



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 1  
SESETAN**

*(The Correlation Between Online Game Addiction With Psychosocial Developments  
Of School Age Students At Sd N 1 Seseatan)*

**Nyoman Ayu Dian Saskia Dewi P<sup>1</sup>, A.A.A Yuliati Darmini<sup>2</sup>, Asthadi Mahendra Bhandesa<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Institut Teknologi dan Kesehatan  
Bali

<sup>3</sup>Program Studi D4 Keperawatan Anestesiologi, Fakultas Kesehatan, Institut Teknologi dan  
Kesehatan Bali

*Corresponding author:* nyomanayudiansaskiadewi@gmail.com

Received : Juli, 2022	Accepted : Maret, 2023	Published : April, 2023
-----------------------	------------------------	-------------------------

***Abstract***

*Background:* The development of information and technology internet of things (IOT) had significant impact the emergence of online games. Generally, school-age children spend majority of their time in playing and trying new things. They play to satisfy their curiosity through online games. Because it is considered as interesting thing for elementary school children, they were prefer a competitive games and they were ignored time while playing games.

*Purpose:* To determine the correlation between online game addiction with psychosocial developments of school age students at SD N 1 Seseatan.

*Method:* This study employed correlative descriptive design with cross-sectional approach. The population of the study were 368 student. There were 192 student participated in this study which were selected by using probability sampling with simple random sampling technique. The data were collected by using online game addiction questionnaire and psychosocial developments of children questionnaire. Data analysis used the SPSS version 20 test. The univariate test used the Kolmogorov-Smirnov assumption test, then the bivariate test used the Rank Spearman test.

*Result:* The finding showed that there was a correlation between online game addiction with psychosocial developments of children at SD N 1 Seseatan with  $p\text{-value} < 0,001 < \alpha = 0,05$ .

*Conclusion:* Online game have corelation with psychosocial developments of children at SD N 1 Seseatan

***Keywords:*** Online Game Addiction, Psychosocial Developments, School-Age Students

***Abstrak***

Latar Belakang : Seiring dengan pesatnya perkembangan internet banyak jenis game online bermunculan. Secara umum anak usia sekolah lebih banyak menghabiskan waktunya dengan mencoba hal baru dan bermain, mereka bermain untuk menyenangkan rasa penasaran mereka melalui game online. Game online dianggap sebagai hal yang menarik bagi anak sekolah dasar, mereka menyukai permainan bernuansa persaingan sehingga tidak memperdulikan waktu yang digunakan untuk bermain. Tujuan : untuk mengetahui Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Seseatan. Metode : Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 368 siswa SDN 1 Seseatan. Besar sampel dalam penelitian ini diperoleh sebanyak 192 siswa. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan menggunakan probability sampling dengan teknik

simple random sampling. Alat pengumpulan data yang digunakan lembar kuesioner Kecanduan Bermain Game Online dan Lembar Kuesioner Perkembangan Psikososial Anak. Analisa data menggunakan uji SPSS versi 20. Pada uji univariat menggunakan uji asumsi Kolmogorov-Smirnov, selanjutnya uji bivariat menggunakan uji Rank Spearman. Hasil : Hasil analisis hubungan didapatkan ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan dengan level signifikan  $p\text{-value} < 0,001 < \alpha = 0,05$ . Kesimpulan : Bermain game online berkaitan erat dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Perkembangan Psikososial, Anak Usia Sekolah

