

## HUBUNGAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT KECEMASAN ORANG TUA PADA ANAK USIA SEKOLAH (9-11 TAHUN) DI SDN TEMPUREJO 03

Santi Eka Hariyantie<sup>1</sup>, Nikmatur Rohmah<sup>2</sup>, Siti Kholifah<sup>3</sup>  
[santiekahariyantie27@gmail.com](mailto:santiekahariyantie27@gmail.com)<sup>1</sup>, [nikmaturrohmah@unmuhjember.ac.id](mailto:nikmaturrohmah@unmuhjember.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sitikholifah@unmuhjember.ac.id](mailto:sitikholifah@unmuhjember.ac.id)<sup>3</sup>  
Universitas Muhammadiyah Jember

### ABSTRAK

Pendahuluan: Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan game online menjadi salah satu aktivitas populer di kalangan anak-anak usia sekolah. Namun, durasi bermain game online yang berlebihan berisiko menimbulkan dampak negatif tidak hanya bagi anak, tetapi juga bagi orang tua, khususnya dalam bentuk kecemasan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03. Metode: Desain penelitian korelasi dengan pendekatan Cross- Sectional dengan jumlah sampel 82 responden yang diambil menggunakan teknik simple random sampling. Alat ukur yang digunakan meliputi kuisioner Internet Addiction Test (IAT) dan kuisioner Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS) dan analisis data dilakukan secara unvariat dan bivarit dengan menggunakan uji Spearman Rho dengan tingkat signifikansi  $\alpha < 0,05$ . Hasil: Hasil penelitian didapatkan p value  $< 0,001$  dengan korelasi 0,765 yang artinya ada hubungan antara durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua dengan kekuatan hubungan yang kuat. Semakin normal anak bermain game online, maka semakin ringan tingkat kecemasan orang tua. Kesimpulan: Penelitian ini merekomendasikan pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak dan pembatasan waktu bermain game sebagai upaya preventif terhadap gangguan psikologis baik pada anak maupun pada orang tua.

**Kata Kunci:** Durasi Bermain Game Online, Kecemasan Orang Tua, Anak Usia Sekolah.

### ABSTRACT

*Introduction: Rapid technological developments have made online gaming a popular activity among school-aged children. However, excessive online gaming can have negative impacts not only on children but also on parents, particularly in the form of anxiety. The purpose of this study was to analyze the relationship between online gaming duration and parental anxiety levels in school-aged children (9-11 years old) at SDN Tempurejo 03. Method: The study used a correlational cross-sectional design with a sample size of 82 respondents using a simple random sampling technique. The measurement instruments used included the Internet Addiction Test (IAT) and the Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS) questionnaires. Data were analyzed using univariate and bivariate methods using the Spearman Rho test with a significance level of  $\alpha < 0.05$ . Results: The study obtained a p-value  $< 0.001$  with a correlation of 0.765, indicating a strong relationship between online gaming duration and parental anxiety levels. The more normal the child's online gaming behavior, the lower the parental anxiety level. Conclusion: This study recommends the importance of active parental involvement in monitoring children's digital activities and limiting gaming time as a preventative measure against psychological disorders in both children and parents.*

**Keywords:** Duration Of Online Gaming, Parental Anxiety, School-Age Children.

### PENDAHULUAN

Terlalu lama bermain game online pada anak dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar, malas belajar, gangguan penglihatan, gangguan mental hingga emosional dimana hal ini dapat menimbulkan kecemasan bagi orang tua (Lukiyana & Wulandari, 2023). Terlalu lama bermain game online pada anak terbukti mempunyai dampak yang dapat mempengaruhi aspek sosial anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari seperti malas

atau jarang belajar, mudah marah, sulit berkonsentrasi, lupa waktu dan membuat pergaulan tidak terkontrol seperti lebih suka menyendiri, jika berlangsung terus menerus keinginan untuk menyendiri maka kemungkinan terkena gejala gangguan psikologis seperti depresi dan gangguan kecemasan (Kurniawan, 2022; Santoso et al., 2013).

Penggunaan game online di Amerika dan Eropa mengalami peningkatan dengan presentase berkisar antara 1,5%, hingga 8,2% di kalangan populasi umum. Diantara anak-anak, prevalensi gangguan yang diakibatkan oleh bermain game online juga tercatat mencapai 8% (Chang et al., 2022). Di Indonesia pemain game online terbanyak di Asia tenggara dengan presentase sekitar 96,4% atau sekitar 964 juta orang. Berdasarkan data statistik kementerian komunikasi dan informasi jumlah aktivitas bermain game, mengunduh video game, atau komputer game berkisar antara 44,10%. Di Jawa timur mencapai angka 55,7% dari total pengguna di Indonesia (Al mubarak & Soedirham, S 2021). Secara keseluruhan, sekitar 54,1% anak-anak usia sekolah sering bermain game online dengan persentase laki-laki mencapai 77,5% dan perempuan 22,5%. Rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain game online antara 2-10 jam/ minggu (Hayati, 2020)

