

# Hubungan bermain game online dengan gangguan emosional pada siswa SD Negeri Sumberrejo Kabupaten Magelang

Vira Vertina Hapsari<sup>1</sup>, Reni Mareta<sup>2\*</sup>, Septi Wardani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi D3 Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Profesi Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

\*email: renimareta@ummgl.ac.id

DOI: 10.31603/bnur.12069

## Abstract

**Background:** Online games are a type of game that uses the internet, involves players, and generates feedback directly on video devices. Excessive use of online games will have a negative impact on users, such as addiction and health problems, including emotional disorders. Emotional disturbance is characterized by inappropriate chaos, uncontrolled behavior, such as crying without cause, becoming angry without reason, and becoming angry when what you want is not obtained. **Methods:** This study employed quantitative methods, utilizing random sampling to collect a total sample of 40 students from grades 3, 4, 5, and 6. The instruments used were the SDQ questionnaires and a Survey on Playing Online Games. **Results:** The results of the Spearman statistical test with  $\alpha = 0.05$  obtained a  $p$  value of 0.049 (Strength Scale), and 0.009 (Difficulty Scale) with a value of  $r$  0.313 (Strength Scale), and 0.407 (Difficulty Scale), which means there is a relationship between the variable Playing Online Games with Emotional Disturbance variables. **Conclusion:** Parents should limit the use of online games by elementary school-age children and then give them responsibility when allowed to play online games. Whenever possible, always involve children in activities so that they are not bored at home.

**Keywords:** elementary school students; emotional disorders; online games,

## Abstrak

**Latar belakang:** Game online adalah jenis permainan yang menggunakan jejaring internet, melibatkan pemain dan menghasilkan umpan balik secara langsung pada perangkat video. Penggunaan game online secara berlebihan akan berdampak buruk bagi penggunaannya seperti kecanduan dan gangguan kesehatan salah satunya gangguan emosional. Gangguan emosional merupakan kekalutan yang tidak sesuai, perilaku yang tidak terkendali seperti, menangis tanpa sebab, marah-marah tanpa sebab, dan marah ketika apa yang diinginkan tidak didapatkan. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, pengambilan sampel menggunakan random sampling dengan jumlah sampel 40 siswa dari kelas 3,4,5, dan 6, instrumen yang digunakan yaitu kuesioner SDQ dan Bermain Game



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Online. Hasil: Hasil uji statistik Spearman dengan  $\alpha=0,05$  didapatkan hasil p value 0.049 (Skala Kekuatan), dan 0.009 (Skala Kesulitan) dengan nilai r 0,313 (Skala Kekuatan), dan 0,407 (Skala Kesulitan), yang artinya ada hubungan antara variabel Bermain Game Online dengan variabel Gangguan Emosional. **Kesimpulan:** Penggunaan game online pada anak usia sekolah dasar seharusnya bisa dibatasi oleh orang tua, lalu berikan tanggung jawab kepada anak ketika diperbolehkan bermain game online. Sebisa mungkin selalu libatkan anak dalam aktivitas apapun supaya anak tidak bosan dan jenuh ketika dirumah.

**Kata Kunci:** game online; gangguan emosional; siswa sekolah dasar

---

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sekarang semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi penggunaannya. Game online merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi ini. Game online sangat disenangi semua kalangan dari anak-anak, remaja, dan dewasa, karena disaat waktu kosong game online menjadi media hiburan, biasanya mereka bermain game online dapat menghabiskan waktu 3-4 jam bahkan lebih ([Halisyah et al., 2022](#)). Semua kalangan usia menyukai game online. Penelitian di Finlandia tentang kecanduan game diantara anak berusia 12 tahun ditemukan bahwa 4,7 % anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki (Ikbal dan Wikanengsih, 2021). Menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers Indonesia Digital Byte (IDBYTE) ESPORTS 2019 sekitar 40 juta orang Indonesia bermain game online. Diantara pengguna internet 67% laki-laki dan 59% perempuan bermain game online ([Irawan & Siska W. Dina, 2021](#)).

