

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI 204 GRESIK

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
pada Universitas Bina sehat PPNI
Kabupaten Mojokerto



**DISUSUN OLEH :
DIVA ARTHA MEVYA
NIM : 202201108**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS
BINA SEHAT PPNI KABUPATEN MOJOKERTO**

2026

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diva Artha Mevya

NIM : 202201108

Prodi : S1 KEPERAWATAN

Fakultas : FIKES

Judul : HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KONSENTRASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR SDN 204 GRESIK

Saya menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun, dan apabila terbukti ada unsur Plagiarisme saya siap untuk dibatalkan kelulusannya.

Mojokerto, 29/07/2026



Divya Artha Mevya
202201108

QR REPOSITORY



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi telah disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program.

Judul : Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan
Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar SDN 204 Gresik

Nama : Diva Artha Mevya

NIM : 202201108

Pada Tanggal : Juli 2026

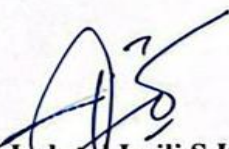
Pembimbing I :

Oleh:

PPNI


Dr. Tri Ratnaningsih S.Kep., Ns.,
M.Kes
NIK. 162 601 005

Pembimbing II :


Siti Indatun Laili S.Kep.,Ns.M.Kes.
NIK. 162 601 101



Yayasan Kesejahteraan Warga Perawatan Perawat Nasional Indonesia

UNIVERSITAS BINA SEHAT PPNI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

FAKULTAS EKONOMI BISNIS & TEKNOLOGI DIGITAL

• <http://www.ubs-ppni.ac.id>
• info@ubs-ppni.ac.id

• 0321-390203 (Fax) / Call Center : 08113281223
• Jln. Raya Jabon KM.06 Mojoanyar Mojokerto

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : DIVA ARTHA MEVYA
NIM : 202201108
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Pada Tanggal : 27 Juli 2026
Judul Skripsi : "HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME
ONLINE DENGAN KONSENTRASI BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR SDN 204 GRESIK"

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dosen Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

DOSEN PENGUJI

Penguji Utama : Tri Peni, S.Kep.Ns.,M.Kes (.....)
Penguji 1 : Dr.Tri Ratnaningsih, S.Kep.Ns.,M.Kes (.....)
Penguji 2 : Siti Indatul Laili, S.Kep.Ns.,M.Kes (.....)

Ditetapkan di : Mojokerto

Tanggal : 27 Juli 2026

Ka. Prodi Ilmu Keperawatan



Enny Virda Y., S.Kep.Ns.,M.Kes

NIK : 162.601.095

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis mengucapkan puji serta syukur ke hadirat Allah SWT atas segala karunia serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan Skripsi dengan Judul **“Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar SDN 204 Gresik”**. Penyelesaian skripsi ini tercapai berkat dukungan, bantuan, serta arahan dari sejumlah pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Purnawan Yanu Rochmadyanto, S.Pd, SD. selaku Kepala Sekolah SDN 204 Gresik yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Dr. Indah Lestari, S.Kep.Ns., M.Kes selaku Rektor Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto yang telah memberikan peluang bagi penulis untuk menyusun serta melaksanakan penelitian di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto.
3. Dr. Lilik Ma'rifatul Azizah, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan.
4. Enny Virda Yuniarti, S.Kep., Ns., M.Kes selaku Ka.Prodi S1 Keperawatan Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto yang telah memberikan motivasi dan tuntunan selama penulis mengikuti pendidikan.

5. Dr. Tri Ratnaningsih, S.Kep., Ns., M.Kes selaku pembimbing 1 yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta saran dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Siti Indatul Laili, S.Kep., Ns., M.Kes selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan arahan, masukan, dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
7. Tri Peni, S.Kep., Ns., M.Kes selaku penguji Skripsi yang telah menguji serta memberikan evaluasi dan saran perbaikan demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan staf Universitas Bina Sehat PPNI Kabupaten Mojokerto yang telah memberikan fasilitas pembelajaran di Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto.

Penulis memahami bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan serta penyempurnaan Skripsi ini.