Ada 2 faktor penyebab terlalu lama bermain game online yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yaitu: keinginan yang kuat untuk mencapai level tertinggi dalam game online, sensasi kelelahan jika bermain game online, kecanduan yang disebabkan ketidakmampuan memprioritaskan aktivitas yang lebih penting. Sedangkan faktor internal yaitu: kurang memiliki hubungan sosial yang baik serta kurangnya kontrol orangtua. Dampak negatif dari terlalu lama bermain game online yaitu bermain game online yang berlebihan, mengurangi kebugaran jasmani, sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar, gangguan pada fisik seperti gangguan penglihatan gangguan mental dan gangguan emosional (Syahril Ramadhan & Hadikusuma Ramadan, 2023).

Perawat memiliki peran penting dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak usia sekolah melalui upaya mengidentifikasi durasi bermain game online bagi anak usia sekolah serta dampaknya bagi kesehatan orang tua anak. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN Tempurejo 03 didapatkan bahwa sebanyak 19 dari 32 orang tua mengalami kecemasan ringan, 10 dari 32 orang tua mengalami kecemasan sedang, 3 dari 32 orang tua mengalami kecemasan berat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan didapatkan dari data siswa kelas 3 bahwa sebanyak 13 dari 38 siswa durasi bermain game online >3 jam, siswa kelas 4 bahwa 9 dari 33 siswa durasi bermain game 1 jam sedangkan 4 dari 33 siswa durasi bermain game online > 3 jam, siswa kelas 5 bahwa 13 dari 32 siswa durasi bermain game online > 3jam. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian “Hubungan durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03”.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian ini menggunakan deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah 103 orang tua dari anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03 yang terlalu lama bermain game online. Teknik pengambilan sampel yaitu simple random sampling dimana teknik pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dan setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Kriteria Inklusi adalah orang tua siswa yang anaknya bersekolah di SDN Tempurejo 03, orang tua siswa yang anaknya duduk dibangku kelas 3-5 di SDN Tempurejo 03, Siswa yang memiliki handphone / yang diberikan fasilitas handphone oleh orangtuanya. Kriteria eksklusi adalah orang tua siswa yang tidak ingin di jadikan responden. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Tempurejo 03 pada bulan Juni Tahun 2025. Alat ukur menggunakan kuisioner Young's Internet Addiction Test (IAT) dan Kuisioner Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS).

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari KEPK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Jember NO. 0089/KEPK/FIKES/V/2025.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Frekuensi Karakteristik Jenis Kelamin Siswa SDN Tempurejo 03 (n=82)

| Jenis Kelamin | Frekuensi | Persentase |
|---------------|-----------|------------|
| Laki-laki     | 35        | 42,7       |
| Perempuan     | 47        | 57,3       |
| Total         | 82        | 100        |

Tabel 1 menunjukkan bahwa jenis kelamin siswa SDN Tempurejo 03 sebagian besar berjenis kelamin adalah perempuan yaitu sebanyak 47 orang (57,3%).

Tabel 2 Frekuensi Karakteristik Usia Siswa SDN Tempurejo 03(n=82)

| Usia          | Frekuensi | Persentase |
|---------------|-----------|------------|
| Usia 9 Tahun  | 22        | 26,8       |
| Usia 10 Tahun | 31        | 37,8       |
| Usia 11 Tahun | 29        | 35,4       |
| Total         | 82        | 100        |

Tabel 2 menunjukkan bahwa usia siswa SDN Tempurejo 03 sebagian besar berusia 10 Tahun yaitu sebanyak 31 orang (37,8%) dan berusia 11 tahun sebanyak 29 orang (35,4%).

Tabel 3 Frekuensi Karakteristik Durasi Bermain Game Online Siswa SDN Tempurejo 03 (n=82)

| Durasi Bermain Game Online | Frekuensi | Persentase |
|----------------------------|-----------|------------|
| Normal                     | 22        | 26,8       |
| Ringan                     | 43        | 52,4       |
| Sedang                     | 16        | 19,5       |
| Parah                      | 1         | 1,2        |
| Total                      | 82        | 100        |

Tabel 3 menunjukkan bahwa durasi bermain game online siswa SDN Tempurejo 03 sebagian besar berkategori ringan yaitu sebanyak 43 orang (52,4%).

Tabel 4 Frekuensi Karakteristik Tingkat Kecemasan Orang Tua Siswa SDN Tempurejo 03 (n=82)

| Tingkat Kecemasan | Frekuensi | Persentase |
|-------------------|-----------|------------|
| Ringan            | 22        | 26,8       |
| Sedang            | 48        | 58,5       |
| Berat             | 10        | 12,2       |
| Panik             | 2         | 2,4        |
| Total             | 82        | 100        |

Tabel 4 menunjukkan bahwa tingkat kecemasan orang tua siswa SDN Tempurejo 03 sebagian besar berkategori sedang yaitu sebanyak 48 orang (58,5%).