Game online merupakan aplikasi yang begitu populer saat ini dan menarik perhatian pengguna internet. Game online adalah jenis permainan yang menggunakan jejaring internet, yang melibatkan pemain dan menghasilkan umpan balik secara langsung pada perangkat video. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah merubah bentuk permainan anak-anak saat ini. Game online juga dapat menimbulkan resiko baru bagi penggunaannya terutama pada anak-anak, yaitu resiko kecanduan ([Halisyah et al., 2022](#)). Penyebab kecanduan game online disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal seperti kurangnya perhatian dan faktor eksternal seperti lingkungan yang kurang baik hubungan sosialnya dan orang tua ([Kurnada, 2021](#)). Ada pro dan kontra bermain game online di kalangan siswa sekolah dasar. Efek positif dari game adalah anak bisa diajak kerjasama, lebih fokus, kemampuan bahasa inggris lebih bagus, cekatan, kreatif, senang, ketekunan dan menghilangkan stress. Efek negatifnya yaitu kecanduan. Dapat menimbulkan sikap emosional, berbicara kasar saat bermain, memukul meja, merebut yang bukan haknya, mengabaikan aktivitas kesehariannya ([Mertika dan Mariana, 2020](#)).

Siswa siswi adalah seorang anak laki-laki ataupun perempuan yang masih menduduki kursi pendidikan terutama di tingkat SD, SMP, dan SMA. Seorang siswa dan siswi memiliki hak yang harus didapat dan kewajiban yang harus dilaksanakan, seperti mencari ilmu. Sekarang di jaman yang modern ini kewajiban pelajar mulai berkurang karena beberapa faktor salah satunya terpengaruh era globalisasi, siswa siswi lebih menomor duakan kewajiban belajarnya dan menomor satukan bermain game online, di aktivitas sehari-hari anak-anak cepat terpengaruh ajakan teman-temannya terutama ajakan untuk bergabung atau bermain game online, dan memiliki rasa penasaran tinggi pada hal-hal baru yang belum pernah dilakukan. Penggunaan game online yang berlebihan akan mengakibatkan adiksi yang kuat,

karena game online memang didesain agar menimbulkan kecanduan untuk pemainnya, ketika pemain mengalami kecanduan maka pembuat game online tersebut akan semakin mendapat keuntungan. Melihat dari keuntungan tersebut ada dampak negatif bagi kesehatan psikologis yang ditimbulkan bagi penggunaannya yaitu munculnya perilaku-perilaku yang tidak baik seperti mencuri, berbicara kasar dan kotor, lalai terhadap aktivitas sehari-hari seperti, ibadahnya, tidak patuh terhadap orang tua, dan penggunaan uang yang boros ([Mertika & Dewi, 2020](#)).

Bermain game online yang tidak dibatasi juga akan mengganggu motivasi belajar penggunaannya seperti malas belajar, terlambat masuk sekolah, bolos sekolah, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mengantuk disekolah, dan berbohong ([Ondang et al., 2020](#)). Pengguna game online yang mengalami kecanduan tidak hanya kesehatan psikologinya saja yang terganggu, kesehatan fisiknya juga akan terganggu seperti pola istirahat yang akan berantakan dimana seharusnya malam hari digunakan untuk istirahat tetapi digunakan untuk bermain game online, dan waktu tidur yang kurang dari 7-8 jam/hari. Selanjutnya mata merah, mata perih, lesu, dan pola makan, pola makan akan terganggu karena pengendalian dirinya menurun ([Hapiyansyah, 2023](#)).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di area sekolah dan di luar area sekolah, bermain game online menimbulkan dampak negative di perilaku kesehariannya seperti berbicara kasar kepada teman sebayanya, melalaikan tugas rumahnya, ketika dimintai tolong oleh orang tuanya mereka menolak dengan cara yang tidak baik, dan juga tidak merespon jika diajak bicara oleh orang yang lebih tua. Perilaku tersebut dinilai tidak kurang sopan, selain itu muncul perbedaan pendapat antara orang tua dengan si anak sehingga menimbulkan konflik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui hubungan bermain game online dengan gangguan emosional pada siswa SD Negeri Sumberrejo Kab Magelang.

