

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN *POLITENESS* PADA REMAJA
DI LINGKUNGAN SMA NEGERI
KECAMATAN LENGKONG
KOTA BANDUNG**

SKRIPSI



Oleh :

**ASEP MOCHAMAD SIDIK
NIM 302020069**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH BANDUNG
2024**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN *POLITENESS* PADA REMAJA
DI LINGKUNGAN SMA NEGERI
KECAMATAN LENGKONG
KOTA BANDUNG**

SKRIPSI

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



Oleh :

**ASEP MOCHAMAD SIDIK
NIM 302020069**

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH BANDUNG
2024**

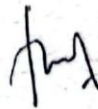
LEMBAR PERSETUJUAN

ASEP MOCHAMAD SIDIK
302020069

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
DENGAN *POLITENESS* PADA REMAJA
DI LINGKUNGAN SMA NEGERI
KECAMATAN LENGKONG
KOTA BANDUNG**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan pada Seminar Proposal/Ujian
Sidang Skripsi Program Studi Sarjana Keperawatan
Universitas 'Aisyiyah Bandung
Tanggal 5 Agustus 2021

Oleh
Pembimbing Utama



Sajodin, S.Kep., M.Kes., AIFO
NP 2014280373049

Pembimbing Pendamping



Santy Sanusi, S.Kep.Ners., M.Kep
NP 200114107001

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
DENGAN *POLITENESS* PADA REMAJA
DI LINGKUNGAN SMA NEGERI
KECAMATAN LENGKONG
KOTA BANDUNG**

Disusun Oleh:
ASEP MOCHAMAD SIDIK
NIM 302020069

Telah disetujui dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Sidang Skripsi
Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas 'Aisyiyah Bandung
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
Bandung, 5 Agustus 2024

Penguji I



Yavat Hidayat, S.Kep.Ners.M.Kep

Pembimbing utama

Penguji II



Maya Amalia, S.Kep. M.Kep

Pembimbing pendamping



Sajodin, S.Kep., M.Kes., AIFO



Santy Sanusi, S.Kep.Ners., M.Kep

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Asep Mochamad Sidik

NIM : 302020069

Program Studi : Sarjana Keperawatan

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

“Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan *Politeness* Pada Remaja Di Lingkungan SMA Negeri Kecamatan Lengkong Kota 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, 5 Agustus

2024



Asep Mochamad Sidik

LEMBAR KESEDIAAN PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Asep Mochamad Sidik

NIM : 302020069

Program Studi : Sarjana Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas 'Aisyiyah Bandung Hak Bebas *Royalty Noneklusif (Nonexclusive Royalty Free)* atas karya ilmiah saya yang berjudul :

"Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan *Politeness* Pada Remaja Di Lingkungan SMA Negeri Kecamatan Lengkong Kota Bandung"

Hak bebas *Royalty Noneklusif* ini, Universitas 'Aisyiyah Bandung berhak menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya 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.

Mengetahui,

Bandung, 5 Agustus 2024

Yang menyatakan

Tim pembimbing

Nama

1. Sajodin, S.Kep., M.Kes., AIFO
2. Santy Samuci, S.Kep., Ners., M.Kep.

TM
S.



Asep Mochamad Sidik

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Discipline Konsisten Totalitas”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Pertama

Untuk diri saya sendiri karena sudah bisa melewati ujian yang diberikan dan bisa menjadi pengalaman yang berharga bagi saya kedepannya karena sudah melewati hal yang menurut para mahasiswa sangat menyeramkan

Kedua

Untuk orang tua saya karena selalu mensupport diri saya meski mereka sedang sakit sedang melakukan pengobatan rutin ke rumah sakit, semoga mereka di sembuhkan dari penyakitnya dan di angkat derajatnya setelah sembuh dari sakitnya

Ketiga

Untuk orang – orang yang dikirimkan oleh Allah swt kepada saya untuk membantu mengerjakan skripsi ini meski mepet sekali dengan waktunya, terimakasih untuk kesediaan membantu saya meski kalian sedang menghadapi ujian yang mungkin saya tidak tahu dan untuk Allah swt karena membingbing saya agar bisa lulus kuliah tahun ini