Tabel 5 Tabulasi Silang Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua Pada Anak Usia Sekolah (9-11 Tahun) Di SDN Tempurejo 03 (n=82)

| Durasi Bermain Game Online | Tingkat Kecemasan |       |        |       |       |       |       |      |       |      | p     | r     |
|----------------------------|-------------------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|------|-------|------|-------|-------|
|                            | Ringan            |       | Sedang |       | Berat |       | Panik |      | Total |      |       |       |
|                            | f                 | %     | f      | %     | F     | %     | f     | %    | f     | %    |       |       |
| Normal                     | 18                | 81.8% | 4      | 18.2% | 0     | 0.0%  | 0     | 0.0% | 22    | 100% | 0.000 | 0.785 |
| Ringan                     | 3                 | 7.0%  | 39     | 90.7% | 0     | 0.0%  | 1     | 2.3% | 43    | 100% |       |       |
| Sedang                     | 1                 | 6.3%  | 5      | 31.3% | 9     | 56.3% | 1     | 6.3% | 16    | 100% |       |       |
| Parah                      | 0                 | 0.0%  | 0      | 0.0%  | 1     | 100%  | 0     | 0.0% | 1     | 100% |       |       |
| Total                      | 22                | 26.8% | 48     | 58.5% | 10    | 12.2% | 2     | 2.4% | 82    | 100% |       |       |

Berdasarkan penelitian ini, hasil uji menggunakan spearman- rho menunjukkan p value sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari  $<0,05$  ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi bermain game online dengan Tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 Tahun) di SDN Tempurejo 03. Dengan demikian, Hipotesis (H1) di terima yang artinya terdapat hubungan antara kedua variabel tersebut. Nilai korelasi ( $r$ ) sebesar 0,765 menunjukkan arah hubungan positif artinya semakin baik anak mengatur waktu bermain game online maka semakin rendah tingkat kecemasan orang tua. Berdasarkan tabel interpretasi kekuatan korelasi, nilai koefisien 0,765 termasuk dalam kategori hubungan kuat (0,60-0,79) yang berarti durasi bermain game online memiliki pengaruh besar terhadap tingkat kecemasan orang tua.

## **Pembahasan**

### **Durasi Bermain Game Online**

Studi ini menunjukkan bahwa durasi game online siswa SDN Tempurejo 03 sebagian besar berkategori ringan yaitu sebanyak 43 orang (52,4%).

Terlalu sering bermain game online pun sangat memiliki banyak faktor terhadap kehidupan individu itu sendiri seperti dapat membuang waktu seseorang demi bermain game online, mempengaruhi terhadap tingkat kesehatan seseorang, karena terlalu sering bermain game online membuat seseorang lupa waktu dan lupa terhadap kesehatan seseorang, mapu memberikan dampak kepada individu pemain game online, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif (KBBI). Banyak orang yang beranggapan bahwa game online akan berdampak negatif bagi pemainnya. Ini terutama karena sebagian besar game membuat ketagihan dan biasanya dikaitkan dengan perkelahian dan perkelahian yang kejam. Kebanyakan orang tua dan media percaya dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak-anak dan mendorong perilaku kekerasan di antara anak dan orang tua (Ulfah, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian milik (Sinanto et al., 2021) yang dimana menjelaskan bahwa Semua partisipan (100%) dalam penelitian ini mengalami kecanduan game online, menunjukkan bahwa responden yang terlibat memiliki kebiasaan bermain game yang tidak terkontrol dan berdampak negatif. Dampak kesehatan fisik yang sering dialami adalah kelelahan dan pusing, disebabkan oleh seringnya begadang dan kurang tidur akibat bermain game online. Selain itu, partisipan berisiko mengalami gastritis dan infeksi saluran kemih karena sering menunda makan dan buang air kecil akibat terlalu fokus pada permainan. Responden merasa sulit untuk meninggalkan permainan karena tidak merasa puas dan sulit mengontrol diri saat bermain, sehingga kecanduan game online ini mengganggu aktivitas dan kebutuhan dasar lainnya. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian ini yang dimana bila seseorang individu mampu mengontrol durasi bermain game online maka tidak akan memberikan efek yang begitu berat atau mengurangi dampak negatif yang ada pada individu. Selain hal tersebut, perlunya ada pengawasan dari orang tua terkait penggunaan internet atau game online yang dilakukan karena anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan masih perlu pengawasan orang tua.

### **Kecemasan Orang Tua**

Studi ini menunjukkan bahwa tingkat kecemasan orang tua siswa SDN Tempurejo 03 sebagian besar tingkat kecemasan sedang yaitu sebanyak 48 orang (58,5%).