---

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu instrument untuk menganalisis data, informasi yang dikumpulkan bisa di ukur, dihitung, dan dibandingkan dengan skala numeric untuk menghasilkan kesimpulan yang diinginkan ([Halisyah et al., 2022](#)). Desain yang digunakan yaitu deskriptif korelasi, dan teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan *cross-sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3, 4, 5 dan 6 SD Negeri Sumberejo, Kembangan, Kecamatan Mertoyudan dengan jumlah 65 anak. Rumus penentuan jumlah sample menggunakan Slovin sehingga didapatkan sejumlah 40 siswa yang memenuhi kriteria inklusi dan tersebar di tiga kelas. Uji etik sudah dilakukan dengan nomor sertifikat 0154/KEPK-FIKES/II.3.AU/F/2024. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioer Bermain Game Online dan SDQ. Kuesiner bermain game online berisi tentang beberapa pertanyaan yang diadopsi dari penelitian sebelumnya, diantaranya adalah tentang frekuensi, lama waktu bermain, perhatian penuh, emosional dan dengan dua pilihan jawaban yaitu “ya” dan “tidak”. Instrumen untuk *variable dependen* yaitu menggunakan “*strengths and Difficulties Questioner*” yang merupakan kuesioner yang berisi tentang kekalutan yang tidak sesuai dengan perilaku yang tidak terkendali misalnya menangis tanpa sebab, marah-marah tanpa sebab.

---

### 3. Hasil Dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Usia	9 Tahun	7	17.5
		10 Tahun	10	25.0
		11 Tahun	12	30.0
		12 Tahun	9	22.5
		13 Tahun	2	5.0
	<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>
2.	Jenis kelamin	Laki-laki	26	65.0
		Perempuan	14	35.0
	<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>
3.	Kelas	Kelas 3	6	15.0
		Kelas 4	12	30.0
		Kelas 5	12	30.0
		Kelas 6	10	25.0
	<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>
4.	Jenis game	ML	18	45.0
		FF	21	52.5
		OJOL	1	2.5
	<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Berdasarkan [tabel 1](#) menunjukkan bahwa dari 40 responden diketahui mayoritas responden berusia 11 tahun berjumlah 12 responden (30,0%), mayoritas responden yaitu berjenis kelamin laki-laki berjumlah 26 responden (65,0%), mayoritas responden pada kelas yaitu ada di kelas 4 dan kelas lima yang berjumlah 12 responden (30,0%), dan mayoritas jenis game online yang dimainkan yaitu Free Fire (FF) berjumlah 21 responden (52,5%).

Tabel 2. Tingkat Pengguna Game Online

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Tinggi	40	100
2.	Sedang	0	0
3.	Rendah	0	0
	<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Berdasarkan [tabel 2](#) menunjukkan bahwa seluruh responden pengguna game online dengan frekuensi 40 (100%).

Tabel 3. Gangguan Emosional

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Normal	16	40
2.	Ambang	10	25
3.	Abnormal	14	35
	<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

Berdasarkan [tabel 3](#) menunjukkan bahwa gangguan emosional dalam kategori normal berjumlah 16 (40,0%), ambang 10 (25,0%), dan abnormal 14 (35,0%).

**Tabel 4.** Hubungan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional (Kekuatan)

Pengguna Game Online	Gangguan Emosional (Skala Kekuatan)						
	Abnormal		Ambang		Normal		Total
	F	%	F	%	F	%	
Tinggi	22	55,0%	16	40,0%	2	5,0%	100 %
Nilai Uji Statistik Spearman 0.049 ( $p=0.05$ ) Nilai R = 0,313* (korelasi lemah)							

[Tabel 4](#) menunjukkan responden bermain game online tinggi mengalami gangguan emosional abnormal sebanyak 22 (55,0%), ambang 16 (40,0%), dan normal 2 (5,0%).

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan rumus Spearman diperoleh  $p$  value 0.049 ( $p < 0.05$ ) dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain game online dengan gangguan emosional pada siswa SD Negeri Sumberrejo Kab Magelang, atau hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima sedangkan ( $H_0$ ) ditolak, dengan nilai korelasi koefisien 0.313\* yang berarti memiliki tingkat hubungan lemah. Arah hubungan kedua variabel yaitu bersifat searah yang dapat diartikan semakin tinggi bermain game online maka gangguan emosional (kekuatan) semakin meningkat.

**Tabel 5.** Hubungan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional (Kesulitan)

Pengguna Game Online	Gangguan Emosional (Skala Kesulitan)						
	Abnormal		Ambang		Normal		Total
	F	%	F	%	F	%	
Tinggi	6	15,0%	8	20,0%	26	65,0%	100%
Nilai Uji Statistik Spearman 0.009 ( $p=0.05$ ) Nilai R = 0,407** (korelasi cukup)							

[Tabel 5](#) menunjukkan responden bermain game online tinggi mengalami gangguan emosional abnormal sebanyak 6 (15,0%), ambang 8 (20,0%), dan normal 26 (65,0%).