Mojokerto, 13 juli 2026

Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Kesabaran menguatkan langkah, doa menenangkan hati, dan ikhtiar mengantarkan pada tujuan. Percayalah, Allah selalu memberikan yang terbaik pada waktu yang tepat."

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis, keluarga dan orang-orang terkasih sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu. Penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini penulis persembahkan dengan penuh cinta dan hormat kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Wartono dan Ibu Rokimah. Terima kasih atas kasih sayang, doa yang selalu mengiringi setiap langkah, serta segala pengorbanan, dukungan, dan kerja keras yang telah diberikan tanpa mengenal lelah. Bapak dan Ibu adalah alasan terbesar penulis untuk terus bangkit dan berjuang dalam menyelesaikan pendidikan ini. Gelar sarjana yang penulis raih hari ini tidak lepas dari ketulusan doa dan besarnya pengorbanan Bapak dan Ibu. Semoga pencapaian ini menjadi kebahagiaan kecil yang dapat membalas setiap harapan yang telah dititipkan kepada penulis, serta menjadi bukti bahwa setiap perjuangan dan doa yang dipanjatkan selama ini telah membuahkan hasil yang baik.

2. Dengan penuh rasa syukur dan hormat, karya ini penulis persembahkan kepada kakak tercinta, Dega Ade Pratama. Terima kasih atas doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta bantuan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan. Kehadiran dan perhatian yang selalu diberikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus berjuang hingga akhirnya mampu menyelesaikan studi dan meraih gelar sarjana. Semoga pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan dan wujud rasa terima kasih penulis atas segala doa, pengorbanan, dan kepercayaan yang telah diberikan selama ini.
3. Untuk dosen pembimbing pertama ibu Dr. Tri Ratananingsih S.Kep Ns.M.Kes, Pembimbing Kedua ibu Siti Indatul Laili S.Kep.,Ns.,M.Kes dan penguji utama ibu Tri Peni S.Kep.,Ns.M.Kes, terimakasih karena telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi arahan kepada penulis selama mengerjakan skripsi. Semoga beliau selalu di beri Kesehatan dan ilmunya selalu bermanfaat bagi semua orang.
4. Karya ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri Diva Artha Mevya. Terima kasih karena telah mampu bertahan dan terus melangkah hingga berada di titik ini. Perjalanan selama menempuh pendidikan tidak selalu mudah. Ada banyak tantangan, rasa lelah, keraguan, bahkan perkataan orang lain yang terkadang melemahkan. Namun, semua itu berhasil saya lewati dengan kesabaran, keteguhan, dan keyakinan untuk terus berjuang. Saya bangga pada diri saya sendiri karena tidak memilih untuk menyerah. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik dan langkah menuju impian-impian

berikutnya.

5. Karya ini penulis persembahkan kepada sahabat-sahabat tersayang, Andini, Rima, Syifa, Aca, dan Nadia. Serta teman penulis dari SMP sampai sekarang Devi Nurcahyani terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan penulis selama menempuh pendidikan. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, semangat, tawa, dan cerita yang telah kita lalui bersama. Kalian bukan hanya teman, tetapi juga keluarga yang selalu ada di setiap suka maupun duka. Terima kasih karena tidak pernah lelah mendengarkan keluh kesah, saling menguatkan, dan menemani penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan yang telah kita bangun selalu terjaga, dipenuhi kebahagiaan, dan semoga kita dipertemukan kembali sebagai pribadi yang telah berhasil meraih impian masing-masing.
6. Seluruh teman teman Prodi S1 Keperawatan angkatan 2022 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah ini.
7. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

Penulis berharap Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, penulis menerima masukan dan saran demi perbaikan penulisan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1	xvii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Teoritis	6
1.4.2 Praktis.....	6
1.4.3 Bagi Peneliti	6
BAB 2	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Bermain <i>Game online</i>	7
2.1.1 Pengertian Bermain <i>Game online</i>	7
2.1.2 Jenis-jenis <i>Game online</i>	8
2.2 Konsep kecanduan bermain <i>Game online</i>	11
2.2.1 Pengertian kecanduan bermain <i>Game online</i>	11
2.2.2 Faktor-Faktor kecanduan bermain <i>Game online</i>	12
2.2.3 Aspek yang mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.2.4 Dampak Kecanduan bermain <i>Game online</i>	15
2.2.5 Tanda dan gejala kecanduan	18
2.2.6 Durasi dan Frekuensi bermain <i>game online</i>	18

