

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN GANGGUAN EMOSIONAL
ANAK SEKOLAH DASAR**

(DI SD NEGERI TANJUNGWADUNG KABUPATEN JOMBANG)

Linda Nur Halisyah¹⁾, Hindyah Ike S²⁾, Anita Rahmawati³⁾

¹²³ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang

Email : lindanurhalisyah9@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan *game online* dikalangan anak sekolah dasar merupakan salah satu permasalahan yang sering dialami. *Game online* sudah menjadi fenomena pada saat ini. Gangguan emosional merupakan suatu keadaan yang terangsang dari organisme yang mencakup perubahan-perubahan yang didasari serta mendalami sifatnya dari perubahan perilaku. Tujuan Penelitian menganalisis hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasinya seluruh siswa SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang sejumlah 148 siswa. Sampelnya sejumlah 60 siswa dengan cara menggunakan rumus solvin dan teknik samplingnya menggunakan *proporsional random sampling*. *Variabel independent* yaitu kecanduan bermain *game online* dan *variabel dependent* yaitu gangguan emosional, untuk alat ukurnya menggunakan kuesioner. Pengolahan data *editting, coding, scoring, dan tabulating*, analisa data dengan *uji rank spearman* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 60 responden hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%) dan hampir seluruhnya responden memiliki gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95,0%). Nilai $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ yang berarti H_1 diterima. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.

Kata kunci : *game online*, gangguan emosional, anak SD.

***ADDICTION ONLINE GAME WITH THE EMOTIONAL DISORDERS OF ELEMENTARY
SCHOOL CHILDREN
(IN SD NEGERI TANJUNGWADUNG, JOMBANG REGENCY)***

ABSTRACT

Addiction online games among elementary school children is one of the problems that are often experienced. Online games have become a phenomenon at this time. Emotional disturbance is an arousal state of the organism that includes changes that are based on and explore the nature of behavioral changes. The aim of the study was to analyze the relationship between addiction

to playing online games and emotional disorders in elementary school children at Tanjungwadung Elementary School, Jombang Regency. This type of research is a quantitative research with a cross sectional. The population is all students of SD Negeri Tanjungwadung, Jombang Regency, with a total of 148 students. The sample is 60 students by using the solvin formula and the sampling technique using proportional random sampling. The independent variable is addiction to playing online games and the dependent variable is emotional disturbance for the measurement tool using a questionnaire. Processing of data editing, coding, scoring, and tabulating, data analysis using the Spearman rank test with a significance level of $= 0.05$. The results showed that of the 60 respondents, almost all of them were addicted to playing online games as many as 53 students (88.3%) and almost all of the respondents had emotional disorders as many as 57 students (95.0%). The value of $p = 0.000 < = 0.05$ which means that H_1 is accepted. The conclusion in this study is that there is a relationship between addiction to playing online games with emotional disorders in elementary school children.

Keywords: online games, emotional disorders, elementary school children.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memberikan kemudahan dan manfaat pada manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. Dikalangan anak sekolah dasar *game online* sangat diminati, karena *game online* sebagai media hiburan diwaktu bosan, biasanya mereka bermain *game online* 1-3 jam ataupun lebih dalam sehari (Hanum, 2018). Anak sekolah dasar pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari *gadget*. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, cenderung untuk salah satu nya *game online*. Bentuk perilaku moral pada anak meliputi cenderung lebih malas belajar, pikiran anak hanya focus pada *game online*, perilaku emosional, dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya (Mertika dan Mariana, 2020).

Game online diminati dari segala kalangan usia. Berdasarkan studi di Finlandia

menyelidiki kecanduan *game* terjadi pada anak umur 12 tahun yang menunjukkan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki (Ikbal dan Wikanengsih, 2021). Hasil dari penelitian di SDN Undaan Kidul 01 Demak bermain *game online* 65% atau 13 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain *game online*, dan 55% atau 11 siswa pernah menyatakan bertengkar karena *game online*. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa *game online* dapat berdampak pada emosional siswa (Zuafah dan Kiswoyo, 2021). Sementara menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers Indonesia *Digital Byte (IDBYTE) ESPORTS 2019*, menyebutkan bahwa kurang lebih 40 juta orang Indonesia bermain *game online*. Diantara pengguna internet Indonesia, sebanyak 67% laki-laki dan 59% perempuan ternyata bermain *game online* (Irawan, 2021).