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas ridho dan rahmat-Nya yang maha besar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian ini yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan *Politeness* Pada Remaja Kepada Orang Tua di Lingkungan SMA Negeri Kecamatan Lengkong Kota Bandung ”. Dalam menyelesaikan proposal ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis jumpai, namun puji dan syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat dan hidayah-Nya serta kesungguhan yang disertai bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, segala kesulitan dapat diatasi dengan sebaik-baiknya yang pada akhirnya proposal ini dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak, sangatlah sulit untuk menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh sebab itu, sudah sepantasnya pada kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Tia Setiawati, S.Kep.,M.Kep.,Ners.,Sp.Kep.An selaku Rektor Universitas ‘Aisyiyah Bandung
2. Ns. Popy Siti Aisyiyah, S.Kep.,Ners.,M.Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan di Universitas ‘Aisyiyah Bandung
3. Nina Gartika, S.Kep.,Ners.,M,Kep, selaku Ketua Koordinator Program Studi Fakultas Ilmu Kesehatan di Universitas ‘Aisyiyah Bandung
4. Bhekti Imansari, S.Kep.,Ners.,M.Kep , selaku Koordinator mata kuliah skripsi Prodi Sarjana Keperawatan Universitas ‘Aisyiyah Bandung.
5. Iyep Dede Supriatna, Bsc (hon)., M.MRS selaku dosen wali yang telah memberikan semangat dorongan dan motivasi selama pendidikan di Universitas ‘Aisyiyah Bandung.
6. Sajodin, S.Kep., Ners., M.Kes., AIFO selaku dosen pembimbing utama skripsi, terimakasih atas bimbingan dan dukungannya sehingga proposal penelitian ini dapat selesai.

7. Santy Sanusi, S.Kep.Ners.,M.Kep selaku dosen pembimbing kedua skripsi, terimakasih atas bimbingan dan dukungannya sehingga proposal penelitian ini dapat selesai.
8. Dosen dan seluruh Staf Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Bandung yang telah memberikan dukungan dan bantuannya kepada penulis selama pembuatan proposal ini.
9. Kepada SMAN 7, SMAN 8 dan SMAN 22 yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian

Bandung, 5 Agustus2024



Asep Mochamad Sidik

ABSTRAK

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *POLITENESS* PADA REMAJA DI LINGKUNGAN SMA NEGERI KECAMATAN LENGKONG KOTA BANDUNG

1) *Asep Mochamad Sidik*, 2) *Sajodin*, 3) *Santy Sanusi*

Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan,

Universitas 'Aisyiyah Bandung

asepmochamadsidik@gmail.com

Game online menjadi salah satu aktivitas rekreasi yang tersebar luas, terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin. Namun, terdapat kekhawatiran mengenai apakah paparan dini terhadap game online dapat menyebabkan efek berbahaya pada kesehatan fisik dan mental pada masa remaja. Di antara video game dan berbagai aktivitas internet, game online tampaknya dikaitkan dengan peningkatan kecenderungan kecanduan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat kesopanan pada remaja di lingkungan SMA Negeri Kecamatan Lengkong, Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah korelasional dengan desain penelitian cross-sectional. Data dikumpulkan melalui *kuesioner Game Addict Scale (GAS)* dan *Polite Attitude Assessment* dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dan di dapatkan 357 responden siswa kelas X dan XI di SMAN 7, SMAN 8, dan SMAN 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan kesopanan dengan nilai korelasi 0,313 yang berarti kekuatan hubungan lemah dan signifikansi 0,000 yang berarti H_0 di tolak dan H_a di terima karena kurang dari 0,05, tingkat kecanduan *game online* dengan kriteria berat 193 (58,3) responden dan tingkat *politeness* dengan kategori tidak sopan 176 (50,3) responden. Mayoritas responden yang mengalami kecanduan game online berat masih memiliki tingkat kesopanan yang tinggi, meskipun terdapat sebagian kecil yang menunjukkan perilaku tidak sopan.

kata kunci : kecanduan game online, kesopanan, remaja.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAMING ADDICTION AND POLITENESS IN ADOLESCENTS IN THE STATE HIGH SCHOOL ENVIRONMENT, LENGKONG DISTRICT, BANDUNG CITY