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi internet of things (IOT) di era globalisasi ini informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Negara Indonesia merupakan salah satu dari beberapa negara yang ikut terlibat dalam kemajuan informasi dan teknologi (Desiningrum dkk., 2017). Gadget merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil, seperti halnya smartphone, tablet, notebook dan aneka gadget lainnya. Penggunaan gadget tidak hanya menjadi dominasi orang dewasa tetapi juga didominasi oleh kalangan anak-anak dan remaja (Asif & Rahmadi, 2017).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2016) diketahui jumlah pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Tahun 2016 pertumbuhan pengguna internet di Indonesia melonjak 75,2% menjadi 132,7 juta (Yeni, 2021). Berbagai informasi dapat diakses secara bebas dalam internet, selain itu beragam sarana hiburan juga telah disajikan contohnya seperti game online (Fikri, 2012).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa observasi wawancara singkat yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 November 2021 terhadap sepuluh siswa di SDN 1 Sesetan mengenai intensitas dalam bermain game online. Dari tiga siswa mengatakan pulang dari sekolah tidak istirahat tidur melainkan mereka melanjutkan bermain game online pada handphone mereka 2 sampai 5 kali dalam satu hari dan lama bermain 1 sampai 3 jam dan 7 siswa lainnya mengatakan bermain game online 3 sampai 5 kali dalam satu hari dan lama bermain lebih dari 3 sampai 4 jam. Secara umum anak usia sekolah banyak menghabiskan waktu bermain dan mencoba hal baru, tidak jarang dari mereka memuaskan rasa penasaran melalui bermain, karena game online dianggap sebagai hal yang menarik. Susanti dkk (2018) mengemukakan bahwa anak sekolah dasar yang berusia 10-12 tahun menyukai permainan yang bernuansa persaingan sehingga tidak memperdulikan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain.

Pernyataan diatas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tanda Irwanto (2020) yang menyatakan ada hubungan antara kecanduan game online dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah. Kebiasaan ini sering disebut sedentary activity, yang akan terus terjadi bukan hanya berakibat terhadap kesehatan fisik anak tetapi juga berakibat pada perkembangan kesehatan psikologis dan psikososial anak (LeBlanc dkk., 2015).

Bermain game online mengarah pada kecanduan yang bersifat memuaskan diri pada aktivitas tertentu yang dilakukan berulang dalam jangka lama yang menimbulkan gangguan kesehatan, serta tidak bisa mengembangkan hubungan interaksi dan sosial dengan teman, orang sekitar, dan keluarga menjadi kurang baik dan tidak bisa mengembangkan pengetahuan dan penurunan prestasi (Price, 2011).

Perkembangan psikososial merupakan stabilitas yang dapat merubah kepribadian, emosi dan hubungan sosial dalam mempengaruhi fisik dan fungsi kognitif. Pada tahap ini anak dapat memilih apa yang baik baginya dan mulai bisa memahami dirinya melalui karakteristik internal daripada eksternal, maupun memecahkan masalahnya sendiri dan mulai melakukan identifikasi terhadap tokoh tertentu yang menarik perhatiannya, perkembangan psikososial yang lengkap yaitu anak yang memiliki personality yang baik, memiliki sifat-sifat positif seperti percaya pada diri sendiri dan orang lain, inisiatif, kooperatif serta saling memberi dan menerima pendapat. Sebaliknya jika anak memiliki perkembangan psikososial yang kurang lengkap, anak tersebut akan memiliki sifat yang negatif seperti tidak percaya diri pada diri sendiri dan orang lain, tidak menerima pendapat orang lain, mengasingkan diri, selalu merasa bersalah dan rendah diri (Nasution, 2017).

Kecanduan bermain game online berhubungan erat dengan perkembangan psikososial anak dikarenakan saat bermain game online anak – anak terkadang hingga lupa waktu. Saat anak mengalami kekalahan saat bermain, semakin tertantang anak untuk memenangkan game

tersebut. Penelitian yang dilakukan Guno (2018), orang yang mengalami kecanduan cenderung memakai waktu 2 - 10 jam sehari (Kusumadewi, 2012). Akibat serta dampak yang timbul dari kecanduan game, diantaranya siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar prestasinya pasti akan menurun. Siswa lebih memikirkan perkembangan permainan gamenya daripada perkembangan belajarnya, serta kurang interaksi sosial sehingga psikososialnya terganggu. Masthura dkk, (2018) mengatakan penggunaan game online akan membuat anak kecanduan yang menyebabkan anak malas untuk bermain dengan temannya, tidak menyelesaikan tugas sekolah, kurang fokus dalam pelajaran, yang dapat menimbulkan efek kurang baik seperti terganggunya proses pembelajaran anak, susah tidur, mental yang kurang baik, serta psikososial yang terganggu, ini akan merugikan bagi anak dan harus segera di tangani. Diharapkan untuk orang tua lebih membatasi dan mengawasi anak dalam bermain game online supaya terhindar dari efek kuang baik yang di timbulkan.