Berdasarkan data tanggal 23 Juni 2022, peneliti melakukan studi pendahuluan

dengan cara membagikan kuesioner kecanduan bermain *game online* dan gangguan emosional pada 60 siswa. Hasil yang didapatkan bahwa hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online* 53 siswa (88,3%) dan gangguan emosional 57 siswa (95,0%).

Penyebab kecanduan *bermain game online* dipengaruhi oleh 2 faktor seperti yang sudah dijelaskan dari penelitian faktor tersebut adalah faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control* dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua (Kurnada, 2021). Kecanduan *game online* memakai komputer maupun *smarthphone* yang berlebihan dapat berdampak pada aspek sosial, emosional dan tidak bisa mengontrol ketika mereka bermain (Gunawan, 2020). Penggunaan *game online* dikalangan anak sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif *game online* adalah dapat melatih anak dalam kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif yaitu kecanduan, menimbulkan sikap emosional seperti tutur kata kasar saat bermain dan sikap buruk saat bermain seperti menepuk meja, merampas hak orang lain, bermalas-malasan dengan kegiatan lain selain bermain *game online* (Mertika dan Mariana, 2020). Dampak bermain *game online* yaitu kesehatan menurun, gangguan emosional seperti berkata

kasar, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain (Zuafah dan Kiswoyo, 2021).

Melihat banyaknya pengaruh negatif dalam penggunaan *game online*, oleh karena itu penting bagi orang tua, guru dan petugas kesehatan untuk bekerjasama agar dapat mengurangi pengaruh negatif pada anak yang bermain *game online* dengan beberapa cara diantaranya yaitu mengurangi waktu bermain *game*, membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban, memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain, terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam control yang baik (Syahran, 2018). Membiasakan anak untuk tidur lebih awal, dan sering melakukan komunikasi dengan anak. Dengan melakukan beberapa cara tersebut diharapkan dapat mengurangi pengaruh negatif khususnya pada perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar (Paremeswara, 2021). Sehingga peneliti, ingin melakukan penelitian yang berjudul Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Jenis penelitiannya kuantitatif dan rencana penelitiannya *cross sectional*.

Populasinya 148 siswa SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang. Sempel pada penelitian ini sejumlah 60 siswa dengan menggunakan rumus solvin dengan metode *proporsional random sampling*. Variabel independent kecanduan bermain game online, variabel dependent gangguan emosional. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar kuesioner dan akan diberikan ke respondent secara langsung dan meminta respondent untuk mengisinya dan kemudian dilakukan pengolahan data.

HASIL PENELITIAN

1. Analisis Univariat.

- a) Distribusi frekuesnsi responden berdasarkan umur.

Tabel 5.1 Distribusi frekuesnsi responden berdasarkan umur.

No	Umur	Frekuensi	(%)
1	6 thn	4	6,7
2	7 thn	7	11,7
3	8 thn	8	13,3
4	9 thn	10	16,7
5	10 thn	10	16,7
6	11 thn	9	15
7	12 thn	12	20
Total		60	100

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa sebagian kecil responden berumur 12 tahun sebanyak 12 siswa (20%).

- b) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
Tabel 5.2 Distribusi freskuensi responden berdasarkan jenis kelamin.

No	Jenis kelamin	frekuensi	(%)
1	Laki-laki	31	51,7
2	Perempuan	29	48,3
Total		60	100

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 31 siswa (51,7%).

- c) Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi berdasarkan kelas

No	Kelas	Frekuensi	(%)
1	Kls 1	13	21,7
2	Kls 2	10	16,7
3	Kls 3	9	15
4	Kls 4	9	15
5	Kls 5	8	13,3
6	Kls 6	11	18,3
Total		60	100

Sumber : Data primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian kecil responden kelas 1 sebanyak 13 siswa (21,7%).

