



Vol. 21 No. 1 Tahun 2026 Page : 27-36

E-ISSN: 3032-6893 P-ISSN: 2085-336X

NAN TONGGA HEALTH
ORIGINAL ARTICLE
AND NURSING

OPEN ACCESS

INTERVENSI *TOKEN ECONOMY* BERBASIS DUKUNGAN SOSIAL KELUARGA PADA ANAK KECANDUAN GAME ONLINE

Ulfa Dwi Asrianti¹, Bachtiar Safrudin², Kartika Setia Purdani³, Burhanto⁴

¹Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, ulfaasrianty7@gmail.com¹

²Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, mbs143@umkt.ac.id²

³Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, ksp680@umkt.ac.id³

⁴Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, bur871@umkt.ac.id⁴

Corresponding author :

Ulfa Dwi Asrianti

ulfaasrianty7@gmail.com

Jl. Ir. H. Juanda No. 15, Sidodadi, Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, kode pos 75124

Submitted: 21 Januari 2026

Revised: 2 Maret 2026

Accepted: 22 Maret 2026

Published: 30 Maret 2026

ABSTRAK:

Kecanduan game online pada anak usia sekolah menyebabkan masalah kesehatan komunitas yang berdampak pada gangguan pola tidur, penurunan interaksi sosial, dan munculnya komunitas koping tidak efektif karena pelanggaran pengawasan keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik pembunuhan komunitas melalui penerapan *token economy* berbasis dukungan sosial keluarga untuk menurunkan kecanduan game online pada anak usia 10–12 tahun. Penelitian menggunakan desain studi kasus dengan pendekatan proses keperawatan komunitas pada lima anak dengan durasi bermain 5–8 jam per hari sebelum diberikan intervensi. Data dikumpulkan melalui observasi perilaku, wawancara keluarga, serta pencatatan durasi bermain sebelum dan sesudah intervensi. Intervensi dilakukan selama enam hari melalui penerapan *token economy* penguatan perilaku yang di inginkan dan mengurangi perilaku yang tidak di inginkan dengan target yang telah ditetapkan dikombinasikan dengan terapi bermain dan keterlibatan aktif keluarga. Hasil menunjukkan penurunan durasi bermain dari rata-rata delapan jam menjadi tiga jam per hari, disertai perbaikan pola tidur dan peningkatan perilaku adaptif yang bertahan setelah intervensi dihentikan. Disimpulkan bahwa keterlibatan keluarga dalam sistem penguatan perilaku melalui *token economy* efektif membentuk koping yang lebih adaptif. Intervensi ini direkomendasikan bagi perawat komunitas dan perlu dikembangkan pada penelitian dengan sampel lebih besar dan durasi lebih panjang.

Kata Kunci: Dukungan sosial keluarga, Kecanduan game online, *Token economy*.

ABSTRACT:

Online game addiction in school-aged children causes community health problems that impact sleep pattern disturbances, decreased social interaction, and the emergence of ineffective coping communities due to violations of family supervision. This study aims to analyze the practice of community killing through the application of token economy based on family social support to reduce online game addiction in children aged 10–12 years. The study used a case study design with a community nursing process approach in five children with a playing duration of 5–8 hours per day before being given the intervention. Data were collected through behavioral observations, family interviews, and recording the duration of playing before and after the intervention. The intervention was carried out for six days through the application of token economy to reinforce desired behaviors and reduce undesirable behaviors with predetermined targets combined with play therapy and active family involvement. The results showed a decrease in playing duration from an average of eight hours to three hours per day, accompanied by improved sleep patterns and increased adaptive behavior that persisted after the intervention was stopped. It was concluded that family involvement in the behavioral reinforcement system through token economy is effective in forming more adaptive coping. This intervention is recommended for community nurses and needs to be developed in studies with larger samples and longer duration.