**METODE**

Penelitian ini adalah deskriptif korelasional dengan menggunakan pendekatan cross-sectional. Penelitian ini mengidentifikasi hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sasetan.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 368 siswa kelas 1 sampai 6 di SDN 1 Sasetan, jumlah sampel yang diperoleh dengan rumus besar sampel yaitu 192 siswa, menggunakan kreteria inklusi dan eksklusi yaitu siswa yang bermain game online lebih dari 2 jam sehari, Teknik sampling yang digunakan yaitu non probability sampling dengan teknik simple random sampling. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner Kecanduan Bermain Game Online dan Lembar Kuesioner Perkembangan Psikososial Anak. Analisa data menggunakan uji SPSS versi 20. Pada uji univariat menggunakan uji asumsi Kolmogorov-Smirnov, selanjutnya uji bivariat menggunakan uji Rank Spearman.

**HASIL**

**Karakteristik Responden**

**Tabel 1.** Karakteristik responden

	Karakteristik	Frekuensi(n)	Presentase(%)
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-laki	108	56
	Perempuan	84	44
<b>Umur</b>	6 – 8 tahun	39	20
	9 – 12 tahun	153	80
<b>Kelas</b>	1 SD – 2 SD	38	20
	3 SD – 4 SD	67	35
	5 SD – 6 SD	87	40

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dari 192 responden, jenis kelamin responden yang paling banyak adalah laki – laki yaitu sebanyak 108 (56%). Umur responden yang paling banyak adalah 9 – 12 tahun yaitu 153 (80%), kelas yang paling banyak yaitu kelas 5 dan 6 SD sebanyak 87 (45%).

**Kecanduan Bermain Game Online di SDN 1 Sasetan**

**Tabel 2.** Kecanduan Bermain Game online di

Variabel	Median	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kecanduan bermain game online	23.00	5.921	10.00	40.00

Berdasarkan Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa dari 192 responden didapatkan hasil nilai median yaitu sebesar 23.00, nilai standar deviasi 5.921, skor terendah 10 dan skor tertinggi 40, maka dapat disimpulkan bahwa nilai median 23.00 lebih mendekati nilai maksimum 40.00. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya Kecanduan Bermain Game Online. Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan

**Tabel 3** Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan (n=192)

Variabel	Median	Std. Deviation	Minimum	Maximum
P Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah	15.61	6.905	06.00	30.00

Berdasarkan Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa dari 192 responden didapatkan hasil nilai median yaitu sebesar 15.61, nilai standar deviasi 6.905, skor terendah 6 dan skor tertinggi 30, maka dapat disimpulkan bahwa nilai median 15.60 lebih mendekati nilai maksimum 30.00. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya

Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan.

**Uji Normalitas Data Kecanduan Bermain Game Online dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan**

**Tabel. 4** Uji Normalitas Data Kecanduan Bermain Game Online dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan

Variabel	N	Std. Deviation	Sig.
Kecanduan Bermain Game Online	192	14,822	0,011
Perkembangan psikososial Anak Usia Sekolah	192	6,907	0,001

Berdasarkan tabel 4 uji normalitas data Kolmogorov-Smirnov di atas diperoleh nilai Sig. pada variabel Kecanduan Bermain Game Online sebesar  $0,011 < 0,05$  dan pada variabel Perkembangan Psikososial Anak sebesar  $0,001 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berdistribusi tidak normal, sehingga dilanjutkan dengan uji korelasi Spearman's Rho

**Uji Korelasi Kecanduan Bermain Game Online dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan**

**Tabel. 5** Uji Korelasi Kecanduan Bermain Game Online dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan

Variabel	N	Correlation Coefficient	Sig.
Kecanduan Bermain Game Online	192	-0,164	0,023
Perkembangan psikososial Anak Usia Sekolah			

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar  $0,023 < 0,05$ , maka hipotesis  $H_0$  ditolak. Artinya bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Perkembangan Psikososial Anak di SDN 1 Sasetan. Correlation Coefficient (r) sebesar 0,164 memiliki sifat hubungan yang negatif.