2. Analisis Bivariat.

- a) Kecanduan bermain *game online*

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat kecanduan bermain *game online*

No	Kecanduaan bermain <i>game online</i>	Frekuensi	(%)
1	Kecanduan	53	88,3
2	Tidak kecanduan	7	11,7
Total		60	100

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden mengalami kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%).

- b) Gangguan emosional.

Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi responden berdasarkan

gangguan emosional anak sekolah dasar.

No	Gangguan emosional	Frekuensi	(%)
1	Ada gangguan	57	95,0
2	Tidak gangguan	3	5,0
Total		60	100

Sumber : Data primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden mengalami gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95,0%).

- c) Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar. Tabel 5.6 Tabulasi silang kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

No	Game online	Gangguan emosional				Total	
		Ada gangguan		Tidak gangguan		F	%
		F	%	F	%		
1	Kecanduan	5	88,3	0	0	5	88,3
2	Tidak Kecanduan	3	6,7	3	5,0	7	11,7
Total		5	95,0	3	5,0	6	100,0

Uji Rank Spearman p value = 0,000

Sumber : Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 5.6 Menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%) dan mengalami gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95,0%).

Analisa data dilakukan menggunakan uji rank spearman dengan rank spearman

antara variabel kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang, didapatkan nilai p value = 0,000 dengan nilai $\alpha = 0,05$. Karena nilai p value $0,000 \leq 0,05$. Maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.4 menjelaskan karakteristik kecanduan bermain *game online* pada siswa sekolah dasar di SD Negeri Tanjung wadung Kabupaten Jombang menunjukkan bahwa hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online* sebanyak 53 siswa (88,3%).

Penelitian Fitriyani (2022) dengan judul sistem pendukung keputusan untuk menentukan tingkat kecanduan *game online* menggunakan metode simple additive weighting (SAW). Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. *Internet* dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebih bermain *game*). Kecanduan bisa diartikan sebagai gangguan yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang- senang dan cara untuk melarikan diri dari keadaan yang tidak nyaman. Hasil Penelitian

menunjukkan banyak anak yang lupa waktu pada saat bermain *game* atau lamanya bermain *game online*.

Peneliti kecanduan bermain *game online* pada anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang, berada dalam kategori hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal tersebut dipengaruhi oleh frekuensi dan durasi waktu bermain *game online*. Data didapatkan sesuai dengan kuesioner pada indikator frekuensi item 1,2,3 dan durasi waktu item 4,5,6. Hal tersebut dipengaruhi keinginan yang kuat dari diri anak, permainannya menarik dan untuk menghilangkan rasa bosan. Frekuensi anak SD bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bisa mendapatkan pengetahuan serta tidak mengembangkan kemampuan atau kecakapan dalam berhubungan dengan orang lain, lamanya waktu bermain *game* menjadikan anak SD menganggap *game online* lebih penting dari hal-hal lainnya. Berdasarkan hasil data pada tabel 5.2 menjelaskan karakteristik berjenis kelamin di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang bahwa sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 31 siswa (51,7%).

Penelitian Faza dan Attalina (2022) dengan judul analisis dampak *game online* pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar di desa bawu RT 06 RW 01.

Laki-laki yang kecanduan bermain *game online* bisa dilihat dari Komponen adiksi yaitu penggunaan berlebihan dimana seseorang melupakan segala aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku. Hasil penelitian ini menunjukkan pada hal seperti realita penggunaan *game online* rata-rata 49% anak laki-laki, dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak memiliki dampak positif dan negatif, terpenting peran orang tua dapat membatasi anak bermain *game* dan memberikan nasihat bahwa berinteraksi dengan orang lain itu penting.

Peneliti responden berjenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain *game online*, karena anak laki-laki lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* yang cukup lama sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu. Anak laki-laki lebih memilih dan menyukai bermain *game online* karena *game online* tersebut memiliki banyak variasi bermain dengan tingkat kesulitan dan adanya unsur kekerasan serta memiliki jaringan yang permainannya dapat dimainkan secara bersama-sama walaupun tempatnya berbeda.

