



**Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Sosial Emosional
Siswa MI PUI Cilimus Kabupaten Kuningan**

Indi Halimatu Sa'diyah*

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : A211indihalimatu@gmail.com

Dwi Anita Alfiani**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
E-mail : dwianitaalfiani@syekhnurjati.ac.id

Abstrak

Game online merupakan salah satu media hiburan yang sudah tidak asing lagi bagi semua orang, dan banyak diminati oleh segala usia, baik orang tua, remaja, maupun anak-anak. Dalam beberapa tahun terakhir, game online telah berkembang pesat karena kemajuan teknologi ditambah dengan terobosan luar biasa dari internet berkecepatan tinggi. Bermain game online secara berlebihan dapat berdampak negatif bagi penggunaannya. Salah satu aspek perkembangan anak adalah perkembangan sosial emosional yang meliputi perilaku anak dalam lingkungan sosialnya. Perkembangan sosial dan emosional anak merupakan dua aspek yang berbeda, namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa MI PUI Cilimus. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, desain pada penelitian ini merupakan desain penelitian korelasi dengan menggunakan analisis regresi. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV dan V MI PUI Cilimus, dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket/kuesioner yang berisi pernyataan berkaitan variabel x (*game online*) sebanyak 10 nomor, dan variabel y (perkembangan sosial emosional) sebanyak 20 nomor. Data yang telah diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan game online pada siswa MI PUI CILIMUS berada pada kategori tinggi sebesar 31%, 2) Perkembangan sosial emosional siswa MI PUI CILIMUS berada pada kategori rendah sebesar 36%, 3) Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa game online memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosi siswa MI PUI Cilimus sebesar 27,4% dan sisanya sebesar 72,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: game online, perkembangan sosial emosional, dan siswa sekolah dasar.

Abstact

Online games are one of the entertainment media that are familiar to everyone, and are in great demand by all ages, both parents, teenagers, and children. In recent years, online gaming has grown rapidly due to technological advancements coupled with the incredible breakthrough of high-speed internet. Playing online games excessively can have a negative impact on users. One of the aspects of child development is emotional social development which includes children's behavior in their social environment. The social and emotional development of children are two different aspects, but they cannot be separated from each other. The purpose of this study was to determine the effect of online games on the social and emotional development of students at MI PUI Cilimus. This research is a quantitative research, using a correlational research design. Research data obtained through the distribution of questionnaires/questionnaires and processed using simple linear regression analysis. The results showed that: 1) The use of online games for MI PUI CILIMUS students was in the high category of 31%, 2) The social emotional development of MI PUI CILIMUS students was in the low category of 36%, 3) The results of hypothesis testing showed that games online has a significant influence on the emotional development of students at MI PUI Cilimus by 27.4% and the remaining 72.6% is influenced by other variables.

Keywords: online games, emotional social development, and elementary school students.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berlangsung sejak usia enam tahun sampai tiba saatnya anak mencapai kedewasaan. Masa kanak-kanak akhir merupakan perubahan besar dalam pola kehidupan anak, juga bagi anak yang pernah mengalami situasi prasekolah. Saat menyesuaikan diri dengan tuntutan dan harapan baru sekolah, sebagian besar anak berada dalam keadaan tidak seimbang. Anak akan mengalami gangguan emosi sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama (Hurlock, 2013).

Sulitnya anak dalam bekerja sama dan hidup bersama merupakan masalah bagi anak, karena secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial, menurut Aristoteles (384-322 SM) manusia adalah *zoon politicon* yang artinya manusia adalah makhluk sosial yang selalu ingin untuk bergaul dalam hidup dan masyarakat (Herimanto & Winarno, 2012). Untuk mewujudkan potensi tersebut, manusia perlu berinteraksi dengan lingkungannya melalui proses sosialisasi.

Salah satu aspek perkembangan anak adalah perkembangan sosial emosional yang meliputi perilaku anak dalam lingkungan sosialnya. Perkembangan sosial dan emosional anak merupakan dua aspek yang berbeda, namun tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dimana perilaku

sosial erat kaitannya dengan perilaku emosional anak meskipun memiliki pola yang berbeda (Dewi dkk, 2020).

Gangguan mental-emosional adalah suatu kondisi di mana perilaku dan emosi anak sangat berbeda dari perilaku dan emosi anak lain pada usia dan latar belakang yang sama dan mampu menyebabkan penurunan interaksi sosial dan hubungan dengan orang lain, perawatan diri, dan pembelajaran. dan proses perilaku. kelas (Maria, 2015).

Menurut penelitian di Eropa, gangguan mental emosional menempati posisi pertama dalam *Disability Adjusted Life Years* (DALYs) dengan angka 103,7/10,000 DALYs (Prihatiningsih & Wijayanti, 2019). Laporan Riskesdas Indonesia 2018 menyebutkan bahwa jumlah gangguan jiwa emosional di Indonesia sebesar 9,6%, angka ini meningkat dibandingkan hasil tahun 2013 sebesar 6,0%. Dan untuk Provinsi Jawa Tengah sendiri mengalami peningkatan dari 4,7% menjadi 7,7% (BPPK, 2018).