Cemas adalah hal yang normal yang dialami oleh manusia dan emosi cemas ini punya tujuan baik supaya berjaga jaga atau lakukan persiapan, namun ketika cemas ini sudah semakin tinggi maka cemas menjadi hal yang kontraproduktif. Kecemasan berasal dari kata dasar cemas, yang diawali dengan imbuhan "Ke-" dan akhiran "-an". Namun, dalam perkembangannya ada pula yang langsung memberikan pengertian kata "kecemasan," entah itu dengan pertimbangan kata dasar cemas, apa yang dirasakan saat mengalami kecemasan,

hasil- hasil penelitian atau penemuan terkait kecemasan, dan lain-lain sebagainya. Berbagai sudut pandang dapat digunakan sebagai sumber dalam mendefinisikan atau memberikan pengertian dari kecemasan tersebut. Hal tersebut karena definisi atau pengertian tersebut dapat dilihat atau dipandang dari berbagai sudut pandang (Zebua, 2022).

Penelitian Gabrito et al telah menunjukkan bahwa waktu bermain game yang berlebihan dapat menyebabkan gejala seperti pusing dan bahkan gangguan penglihatan jangka panjang (Gabrito et al., 2023; Wibowo & Belladiena, 2024). Gaya hidup yang tidak banyak bergerak yang dikaitkan dengan jam bermain game yang panjang juga meningkatkan risiko terkena penyakit kardiovaskular karena kurangnya aktivitas fisik. Kecanduan ini juga dapat menyebabkan anak menjadi lebih tertutup dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Kurniawan, 2022; Syafii et al., 2023).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian milik (Hou et al., 2022) yang dimana menjelaskan Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan antara preferensi game mobile, risiko online, dan kesehatan mental anak. Misalnya, anak-anak yang sering bermain game multi-player dengan masalah kesehatan mental seperti depresi maka dapat menimbulkan kecemasan bagi orang tua. Pada penelitian tingkat kecemasan pada orang tua berada pada kategori sedang yang dimana merasa susah melupakan hal-hal yang terjadi dan merasakan khawatir secara terus menerus sehingga dapat menyebabkan isolasi sosial.

Hubungan Durasi Game Online Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua Pada Anak Usia Sekolah (9-11 Tahun) Di SDN Tempurejo 03

Hasil yang didapat bahwa pada siswa SDN Tempurejo 03 terdapat sebanyak 43 orang (52,4%) yang menggunakan internet ringan dan tingkat kecemasan orang tua sebanyak 48 orang (58.5%) yang mengalami cemas sedang. Berdasarkan uji statistic menggunakan Spearman-Rho didapatkan hasil  $p\text{-value} = 0,000$  ( $\alpha < 0,05$ ) dengan korelasi 0,765. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dengan demikian ada hubungan antara variabel x dan y yang berarti ada hubungan antara durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 Tahun) di SDN Tempurejo 03 dengan kekuatan hubungan yang kuat.

Sutopo menyatakan bahwa tindakan apapun yang dilakukan hanya untuk bersenang-senang dan tanpa tujuan yang disengaja dianggap sebagai game. Dalam hal ini, game adalah aktivitas apapun yang menyenangkan (Sutopo, 2020). Yudha & Mandasari menyatakan bahwa game adalah suatu kegiatan yang memiliki aturan, tujuan dan unsur kesenangan. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat (Yudha & Mandasari, 2021). Berdasarkan berbagai definisi di atas, game adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk tujuan hiburan, rekreasi, atau kompetisi, baik dalam bentuk fisik maupun digital, yang biasanya mengikuti aturan tertentu untuk mencapai kesenangan atau kepuasan batin pemainnya. Game berfungsi sebagai sarana pembelajaran atau hanya untuk hiburan tanpa tujuan yang disengaja, mencakup berbagai bentuk seperti permainan fisik, permainan kartu, hingga multimedia digital yang dirancang untuk menarik minat pemain dan menjadi bagian dari budaya keseharian.

Kecemasan orang tua secara signifikan memengaruhi kondisi emosional anak. Penelitian Feroze dan Ismail telah menunjukkan bahwa anak-anak dengan orang tua yang cemas cenderung menunjukkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi, terutama dalam situasi yang menegangkan seperti prosedur medis atau transisi sekolah (Feroze et al., 2022; Ismail & Mahrous, 2022). Misalnya, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Jain menemukan bahwa kehadiran orang tua selama induksi anestesi mengurangi tingkat kecemasan pada anak yang menjalani operasi, yang menunjukkan pentingnya dukungan orang tua dalam mengurangi kecemasan anak (Jain et al., 2022).