2.2.7	Cara pengukuran kecanduan bermain <i>Game online</i>	20
2.3	Konsep Konsentrasi Belajar	21
2.3.1	Pengertian Konsentrasi Belajar	21
2.3.2	Faktor-Faktor yang mempengaruhi Konsentrasi Belajar	22
2.3.3	Indikator Konsentrasi Belajar	24
2.3.4	Manfaat Konsentrasi dalam Belajar	25
2.3.5	Ciri-ciri anak kurang Konsentrasi	26
2.3.6	Cara meningkatkan Konsentrasi Belajar	26
2.3.7	Cara pengukuran Konsentrasi Belajar.....	27
2.4	Konsep Anak Usia Sekolah.....	30
2.4.1	Pengertian anak usia sekolah dasar	30
2.4.2	Karakteristik anak usia sekolah.....	31
2.4.3	Perkembangan Kognitif	33
2.4.4	Perkembangan Motorik.....	35
2.4.5	Perkembangan Sosial-Emosi.....	36
2.5	Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> dengan Konsentrasi Belajar ..	37
2.6	Jurnal Terkait.....	38
2.7	Kerangka Teori.....	45
2.8	Kerangka Konseptual	46
2.9	Hipotesis Penelitian.....	47
BAB 3		48
METODE PENELITIAN		48
3.1	Desain Penelitian	48
3.2	Populasi, Sampling dan Sampel	48
3.2.1	Populasi	48
3.2.2	Sampling	49
3.2.3	Sampel.....	49
3.3	Identifikasi Variabel dan Definisi Oprasional.....	49
3.3.1	Identifikasi Variabel.....	49
3.3.2	Definisi Oprasional	50
3.4	Pengumpulan Data	51

3.5	Instrumen Penelitian.....	52
3.6	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	54
3.7	Prosedur Penelitian (Kerangka Kerja).....	55
3.8	Analisa Data	56
3.8.1	Langkah-Langkah Analisa Data.....	56
3.8.2	Teknik Analisa Data.....	60
3.9	Etika Penelitian.....	61
3.9.1	Informed Concet (Lembar Persetujuan).....	61
3.9.2	Anonimity (Tanpa Nama)	62
3.9.3	Confidentiality (Kerahasiaan)	62
3.10	Uji Etik (Ethical clearanc)	62
BAB 4		63
HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.1.1	Gambaran Lokasi Penelitian	63
4.1.2	Data Umum	65
4.1.3	Data Khusus	68
4.2	Pembahasan	70
4.2.1	Kecanduan Bermain <i>Game online</i> di SDN 204 Gresik.....	70
4.2.2	Konsentrasi Belajar Siswa di SDN 204 Gresik.....	75
4.2.3	Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar SDN 204 Gresik	75
BAB 5		81
KESIMPULAN DAN SARAN		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN		90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya Yang Relevan	38
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> Dengan Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar SDN 204 Gresik.....	50
Tabel 4. 1 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin.....	65
Tabel 4. 2 Distribusi responden berdasarkan kelas	65
Tabel 4. 3 Distribusi responden berdasarkan umur.....	65
Tabel 4. 4 Distribusi responden berdasarkan kepemilikan gadget.....	66
Tabel 4. 5 Distribusi responden berdasarkan lama bermain per hari.....	66
Tabel 4. 6 Distribusi responden berdasarkan lama bermain per minggu.....	66
Tabel 4. 7 Distribusi responden berdasarkan jenis <i>game online</i>	67
Tabel 4. 8 Distribusi responden berdasarkan pendamping saat bermain.....	67
Tabel 4. 9 Distribusi responden berdasarkan waktu bermain <i>game online</i> dibatasi atau tidak.....	68
Tabel 4. 10 Distribusi responden berdasarkan skor kecanduan <i>game online</i>	68
Tabel 4. 11 Distribusi responden berdasarkan skor konsentrasi belajar	69
Tabel 4. 12 Distribusi responden berdasarkan Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> dengan Konsentrasi Belajar.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> Dengan Konsentrasi Belajar Anak SDN 204 Gresik.....	44
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i> Dengan Konsentrasi Belajar Anak SDN 204 Gresik.....	45
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabulasi Exsel Kecanduan <i>Game Online</i>	90
Lampiran 2 Tabulasi Exsel Konsentrasi Belajar.....	93
Lampiran 3 Kuesioner.....	96
Lampiran 4 Lembar Pengajuan Judul.....	101
Lampiran 5 Lembar Bimbingan Proposal.....	102
Lampiran 6 Lembar Revisi Proposal.....	104
Lampiran 7 Lembar Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 8 Lembar Revisi Skripsi.....	107
Lampiran 9 Surat izin Penelitian.....	108
Lampiran 10 Surat Balasan Penelitian.....	109
Lampiran 11 Uji Etik	110
Lampiran 12 Turnitin Skripsi.....	111
Lampiran 13 Turnitin Proposal.....	112
Lampiran 14 Dokumentasi Pengumpulan Data	113
Lampiran 15 Tabel Crosstab.....	114