Keywords: *Family social support, Online game addiction, Token economy.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang berkembang begitu cepat dan pesat di era modern saat ini telah membawa pengaruh terhadap aktivitas bermain anak. Permainan modern yang hadir di era sekarang yaitu *game online* yang mudah sekali di akses oleh anak pada era digital ini, anak yang mengalami kecanduan game online cenderung menghabiskan waktu untuk bermain gadget sehingga mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, makan, dan istirahat. Kondisi ini juga mengurangi interaksi sosial anak dengan teman sebaya maupun keluarga, sehingga dapat berdampak pada perkembangan dan masa depan anak (Dherri, 2021).

Pada karakteristik anak usia sekolah (10–12 tahun) pada usia ini, anak berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional yang masih berubah-ubah mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif mencoba hal-hal baru, serta mudah terpengaruh oleh stimulus eksternal. Pada tahap perkembangan ini, anak mengalami kemajuan yang signifikan secara fisik, emosional, dan sosial, sehingga membutuhkan dukungan lingkungan yang kondusif. Anak usia sekolah juga memiliki kerentanan terhadap berbagai masalah kesehatan fisik maupun psikososial yang dapat berdampak pada proses belajar serta pembentukan kepribadian (Safrudin et al., 2025). Anak yang kecanduan game online cenderung menunjukkan emosi yang lebih agresif. Kekalahan dalam permainan atau gangguan saat bermain sering memicu kemarahan sehingga anak lebih mudah melampiaskan emosi ketika menghadapi situasi yang tidak menyenangkan, seperti kalah dalam permainan atau dilarang bermain Ergianto dkk (2020). Pengaruh orang tua dan dinamika keluarga juga berdampak signifikan pada kebiasaan bermain game anak-anak, anak yang merasakan kurangnya perhatian atau dukungan dari orang tua mereka dapat beralih ke game online sebagai pengganti interaksi sosial dan pemenuhan emosional Yolanda dkk (2021). Dukungan sosial keluarga adalah kenyamanan, perhatian,

penghargaan, pertolongan dan penerimaan yang diberikan oleh anggota keluarga sehingga individu, termasuk anak merasa dicintai, diperhatikan, dan memiliki sumber bantuan dalam menghadapi tekanan kehidupan, yang mencakup dukungan emosional, tindakan yang nyata, dan penghargaan (Sinaga, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hardiyanti, dkk (2024) analisis hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak yang kecanduan game online kelurahan malawei kota sorong, diperoleh nilai $p = 0.008 (< 0.05)$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan dukungan keluarga dengan perilaku anak yang kecanduan game online. *Game online* dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Namun, perlu adanya pemahaman dan kesadaran sejak dini agar anak-anak mampu mengatur waktu, menyeimbangkan antara bermain dan belajar, serta memahami dampak perilaku digital terhadap kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang bisa menurunkan dampak dari kecanduan game online dengan penggunaan *token economy*. *Token* adalah tanda, simbol atau bukti sedangkan *economy* disini artinya sistem penukaran. *Token economy* merupakan cara untuk mencapai perubahan perilaku yang di inginkan dan juga bisa membentuk perilaku baru dengan menggunakan sistem *rewards*, bahwa pelaksanaan *token economy* merupakan penguatan perilaku yang di inginkan dan mengurangi bahkan menghapus perilaku yang tidak di inginkan dengan target yang telah ditetapkan Puguh (2025). Perawat komunitas mengoptimalkan *token economy* dengan menggunakan sistem *rewards* sebagai token dalam bentuk pemberian tanda bintang.

Menurut Madiyanah (2020) menyebutkan ada dua keunggulan dari *reward*, berpengaruh untuk melakukan hal-hal yang positif dan kedua sebagai motivasi bagi anak untuk mengikuti yang lainnya mendapatkan pujian ketika berbuat baik. Penelitian ini perawat komunitas mengoptimalkan *token economy* dengan menggunakan sistem *rewards* sebagai token dalam bentuk pemberian tanda bintang. *Reward* atau penghargaan terbagi menjadi dua jenis yaitu ada yang berupa non fisik dan ada yang berupa fisik. *Reward* non fisik seperti senyuman dan pujian ke anak sedangkan *reward* fisik yaitu dengan menggunakan *token economy*. Efektivitas *token economy* banyak sekali salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti, 2025) untuk meningkatkan perilaku disiplin pada siswa hal ini terlihat dari uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 (< 0,05)$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan yang menunjukkan adanya perubahan positif dalam perilaku disiplin siswa setelah penerapan metode *token economy*.