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.3 menjelaskan karakteristik berdasarkan kelas di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang pada kategori sebagian kecil responden kelas 1 sebanyak 13 siswa (21,7%).

Penelitian Murni dan Desyandri (2022) dengan judul pengaruh *game online* terhadap perkembangan perilaku buruk

bahasa anak usia sekolah dasar. *game online* mampu menarik perhatian anak-anak bahkan sebagian besar waktu anak bisa dihabiskan dengan bermain *game* sehingga mengganggu kegiatan lain pada masa perkembangan anak. Pada perkembangan kelas 1 anak-anak lebih banyak bermain bersama teman dengan aktivitas fisik atau bermain diwarnet. Namun karena kecanduan bermain *game online* membuat anak mengabaikan masa perkembangannya. Hasil penelitian banyaknya anak menjadi malas, kurang bersosialisasi dengan orang sekitar serta mengetahui perkataan kasar yang sebetulnya anak itu tidak mengetahui perkataan itu sebab ada didalam permainan *game online*.

Peneliti responden kelas 1 memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan lebih suka mencoba hal baru karena anak kelas 1 berada pada tahap peralihan dari TK. Pengaruh lingkungan yang memfasilitasi anak menjadi kecanduan bermain *game online* serta kurangnya pengawasan orang tua. Seperti data pernyataan nomer 11 menyatakan saya malas belajar karena asik bermain *game online*. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Data pada tabel 5.5 menjelaskan bahwa gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang berada pada kategori hampir

seluruhnya responden memiliki gangguan emosional sebanyak 57 siswa (95.0%) dari 60 responden.

Penelitian Yusnaldi (2022) dengan judul analisis pengaruh *game online* terhadap kegiatan sosial dan minat belajar peserta didik madrasah ibtidaiyah. Gangguan emosional ditandai dengan perilaku mudah marah, cemas, takut, sedih bahkan senang sekalipun. Kondisi ini pun bisa dipicu oleh factor genetik maupun reaksi terhadap lingkungan. Gangguan emosi berat dikategorikan sebagai rasa obsesi, gejala yang terkait seperti anak mudah mengamuk ataupun marah untuk suatu hal yang tidak sesuai dengan keinginannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akibat bermain *game* mengganggu perkembangan kepribadian anak, seperti perilaku memberontak, cekcok atau bertengkar, perilaku egois, emosional, dan berkurangnya empati terhadap orang lain. Karena anak-anak akan lebih fokus pada *game* ketika bermain *game* dan mengabaikan lingkungan sekitar.

Peneliti dari hasil penelitian gangguan emosional anak sekolah dasar terdapat pada gangguan emosional seperti data di kuesioner gangguan emosional item 1 menyatakan "saya mudah marah ketika ada teman yang mengganggu saya bermain *game online*" beberapa siswa saat kalah dalam bermain *game online* karna ada teman yang menggagu anak mudah terpancing berkata kasar, kotor, dan main fisik.

Berdasarkan hasil data pada tabel 5.1 didapatkan bahwa sebagian kecil responden berumur 12 tahun sebanyak 12 siswa (20%).

Penelitian Wiyono (2022) dengan judul penggunaan teknik konseling untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik. umumnya anak usia kurang lebih 12 tahun akan mengalami perubahan fisik, mental, emosional, dan sosial yang cukup berbeda dibanding anak diusia sebelumnya. pada saat memasuki berusia 12 tahun menurut psikologi, pada usia tersebut sudah memasuki usia remaja yang mana masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa awal. Disamping itu, perkembangan anak usia 12 tahun akan mulai membentuk sikap kepemimpinannya. Ada kemungkinan ia sudah memahami bahwa ada hal-hal bermanfaat atau baik yang bisa dilakukan untuk orang lain. Hasil penelitian banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku anak seperti malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang kesekolah.