Memasuki usia sekolah dasar merupakan peristiwa penting bagi kehidupan setiap anak sehingga dapat menimbulkan perubahan sikap, nilai, perilaku, dan akan berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, pengguna *game online* menjadi meningkat dari berbagai usia dan ramai dimainkan oleh semua kalangan usia, salah satunya adalah siswa usia sekolah dasar.

Game online adalah *game* yang dapat dimainkan secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, pengguna *game online* semakin meningkat dari berbagai usia. Mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak juga menjadi pengguna *game online* (Rischa & Silvia, 2018).

Dari segi sosiologis, jika seorang anak kecanduan *game online*, maka anak akan cenderung egosentris dan mengutamakan individualitasnya. Selain dampak negatif, *game online* juga memberikan dampak positif yaitu *game online* dapat meningkatkan kemampuan fisik dan kemampuan intelektual serta fantasi pada anak (Nisrinafatim, 2020).

Game online dapat menyebabkan interaksi sosial yang kurang dengan orang-orang di dunia nyata. Kondisi ini jelas tidak baik bagi kelangsungan hidup masyarakat. Mengingat interaksi sosial itu penting dalam mempengaruhi, mengubah, meningkatkan, serta mewarisi sikap, nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. *Game online* dapat dikatakan memiliki aspek interaksi sosial, tetapi ruang lingkungannya adalah game itu sendiri dan pemain lain dalam lingkungan virtual (Putri, 2020).

Game online adalah game berbasis jaringan yang dapat dimainkan dalam bentuk aplikasi atau melalui browser. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan komputer, atau handphone yang aktif terkoneksi dengan internet (Van Rooij dalam Lutfiwati, 2018). Menurut Han,

Hwang, & Renshaw bermain *game online* bisa dikatakan bermasalah jika dimainkan lebih dari 4 jam setiap harinya (Eryzal & Rozy, 2019). Siswa yang sering bermain *game online* akan menyebabkan anak menjadi kecanduan atau kecanduan. Kecanduan bermain *game online* dapat berdampak negatif terutama dari segi akademik dan sosial (Young dalam Misnawati, 2016).

Ada beberapa jenis *game online* yang sering dimainkan oleh pengguna *game online*, yaitu: 1). *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), 2). *Massively Multiplayer Online Realtime Strategy Games* (MMORTS), 3). *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games* (MMORPG), 4). *Cross-platform online play*, 5). *Massively Multiplayer Online Browser Game*, 6). *Simulation games*, 7). *Massively multiplayer online games* (MMOG) (Krista, 2017).

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak itu berada (Yusuf, 2004). Perkembangan sosial emosional meliputi perubahan hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan kepribadian (Martinis & Sanan, 2013). Artinya, perkembangan seorang anak dalam hidupnya akan mengalami perubahan sosial emosional sesuai dengan tingkat kematangan anak dalam hal hubungan dan interaksi dengan orang lain, teman sebaya, atau orang tua.

Orang yang baik secara emosional dapat menangani perasaannya sendiri dan mampu membaca serta memahami perasaan orang lain. Orang yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi adalah mereka yang mampu mengendalikan diri, membina dan memotivasi untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah, mampu mengendalikan diri dan menghadapi stres, serta mampu menerima kenyataan. Anak akan terus belajar mengatur emosi dan interaksi sosialnya. Beberapa anak akan memiliki kepercayaan diri, dan ingin berpartisipasi dalam menerima tanggung jawab. Perkembangan sosial dan emosional anak berkaitan dengan kapasitas mereka untuk mengembangkan rasa percaya diri, kepercayaan, dan empati (Goleman, 2002).

Menurut teori perkembangan sosio-emosional yang dikemukakan oleh Erikson, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap anak *industry vs inferiority* (Rajin vs Rendah Diri) usia 6-12 tahun. Menurut Erikson, guru mempunyai tanggung jawab khusus terhadap perkembangan ketekunan anak, guru dapat dengan lembut dan tegas memaksa anak/individu untuk menemukan bahwa seseorang dapat belajar untuk mencapai sesuatu yang tidak terpikirkan sebelumnya. Jika hal ini tidak dilakukan oleh guru atau orang tua, maka anak akan tampak tidak kompeten dan tidak produktif (*inferiority*). Anak yang melewati fase ini dengan baik akan memperoleh kepercayaan diri bahwa mereka mampu menguasai masalah yang dihadapinya (*sense of mastery*) (Masganti, 2015).

Ada empat aspek utama dalam perkembangan sosial emosional, yaitu empati, afiliasi, resolusi konflik, dan kebiasaan positif. Aspek perkembangan sosial emosional, yaitu: (1) empati meliputi pengertian penuh, toleransi, dan kepedulian terhadap orang lain, (2) aspek afiliasi meliputi komunikasi dua arah atau hubungan interpersonal, kerjasama, dan (3) resolusi konflik meliputi resolusi konflik, sedangkan (4) aspek pengembangan kebiasaan positif meliputi sopan santun, sopan santun, dan tanggung jawab (Wolfinger dalam Suyanto, 2005).