Penelitian ini sejalan dengan milik (Kracht et al., 2020) Penelitian dalam jurnal "Video

Games, Obesity, and Children" (Kracht, Joseph, dan Staiano 2020) menyimpulkan bahwa dari 26 studi observasional, 53% tidak menemukan hubungan signifikan antara bermain video game dan obesitas pada anak, sementara sisanya menunjukkan adanya risiko peningkatan obesitas terkait bermain video game, terutama setelah tahun 2012. Faktor-faktor seperti durasi bermain, bermain di hari kerja atau sebelum tidur, dan pengaruh lingkungan kamar berpotensi memediasi hubungan ini. Selain itu, video game aktif (exergaming) memiliki potensi untuk menurunkan berat badan pada anak-anak, tetapi intervensi yang hanya mengurangi waktu bermain belum terbukti konsisten dalam mengurangi berat badan. Penelitian masa depan disarankan untuk fokus pada efektivitas konten video game dalam mempromosikan perilaku sehat serta mempertimbangkan aspek sosial dan peran orang tua dalam aktivitas bermain video game. Pada penelitian tersebut dapat dijelaskan bahwa durasi bermain game mempengaruhi seseorang yang dimana bisa menjadi kecanduan, lupa waktu, bahkan bisa menimbulkan tingkat kekerasan kepada sesama sehingga hal tersebut yang dapat menyebabkan orangtua mudah mengalami kecemasan yang dimana selalu merasa khawatir kepada anaknya, maka dari itu perlu dilakukannya parenting yang diberikan kepada anak sejak kecil sehingga anak akan mengerti dan dapat mengurangi tingkat kecemasan pada orang tua.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Tempurejo 03 menunjukkan bahwa durasi game online pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03 sebagian besar berada pada kategori ringan, tingkat kecemasan orang tua anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03 sebagian besar berada pada kategori tingkat kecemasan sedang, durasi game online berhubungan signifikan dengan kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut, baik dengan menambahkan variabel lain seperti jenis game, pola asuh, maupun faktor psikososial lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti pendekatan kualitatif, agar dapat menggali lebih dalam pengalaman orang tua dalam menghadapi permasalahan terkait penggunaan game online pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, G. K., Abdalla, A. A., Mohamed, A. M., Mohamed, L. A., & Shamaa, H. A. (2022). Relationship between time spent playing internet gaming apps and behavioral problems, sleep problems, alexithymia, and emotion dysregulations in children: a multicentre study. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s13034-022-00502-w>
- Al mubarak, D. F. al dien, & Soedirham, O. (2021). Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(1), 87–99. <https://doi.org/10.22487/preventif.v12i1.185>
- Andriani, R., & Basri, B. (2022). The Effect Of Addiction To Playing Online Games On Learning Motivation In Students At Sdn Subangjaya 2, Sukabumi City. *Risenologi*, 7(1a), 77–83. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2022.71a.336>
- Areshtanab, H. N., Fathollahpour, F., Bostanabad, M. A., Ebrahimi, H., Hosseinzadeh, M., & Fooladi, M. M. (2021). Internet gaming disorder and its relationship with behavioral disorder and mother's parenting styles in primary school students according to gender in Iran. *BMC Psychology*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s40359-021-00616-4>
- Asmiati, N., & Fatmawati. (2020). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Mengklasifikasi Pengaruh Negatif Game Online Bagi Remaja Milenial. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(3), 141–149. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i3.102>
- Broderick, J. E., Schneider, S., Schwartz, J. E., & Stone, A. A. (2020). Interference with activities

