

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan

HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER*

DENGAN REGULASI EMOSI PADA MAHASISWA DI

MALANG

SKRIPSI



Oleh:

CECILIA VASANDRA

NIM.202210420311009

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan

**HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER*
DENGAN REGULASI EMOSI PADA MAHASISWA DI**

MALANG

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan (Skip)

Pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas
Muhammadiyah Malang



Oleh:

CECILIA VASANDRA

NIM.202210420311009

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2026

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan

LEMBAR PENGESAHAN

**“HUBUNGAN ANTARA *INTERNET GAMING DISORDER* DENGAN
REGULASI EMOSI PADA MAHASISWA DI MALANG”**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Cecilia Vasandra

NIM. 202210420311009

Diujikan pada tanggal :

Jumat, 9 Januari 2026

Penguji 1

Penguji 2



Muhammad Rosyidul 'Ibad, S.Kep,Ns, M.Kep
NIP.UMM. 11218030637



Tutu April Ariani, S.Kep., M.Kes.,Ph.D
NIP.UMM. 11414100565

Penguji 3



Muhammad Muslih, S.Kep, Ns, M.Sc, Ph.D
NIP.UMM. 110127081987

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Malang



Dr. apt. Hidayah Rachmawati, S.Si., Sp.FRS
NIP.UMM.14406090449

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan

SURAT PERNYATAAN ORISIONALITAS SKRIPSI DAN HASIL PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cecilia Vasandra

NIM : 202210420311009

Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan FIKES UMM

Judul Skripsi : Hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan Regulasi Emosi pada Mahasiswa di Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Malang, 16 Desember 2025

Yang Membuat Pernyataan,



CECILIA VASANDRA

NIM. 202210420311009

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wasallam, keluarga dan para sahabatnya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Keperawatan pada Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang. Adapun judul yang penulis ajukan adalah "Hubungan Antara *Internet Gaming Disorder* dengan Regulasi Emosi pada Mahasiswa di Malang". Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. apt. Hidajah Rachmawati, S.Si, Sp.FRS., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang;
2. Ibu Nur Aini, S.Kep.Ns.,M.Kep, selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang;
3. Bapak Muhammad Muslih, S.Kep., Ns., M.Sc, P.hD., selaku pembimbing, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sepanjang proses penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik dan lancar;
4. Bapak Muhammad Rosyidul 'Tbad M.Kep. dan Ibu Tutu April Ariani, S.Kep., M.Kes., Ph.D. selaku dosen penguji yang telah memberi bimbingan, masukan, dan pengetahuan yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lebih baik;

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan

5. Seluruh staf dan dosen Fakultas Ilmu Kesehatan, terlebih di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah membimbing dan mengajarkan saya banyak hal;
6. Kepada responden, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas partisipasi dalam penelitian. Partisipasi responden sangat membantu penulis dalam penelitian ini;

Seluruh pihak yang telah membantu, termasuk rekan-rekan mahasiswa, narasumber, dan institusi terkait yang berkontribusi dalam proses penelitian. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dan doa dari semua pihak yang telah terlibat. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Subhanahu wa Ta'ala. Aamiin.

Malang, 16 Desember 2025

Penulis,

Cecilia Vasandra



ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA INTERNET GAMING DISORDER DENGAN REGULASI EMOSI PADA MAHASISWA DI MALANG

Cecilia Vasandra¹, Muhammad Muslih¹, Muhammad Rosyidul 'Ibad¹, Tutu April Ariani^{1*}

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan,
Universitas Muhammadiyah Malang

*Email: muslih@umm.ac.id

Latar Belakang: Internet telah menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat di era global, terutama bagi para *gamer* yang dapat terhubung secara digital dengan orang lain di seluruh dunia. Namun, penggunaan internet yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti *internet gaming disorder*. *Internet gaming disorder* dapat berdampak negatif seperti depresi, kecemasan, dan permusuhan, yang sebagian besar dipengaruhi oleh regulasi emosi.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *internet gaming disorder* dengan regulasi emosi pada mahasiswa di Malang.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain studi *cross sectional* yang dilakukan pada mahasiswa di Malang. Sebanyak 435 partisipan terpilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner *Internet Gaming Disorder Test-20* (IGDT-20) dan *Emotional Regulation Questioner* (ERQ). Analisis data yang dilakukan dengan uji korelasi Spearman untuk mengetahui hubungan antar variabel.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa *internet gaming disorder* tidak memiliki hubungan signifikan dengan regulasi emosi pada aspek *Cognitive Reappraisal* ($r = -0.032$; $p = 0.506$) dan pada aspek *Expressive Suppression* ($r = 0.052$; $p = 0.281$). Nilai korelasi menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara *internet gaming disorder* dengan regulasi emosi responden.