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Masril, M. (2024). Korelasi Kecanduan Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Di Sdn 02 Sitiung. *Piwuruk: Jurnal Sekolah Dasar*, 4(1), 20–31. <https://doi.org/10.36423/Pjsd.V4i1.2144>
- Arif, Rachmandr., & Dr. Ir. Andi Ilham Samanlangi, H. P. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. In . (Issue January).
- Arjuna, Hidayat, T., & Nursobah, A. (2022). Teori Perkembangan Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 230–239.
- Aubryla, H., & Ratnawati, V. (2023). Strategi Mengelola Penggunaan Tiktok Agar Tidak Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 611–621. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3693>
- Aulia, R., Aulia, N., Junaedi, M. N., & Iryani, J. (2025). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. 32(3), 167–186.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Profil Anak Usia Dini 2022*. <https://www.bps.go.id/publication/2022/12/21/f723659f81df9f7d4a6a5754/profil-anak-usia-dini-2022.html>
- Bhenany, S., Putri, S., Khosianah, F., Rosyiana, I., Psikologi, F., Surabaya, U. M., & Information, A. (2026). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Di Kota Surabaya. 10–18.
- Budiani, R., Ningsih, R., & Sancaya, S. A. (2024). Analisis Fakta Empiris Fenomena Kecanduan Game Online Siswa Smk Pgri 4 Kediri. 1045–1057.
- Dodiet Aditya Setyawan. (2021). Hipotesis Dan Variabel Penelitian. In *Tahta Media Group*.
- Fahrul, M., & Ishaq, R. (2025). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Mts Negeri 1 Makassar. 2(3), 54–59.
- Febi Maharani. (2024). Control Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Kecanduan Game Online. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 191–204. <https://doi.org/10.55606/Lencana.V3i1.4555>
- Fitriyanti, I., Abas, A., & Sapulette, M. (2024). Peran Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Online The Role Of Parental Supervision Of Children In Playing Online Games. 13(1), 22–29.
- Griffiths, M. D., & Nuyens, F. (2017). An Overview Of Structural Characteristics In Problematic Video Game Playing. 272–283. <https://doi.org/10.1007/S40429-017-0162-Y>