Online gaming has become one of the most widespread recreational activities, transcending culture, age, and gender. However, there are concerns regarding whether early exposure to online games can lead to harmful effects on physical and mental health during adolescence. Among various video games and internet activities, online gaming appears to be associated with an increased tendency toward online game addiction. This study aims to examine the relationship between online game addiction and the level of politeness among adolescents in public high schools in the Lengkong District of Bandung City. The research method used is correlational with a cross-sectional research design. Data were collected through the Game Addict Scale (GAS) questionnaire and Polite Attitude Assessment using purposive sampling, and a total of 357 respondents from 10th and 11th-grade students at SMAN 7, SMAN 8, and SMAN 22 were obtained. The results showed a significant relationship between online game addiction and politeness with a correlation value of 0.313, indicating a weak relationship, and a significance level of 0.000, indicating that H_0 is rejected and H_a is accepted, as it is less than 0.05. The level of online game addiction with severe criteria was found in 193 (58.3%) respondents, and the level of politeness in the impolite category was found in 176 (50.3%) respondents. The majority of respondents who experienced severe online game addiction still maintained a high level of politeness, although a small portion exhibited impolite behavior.

Keywords : online gaming addiction, politeness, adolescents.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR KESEDIAAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Perumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Game Online	Error! Bookmark not defined.
2. Pengertian Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
3. Patofisiologi Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
4. Aspek – Aspek Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
5. Faktor Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
6. Ciri – ciri Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
7. Dampak Kecanduan Game Online	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian <i>Politeness</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Perilaku <i>Politeness</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Dimensi <i>Politeness</i>	Error! Bookmark not defined.

4.	Prinsip – prinsip <i>Politeness</i>	Error! Bookmark not defined.
5.	Faktor – faktor yang mempengaruhi <i>Politeness</i> ...	Error! Bookmark not defined.
6.	Pentingnya <i>Politeness</i>	Error! Bookmark not defined.
7.	Pengertian Remaja	Error! Bookmark not defined.
11)	Tahapan Remaja.....	Error! Bookmark not defined.
12)	Tugas Perkembangan Remaja.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Hasil Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
C.	Kerangka Pemikiran.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A.	Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	Variabel Independen	Error! Bookmark not defined.
2.	Variabel Dependen.....	Error! Bookmark not defined.
C.	Definisi Konseptual.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
D.	Populasi dan sampel.....	Error! Bookmark not defined.
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Mencantumkan Responden	Error! Bookmark not defined.
2.	<i>Informed consent</i>	Error! Bookmark not defined.
3.	Pengumpulan data	Error! Bookmark not defined.
F.	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
G.	Validitas dan Reabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
H.	Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
I.	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
J.	Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
K.	Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
L.	Etika Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.	<i>Informed Consent</i>	Error! Bookmark not defined.
MANUSKRIP	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	16
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

Daftar tabel

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Definisi operasional	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Populasi penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Sampel penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Uji validitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Uji reabilitas.....	Error! Bookmark not defined.

Daftar lampiran

- Lampiran 1 Daftar riwayat hidupError! Bookmark not defined.
- Lampiran 2 Lembar persetujuan respondenError! Bookmark not defined.
- Lampiran 3 lembar permohonan responden.....Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 4 lembar demografi dan kuesioner ..Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 5 lembar permohonan izin studi pendahuluanError! Bookmark not defined.
- Lampiran 6 Karakteristik RespondenError! Bookmark not defined.
- Lampiran 7 Tingkat Kecanduan Game Online Secara Umum Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 8 Tingkat Kecanduan Game online berdasarkan SMAN Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 9 Tingkat kecanduan game online berdasarkan jenis kelaminError! Bookmark not defined.
- Lampiran 10 Tingkat kecanduan game online berdasarkan usia Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 11 Tingkat politeness secara umum .Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 12 Tingkat politeness berdasarkan SMAN ... Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 13 Tingkat politeness berdasarkan jenis kelamin Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 14 Tingkat politeness berdasarkan usia Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 15 Uji etik.....Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 16 kegiatan bimbinganError! Bookmark not defined.
- Lampiran 17 persetujuan sidang akhirError! Bookmark not defined.
- Lampiran 18 Uji turnitin.....Error! Bookmark not defined.
- Lampiran 19 Izin kuesionerError! Bookmark not defined.