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan rumus Spearman diperoleh  $p$  value 0.009 ( $p < 0.05$ ) dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain game online dengan gangguan emosional pada siswa SD Negeri Sumberrejo Kab Magelang, atau hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima sedangkan ( $H_0$ ) ditolak, dengan nilai korelasi koefisien 0.407\*\* yang berarti memiliki tingkat hubungan cukup. Arah hubungan kedua variabel yaitu bersifat searah yang dapat diartikan semakin tinggi bermain game online maka gangguan emosional (kesulitan) semakin meningkat.

### 3.2 Pembahasan

Anak usia 11 tahun sudah bisa melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, sudah bisa memahami konsep, bisa berfikir kedepan walaupun tidak berfikir untuk jangka panjang, mengerti dengan dampak yang diterima untuk kedepannya atas perbuatannya saat ini, dan lebih peduli dengan dirinya dibanding orang lain ([Sholihah & Naviati, 2023](#)). Penelitian ini sejalan dengan peneliti sebelumnya ([Kiniret & Susilowati, 2021](#)) anak usia 5-11 tahun lebih banyak bermain game online karena pada usia ini anak lebih aktif, memiliki rasa penasaran yang tinggi, dan sedang senang-senang nya bermain. Mayoritas jenis kelamin pada penelitian ini yaitu laki-laki, dikarenakan game online memiliki

jenis permainan yang beragam, tingkat kesulitan yang berbeda-beda, bisa di akses bersama walaupun berbeda tempat, dan sifat dari laki-laki itu sendiri senang dengan permainan yang menantang dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, pernyataan ini sesuai dengan peneliti ([Halisyah et al., 2022](#)). Hal ini sesuai dengan peneliti ([Kurniawati, 2023](#)) pengguna game online lebih banyak dimainkan oleh laki-laki sebanyak 49% dimana akan memberi dampak positif dan negative bagi anak usia sekolah dasar, sehingga peran orang tua sangat penting di kesehariannya, pada anak usia sekolah dasar perhatiannya mudah teralihkan untuk bermain game online dan akan berpengaruh kepada tumbuh kembangnya. Menurut sudut pandang masyarakat luas pemain game online atau gamer adalah laki-laki, dan bagi perempuan dilihat tidak cocok jika mendapat gelar gamer ([Sholihah & Naviati, 2023](#)). Penggunaan game online terlalu sering dapat menimbulkan efek samping yaitu prestasi menurun, perilaku anak akan berubah menjadi lebih sensitive, dan mudah marah-marah, pada kondisi ini anak lambat laun akan ketergantungan atau kecanduan bermain game online ([Dewi P et al., 2023](#)). Perkembangan otak anak laki-laki lebih berkembang yaitu otak sebelah kanan karena pengaruh dari hormon testosteron jadi lebih menguasai dalam hal visual, dan pada usia ini akan lebih sensitif karena menjelang masa pubertas dan efek dari perubahan hormon dari dalam dirinya, sedangkan pada anak perempuan pada masa pubertas lebih senang bermain gadget membuka aplikasi sosial media daripada membuka game online, makadari itu mengapa pengguna game online lebih banyak laki-laki ([Nugrananda & Juniarta, 2020](#)).