- Hafidah Ahmad, E. (2023). *Konsep Metodologi Riset Kesehatan*. Rizemedia Pustaka Indonesia.
- Haibanissa, S., Sulastri, T., & Ningsih, R. (2022). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Remaja Sma. *Jkep*, 7(2), 201–213. <https://doi.org/10.32668/Jkep.V7i2.968>
- Hamidah, A., & Ain, S. Q. (2025). *Hubungan Game Online Terhadap Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 14(4), 6049–6060.
- Huang, H., & Cheng, C. (2022). *Applied Sciences The Benefits Of Video Games On Brain Cognitive Function : A Systematic Review Of Functional Magnetic Resonance Imaging Studies*.
- I Gusti Ayu Yohanda Wutama, Gede Eka Puja Dyatmika, & Ni Luh Drajati Ekaningtyas. (2023). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Konsentrasi Belajar Siswa. *Widya : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.63577/Wid.V1i1.12>
- Indah, N., Sari, K., Nur, M., Nurdin, H., & Sulastri, T. (2023). *The Relationship Between Game Online Addiction And The Tendency For Verbal Agressiveness In Multiplayer Online Battle Arena*. 3(5), 685–694.
- Isak, I., & Afyah, H. A. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja The Influence Of Online Games On Teenage Behavior. *Jurnal Intelek Ihsan Cendikia*, 2(5), 9776–9781. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Junaedi, J., & Wahab, A. (2023). Hipotesis Penelitian Dalam Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 6(2), 142–146. <https://doi.org/10.56467/jptk.V6i2.98>
- Kartini, & Nur Sa'adah. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 4, 6033–6038.
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2024). 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*, 22(4), 2413–2437. <https://doi.org/10.1007/S11469-022-00994-9>
- Kbbi. (2026). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Daring*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kementerian Kesehatan Ri. (2018). *Inilah Dampak Kecanduan Game Online*. Biro Komunikasi Dan Pelayanan Masyarakat Kemenkes Ri.
- Kementerian Komunikasi Dan Informatika Ri. (2026). *Peraturan Menteri Komunikasi Dan Digital Nomor 9 Tahun 2026*.
- Ko, Y. M., Lee, E. S., & Park, S. (2024). Prevalence, Correlates, And Comorbidities Of Internet Gaming Disorder And Problematic Game Use: National Mental Health Survey Of Korea 2021. *Frontiers In Psychiatry*, 15(October), 1–10.

<https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1442224>

- Kusumaningsih, F. S., Purwati, N. H., Retnani, A. D., Widiati, C. R., Murniati, Oktarina, N. D., Triana, N. N. Y., Nurhayati, S., Astarani, K., Fatkuriyah, L., & Etika Dewi Cahyaningrum. (2025). *Buku Ajar Keperawatan Anak* (Efitra (Ed.)). Pt.Sonpedia Publisng Indonesia.
- Langmui, S. A., Sancaya, S. A., & Krisphianti, Y. D. (2025). Strategi Efektif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (Kkn)*, 441–445.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). *The Internet Gaming Disorder Scale The Internet Gaming Disorder Scale*.
- Lestari, Ika. (2022). Perkembangan Anak Usia Sd. *Unj Press, Iv*, 1–158.
- Lisdiarta, A., Suwarni, A., & Herawati, V. D. (2023). *Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional Remaja Di Smp Negeri 1 Jatipuro Kabupaten Karanganyar*. 16(2), 110–120.
- Ma'rifat, Alkhilyatul, R., Suraharta, I. M., & Jaya, I. I. (2024). *Metodelogi Penelitian Ilmiah (Panduan Praktis Untuk Penelitian Berkualitas)* (Vol. 2).
- Miswanto, Armitasari, & Muhazir. (2020). *Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki Dan Perempuan*. 2.
- Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurkam: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 7(2), 96–102. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/jurkam/article/view/2722>
- Mujiya Ulkhaq, M., Rozaq, R., Ramadhani, R., Heldianti, R., Fajri, A., & Akshinta, P. Y. (2018). Validity And Reliability Assessment Of The Game Addiction Scale: An Empirical Finding From Indonesia. *Acm International Conference Proceeding Series, October 2018*, 120–124. <https://doi.org/10.1145/3288155.3288158>
- Mutalazimah. (2025). *Metode Penelitian Kesehatan*. Muhammadiyah University Press.
- Nazdan Rosidin, & Dimas Abisono Punkastyo. (2025). Implementasi Sistem Pakar Berbasis Web Dengan Metode Certainty Factor Untuk Diagnosis Gejala Kecanduan Game Online. *Jurnal Ticom: Technology Of Information And Communication*, 14(1), 50–54. <https://doi.org/10.70309/Ticom.V14i1.169>
- Ningrum, E. P., & Cahyono, R. (2022). *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental Hubungan Self-Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja Akhir*. 2(1), 693–703.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial*