Daftar bagan

Bagan 2. 1 Kerangka pemikiranError! Bookmark not defined.

Daftar istilah

<i>Politeness</i>	: sikap dan perilaku sopan santun
<i>Game online</i>	: permainan yang dimainkan dalam Laptop atau Handphone secara online atau terhubung ke internet
<i>Refreshing</i>	: kegiatan untuk menyegarkan kondisi tubuh dan pikiran yang disebabkan padatnya aktivitas
<i>Game addiction</i>	: kecanduan dalam bermain game
<i>Salience</i>	: aktivitas terpenting dalam hidup
<i>Tolerance</i>	: proses seseorang mulai bermain game online lebih sering
<i>Mood modification</i>	: perubahan suasana hati
<i>Relapse</i>	: emosi/efek fisik yang tidak menyenangkan terjadi ketika permainan tiba – tiba di kurangi
<i>Withdrawal</i>	: kecenderungan kembali untuk melakukan suatu aktivitas
<i>Conflict</i>	: pertikaian antara 2 pihak karena kondisi tertentu
<i>Problems</i>	: permasalahan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20.
<https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY AND SOCIAL STUDIES*, 3(2), 402–406.
- Adawiah, R., & Qiptiah, M. (2023). Indonesian Journal of Educational Development (IJED) DEVELOPMENT OF INSTRUMENTS FOR. *Indonesian Journal of Educational Development*, 4(1), 1–7.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59672/ijed.v4i1.2675>
- Afriliani, C., Azzura, N. A., & Sembiring, J. R. B. (2023). Faktor Penyebab Dan Dampak Dari Kecanduan Pornografi Di Kalangan Anak Remaja Terhadap Kehidupan Sosialnya. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 7–14. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.61470>
- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.9117>
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14.

<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>

- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. . (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 4(1), 301–307.
- Anggun, M. (2021). *Hubungan Kontrol Diri Remaja Dengan Kecanduan Game online Dimasa Pandemi Covid - 19 Pada Siswa SMPN 3 Ciparay Kabupaten Bandung*.
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.122>
- Arum, R. P., Sholehah, A. M., & Fatmawati, F. (2021). Pemanfaatan Game Online Sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 33–48. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1342>
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.
- Besti, O. :, Kurniawati, S., & Kedokteran, F. (2023). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP DERAJAT GANGGUAN MENTAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH Studi Observasional Analisis di Kelas 5 dan 6 SD Negeri Ngurensiti 01 Wedarijaksa Pati Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Kedo*.
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage* (Vol. 4). Cambridge university press.
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.32923/stu.v6i1.1980>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitriah, F., & Hidayat, D. N. (2018). Politeness: Cultural Dimensions of Linguistic Choice. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 5(1), 26–34.

<https://doi.org/10.15408/ijee.v4i2.2041>

Hamila, H., & Rustan, E. (2023). The Impact of the Free Fire Online Game on Language Attitudes Elementary School Students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 6(1), 97–110.

<https://doi.org/10.24256/pijies.v6i1.3963>

Haruna, R., & Hardianti, P. (2020). PEMBINAAN KESOPANAN ANAK MELALUI KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA DI KELURAHAN PAMPANG MAKASSAR. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 7, 110–122.

Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*.

Ichsanudin, I., & Gumantan, A. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Panahan Teknokrat Selama Pandemi Covid. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 10–13. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i2.587>

Irawan, S., & Siska W., D. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>

Islam, S. N. C., Alhaqqa, J. Y., & Supriyono. (2021). Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 21(2), 292–299. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb>

Jeong, H., Yim, H. W., Lee, S. Y., Lee, H. K., Potenza, M. N., & Shin, Y. (2021). Preschool Exposure to Online Games and Internet Gaming Disorder in Adolescents: A Cohort Study. *Frontiers in Pediatrics*, 9(November), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.760348>

Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 0123456789. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>

Klemens, J. (2024). *jumlah pengguna video game diseluruh dunia dari tahun*

2017 hingga 2027. Statistik.

<https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

Leech, G. (1993). Prinsip-prinsip Pragmatik (diterjemahkan oleh MDD Oka)
Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia. *ISSN 2086-1877 (Printed)*.