- due to pain and fatigue: Accuracy of ratings across different reporting periods. *NIH Public Access*, 19(8), 1163–1170. <https://doi.org/10.1007/s11136-010-9681-x>. Interference
- Budiman, A., & Hasmitra, M. H. (2022). Kontrol Sosial Masyarakat Pada Anak-Anak Yang Bermain Game Online di Warung Wifi (Jorong Koto Birah Nagari Pulakek Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan). *Jurnal Perspektif*, 5(2), 277–286. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i2.614>
- Chang, C. H., Chang, Y. C., Yang, L., & Tzang, R. F. (2022). The Comparative Efficacy of Treatments for Children and Young Adults with Internet Addiction/Internet Gaming Disorder: An Updated Meta-Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(5), 1–16.
- Damaianti, L., Zakariyya, F., Ihsan, H., Chotidjah, S., & Mukminin, G. (2024). Student mental health factors in terms of anxiety and depression. <https://doi.org/10.4108/eai.4-11-2023.2344664>
- Damaiyanti, S., & Putri, M. (2021). Group Cognitive Behavior Therapy (CBT) terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Korban Perilaku Kekerasan (Bullying) di Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Reproduksi*, 8(2), 68–73. <https://doi.org/10.22146/jkr.50642>
- Dasani, V. (2022). Sleep Healing. PT. Kawan Pustaka.
- Dhanain, A. (2023). The Positive and Negative Impacts of Technology on Children. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*, 07(08), 1–7. <https://doi.org/10.55041/ijrsrem25178>
- Dong, Y. (2023). Effects of Parental Educational Anxiety on Self-efficacy in High School Students: A Mediating Role of Parental Psychological Control. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 22, 758–764. <https://doi.org/10.54097/ehss.v22i.13356>
- Feroze, R., Hussain, A., Tariq, M., & Toor, A. W. (2022). Parental and Children Anxiety in Paediatric Dental Procedures Under General Anaesthesia. *Pakistan Armed Forces Medical Journal*, 72(2), 645–648. <https://doi.org/10.51253/pafmj.v72i2.5841>
- Gabrito, R. C., Ibañez, R. Y., Frederick Velza, J. P., Campus, C., & Espinosa Sr, E. B. (2023). Impact of Online Gaming on the Academic Performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus Students. *Scientific Journal of Informatics*, 10(4), 423. <https://doi.org/10.15294/sji.v10i4.45007>
- Gunawan, R., Aulia, S., Supeno, H., Wijanarko, A., Uwiringiyimana, J. P., & Mahayana, D. (2021). Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia. *Techno-Socio Ekonomika*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.32897/techno.2021.14.1.544>
- Hadi, F. Z., Fathurrohman, M., & Hadi FS, C. A. (2021). Matematis Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 2(1), 59–72.
- Halawa. (2021). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Keperawatan*, 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.47560/kep.v10i2.293>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Hardiyanti, Y., & Shifa, N. A. (2023). Hubungan Kebiasaan Main Game Online dan Pengawasan Orang Tua dengan Kebutuhan Istirahat dan Tidur pada Anak Umur 11-14 Tahun di SMP Tunas Bangsa Depok Tahun 2021. *Health and Medical Sciences*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/phms.v1i1.145>
- Hariwijaksono, H. (2024). The Length of Time Children Play Emotional Reaction. 1(6), 192–197.
- Hayati, N. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah dengan Kebutuhan Istirahat dan Tidur di SD Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan. *Jurnal Kesehatan Global*, 3(3), 116–122. <https://doi.org/10.33085/jkg.v3i3.4710>
- Hidayat, R., & Nurhayati, N. (2023). Kontribusi Pengawasan Orang Tua Dalam Konteks Game Online Pada Anak. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 10(1), 109–114. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i1.19142>
- Hou, C. Y., Rutherford, R., Chang, H., Chang, F. C., Shumei, L., Chiu, C. H., Chen, P. H., Chiang, J. T., Miao, N. F., Chuang, H. Y., & Tseng, C. C. (2022). Children's mobile-gaming preferences, online risks, and mental health. *PLoS ONE*, 17(12 December), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0278290>

- Ismail, T. I., & Mahrous, R. S. S. (2022). Parental active participation during induction of general anesthesia to decrease children anxiety and pain. *Egyptian Journal of Anaesthesia*, 38(1), 249–260. <https://doi.org/10.1080/11101849.2022.2069335>
- Jain, S., Patel, S., Arora, K. K., & Sharma, A. (2022). A Comparative Study on Effectiveness of Parental Presence versus Sedative Premedication for Reducing Anxiety in Children Undergoing General Anesthesia. *International Journal of Applied and Basic Medical Research*, 101–105. <https://doi.org/10.4103/ijabmr.IJABMR>
- Kartikawati, D., & Nurhasanah, N. (2023). Communication Management in Preventing Negative Impact of Online Games on Students in Elementary School. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 3(10), 1789–1799. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v3i10.931>
- Kasantarino, A., & Taubih, L. A. (2023). Analisis Faktor Penyebab Anak Remaja Kecanduan Bermain Game Online. *MANDUB: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1(3), 39–53.
- KBBI. (2024). Dampak. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Kracht, C. L., Joseph, E., & Staiano, A. (2020). Video Games, Obesity, and Children. *HHS Public Access*, 9(1). <https://doi.org/10.1007/s13679-020-00368-z>. Video
- Kurniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 135–146. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.10835>
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 2(1), 320–334. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Lisdiarta, Agustinus, Anik Suwarni, and V. D. H. (2023). Pendahuluan Masalah mental emosional merupakan salah satu masalah kesehatan yang ditemukan pada remaja . Secara emosional remaja ingin diperlakukan seperti orang dewasa . Keinginan remaja untuk diakui sebagai orang dewasa dapat memicu terjadinya konflik d. *JIKI: Jurnal Ilmu Keperawatan Indonesia*, 16(2), 110–120.
- Liu, J., Xie, T., & Mao, Y. (2024). Parental Phubbing Behavior and Adolescents' Online Gaming Time: The Mediating Role of Electronic Health Literacy. *Behavioral Sciences*, 14(10). <https://doi.org/10.3390/bs14100925>
- Lukiyana, L., & Wulandari, R. A. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Dengan Manajemen Waktu Dan Efikasi Diri Sebagai Pemoderasi. *Media Manajemen Jasa*, 11(1), 28–44. <https://doi.org/10.52447/mmj.v11i1.6967>
- Margolis, A., Barlie, J., Cason, G., & Milanaik, R. (2024). Caring for screenagers (part 2): a pediatrician's primer on popular games and educational tools. *Curr Opin Pediatr*, 1(36). <https://doi.org/https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38446183/>
- Marques, L. M., Uchida, P. M., Aguiar, F. O., Kadri, G., Santos, R. I. M., & Barbosa, S. P. (2023). Escaping through virtual gaming—what is the association with emotional, social, and mental health? A systematic review. *Frontiers in Psychiatry*, 14(November). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1257685>
- Mengqing, Y. (2023). The Impact of “General-Vocational Education Stratification” on Parental Education Anxiety among Chinese Junior High School Students and Strategies Research. *Frontiers in Educational Research*, 6(29), 175–181. <https://doi.org/10.25236/fer.2023.062929>
- Mouton, C. P., Rodabough, R. J., Rovi, S. L. D., Brzyski, R. G., & Katerndahl, D. A. (2020). Psychosocial effects of physical and verbal abuse in postmenopausal women. *Annals of Family Medicine*, 8(3), 206–213. <https://doi.org/10.1370/afm.1095>
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact of Online Games on Social Behavior of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: a Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research and Applications*, 2(2), 71–86. <https://doi.org/10.59027/aiccra.v2i2.194>
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 115–122.
- Nithya Mylakumar, M., Geethanjali, B., Mohan, J., Ananthanarayanan, R. N., Murugappan, M., &