Kesimpulan: Penelitian ini menunjukkan bahwa *internet gaming disorder* tidak berhubungan signifikan dengan regulasi emosi pada domain *cognitive reappraisal* dan *expressive suppression*. Temuan ini mengindikasikan bahwa regulasi emosi mahasiswa dipengaruhi oleh faktor selain *internet gaming disorder*. Meskipun demikian, *internet gaming disorder* tetap perlu mendapat perhatian agar tidak berkembang menjadi perilaku adiktif yang dapat mengganggu kesejahteraan psikologis.

Kata Kunci: *Internet-gaming-disorder*, regulasi emosi, mahasiswa, *mental-health*

ABSTRACT

***THE RELATIONSHIP BETWEEN INTERNET GAMING DISORDER
AND EMOTIONAL REGULATION IN STUDENT IN MALANG***

Cecilia Vasandra¹, Muhammad Muslih¹, Muhammad Rosyidul 'Ibad¹, Tutu April Ariani^{1*}

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan,
Universitas Muhammadiyah Malang

*Email: muslih@umm.ac.id

Background: *The internet has become a vital necessity for people in the global era, especially for gamers who can digitally connect with others around the world. However, excessive internet use can lead to negative impacts, such as internet gaming disorder. Internet gaming disorder can lead to negative effects such as depression, anxiety, and hostility, which are largely influenced by emotion regulation.*

Objective: *This study aims to analyze the relationship between Internet gaming disorder and emotional regulation in students in Malang.*

Methods: *This study used a cross-sectional design conducted among students in Malang. A total of 435 participants were selected using purposive sampling. Data were collected through the Internet Gaming Disorder Test-20 (IGDT-20) and the Emotional Regulation Questionnaire (ERQ). Data analysis was performed using Spearman's correlation test to examine the relationships between variables.*

Results: *The results showed that Internet Gaming Disorder was not significantly related to emotion regulation in the domain of Cognitive Reappraisal ($r = -0.032$; $p = 0.506$) or Expressive Suppression ($r = 0.052$; $p = 0.281$). The correlation values indicate that there is no relationship between Internet Gaming Disorder and respondents' emotion regulation.*

Conclusion: *This study shows that Internet Gaming Disorder is not significantly related to emotion regulation in the domains of cognitive reappraisal and expressive suppression. These findings indicate that students' emotion regulation is influenced by factors other than Internet Gaming Disorder. Nevertheless, Internet Gaming Disorder still requires attention to prevent it from developing into addictive behavior that could disrupt psychological well-being.*

Keywords: *Internet-gaming-disorder, emotional-regulation, students, mental-health*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISIONALITAS SKRIPSI DAN HASIL PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1. Tujuan Umum.....	4
1.3.2. Tujuan Khusus.....	4
1.4 Manfaat.....	5
1.4.1. Bagi Pasien.....	5
1.4.2. Bagi Perawat.....	5
1.4.3. Bagi Lembaga.....	5
1.5 Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Internet Gaming Disorder (IGD).....	8
2.1.1. Definisi IGD	8
2.1.2. Kriteria Diagnostik IGD	9
2.1.3. Faktor Risiko Terjadinya IGD.....	10
2.1.4. Dampak IGD terhadap Kesehatan Fisik dan Psikologis.....	12
2.2 Regulasi Emosi	13
2.2.1. Definisi Regulasi Emosi.....	13
2.2.2. Aspek Regulasi Emosi	14
2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Regulasi Emosi.....	15
2.2.4. Strategi Regulasi Emosi	16
2.3 Hubungan antara Internet Gaming Disorder (IGD) terhadap Regulasi Emosi	17
BAB III KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS.....	19
3.1 Kerangka Konsep	19