Peneliti responden pada usia anak 12 tahun mulai senang bermain, senang bergerak atau lebih aktif, berkerja dalam kelompok, mempunyai kemampuan pemusatan perhatian dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Anak usia ini juga memiliki sifat meniru dan manipulasi pada suatu objek yang sering dilihat. Hasil analisa data dilakukan menggunakan uji

spearman rank dengan SPSS pada taraf kesalahan 5%. Berdasarkan hasil uji *spearman rank* antara variabel kecanduan *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang, didapatkan nilai p value = 0,000 dimana $\alpha \leq 0,05$. Maka H1 diterima yang artinya ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang. Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden mengalami kecanduan bermain *game online* dengan kuesioner sebanyak 53 siswa (88,3%) dan gangguan emosional sebanyak 57 siswa (59,0%).

Penelitian ini selaras dengan penelitian Lestari (2018) tentang gangguan emosional anak yang kecanduan bermain *game online* di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Penelitian ini menggunakan kualitatif, teknik unuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif dengan tahap : reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *game online* sedang sebanyak 18 siswa (51,4%) dan sebagian besar responden memiliki gangguan emosional sedang sebanyak 33 siswa (95,3%). Faktor yang membuat anak kecanduan bermain *game online* yaitu fitur *game* yang menarik dan untuk

menambah teman. Bentuk gangguan emosional yang muncul yaitu perilaku agresif fisik yang ditunjukkan ketika bermain game seperti menendang, memukul. Perilaku agresif verbal ditunjukkan seperti berkata kasar.

Peneliti karakteristik permainan yang dimainkan, seringnya bermain, lama mereka bermain serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain mempengaruhi munculnya gangguan emosional pada anak sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat saat penelitian, pada tabel 5.4 yaitu tingkat kecanduan bermain game online pada siswa sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang pada kategori hampir seluruhnya sebanyak 53 siswa (88,3%) dan tabel 5.5 yaitu gangguan emosional pada anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang pada kategori hampir seluruhnya sebanyak 57 siswa (95,0%). Pada saat bermain *game* mereka sering memukul benda di sekitar dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

1. Kecanduan bermain *game online* pada anak SD di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang hampir seluruhnya mengalami kecanduan bermain *game online*.
2. Gangguan emosional anak SD di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang hampir seluruhnya mengalami

gangguan emosional.

3. Ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan gangguan emosional anak sekolah dasar di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang.

SARAN

1. Bagi orang tua.
Diharapkan mampu menjadwalkan kegiatan harian, mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi, jadwal sholat, sekolah, jadwal belajar, batasan waktu bermain *game* dan kegiatan dirumah.
2. Bagi kepala sekolah atau guru.
Diharapkan menambah kegiatan yang positif di sekolah, bisa memodifikasi atau menciptakan *game* yang lebih kreatif dan positif.
3. Bagi penelitian selanjutnya.
Penulis menyarankan untuk meneliti variabel lain seperti hubungan kecanduan *game online* dengan anak yang mengalami insomnia.

KEPUSTAKAAN

- faza, Attalina, W. (2022). Analisis dampak game online pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar di desa bawu RT 06 RW 01. Al-Irsyad, 105(2), 79.<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Fitriyani.(2022). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw).Jurnal Informatika Polinema,8(2),27-36. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i2.860>
- Gunawan, N. (2020). Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game

- Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2760–2766. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/771/690>
- Hanum.(2018).RathgeberPalukaUrban2004XrayVsSimulations. 4(2), 137–146.
- Ikkal, Wikanengsih, S. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X Ma Plus Al Mujammil Garut. *Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 4(1),56–64.<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>
- Irawan. (2021). Analisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas v SDN 07 KENDALDOYONG kecamatan petarukan kabupaten pemalang. 19–27.
- Kurnada, I. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan Gangguan Emosional dengan kecanduan game online pada Anak. Skripsi, 1–93.
- Mertika & Mariana. (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>
- Murni, Desyandri, A. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar. 6, 10586–10589.
- Paremeswara, L. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- Syahrani. (2018). Ketergantungan online game dan penanganannya. 1, 84–92.
- Wiyono. (2022). Penggunaan teknik konseling untuk mereduksi kecanduan game online pada peserta didik. 1090–1099.
- Yusnaldi, P. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Zuafah, Kiswoyo, A. (2021). Analisis dampak game online terhadap moral siswa kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak. 2020, 2(1), 1. http://itjen.pu.go.id/single_kolom/66