- Chowdhury, M. E. H. (2024). Assessing the Effects of Music on Anxiety and Performance in Tasks using Heart Rate Variability and Mean Arterial Pressure. *IEEE Access*, 12(October), 143823–143841. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3464129>
- Noerabadi. (2023). Pandangan Orang Tua terhadap Perilaku Anak Bermain Game Online Fifa Ultimate Team. *Da Watuna Journal of Communication and Islamic Broadcasting*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4401>
- Noveladia, D. A., Majid, R., & Saptaputra, S. K. (2022). Hubungan Kecanduan Dan Durasi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Kelurahan Kassilampe Tahun 2022. *Jurnal Wawasan Promosi Kesehatan*, 3(3), 89–95. <https://doi.org/10.37887/jwins.v3i3.29334>
- Nuval, P., Patel, K., & Sonwane, A. (2024). Managing Generalized Anxiety Disorder with Homoeopathic Medicine. *International Journal of Health Sciences and Research*, 14(7), 250–255. <https://doi.org/10.52403/ijhsr.20240734>
- Obiyanto-Muhaimin, A. (2022). Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumbersari Banyuwangi Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumbersari Banyuwangi. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1–17.
- Patilima, H., Isnawati, U., Pendidikan, M., Usia, A., Universitas, D., & Sakti, P. (2024). The Correlation Between The Duration Of Playing Gadgets In Young Children And Parental Anxiety Levels In Sidodadi Village. *Journal of Scientific Research, Education Dan Technology*, 3(3), 1025–1032.
- Polis, S., & Fernandez, R. (2020). Impact of physical and psychological factors on health-related quality of life in adult patients with liver cirrhosis: a systematic review protocol. *JBIR Database of Systematic Reviews and Implementation Reports*, 13(1), 39–51. <https://doi.org/10.11124/jbisrir-2015-1987>
- Prananto, I. W., Haryanto, H., Wuryandani, W., & Sayekti, O. M. (2022). Analysis of Intensity of Playing Online Games and Parents' Attention To Children'S Social Skills in Elementary School. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(2), 206. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i2.487>
- Pratama, A., Fadliani, F., Bakhtiar, B., Maulani, E., & Fitri, Z. (2023). PKM Peran Remaja dalam mencegah Bahaya Kecanduan Gadget di Gampong Simpang Empat Kecamatan Simpang Keuramat. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 2(2), 450. <https://doi.org/10.29103/jmm.v2i2.14431>
- Prihandini, A., & Muhammad, H. I. (2023). Word Formation of Indonesian and English Used by Indonesian Children in Playing Online Games. *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 6, 294–301. <https://doi.org/10.34010/icobest.v4i.379>
- Putri, M. Y., Yuliana, Y., Yulastri, A., Erianti, Z., & Izzara, W. A. (2023). Artikel Review: Dampak Kecanduan Bermain Game Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Psikologi Dan Konseling West Science*, 1(05), 291–303. <https://doi.org/10.58812/jpkws.v1i05.827>
- Renaldi, M. A., Nelvi, A. A., Aprilianti, D., Alwahdi, M. A., Wicaksono, S., Lutfi Yustisyia, M., Delano, B. I., Rifan, M. A., & Siskandar, R. (2023). Menyampaikan Isu Ilegalitas Penangkapan Ikan Melalui Game “Let’s Keep Our Sea” yang Dibangun dengan Unity Engine Conveying the Issue of Illegal Fishing through “Let’s Keep Our Sea” Game Built with Unity Engine. *Indonesian Journal of Science*, 4(2), 113–123.
- Rinauwati, Suryadi, & Adison, J. (2024). Parents ’ Methods for Instilling Religious Values in Children in Dusun Bulak Monga , Kecamatan Sikakap , Kabupaten Kepulauan. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Rizkiana, A. (2023). The Effectiveness of Scheduling Activities to Reduce the Intensity of Playing Online Games in Children. *Al Misykat: Journal of Islamic Psychology*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.24269/alaisykat.v1i1.6712>
- Rizona, F., Latifin, K., Septiawati, D., Astridina, L., Sari, M., & Fadhilah, N. F. (2020). Distribusi Karakteristik Faktor Penyebab Obesitas Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 7(1), 54–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.32539/JKS.V7I1.12247>
- Rudiyanto, W., Kedokteran, F., Meneng, G., & Lampung, B. (2024). Hubungan durasi bermain game online dengan kecemasan pada remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat*