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan

3.2	Deskripsi Kerangka Konsep.....	20
3.3	Hipotesis.....	21
BAB IV METODE PENELITIAN		22
4.1	Desain Penelitian.....	22
4.2	Populasi, Teknik sampling dan Sample.....	22
4.2.1	Populasi.....	22
4.2.2	Teknik sampling.....	22
4.2.3	Sampel.....	23
4.2.4	Kriteria Inklusi	24
4.2.5	Kriteria Eksklusi	24
4.3	Variabel Penelitian	24
4.3.1	Variabel Independen.....	24
4.3.2	Variabel Dependen.....	25
4.4	Definisi Operasional.....	25
4.5	Tempat Penelitian	26
4.6	Waktu Penelitian	26
4.7	Instrumen Penelitian.....	27
4.7.1	Instrumen Data Demografi.....	27
4.7.2	Internet Gaming Disorder-20 Test (IGD-20 Test)	27
4.7.3	Emotion Regulation Questionnaire (ERQ).....	28
4.8	Prosedur Pengumpulan Data	28
4.8.1	Tahap Persiapan.....	29
4.8.2	Tahap Pelaksanaan	29
4.8.3	Tahap Pengelolaan Data.....	30
4.9	Analisis Data	30
4.9.1.	Analisis Univariat.....	30
4.9.2.	Analisis Bivariat	31
4.10	Etika Penelitian.....	31
BAB V HASIL PENELITIAN		33
5.1	Analisis Univariat.....	33
5.1.1	Analisis Demografi, IGD dan Regulasi Emosi	33
5.2	Analisis Bivariat.....	35
5.2.1	Analisis Hubungan IGD Dengan Regulasi Emosi	35
BAB VI PEMBAHASAN		36
6.1	Identifikasi IGD.....	36
6.2	Identifikasi Regulasi Emosi	37

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan

6.2.1 Identifikasi <i>Cognitive Reappraisal</i>	37
6.2.2 Identifikasi dengan <i>Expressive Suppression</i>	39
6.3 Hubungan IGD dengan Regulasi Emosi	40
6.3.1 Hubungan IGD dengan <i>Cognitive Reappraisal</i>	40
6.3.2 Hubungan IGD dengan <i>Expressive Suppression</i>	42
6.4 Keterbatasan Penelitian	43
6.5 Implikasi Penelitian	44
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	46
7.1 Kesimpulan.....	46
7.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Definisi Operasional Penelitian	25
Tabel 5. 1 Karakteristik Demografi, IGD dan Regulasi Emosi Responden Penelitian (n=435).....	33
Tabel 5.2 Hubungan Antara IGD Dengan Regulasi Emosi domain Cognitive Reappraisal (n=435).....	35
Tabel 5.3 Hubungan Antara IGD Dengan Regulasi Emosi domain Expressive Suppresion (n=435).....	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual Hubungan antara IGD dengan Regulasi Emosi pada Mahasiswa di Malang	19
Gambar 4. 1 Hasil software Gpower menghitung jumlah sampel.....	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Persetujuan Menjadi Responden	54
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	56
Lampiran 3. Uji Etik.....	63
Lampiran 4. Analisis Data SPSS.....	64
Lampiran 5. Hasil Uji Plagiasi.....	67
Lampiran 6. Lembar Konsultasi Bimbingan	69
Lampiran 7. Poster	71
Lampiran 8. Dokumentasi.....	72



DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 31–39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Aisyaroh, N., Hudaya, I., & Supradewi, R. (2022). Trend penelitian kesehatan mental remaja di indonesia dan faktor yang mempengaruhi: literature review. *Scientific Proceedings of Islamic and Complementary Medicine*, 1(1), 41–51. <https://doi.org/10.55116/SPICM.V1I1.6>
- Ariatama, B., Effendy, E., & Amin, M. M. (2019). Relationship between Internet Gaming Disorder with Depressive Syndrome and Dopamine Transporter Condition in Online Games Player. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(16), 2638. <https://doi.org/10.3889/OAMJMS.2019.476>
- Ayu, D., Handayani, P., Bagus Sanjaya, D., Asril, N. M., Putu, I., Dewantara, M., Pendidikan, P., Anak, P., & Dini, U. (2022). Peningkatan regulasi emosi melalui program harmony from within pada remaja panti asuhan narayan seva buleleng-bali. *WIDYA LAKSANA*, 11(1), 147–157. <https://doi.org/10.23887/JWL.V11I1.42326>
- Ballou, N., & Zendle, D. (2022). Clinically significant distress in internet gaming disorder: An individual participant meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 129. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107140>
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research*, 272, 521–530. <https://doi.org/10.1016/J.PSYCHRES.2018.12.158>
- Chen, W. L., & Liao, W. T. (2021). Emotion Regulation in Close Relationships: The Role of Individual Differences and Situational Context. *Frontiers in Psychology*, 12, 697901. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2021.697901/REFERENCE>
- Chia, D. X. Y., Ng, C. W. L., Kandasami, G., Seow, M. Y. L., Choo, C. C., Chew, P. K. H., Lee, C., & Zhang, M. W. B. (2020). Prevalence of internet addiction and gaming disorders in southeast Asia: A meta-analysis. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Number 7). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072582>
- Dalimunthe, D. E., & Nasution, F. (2023). The Role of Cognitive Reappraisal and Expressive Suppression toward Self-adjustment among Adolescence. In *Journal of Educational, Health and Community Psychology* (Vol. 12, Number 2).
- Daniswari, A. M., Agustin, I. W., & Hariyani, S. (2023). Kinerja operasional pelabuhan semayang balikpapan. *Planning for Urban Region and Environment Journal (PURE)*, 12(3), 159–168. <https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/585>
- Dewi, L. (2024). Analisis hubungan kelelahan kerja dan beban kerja terhadap stres kerja. *Babul Ilmi Jurnal Ilmiah Multi Science Kesehatan*, 16(2), 126. <https://doi.org/10.36729/BI.V16I2.1276>
- Efendi, D. (2025). The Relationship Between Training Satisfaction and Work Motivation of Employees in the Emergency Department (ED) Unit of Ciputra Hospital Surabaya. *International Journal Administration, Business & Organization*, 6(2), 66–78. <https://doi.org/10.61242/IJABO.25.486>

- Etika, B., Yudiarti, S., & Basrowi, R. W. (2024). Informed Consent in Mental Health Research at Workplace. *The Indonesian Journal of Community and Occupational Medicine*, 4(1), 36–44. <https://doi.org/10.53773/IJCOM.V4I1.135.36-44>
- Fortuna, D. D., & Nurmina. (2024). The Influence of Emotional Regulation on Internet Addiction towards Students Who Use Online Gambling Sites and Applications. In *Trend: International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 1(3), 69–77. <https://doi.org/10.62260/INTREND.V1I3.166>
- Gisbert-Pérez, J., Badenes-Ribera, L., & Martí-Vilar, M. (2024). Emotional Intelligence and Gaming Disorder Symptomatology: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Adolescent Research Review*, 9(4), 621–646. <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00233-3>
- Giyaningtyas, I. J., & Armi, A. (2024). Upaya pencegahan gaming disorder pada remaja: literature review. *Jurnal Cakrawala Keperawatan*, 101–107. <https://doi.org/10.35872/JCK.V1I02.748>
- Gross, J. J., & John, O. P. (2012). Emotion Regulation Questionnaire. *PsychTESTS Dataset*. <https://doi.org/10.1037/T06463-000>
- Gustari, L. A., & Riswanto, N. K. (2024). Prinsip dasar dan etika dalam penelitian ilmiah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 486–494. <https://doi.org/10.23969/JP.V9I04.19443>
- Handayani, M., Adawiyah, S. R., & Sari, R. P. (2024). Hubungan kebiasaan bermain game online terhadap kualitas tidur pada remaja di smk nusajaya kabupaten tangerang. *Medic Nutricia: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 9(2), 91–100. <https://doi.org/10.5455/NUTRICIA.V9I2.7025>
- Hanum, K., Psikologi, K. J., Darmawanti, I., & Psikologi, J. (2022). Strategi regulasi emosi pada mahasiswa dengan banyak peran. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(3), 19–29. <https://doi.org/10.26740/CJPP.V9I3.46151>
- Istiqomah, R. (2020). Approachment and management game addiction as clinical condition. *Journal of Psychiatry Psychology and Behavioral Research*, 1(1), 10–14. <https://jppbr.ub.ac.id/index.php/jppbr/article/view/3>
- Ji, Y., Yin, M. X. C., Zhang, A. Y., & Wong, D. F. K. (2021). Risk and protective factors of Internet gaming disorder among Chinese people: A meta-analysis. *https://Doi.Org/10.1177/00048674211025703*, 56(4), 332–346. <https://doi.org/10.1177/00048674211025703>
- Kalokerinos, E. K., Greenaway, K. H., & Casey, J. P. (2017). Context shapes social judgments of positive emotion suppression and expression. *Emotion (Washington, D.C.)*, 17(1), 169–186. <https://doi.org/10.1037/EMO0000222>
- Kang, H. (2021). Sample size determination and power analysis using the G*Power software. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 18. <https://doi.org/10.3352/JEEHP.2021.18.17>
- Kököneyi, G., Kocsel, N., Király, O., Griffiths, M. D., Galambos, A., Magi, A., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2019). The role of cognitive emotion regulation strategies in problem gaming among adolescents: A nationally representative survey study. *Frontiers in Psychiatry*, 10(APR). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00273>
- Kustanto, N. D., & Khoirunnisa, R. N. (2022). HUBUNGAN ANTARA PEER ATTACHMENT DENGAN REGULASI EMOSI PADA MAHASISWA