- Abstrak*. 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nur, A. L., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 1–7.
- Ongkowijaya, J. A., & Andangsari, E. W. (2024). Internet Gaming Disorder Of Gamers: A Study On Values And Online Gaming Behavior †. *Engineering Proceedings*, 74(1). <https://doi.org/10.3390/engproc2024074031>
- Pamukti, A., Lubabin, F., Nuriya, S., & Hanani, R. (2024). *The Impact Of Online Game Addiction On Student's Attention*. 6, 2.
- Pananrang, A. D., C, T., & Makduani, R. (2025). Memahami Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat (Jitu)*, 15(1), 1–5.
- Pemba, Y., Menengah, S., Katolik, K., Studi, P., Teknik, P., Makassar, U. N., Kusuma, N. R., & Belajar, K. (2022). *Peran Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta*. 2(September), 12–20.
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). *Positif Negatif Game Online*.
- Putri, S. F., & Nurmaliyah, Y. (2023). *Parent Control Relationship In Use Gadgets With The Responsibility Of Learning Children*. 5(1), 68–79.
- Rahma, N. (2022). *Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends*. 10(2), 281–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Rusminingsih, E., Fitri Puji Lestari, R. T. P., & Mawardi. (2022). *Hubungan Lama Bermain Game Online Dengan*. 116–122.
- Sari, D. T. L., Khamdun, & Fardani, M. A. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Sari, M., Elviana, E., & Muslima, M. (2023). Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Permainan Catur. *Desultana: Journal Education And Social Science*, 1(2), 46–61. <https://doi.org/10.69548/D-Jess.v1i2.14>
- Sari, N., Maulidya, R., Kedokteran, F., Studi, P., Universitas, P., & Kuala, S. (2023). *10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305*. 08, 69–79. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305>
- Seotjiningsih, Gunardi, H., Salimo, H., Meorhadi, M. B. N., & Ranuh, I. G. G. (2025). *Tumbuh Kembang Anak* (3rd Ed.). Penerbit Buku Kedokteran Egc.
- Septyani, R. A., Lestari, P., & Suryawan, A. (2021). *Penggunaan Gadget Pada Anak : Hubungan Pengawasan Dan Interaksi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak*. 6(September), 121–130.

- Shaheen, N., Shaheen, A., Elmasry, M., Abdelwahab, O. A., Mohamed, A., Swed, S., Rababah, A. A., Meshref, M., Zaki, A., & Shoib, S. (2023). Gaming Behavior Disorder And Its Association With Social Phobia During Covid-19 Pandemic: A Cross-Sectional Study Among The Young Arabs. *Frontiers In Psychiatry*, 14(April). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1071764>
- Sholikhah, F., Munawaroh, H., & Hidayat, M. (2024). Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin. *Jupida : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 2(1), 30–37.
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak Pada Masa Sekolah Dasar. *Diajar: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/Diajar.V3i1.2338>
- Sita Mawarni, R., & Devi Asriyanti, F. (2023). Analisis Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Di Sdn 2 Tanggulwelahan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 3(1).
- Syafi, N., Fathurohim, & Mulyah, P. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa*. 24, 143–151.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. In *Stop Kecanduan Game Online*.
- Who. (2022). International Classification Of Diseases 11th Revision (Icd-11): Sleep–Wake Disorders. *World Health Organization*.
- Widagdo, & Adolph, R. (2020). Konsep Keperawatn Anak. In *Karya Tulis Ilmiah*. <http://repository.ums.ac.id/handle/123456789/2366>
- Widiyati, E., Hasyim, U., & Jombang, T. (2025). Konsep Ice Breaking Dalam Meningkatkan. *Al-Manar : Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 3(5), 235–240.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi., Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., M.Epid, Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- World Health Organization. (2021). *Who Guideline On School Health Services*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240029392>
- Yuliarsih, T., Santoso, S., & Mutiansi, D. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar,Pada Fisik-Motorik,Kognitif,Bahasa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Iicls)*, 5(1), 70–80.

Zulfikar, R. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Widina Media Utama* (Vol. 7, Issue 2).