Di provinsi Kalimantan Timur sekretaris asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia (APJII) pusat Zulfadly Syam menyatakan bahwa sebanyak 30 persen masyarakat kalimantan timur bermain game online dengan durasi satu hingga dua jam salah satunya kota Samarinda, angka kecanduan game online pada anak dan remaja cukup signifikan, studi menunjukkan prevalensi adiksi mencapai 56,3% dan risiko stress 1,757 kali lebih tinggi pada siswa (Diskominfo, 2024). Berdasarkan pengamatan dan fenomena yang terjadi maka penulis mengaplikasikan model *token economy* pada anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online dengan dukungan sosial keluarga dengan intervensi inovasi *token economy* untuk menurunkan koping komunitas tidak efektif dengan kecanduan game online

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan praktik proses keperawatan komunitas yang meliputi tahap pengkajian, diagnosis keperawatan, perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam penerapan intervensi pada anak dengan kecanduan game online. Subjek penelitian terdiri dari lima anak usia sekolah dengan rentang usia 10–12 tahun yang teridentifikasi mengalami kecanduan game online. Penentuan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil pengukuran menggunakan instrumen *Game Addiction Scale (GAS)*, yang digunakan untuk mengidentifikasi tingkat kecanduan game online pada anak.

Tahap pengkajian dilakukan dengan mengumpulkan data terkait pola bermain game, durasi penggunaan, aktivitas sehari-hari, serta dukungan keluarga. Berdasarkan hasil pengkajian, ditegaskan diagnosis keperawatan yang berkaitan dengan gangguan kontrol perilaku akibat kecanduan game online. Selanjutnya, pada tahap perencanaan disusun intervensi berupa edukasi kesehatan dan penerapan teknik modifikasi perilaku melalui *token economy*. Intervensi yang diberikan meliputi edukasi kesehatan mengenai dampak negatif kecanduan game online terhadap aspek fisik, psikologis, dan sosial anak. Selain itu, diterapkan *token economy* sebagai strategi modifikasi perilaku, yaitu pemberian penghargaan (token) atas perilaku positif seperti pengurangan durasi bermain game, peningkatan aktivitas belajar, interaksi dengan keluarga, serta keterlibatan dalam aktivitas bermain yang konstruktif sebagai bentuk distraksi atau terapi bermain.

Implementasi intervensi dilakukan secara bertahap dengan melibatkan keluarga sebagai sistem pendukung utama dalam pengawasan, pemberian penguatan, serta konsistensi pelaksanaan program *token economy*. Evaluasi dilakukan secara berkala dengan mengamati perubahan durasi bermain game online serta peningkatan perilaku adaptif anak setelah intervensi. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat efektivitas intervensi yang telah diberikan.

PENELITIAN RELEVAN

Kecanduan game online pada anak usia sekolah merupakan fenomena yang semakin meningkat dan berdampak pada berbagai aspek perkembangan, baik fisik, psikologis, maupun sosial. Dalam perspektif teori perilaku adiktif, kecanduan ditandai dengan ketergantungan yang ditunjukkan melalui intensitas dan durasi penggunaan yang berlebihan serta kesulitan dalam mengontrol perilaku tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dkk. (2020) mengkaji tingkat kecanduan game online pada siswa dengan pendekatan kuantitatif melalui pengukuran durasi bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu dengan durasi bermain ≥ 5 jam per hari tergolong dalam kategori kecanduan tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa durasi bermain merupakan indikator penting dalam mengidentifikasi tingkat keparahan kecanduan serta menjadi dasar dalam perencanaan intervensi.