- TINGKAT AKHIR. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 134–142. <https://doi.org/10.26740/CJPP.V9I5.47492>
- Lete, Y. B., Feoh, F. T., & lette, A. rifat. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja di Desa busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut. *CHMK Applied Scientific Journal*, 5(1), 8–14. <https://cyber-chmk.net/ojs/index.php/sains/article/view/1078>
- Lin, P. Y., Lin, H. C., Lin, P. C., Yen, J. Y., & Ko, C. H. (2020). The association between Emotional Regulation and Internet Gaming Disorder. *Psychiatry Research*, 289(September 2019), 113060. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113060>
- Lisnawati, I. (2022). Analisis Analisis Asuhan Keperawatan Pada Lansia Hiperkolesteromia Dengan Penerapan Intervensi Guava Juice Di Kelurahan Pangeran Banjarmasin Utara. *Health Media*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/10.55756/HM.V4I1.115>
- Maheswari, S. R., & Chusniyah, T. (2024). Pengaruh Pelatihan Problem Solving untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 15(2), 95–106. <https://doi.org/10.29080/JPP.V15I2.1279>
- Munir, Z. (2023). Pengaruh Edukasi 3M Plus dengan Media Leaflet Bahasa Madura Terhadap Perilaku Pencegahan DBD di Kabupaten Probolinggo . *Jurnal Keperawatan Profesional*, 11(2), 139–152. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/jkp/article/view/7536>
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game. *Cognicia*, 7(2), 228–240. <https://doi.org/10.22219/COGNICIA.V7I2.9203>
- Nihayah, U., Oktaviana, A. M., Saefitri, W., Zainuddin, H., & Gurnianingsih, T. S. (2021). Strategi Konseling dalam Menumbuhkan Kesehatan Mental pada Penderita Gaming Disorder. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 7(2), 76–89. <https://doi.org/10.35673/AJDSK.V7I2.2382>
- Noviyanti, D. V., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Bimbingan Belajar, Regulasi Emosi, Dan Metode Pemberian Tugas Terhadap Kejenuhan Belajar Siswa Di Sma Khairunnas Gunung Anyar Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 3717–3729. <https://doi.org/10.31004/JRPP.V7I2.26713>
- Ongkowijaya, J. A., & Andangsari, E. W. (2024). *Internet Gaming Disorder of Gamers: A Study on Values and Online Gaming Behavior*. 31. <https://doi.org/10.3390/engproc2024074031>
- Paik, S. H., Cho, H., Chun, J. W., Jeong, J. E., & Kim, D. J. (2017). Gaming Device Usage Patterns Predict Internet Gaming Disorder: Comparison across Different Gaming Device Usage Patterns. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2017, Vol. 14, Page 1512, 14(12), 1512. <https://doi.org/10.3390/IJERPH14121512>
- Paudel, A. K., Chhetri, M. R., Devkota, N., Ghimire, M. P., Shrestha, T., & Kafle, M. (2024). Unraveling The Impact Of Internet Addiction On Quality Of Life Among Nepalese Undergraduates. *Journal of Chitwan Medical College*, 14(2), 74–79. <https://doi.org/10.54530/JCMC.1490>
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 internet gaming disorder:

- The development of the IGD-20 test. *PLoS ONE*, 9(10).
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Prawesti, I., & Sari, I. Y. (2021). Internet Gaming Disorder (Igd) Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kriteria Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders V (Dsm V) Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Srinwijaya*, 8(2), 66–70.
https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jk_sriwijaya/article/view/15304
- Putri, A., Darmayanti, N., & Menanti, A. (2023). Pengaruh regulasi emosi dan dukungan sosial keluarga terhadap resiliensi akademik siswa. *JIVA: Journal of Behaviour and Mental Health*, 4(1), 21–31.
<https://doi.org/10.30984/JIVA.V4I1.2528>
- 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>
- Radde, H. A., Nurrahmah, Nurhikmah, & Saudi, A. N. A. (2021). Uji Validitas Konstrak dari Emotion Regulation Questionnaire Versi Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Confirmatory Factor Analysis. *Jurnal Psikologi Karakter*, 1(2), 152–160. <https://doi.org/10.56326/JPK.V1I2.1284>
- Rahmayani, A. N., & Rinaldi, R. (2025). Hubungan Emotional Dysregulation dengan Kecanduan (Adiksi) Game Online Pada Mahasiswa Laki-laki Universitas Negeri Padang. *CAUSALITA: Journal of Psychology*, 2(2), 281–286. <https://doi.org/10.62260/CAUSALITA.V2I2.318>
- Riyana, M., Hasan, N., & Soelistyowati, N. (2023). Internet gaming disorder dan penyesuaian sosial remaja. *PSYCOMEDIA: Jurnal Psikologi*, 2(2), 85–91.
<https://doi.org/10.35316/PSYCOMEDIA.2023.V2I2.85-91>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/TACEEE75>
- Ropovik, I., Martončik, M., Babinčák, P., Baník, G., Vargová, L., & Adamkovič, M. (2023). Risk and protective factors for (internet) gaming disorder: A meta-analysis of pre-COVID studies. *Addictive Behaviors*, 139. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107590>
- Rusmaladewi, Indah, D. R., Kamala, I., & Anggraini, H. (2020). Regulasi emosi pada mahasiswa selama proses pembelajaran daring di program studi PG-PAUD FKIP UPR. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi: Pintar Harati*, 16(2), 33–46. <https://doi.org/10.36873/JPH.V16I2.2242>
- Rusminingsih, E., Lestari, F. P., Purnomo, R. T., & Mawardi. (2023). Hubungan lama bermain game online dengan kejadian internet gaming disorder. *Cobesin*, 1(2), 116–122.
<https://prosiding.umkla.ac.id/cohesin/index.php/home/article/view/43>
- Santi, D. E., Arifiana, Y., & Ubaidillah, A. (2022). Religiusitas, Regulasi Emosi dan Resiliensi Santri selama Pandemi COVID-19 dengan Dukungan Sosial sebagai Variabel Mediator. *BRILLANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1).
<https://doi.org/10.28926/briliant>
- Saraswati, N. M. D., & Herdiana, I. (2022). Pengaruh Pelatihan Regulasi Emosi Bagi Warga Binaan Rehabilitasi Narkotika. *Journal of Psychological Science and Profession*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.24198/JPSP.V6I1.36281>