**PEMBAHASAN**

**Kecanduan Bermain Game Online di SDN 1 Sasetan**

Kecanduan Bermain Game Online dari 192 responden didapatkan hasil nilai mean yaitu sebesar 23.36, standar deviasi yaitu 5.921, skor terendah 10 dan skor tertinggi 40, maka dapat disimpulkan bahwa nilai mean 23.36 lebih mendekati nilai maksimum 40.00. Hasil ini menunjukkan bahwa Kecanduan Bermain Game Online cenderung tinggi. Salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan bermain game online yang tinggi di SDN 1 Sasetan yaitu karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Game online merupakan permainan yang di mainkan secara online via internet, game online menawarkan fasilitas lebih kepada para pemainnya yang dapat berkomunikasi dan bermain bersama dengan jarak yang jauh antar pemain. Kecanduan bermain game online berdampak pada fisik dan psikologisnya (Adiningtias, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Erysal Novrialdy (2019) yang meyakini kecanduan bermain game online bisa terjadi karena masih banyak anak-anak yang belum memiliki pemahaman tentang bahaya kecanduan game online, orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan kecanduan bermain game online. Komunikasi orangtua terhadap anaknya tentang penggunaan internet dalam bermain game online merupakan cara yang efektif untuk mencegah kecanduan game online. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aji Tanda Irwanto dkk (2020) yang menyatakan kecanduan bermain game online sangat berdampak negatif terhadap psikososial anak karena anak akan terfokus pada game online tersebut, sehingga emosi mereka akan tidak terkontrol dengan baik yang akan menyebabkan gangguan pada psikososial anak. Kurangnya pengawasan dari orang tua merupakan salah satu faktor penyebab anak bisa mengalami kecanduan bermain game online. Perkembangan Psikososial anak Usia Sekolah di SDN 1 Sasetan

Perkembangan psikososial menunjukkan bahwa dari 192 responden didapatkan hasil nilai mean yaitu sebesar 15.60, nilai standar deviasi 6.905, skor terendah 6 dan skor tertinggi 30, maka dapat disimpulkan bahwa nilai mean 15.60 lebih mendekati nilai maksimum 30.00. Hasil ini menunjukkan bahwa Perkembangan psikososial anak usia sekolah cenderung tinggi. Perkembangan psikososial merupakan perubahan yang terjadi pada kepribadian, emosi, serta hubungan sosial (Khasanah dkk, 2019). Mempengaruhi perkembangan psikososial anak adalah keluarga, ketika orang tua memberikan

kebebasan kepada anak untuk banyak bergaul dengan teman sebayanya maka anak akan lebih terbuka dengan menerima dunia luar, lebih mandiri, dan mempunyai perkembangan psikososial yang lebih baik (Saputro dan Tana, 2017).

Penggunaan gadget yang sering dalam bermain game online dapat memperngaruhi perkembangan psikososial pada anak pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Masthura (2018) yang meyakini bahwa perkembangan psikososial anak ada hubungannya dengan penggunaan gadget dimana anak yang sering menggunakan gadget mengalami perkembangan psikososial yang lambat dibandingkan dengan anak yang jarang menggunakan gadget. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alia dan Irwansyah (2018) dampak negatif dan efek samping dalam menggunakan gadget antara lain menurunnya prestasi balajar anak karena penggunaan gadget yang berlebihan, selain itu perilaku anak juga berubah karena sudah kecanduan dalam menggunakan gadget untuk bermain game online anak akan menjadi lebih sensitif, mudah terpancing emosinya, serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama pada aspek perkembangan psikososial. Hal ini akan menghambat proses sosial anak, karena anak hanya asik menggunakan gadget untuk bermain game online lambat laun anak akan ketergantungan dengan gadget yang membuat anak tersebut mengalami kecanduan bermain game online yang dapat mengganggu perkembangan psikososial anak tersebut.