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>

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J., & Amsterdam, U. (2009). Pengembangan dan Validasi Skala Kecanduan Game untuk Remaja
Pengembangan dan Validasi Game Skala Kecanduan Remaja. *Psikologi Media*, *1*(skala kecanduan game online), 77–95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>

Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, *3*(2), 99.
<https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>

Mohammad, S., Jan, R. A., & Alsaedi, S. L. (2023). Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction. *Cureus*, *15*(3), e36957.
<https://doi.org/10.7759/cureus.36957>

Nabilah, M. (2023). Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari. *Databoks*, 2023.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>

Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, *2*(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>

Nursalam. (2018). 75 Konsep dan penerapan metodologi.pdf. In *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (p. 60).

Pallavicini, F., Pepe, A., & Mantovani, F. (2022). The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder during the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *25*(6), 334–

354. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
- Permatasari, Anggun, M. (2023). *HUBUNGAN KONTROL DIRI REMAJA DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE DIMASA PANDEMI COVID - 19 PADA SISWA SMPN 3 CIPARAY KABUPATEN BANDUNG*.
- Pratama, D., & Sari, Y. P. (2021). Karakteristik Perkembangan Remaja | Jurnal Edukasimu. *Edukasimu.Org*, 1(3), 1–9.
<http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/49>
- Prihastuty, D. R. (2023). *Pengantar Statistika* (M. A. andi sari (ed.)).
- Putrihapsari, R., & Dimiyati, D. (2021). Penanaman Sikap Sopan Santun dalam Budaya Jawa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2059–2070. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1022>
- Radandi, M., Deadalina, Desrina, T., Salsabila, S., Nurrahman, S., & Delin, L. (2023). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA GEN Z. *Educate : Journal Of Education and Learning*, 1, 74–80. <https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.121>
- Rafika, U. (2021). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 342–351. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur [Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce Online Game Addiction in Children: a Literature Review]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.59027/jcic.v1i2.79>
- Sabri, H. (2019). Statistik Kesehatan. *Analisis Data*, 129.
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern . Kemajuan teknologi , memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan game online terhadap keterampilan. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.224>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–

284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>

Siregar, M. H., Susanti, R., Indriawati, R., Panma, Y., Hanaruddin, D. Y., Adhiwijaya, A., & Renaldi, R. (2022). metodologi penelitian kesehatan. In Y. Rangga (Ed.), *metodologi penelitian kesehatan* (p. 192). yayasan penerbit muhamad zaini.

<https://books.google.co.id/books?id=VaZeEAAAQBAJ&lpg=PR5&ots=hlO77-qT49&dq=metodologi kuantitatif&lr&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q=metodologi kuantitatif&f=false>

Sosiologi, P., & Sumbawa, U. T. (2024). *Analisis Perubahan Nilai-Nilai Budaya Kesopanan Remaja Di Desa Mbawa Kecamatan Donggo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat Subrin 1 , Imam Yuliadi 2. 1(1)*, 8–13.

Suderman, R. D., Irhamudin, I., & Hayati, R. M. (2024). ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MORAL SISWA DI MTs MANBA'UL ULUM GAYA BARU 2. *Berkala Ilmiah Pendidikan, 4*.

Suryani, M, S., Utami, S., & Ichsan, M. (2023). Dampak Game online Terhadap Etika Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian, 1(1)*, 131–138.

Wang, X., & Cheng, Z. (2020). Cross-Sectional Studies: Strengths, Weaknesses, and Recommendations. *Chest, 158(1)*, S65–S71.

<https://doi.org/10.1016/j.chest.2020.03.012>

WHO. (2020). *Perilaku adiktif: Gangguan permainan*. World Health Organization. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder#>

Yudistira Purnama, A., Risha Murlina Lema, E., Maria Karouw, B., Saadah, H., Evan Rafael, S., & Yusuf, A. (2021). Social Effects of Online Game Addiction in Adolescents: A Systematic Review. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan , 10(1)*, 1081–1088. <https://doi.org/10.30994/sjik.v10i1.764>

Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2020). Development Of Endurance With The Ball Exercise Model In Basketball Games. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan), 4(1)*, 61–72.

<https://doi.org/10.33503/jp.jok.v4i1.980>