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan


- Sari, C. D., & Rahayu, Y. (2020). Pengaruh Likuiditas, Leverage, Ukuran Perusahaan Dan Komisaris Independen Terhadap Agresivitas Pajak. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 9(2). <https://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jira/article/view/2796>
- Sari, Wiyono, W. I., & Jayanti, M. (2021). Tingkat pengetahuan dan perilaku penggunaan antibiotik secara swamedikasi pada masyarakat yang berkunjung di apotek kecamatan tuminting. *PHARMACON*, 10(4), 1138–1146. <https://doi.org/10.35799/PHA.10.2021.37411>
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Damayanti, R., Beatrice, E., & Ismail, R. I. (2022). Psychometric properties of the Indonesian Ten-item Internet Gaming Disorder Test and a latent class analysis of gamer population among youths. *PLoS ONE*, 17(6 June). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0269528>
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Wahjoepramono, P. O. P., Kurniawan, A., & Yudistiro, R. (2021). Potential Correlates of Internet Gaming Disorder Among Indonesian Medical Students: Cross-sectional Study. *J Med Internet Res* 2021;23(4):E25468 <https://www.jmir.org/2021/4/E25468>, 23(4), e25468. <https://doi.org/10.2196/25468>
- Sofa, R. M. (2025). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap regulasi emosi siswa: tinjauan literatur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4801–4810. <https://doi.org/10.37081/JIPDAS.V5I4.4324>
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden MattaHer Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/IHSAN.V1I2.55>
- Van Bockstaele, B., Clarke, P. J. F., Todd, J., Meeten, F., Ji, J. L., Basanovic, J., Chen, N. T. M., Rudaizky, D., & Notebaert, L. (2024). Effects of intensity on emotion regulation strategy preferences are emotion-specific. *Motivation and Emotion* 2024 48:6, 48(6), 903–915. <https://doi.org/10.1007/S11031-024-10093-Y>
- Victorio, W., & Agustina, A. (2025). Peran Kecanduan Game Online terhadap Regulasi Emosi pada Generasi Z. *AHKAM*, 4(4), 1722–1735. <https://doi.org/10.58578/AHKAM.V4I4.8255>
- Viententia, R. (2021). Peran dukungan sosial keluarga terhadap regulasi emosi anak dalam belajar. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 5(2), 35–46. <https://doi.org/10.33363/SATYA-SASTRAHARING.V5I2.775>
- Wawo, F. S., Tiwa, T. M., & Naharia, M. (2024). Self-realization pria dewasa awal yang mengalami internet gaming disorder di kota tomohon. *PSIKOPEDIA*, 5(3), 151–158. <https://doi.org/10.53682/PJ.V5I3.9438>
- Widayanti, N., Arofah, H., & Awali, A. N. A. (2022). Regulasi emosi dan perilaku cyberbullying pada remaja awal. *JURNAL SPIRITS*, 12(2), 68–75. <https://doi.org/10.30738/SPIRITS.V12I2.12810>
- Yen, J. Y., Yeh, Y. C., Wang, P. W., Liu, T. L., Chen, Y. Y., & Ko, C. H. (2017). Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2018, Vol. 15, Page 30, 15(1), 30. <https://doi.org/10.3390/IJERPH15010030>
- Zaki, M., & Saiman. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/JiIP.V4I2.216>

Cecilia Vasandra
202210420311009
Ilmu Keperawatan


Zhang, N., Zhang, K., Wang, J., & Sun, X. (2022). Distract or Reappraise? The Mechanism of Cognitive Emotion Regulation Choice and Its Influential Factors. *Psychology Research and Behavior Management*, 15, 3699–3708. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S389835>;JOURNAL:JOURNAL:DPRB20;REQUESTEDJOURNAL:JOURNAL:DPRB20;ISSUE:ISSUE:DOI




Lampiran 5. Hasil Uji Plagiasi



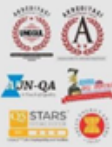
UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



UMMPASTI
BERSAMA SAMA
MENDIRIKAN
MUNDIRI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
PRODI STUDI ILMU KEPERAWATAN



AMBA
AN-PA
UN-QA
STAR5

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

ILMU KEPERAWATAN

s1-keperawatan.umm.ac.id | s1-keperawatan@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI

Berdasarkan hasil tes deteksi plagiasi yang telah dilakukan oleh Biro Tugas Akhir Prodi Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah dilaksanakan pada 4/24/2025, pada karya ilmiah mahasiswa di bawah ini :

Nama : Cecilia Vasandra
Nim : 202210420311009
Prodi : Ilmu Keperawatan

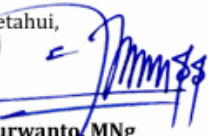
Judul Naskah : Hubungan Antara Internet Gaming Disorder (IGD) dengan Regulasi Emosi pada Mahasiswa di Kota Malang

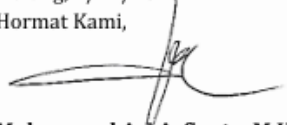
Jenis Naskah : Proposal Skripsi
Keperluan : Seminar Proposal

Hasilnya dinyatakan Memenuhi Syarat, dengan Rincian Sebagai Berikut :

No	Jenis Naskah	Maksimum Kesamaan	Hasil Deteksi
1.	Bab 1 (Pendahuluan)	10	4%
2.	Bab 2 (Tinjauan Pustaka)	25	5%
3.	Bab 3 & 4 (Kerangka Konsep / Metodologi)	35	15%
4.	Bab 5 & 6 (Hasil & Pembahasan)	15	
5.	Bab 7 (Kesimpulan & Saran)	5	
6.	Naskah Publikasi	25	

Keputusan : Lolos

Yang Mengetahui,

Edi Purwanto, MNg
Kaprosdi

Malang, 4/24/2025
Hormat Kami,

Muhammad Ari Arfiyanto, M.Kep.
Biro Skripsi

Catatan :
Pemeriksa : Muliyan S.Psi

Kampus I
Jl. Bendungan 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No.188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id
