

## ABSTRAK

*Internet gaming disorder* salah satu gangguan kecenderungan anak bermain game online secara terus-menerus yang dapat menyebabkan timbulnya dampak secara psikis dan fisik pada anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak *internet gaming disorder* pada anak di Sekolah Dasar Negeri Babatan I Wiyung Surabaya.

Penelitian ini *analytic correlational* dengan pendekatan *cross-sectional*. Sampel penelitian ini 115 siswa dari 161 populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengambilan data menggunakan kuesioner. Variabel penelitian yaitu kebiasaan video game, kesehatan mental, harga diri, regulasi emosi, pencarian sensasi singkat, lingkungan keluarga. Data *internet gaming disorder* diperoleh dengan kuesioner *Indonesian Game Online Questionnaire* (IGOQ) dan analisis data menggunakan uji *rank spearman*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel Kebiasaan video game (p-value=0,000), kesehatan mental (p-value=0,018), harga diri (p-value=0,297), Regulasi emosi (p-value=0,000), pencarian sensasi singkat (p-value=0,002), lingkungan keluarga (p-value=0,342). Sehingga dapat disimpulkan bahwa yang paling berpengaruh terdapat *internet gaming disorder* yaitu kebiasaan video game, regulasi emosi, pencarian sensasi singkat dan kesehatan mental dan tidak terdapat hubungan antara harga diri dan lingkungan keluarga dengan *internet gaming disorder*.

Diharapkan Orang tua dapat memantau kegiatan anak dalam bermain game, bagi tenaga kesehatan diharapkan mampu melakukan penyuluhan kesehatan di daerah setempat mengenai dampak apa saja yang berpengaruh jika anak terlalu sering bermain game.

**Kata Kunci:** Analisis dampak, anak, *internet gaming disorder*