Selain faktor individu, kecanduan game online juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial, khususnya keluarga. Dalam kerangka teori dukungan sosial keluarga, keberadaan dukungan emosional, instrumental, dan informasional dari keluarga memiliki peran penting dalam

membentuk perilaku anak. Penelitian oleh Nur (2021) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara dukungan keluarga dengan perilaku anak yang mengalami kecanduan game online ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin baik dukungan keluarga, maka semakin rendah kecenderungan perilaku adiktif pada anak. Dukungan keluarga tidak hanya berfungsi sebagai pengontrol, tetapi juga sebagai sumber penguatan positif dalam proses perubahan perilaku.

Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam mengatasi perilaku maladaptif adalah teknik modifikasi perilaku melalui *token economy*. Pendekatan ini berlandaskan teori behavioristik yang menekankan pada pemberian penguatan (reinforcement) untuk meningkatkan perilaku yang diinginkan. Penelitian oleh Yulianti (2025) menunjukkan bahwa penerapan *token economy* melalui desain eksperimen pretest-posttest efektif dalam meningkatkan perilaku disiplin siswa secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa sistem penghargaan yang terstruktur mampu memotivasi individu untuk mengubah perilaku ke arah yang lebih adaptif.

Temuan serupa juga diperkuat oleh penelitian Puguh dkk. (2025) yang meneliti penerapan *token economy* dalam mengurangi perilaku kecanduan. Dengan menggunakan pendekatan intervensi berbasis modifikasi perilaku, hasil penelitian menunjukkan bahwa *token economy* efektif dalam menurunkan perilaku maladaptif serta meningkatkan kontrol diri individu. Intervensi ini bekerja dengan cara memperkuat perilaku positif secara konsisten, sehingga individu secara bertahap mampu mengurangi ketergantungan terhadap stimulus yang bersifat adiktif.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji kecanduan game online, dukungan keluarga, serta efektivitas *token economy*, kajian yang mengintegrasikan ketiga aspek tersebut dalam konteks praktik keperawatan komunitas masih terbatas. Secara khusus, belum banyak penelitian yang mengkaji penerapan *token economy* sebagai intervensi keperawatan dalam menangani masalah koping komunitas tidak efektif pada anak usia sekolah. Padahal, dalam perspektif keperawatan komunitas, masalah kecanduan tidak hanya dilihat sebagai masalah individu, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika komunitas yang memerlukan pendekatan holistik dan berbasis keluarga.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji penerapan *token economy* berbasis dukungan keluarga dalam meningkatkan koping komunitas pada anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya mampu mengubah perilaku individu, tetapi juga memperkuat peran keluarga dan lingkungan dalam mendukung terciptanya perilaku adaptif secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian Komunitas pada Anak dengan Kecanduan Game Online

Hasil pengkajian komunitas menunjukkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi kecanduan game online pada anak adalah kurangnya pengawasan keluarga, komunikasi yang kurang efektif, serta kemudahan akses internet di lingkungan rumah. Mayoritas orang tua bekerja sehingga anak diberikan gadget untuk mengisi waktu luang, yang pada akhirnya meningkatkan durasi bermain game. Selain itu, lingkungan juga tidak menyediakan sarana

bermain yang memadai sehingga anak lebih memilih bermain game online. Berdasarkan hasil observasi, anak bermain game lebih dari 5 jam per hari, yang menunjukkan kategori kecanduan berat. seseorang dikatakan kecanduan game online apabila <30 menit/hari kecanduan ringan, ± 3-4 jam/hari kecanduan sedang, ≥5 jam/hari kecanduan berat, kelima anak yang di lakukan observasi termasuk ke dalam kecanduan game online berat.

