021). *Gambaran Psikologis Remaja Selama Sekolah Dari Rumah Akibat Pandemi Covid-19*. 2(1), 23–36. <https://doi.org/10.24014/pib.v2i1.11750>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65. <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Harahap, J. Y. (2017). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Ketergantungan Internet di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *Jurnal Edukasi*, 3(2), 131–145.

- Hidayat, A. A. (2017). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Salemba Medika.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). *Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. 5(02), 137–144.
- Hurlock, E. . (1990). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Hutasuhut, C. N. (2020). *HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE DI SMARTPHONE PADA REMAJA*.
- Khoirunnida, F., & Hafiz, S. El. (2018). *Perbedaan kontrol diri dilihat dari pilihan santri pada saat berhadapan dengan dilemma moral nilai agama di lingkungan pesantren*. 4(1), 13–22.
- Kusno, F. (2020). Krisis Politik Ekonomi Global Dampak Pandemi Covid-19. *Anterior Jurnal*, 19(2), 114–122.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Levani, Y., Hakam, M. T., & Utama, M. R. (2020). Potensi Adiksi Penggunaan Internet pada Remaja Indonesia di Periode Awal Pandemi Covid 19. *Hang Tuah Medical Journal*, 17(2), 102. <https://doi.org/10.30649/htmj.v17i2.437>
- Manuputty, J. C., Sekeon, S. A. S., Kandou, G. D., Kesehatan, F., Universitas, M., & Ratulangi, S. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer Di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Kesmas*, 8(7), 61–66.
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling*, 3(2), 65–69.
- 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*. 03(2), 103–118.
- Mauludiyah, R. (2020). *Pengaruh Kontrol Diri Pada Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Peserta Didik SMP Negeri 1 Tulangan Sidoarjo*.
- Merdeka.com. (2021). *Bocah Ini Rela Top Up Rp800 Ribu untuk Game Online, Kasir Minimarket Lakukan Ini*. <https://www.merdeka.com/trending/bocah-ini-rela-top-up-rp800-ribu-untuk-game-online-kasir-minimarket-lakukan-ini.html>
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. 2012 : PT RINEKA CIPTA.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Salemba Medika.
- Ramadhani, R. F., Iswinarti, I., & Zulfiana, U. (2019). Pelatihan kontrol diri untuk mengurangi kecenderungan internet gaming disorder pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(1), 81. <https://doi.org/10.22219/jipt.v7i1.7837>
- Riyanto, A. (2011). *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Nuha Medika.
- Rudianto, N. P., Aspin, Pambudhi, Y. A., & Psikologi, P. S. (2020). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA DEWASA AWAL DI DESA MONDOKE. *Jurnal SUBLIMAPSI*, 1(1).
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA. 2(6), 1–8.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2018). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.29210/02018190>
- Siahaan, M. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*. 1(1), 73–80.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. ALFABETA.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Syari, F. (2016). *Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Anaknya yang Kecanduan Game Playstation*.
- Tabi'in, A. (2020). Problematika Stay At Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 190–200. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2244>
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- TribunJabar.id. (2021). *Bocah 12 Tahun Kecanduan Game Online sampai Tak Kenali Diri*

Sendiri, Tewas Karena Gangguan Syaraf.

<https://jabar.tribunnews.com/2021/05/27/bocah-12-tahun-kecanduan-game-online-sampai-tak-kenali-diri-sendiri-tewas-karena-gangguan-syaraf>

Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online*. UNIPMA PRESS.

Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.

Wardayani, G. D., & Fitriani, A. (2019). *Hubungan Antara Pola Asuh Autoritatif Orang Tua Dan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMPN 4 Semarang*. 400–408.

WHO. (2020). *Coronavirus disease 2019 (COVID-19)*.

Wiguna, R. I., Menap, H., Ayu, D., Lalu, A., & Asmawariza, H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *JURNAL SURYA MUDA*, 2(1).