- Nasional Indonesia, 12(3), 507–512.
- Sambo, M., Amelyani, S., & Simon, S. (2023). Hubungan Sedentary Lifestyle dengan Obesitas Pada Anak Usia Remaja Pada Masa Pandemi. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 6(2), 43–47. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v6i2.120>
- Santoso, T. W., Sugiharto, D., & Suharso. (2013). Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 2(2), 59–63.
- Simoens, E., Michiels, L., Toelen, J., & Winter, P. de. (2023). Navigating the unknown: understanding and managing parental anxiety when a child is ill. *ADC Education & Practice*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1136/archdischild-2022-325220>
- Sinanto, R. A., Tentama, F., & Djannah, S. N. (2021). The Physical Health Impacts Of Playing Habits Online Games On Students. *International Academic Research Journal of Internal Medicine & Public Health*, 2(2), 40–45.
- Situmorang, L., & Sudharmono, U. (2021). Tingkat Kecemasan Perawat Instalasi Gawat Darurat Terhadap Resiko Paparan Covid-19. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 3(November), 799–806.
- Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 130–135. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.282>
- Supriyadi, & Fadli, I. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Orientasi Belanja. *Frima*, 2019(3), 408–415.
- Susanti, L. (2018). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.
- Sutopo, A. H. (2020). Pengembangan Educational Game. *Topazart*.
- Suwarni, S., Jazadi, I., & Widari, I. (2023). the Impacts of Online Game on the Moral of Children in Sp 3 Prode. *Ganec Swara*, 17(1), 293. <https://doi.org/10.35327/gara.v17i1.400>
- Syafii, M., Hasibuddin, M., & Shamad, M. I. (2023). Dampak Aktivitas Game Online Terhadap Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak di Kelurahan Pampang Kota Makassar. *QANUN: Journal Of Islamic Laws and Studies*, 2(1), 170–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.58738/qanun.v2i1.348>
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Ulfah, M. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital? *EDU Publisher*.
- Uliah, A. (2022). Gambaran Tingkat Kecemasan Pasien Pre Operasi di RSUD Mayjen H.A Thalib Kerinci. *Malahayati Nursing Journal*, 5(2), 395–401. <https://doi.org/10.33024/mnj.v5i2.5917>
- Wati, W. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kebiasaan Anak Bermain Game Online Angkatan Kidul 01. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9817>
- Wibowo, S. S., & Belladiena, A. N. (2024). Effects Of Online Gaming Addiction On Adolescent Physical Health. *Jurnal Riset Kesehatan*, 13(1), 37–43. <https://doi.org/10.31983/jrk.v13i1.11225>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Wijoyo, H., Junita, A., Sunarsi, D., Kristianti, L. S., Santamoko, R., Handoko, A. L., Yonata, H., Haudi, Widiyanti, Ariyanto, A., Musnaini, Prasada, D., & Suherman. (2020). *Blendes Learning Suatu Panduan* (Issue November 2013). *CV Insan Cendekia Mandiri*.
- Witjaksono, A., & Sari, D. P. (2021). Gambaran Durasi Bermain Video Game Dan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah Di Warnet Go Net. *Sehat Masada Jurnal*, 15(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.38037/jsm.v15i2.221>
- Yoraeni, A. S. P. . M. K. (2019). Metode Penelitian. *Stmik Nusa Mandiri*, 19, 7–53.
- Yudha, H. T., & Mandasari, B. (2021). The Analysis of Game Usage for Senior High School Students to Improve Their Vocabulary Mastery. *Journal of English Language Teaching and Learning*,

- 2(2), 74–79. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v2i2.1329>
- Zebua, T. G. (2022). Menggagas Konsep Kecemasan Belajar Matematika. Guepedia.
- Zheng, N. (2024). The Impact of Parental Recognition of Students ' Interests on the Construction of Psychological Environments : A Case Study of Online Gaming. Proceedings of the 2nd International Conference on Global Politics and Socio-Humanities, 0, 47–53. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/73/20241043>
- Zhu, J. (2023). The Impact of the Policy of Integrating General and Vocational Education on Parental Education Anxiety and Strategies for Coping. Academic Journal of Humanities & Social Sciences, 6(21), 133–139. <https://doi.org/10.25236/ajhss.2023.062122>.