Nama	Durasi	Kategori Kecanduan
An. N	5 Jam	Berat
An. S	8 Jam	Berat
An. A	5 Jam	Berat
An. H	6 Jam	Berat
An. T	7 Jam	Berat

Tabel 1: Hasil Pengkajian Faktor Penyebab Kecanduan

Pengkajian 8 subsistem keperawatan komunitas oleh Betty Neuma ditemukan faktor utama yang memperkuat kecanduan yaitu kurangnya pengawasan keluarga, komunikasi yang kurang efektif, ketiadaan sarana bermain di lingkungan, serta kemudahan akses internet seperti tersedia nya wifi di rumah. Orang tua mayoritas bekerja dan memberikan izin penggunaan gadget agar anak tidak bosan di rumah. Kondisi ini menggambarkan komunitas belum memiliki mekanisme pemecahan masalah kesehatan anak sehingga sesuai dengan diagnosis Koping Komunitas Tidak Efektif. Kualitas relasi orang tua-anak yang negatif dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan anak, kualitas hubungan ini memiliki dampak jangka panjang yang mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti kesehatan mental, keterampilan bahasa dan kognitif, kesehatan fisik, prestasi akademik, serta keterampilan sosial-emosional anak (Escalante-barrios et al., 2020). Temuan ini diperkuat oleh Yolanda et al. (2021) dan Hardiyanti et al. (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya perhatian dan komunikasi keluarga mendorong anak menjadikan game sebagai pelarian emosional. Setelah dilakukan intervensi *token economy* disertai distraksi terapi bermain selama 6 hari, terjadi penurunan durasi bermain yang signifikan pada seluruh responden, yaitu dari 8 jam menjadi 3 jam, 7 jam menjadi 3 jam, 6 jam menjadi 1 jam, dan 5 jam menjadi 2-3 jam.

Penerapan Intervensi Token Economy

Intervensi yang diberikan berupa token economy, yaitu pemberian reward kepada anak ketika mampu mengurangi durasi bermain game. Token diberikan dalam bentuk poin yang dapat ditukar dengan hadiah sederhana. Selama intervensi, anak menunjukkan peningkatan kontrol diri dalam penggunaan gadget. Anak mulai mampu mengurangi durasi bermain dan mengikuti aturan yang telah disepakati bersama.

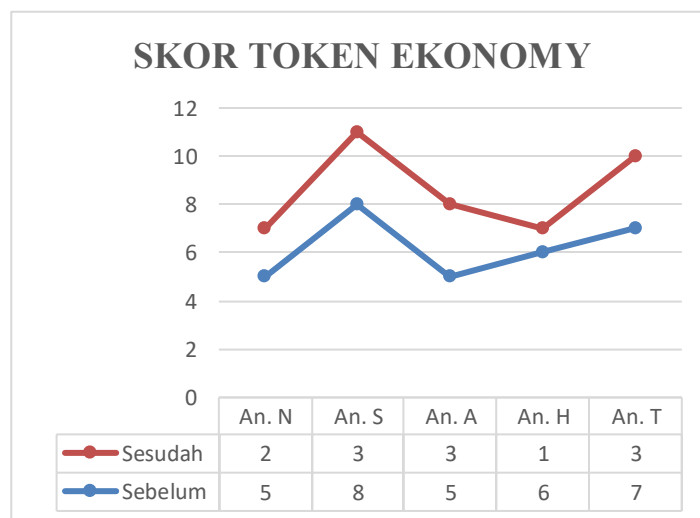


Gambar 1. Sistem Token Economy

Metode token economy efektif dalam mengubah perilaku karena menggunakan prinsip penguatan positif. Hal ini sesuai dengan teori modifikasi perilaku yang menyatakan bahwa perilaku dapat diubah melalui reward yang konsisten. Perubahan ini menunjukkan bahwa modifikasi perilaku melalui penguatan positif efektif membentuk kebiasaan baru. Hasil ini sejalan dengan penelitian Yulianti (2025) yang menunjukkan *token economy* meningkatkan disiplin siswa secara signifikan. Senen (2024) yang membuktikan *token economy* meningkatkan motivasi dan kedisiplinan melalui sistem *rewards*. Keberhasilan intervensi tidak hanya dipengaruhi oleh token, tetapi karena adanya dukungan sosial keluarga yang konsisten dalam memantau, mencatat, dan memberikan reward.