Hasil dari data yang didapatkan bahwasannya lebih banyak siswa bermain game online Free Fire dengan alasan mengikuti teman-temannya, lebih seru karena ini merupakan permainan tembak menembak, mudah di unduh karena memiliki kapasitas yang kecil sehingga tidak terlalu banyak menghabiskan memori yaitu 409 Mega Byte, pendapat ini sesuai dengan peneliti sebelumnya yaitu ([Lisnawati et al., 2021](#)).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan kepada 40 responden terdapat seluruhnya pengguna game online dengan intensitas tinggi yaitu 40 (100,0%). Hasil dari kuesioner gangguan emosional mendapat hasil pada kategori normal 16 (40,0%), pada kategori ambang 10 (25,0%), dan kategori abnormal 14 (35,0%), pada penelitian ini siswa yang dikategorikan abnormal memiliki karakteristik sering merasa gugup dan tidak percaya diri disituasi yang baru, lebih senang menyendiri dari pada bersama dengan orang-orang seumurannya, merasa cemas dan khawatir terhadap apapun, sering mengalami sakit kepala, sakit perut, perhatian mereka mudah teralihkan dan sulit memusatkan perhatian pada apapun, bahkan mereka sering bertengkar dengan orang lain, dan dapat memaksa orang lain untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Menurut penelitian ([Kurniawati, 2023](#)) gangguan emosional yang abnormal pada anak sekolah sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang di kesehariannya seperti masalah psikologis, kesulitan pada saat belajar, dan abai terhadap lingkungannya. Derajat gangguan emosional yang berat pada anak sekolah seperti rasa penasaran yang tinggi, mudah marah jika tidak dituruti kemauannya, berkata kasar, memukul dan menendang barang ketika mereka kesal, kondisi tersebut terjadi karena waktu bermain game online yang relatif lama lalu anak tersebut terbawa emosi.

Menurut peneliti ([Rahmawati et al., 2024](#)), kematangan emosi setiap individu berbeda-beda, salah satunya dipengaruhi oleh umur. Semakin matang umur seseorang maka akan semakin terkontrol

emosionya, begitupun sebaliknya. Anak usia 10 sampai 12 tahun disebut masa remaja dimana akan bertransisi dari remaja menjadi dewasa, pada saat perubahan tersebut kestabilan emosi belum terkontrol atau belum sepenuhnya matang. Penelitian ini sesuai dengan peneliti sebelumnya ([Paremeswara & Lestari, 2021](#)) pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa dari ke 5 responden tersebut sudah difasilitasi oleh orang tua mereka gadget pribadi sejak usia sekolah dasar, dampak baiknya anak paham terhadap teknologi dengan berbagai aplikasi seperti WhatsApp, Google, dan macam-macam game online seperti Free Fire, Mobile Legend, PUBG Mobile, dan lain-lain. Dampak buruknya anak akan menjadi kecanduan game online, waktu yang digunakan untuk bermain game online secara berlebihan akan berpengaruh pada kesehatan mata yang mudah merah akan terasa perih dan gatal, dan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosialnya. Bermain game online berpengaruh kepada gangguan emosional anak seperti anak mudah marah jika kalah dalam bermain game online, dan anak akan berperilaku kasar ketika emosi seperti memukul apa saja yang ada didekatnya, berkata kasar saat bermain game, dan dapat mengambil barang yang bukan haknya, hal tersebut dilakukan oleh anak untuk meluapkan kekesalan mereka ketika kalah dalam bermain game online ([Paremeswara & Lestari, 2021](#)).

Hasil penelitian ini yaitu seluruh siswa pengguna game online dengan kategori tinggi, kuesioner tersebut mencakup frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional. Bermain game online dengan jangka waktu lama akan berdampak negatif seperti kecanduan dan gangguan emosional, karena kesulitan dan tantangan yang ada pada game online akan membuat anak semakin penasaran dan akan menggunakan waktu luangnya untuk terus bermain game online, sehingga mereka abai dengan lingkungan disekitarnya, dan ketika mendapat perintah untuk berhenti bermain mereka akan marah atau bahkan mengabaikan perintah tersebut. Menurut ([Pramita et al., 2022](#)) semakin lama waktu yang digunakan dalam bermain game online, maka akan semakin banyak waktu disetiap harinya yang digunakan untuk bermain game online, sebaliknya jika waktu yang digunakan sedikit, maka akan semakin rendah waktu yang digunakan disetiap harinya untuk bermain game online. Penggunaan game online biasa dilakukan oleh anak untuk menghilangkan rasa bosan, dan mengisi waktu luang sehingga mereka lupa dengan aktivitas lainnya, dampak lain yang akan muncul yaitu rasa malas, memiliki keinginan untuk tidak masuk sekolah, dan terlambat masuk sekolah.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi emosional anak yaitu biologis, perkembangan psikologis, keluarga, lingkungan, dan perkembangan teknologi (gadget, game online) ([Suryani & Velga, 2023](#)). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh ([Pramita et al., 2022](#)) yaitu siswa yang bermain game online dengan waktu lama atau berlebihan akan membawa dampak pada psikologisnya yang menjadi pemarah, mudah mengucapkan kata-kata kasar, memaki-maki, bahkan sampai mengambil yang bukan haknya, karena game online yang dimainkan mengandung kekerasan seperti pembunuhan, perkelahian, dan perbuatan kerusakan. Penyebab seseorang bisa atau tidaknya mengontrol emosionalnya bisa dilihat dari bermain game online. Ketika bermain game online terdapat frekuensi, berapa lama seseorang menggunakan game online, setelah mereka menyadari emosional dalam dirinya maka akan ada kemajuan emosi, dengan adanya kemajuan tersebut seseorang bisa mengendalikan emosi, bisa beradaptasi dengan perubahan yang positif atau negative ([Kanda & Rohman, 2024](#)). Hasil penelitian ini memberikan manfaat kepada orang tua pada umumnya bahwa