Hubungan kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan

Dari hasil penelitian yang di lakukan di SDN 1 Sesetan didapat hasil yang menyatakan ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan. Kecanduan dalam bermain game online pada anak-anak di SDN 1 sesetan cenderung tinggi yang menyebabkan perkembangan psikososial anak menjadi kurang atau terganggu, akibatnya anak susah untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dan prestasi balajar anak menjadi turun. Pengawasan dari orang tua dan pihak sekolah sangatlah diperlukan kepada anak yang mengalami kecanduan bermain game online, jika dibiarkan begitu saja akan menjadi dampak yang negatif seperti emosi anak yang kurang stabil, tidak fokus, hanya memikirkan game

online sampai membuat kesehatan anak terganggu.

Menurut Irwanto (2019) menyatakan bawah ada hubungannya kecanduan bermain game onile dengan perkembangan psikososial anak, anak yang mengalami kecanduan dalam bermain game online akan susah berbaur dengan temen-temannya, kurangnya motivasi belajar kerana hanya memikirkan gamenya saja. Hasil dari penelitian yang di lakukan oleh Paremeswara (2021) bahwa kecanduan bermain game online banyak memberikan pengaruh negatif diantaranya perkembangan emosi dan perkembangan psikososial anak akan terganggu yang menyebabkan anak kurang berinterkasi terhadap orang-orang yang ada di sekitarnya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain game online berdampak buruk terhadap perkembangan psikososial anak, maka perlu adanya pengawasan yang lebih terhadap anak yang mengalami kecanduan bermain game online.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kecanduan bermain game online pada anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan dari 192 responden didapatkan hasil bahwa ada kecanduan bermain game online pada anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan cenderung tinggi.
2. Perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan dari 192 responden didapatkan hasil bahwa ada gangguan dalam perkembangan psikososial pada anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan cenderung tinggi
3. Hasil analisis hubungan didapatkan ada hubungan antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan dengan nilai Sig. sebesar  $0,023 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak, dengan koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar  $0,164$  yang artinya memiliki sifat hubungan yang negatif.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan saran yang dapat dijadikan masukan :

1. Bagi siswa di SDN 1 Sesetan dilihat dari kecanduan bermain game online pada anak usia sekolah di SDN 1 Sesetan.

- Diharapkan siswa agar lebih memperhatikan waktu saat bermain game online.
2. Bagi OrangTua diharapkan bagi Orangtua atau wali siswa untuk selalu mengawasi anak – anaknya saat bermain game online, dan memebatasi jam bermain game online
  3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan jika memilih masalah yang sama dalam penelitiannya dan dapat meneliti secara spesifik mengenai faktor – faktor lain yang mempengaruhi tentang kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah, serta mengawasi responden saat pengisian kuesioner.

#### **KEPUSTAKAAN**

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65-78.
- APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016). Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016. From : <http://isparmo.web.id> 2016/11/21/ data- statistik-pengguna-internet- indonesia- 2016/ diakses : 5 Januari 2022
- Armitasari, D. (2018). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap TahapPerkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah.
- Asif A. R., & Rahmadi F. A. (2017). *Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia11-12 tahun* (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine).
- Desiningrum, D. R., Indriana, Y., & Siswati, S. (2017). Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Fikri, Miftahul. (2012). Fenomena game online di Indonesia. (Online)
- Guno, D. C., & Wulanningrum, D. N. (2018). *Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak usia sekolah di wilayah kecamatan Magetan* (Doctoral dissertation, Universitas MuhammadiyahSurakarta).
- Irwanto, Aji Tanda. (2020). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah* (Doctoral dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta).
- Khasanah, U. A., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(3), 157-162.
- Kusumadewi, Theodora N. (2012). Hubungan antara Kecanduan internet Game Online dan keterampilan Sosial pada remaja. Skripsi, Jakarta. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Masthura, S., Iqbal S, M., & Renila, A. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDNegeri 1 Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika*, 171- 175
- Masthura, Syarifah,. Muhammad Iqbal S., Ananda Siti Renila. (2018). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Anak Sekolah Di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika*. 2 (1). 171-175.
- Nasution, A. H. (2017). Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 060922 Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.
- Parameswara, Marsanda Claudia., Triana Lestari. (2021). Pengaruh *Game Online* terhadap Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5 (1). 1473-1481.
- Price, H.O. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Saputro, Heri. Talan, Yufentri Otnial. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Of Nursing Practice*. 1(1), 1-8.
- Susanti, Y & PH, L.