Orang tua berperan sebagai pengawas utama dalam pelaksanaan token economy di rumah. Hal ini sesuai dengan Sinaga (2023) bahwa dukungan sosial keluarga mencakup dukungan emosional, penghargaan, dan tindakan nyata yang membantu individu menghadapi tekanan. Penelitian di Malawei Kota Sorong juga menunjukkan hubungan dukungan keluarga dengan perilaku kecanduan game online.

Perbandingan Hasil Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Intervensi Token Economy



Gambar 2. Sebelum Dan Sesudah Intervensi durasi Bermain game online

Hasil ini menunjukkan bahwa token economy mampu meningkatkan koping komunitas dalam menghadapi masalah kecanduan game online. Intervensi ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada lingkungan keluarga dan komunitas. penurunan durasi bermain, hasil observasi menunjukkan perbaikan perilaku lain yaitu anak mulai tidur sebelum pukul 22.00, mengikuti aturan yang disepakati, mengerjakan tugas dan membantu orang tua secara mandiri, meningkatnya komunikasi keluarga, bangun pagi tanpa paksaan. Kondisi ini menunjukkan terbentuknya kontrol diri anak secara bertahap. Hal ini sesuai dengan Ramadhani & Aulia (2020) bahwa perilaku terbentuk melalui pembiasaan dan model yang konsisten, serta Puguh et al. (2025) bahwa *token economy* membantu individu membangun kontrol diri terhadap perilaku maladaptif.

Perubahan yang terjadi juga berdampak pada fungsi koping komunitas. Indikator koping komunitas menunjukkan peningkatan pada keberdayaan keluarga, perencanaan bersama, pemecahan masalah, serta pemanfaatan sumber daya. Status koping komunitas yang awalnya “cukup menurun” meningkat menjadi “cukup meningkat” hingga “meningkat” setelah intervensi. Temuan ini menunjukkan bahwa ketika keluarga dilibatkan aktif, bukan hanya perilaku anak yang berubah, tetapi mekanisme koping keluarga dan komunitas juga menjadi lebih adaptif. Kecanduan game online pada anak bukan hanya masalah individu, tetapi masalah fungsi koping keluarga dan komunitas. Penerapan *token economy* berbasis dukungan sosial keluarga terbukti efektif menurunkan durasi bermain game, memperbaiki pola perilaku anak, serta meningkatkan koping komunitas menjadi lebih adaptif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online pada anak usia sekolah merupakan masalah yang berkaitan erat dengan ketidakefektifan koping komunitas, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan dan keluarga. Hasil pengkajian mengidentifikasi bahwa kurangnya pengawasan orang tua, komunikasi keluarga yang kurang efektif, serta kemudahan akses internet seperti tersedianya wifi di rumah menjadi faktor utama yang mempengaruhi rendahnya kemampuan komunitas dalam mengatasi permasalahan tersebut. Kondisi ini menyebabkan anak cenderung menghabiskan waktu bermain game secara berlebihan dan kurang terlibat dalam interaksi sosial di lingkungan sekitar. Berdasarkan data yang diperoleh, mekanisme koping komunitas masih belum optimal, ditandai dengan kurangnya kontrol terhadap penggunaan gadget dan minimnya keterlibatan keluarga dalam membimbing perilaku anak. Penerapan intervensi token economy dalam penelitian ini terbukti memberikan dampak positif terhadap perubahan perilaku anak, dimana terjadi penurunan durasi bermain game serta peningkatan kepatuhan terhadap aturan yang telah disepakati bersama. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan modifikasi perilaku melalui pemberian penguatan positif efektif dalam meningkatkan kemampuan koping komunitas. Keunggulan dari penelitian ini adalah memberikan alternatif intervensi yang sederhana, praktis, dan mudah diterapkan oleh

keluarga maupun tenaga kesehatan dalam mengatasi masalah kecanduan game online. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah responden yang terbatas dan waktu intervensi yang relatif singkat, sehingga belum mampu menggambarkan efektivitas jangka panjang secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, durasi intervensi yang lebih panjang, serta mempertimbangkan faktor lingkungan sosial yang lebih luas guna meningkatkan efektivitas koping komunitas dalam menghadapi kecanduan game online pada anak usia sekolah.