pemberian aturan kepada anak tentang tentang lama bermain online itu sangat penting, karena dampak dari bermain game online ini akan mempengaruhi emosional pada anak.

---



---

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada 40 responden mayoritas responden adalah laki-laki, dengan rata-rata usia 11 tahun, dan game yang di mainkan yaitu free fire. Penggunaan game pada kategori ini seluruh responden adalah pengguna game online dengan skor tinggi. Hasil gangguan emosional pada kategori normal 16 siswa, ambang 10 siswa, dan abnormal 14 siswa, pada penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan gangguan emosional pada siswa SD Negeri Sumberrejo Kab Magelang, pada variabel game online dengan gangguan emosional (kekuatan) memiliki tingkat hubungan rendah, dan pada variabel bermain game online dengan gangguan emosional (kesulitan) memiliki tingkat hubungan cukup, dan arah hubungan keduanya positif. Penelitian ini memberikan informasi terkait dampak yang dihasilkan dari penggunaan game online secara berlebih terhadap gangguan emosional.

---

#### 5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini memberikan semangat dan doa. Semoga artikel ini memberikan manfaat bagi pengembangan keperawatan.

---

#### Daftar Pustaka

- Dewi P, N. A., Darmi, Y., & Bhandesa, A. M. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di Sdn 1 Sesetan. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v7i1.426>
- Halisyah, L. N., Hindayah, I. S., & Anita, R. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Eemosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang). [https://repository.itskesicme.ac.id/id/eprint/6172/1/SKRIPSI\\_LINDA\\_NUR\\_HALISYAH-183210025.pdf](https://repository.itskesicme.ac.id/id/eprint/6172/1/SKRIPSI_LINDA_NUR_HALISYAH-183210025.pdf)
- Hapiyansyah, M. (2023). Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja : The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents. *Prosiding SAINTEK*. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/SAINTEK/article/view/2141>
- Irawan, S., & Siska W. Dina. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/5646/2918>
- Kanda, A. S., & Rohman, E. S. (2024). Intensitas Bermain Permainan Online Terhadap Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Research Student*. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/647%0Ahttps://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/download/647/586>
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan

- Bermain Game Online. ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing). <https://doi.org/10.30787/asjn.v2i2.833>
- Kurniawati, B. S. (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. <https://repository.unissula.ac.id/32378/>
- Kurnada, I. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1683–1688.
- Lisnawati, Nana, G., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. All Rights Reserved. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mertika, & Dewi, M. (2020). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. Journal of Educational Review and Research. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nugrananda, J., & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Inventa. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. Jurnal Holistik. [file:///C:/Users/MR/Downloads/jm\\_holistik,+Ondang+Journal.pdf](file:///C:/Users/MR/Downloads/jm_holistik,+Ondang+Journal.pdf)
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(Pengaruh Game Online). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122>
- Pramita, W. Y., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Smk Bhakti Praja Slawi. Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal). <https://doi.org/10.36308/jik.v13i1.380>
- Rahmawati, L., Desy, S., & Sujarwo. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legends terhadap Tingkat Emosional Siswa SMA. Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia. <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimi/article/view/192%0Ahttps://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimi/article/download/192/112>
- Sholihah, B., & Naviati, E. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Video Game Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar. <https://www.journal.ppnijateng.org/index.php/jpi/article/view/1302/864>
- Suryani, U., & Velga, Y. (2023). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja. Jurnal Keperawatan. <https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.862>