REFERENCE

- Dherri. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. 2(5), 778–789. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Kalimantan Timur. (2024). *Tingkat penetrasi internet di Kalimantan Timur*. <https://kaltim.antaranews.com/berita/209928/tingkat-penetrasi-internet-di-kaltim-capai-8063-persen>
- Ergianto, R., R. N. V. A., Kep, S., Emma, N., Hastuti, A., Kep, S., Mentari, N. I., & Kep, S. (2020). Hubungan Kecanduan game online dengan perilaku agresif pada anak sekolah dasar di sdn150. <https://siakad.stikesdnhb.ac.id/repositories/400221/4002210094/ARTIKEL%20PDF.pdf>
- Escalante-barrios, E. L., Suarez-enciso, S. M., Raikes, H., Davis, D., Garcia, A., Gonen, M., Veziroglu-celik, M., & Id, G. H. (2020). *Child-parent interactions in American and Turkish families*. 1–18. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7122811/>
- Hardiyanti, R., Simon, M., & Wahdania, N. (2024). *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*. 9(4). <https://journal.um-surabaya.ac.id/JKM/issue/view/851>
- Madiyanah. (2020). Meningkatkan disiplin anak usia dini melalui pemberian reward. https://www.researchgate.net/publication/380415736_MENINGKATKAN_DISIPLIN_ANAK_USIA_DINI_MELALUI_PEMBERIAN_REWARD
- Puguh, P., Ramadhan, A., Zidane, M. Z., Jamaluddin, M., Malang, K., & Timur, J. (2025). Efektivitas penerapan modifikasi perilaku model token economy terhadap perilaku kecanduan. 3(6). <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2276>
- Safrudin, M. B., Sari, R., Damayanti, M., Putri, A., Mei, K., Saragih, S., & Az-zahra, F. Z. (2025). *Jurnal kesehatan cendikia jenius*. 3(1) <https://jurnal.kesehatan.cendikiajenius-ind.id/index.php/jenius/article/view/342>
- Sinaga, I. M. (2023). Hubungan Dukungan Sosial Keluarga (Family Social Support) Terhadap *Work Family Balance* Pada Karyawati. 3, 2836–2849. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3818>

- Siti Maimunah, & Gunarmi. (2025). Perilaku Prososial Pada Anak Yang Menjalani Program Full Day Dan Reguler Di Kabupaten Sleman. *Nan Tongga Health And Nursing*, 20(1), 33–42. <https://doi.org/10.59963/nthn.v20i1.472>
- Waldi Rahman, & Rahmi Ramadhan. (2020). Pengaruh Promosi Kesehatan Tentang Perawatan Gigi Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa-Siswi SD Negeri 23 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. *Nan Tongga Health And Nursing*, 15(1), 7–12. <https://doi.org/10.59963/nthn.v14i1.26>
- Welly, W., Edwin, V. A., & Putri, A. R. (2025). Determinan Kesulitan Berhenti Merokok Berdasarkan Pengaruh Keluarga, Teman Sebaya, Dan Lingkungan Terhadap Paparan Rokok Pada Anak Smp Serta Sma Di Indonesia. *Nan Tongga Health And Nursing*, 20(2), 109–118. <https://doi.org/10.59963/nthn.v20i2.559>
- Yolanda, N. S., Marzona, Y., Husna, L., & Azmir, S. (2021). *The Effect of Addiction Online Game Factor by Private High School Students in Padang City*. 2(1), 24–36. <https://iorajournal.org/ijgor/article/view/69>
- Yulianti, D. (2025). Efektivitas Metode Token Ekonomi dalam Meningkatkan Perilaku Disiplin pada Siswa Kelas IV SDN. 9(2), 151–163. <https://jurnalfuda.iainkediri.ac.id/index.php/happiness/article/download/3328/1358/10545>