Berdasarkan pendapat Wolfinger dapat dijelaskan bahwa indikator perkembangan sosial emosional adalah anak yang memiliki kemampuan untuk mengubah perilaku berupa emosi positif ketika berinteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya atau orang dewasa, serta memiliki empati, bekerja sama, dan bertanggung jawab.

Waltz mengatakan bahwa perkembangan sosial dan emosional anak pada usia dini atau usia prasekolah dipengaruhi oleh faktor biologis (temperamen, pengaruh genetik), hubungan (kualitas kelekatan), dan lingkungan (prenatal, komunitas keluarga, kualitas pengasuhan anak). Dewi dkk., 2020).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada data konkrit berupa angka-angka yang akan diukur dengan menggunakan statistik. Penelitian ini dilaksanakan di MI PUI Cilimus, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan, pada siswa kelas IV dan V semester II (genap) tahun ajaran 2020/2021. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V semester genap tahun ajaran 2020/2021 di MI PUI Cilimus, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan. Sampel merupakan bagian dari populasi. Teknik pengambilan sample yang digunakan adalah purpose sampling, dengan kriteria : 1) Siswa kelas IV dan V siswa MI PUI Cilimus, 2) Suka bermain *game online*. Banyaknya sampel yang di ambil ada 42 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup, dengan memberikan pilihan jawaban kepada responden. Kuesioner yang akan diberikan kepada responden akan berisi beberapa pernyataan mengenai pengaruh game online sebanyak 10 nomor dan perkembangan sosial emosional sebanyak 20 nomor.

Data yang telah diperoleh kemudian di olah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis statistik parametrik, dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi linear sederhana. Setelah uji normalitas dan uji linearitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana. Uji validitas digunakan untuk mengetahui validitas atau ketepatan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui derajat

konsistensi dan kestabilan data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji linearitas digunakan mengetahui asumsi bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat merupakan hubungan linier. Setelah uji normalitas dan uji linearitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Permainan *Game Online* Siswa MI PUI Cilimus

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 42 responden yang mengisi angket *game online* melalui beberapa indikator dari *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal and health-related problems*. Diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Distribusi Kecenderungan Variabel Permainan Game Online

Kategori	Interval	F	%
Sangat Rendah	$M < 35$	3	7
Rendah	$35 < X \leq 44$	12	29
Sedang	$44 < X \leq 53$	12	29
Tinggi	$53 < X \leq 62$	13	31
Sangat Tinggi	$X > 62$	2	4
Jumlah		42	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa permainan *game online* cenderung pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 31% dari 13 orang siswa.

2. Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 42 responden yang mengisi angket perkembangan sosial emosional melalui beberapa indikator dari kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, kemampuan membangun hubungan, pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2
Distribusi Kecenderungan Variabel Perkembangan Sosial Emosional

Kategori	Interval	F	%
Sangat Rendah	$M < 71$	2	5
Rendah	$71 < X \leq 78$	15	36
Sedang	$78 < X \leq 85$	11	26
Tinggi	$85 < X \leq 92$	10	24
Sangat Tinggi	$X > 92$	4	10
Jumlah		42	100

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa perkembangan sosial emosional lebih cenderung pada kategori rendah dengan persentase sebesar 36% atau masing-masing sebanyak 15 orang siswa.

3. Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus

Tabel 3
Uji Normalitas dan Uji Linearitas

Uji Normalitas	0.996
Uji Linearitas	0.771

Berdasarkan tabel uji normalitas dan linearitas, data hasil penelitian berdistribusi normal dengan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0,996 >$ dari $0,05$. Diketahui nilai nilai sig. *Deviation from Linearity* adalah $0,771 >$ dari $0,05$ yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel *game online* dengan variabel perkembangan sosial emosional. Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan linearitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil Uji Parsial
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	101.778	5.730		17.763	.000
GameOnline	-.396	.102	-.523	-3.883	.000

a. Dependent Variable: PerkembanganSosialEmosional

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable (X) *game online* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan sosial emosional.

Tabel 4
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.523 ^a	.274	.256	7.987

a. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,527. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinan (Rsquare) sebesar 0,274 yang diakumulasikan kedalam persentase % berupa $0,274 \times 100\% = 27,4\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional dengan besarnya pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (perkembangan sosial emosional) adalah sebesar 27,4% dan 72,6% lainnya dipengaruhi oleh variable lain.

Pembahasan Penelitian

1. Permainan *Game Online* Siswa MI PUI Cilimus

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan *game online* siswa kelas IV dan V MI PUI Cilimus berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 13 siswa dengan persentase 31%. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Ligagame (<http://www.ligagame.com>), salah satu komunitas *online gaming* dan *esports* terbesar di Indonesia. Dalam dua hingga lima tahun ke depan, jumlah pemain *game online* di Indonesia akan meningkat. Survei dilakukan secara acak di masyarakat dengan sasaran utama adalah keluarga muda dengan anak usia 5 sampai 12 tahun. Survei menunjukkan bahwa 70-80% keluarga muda memiliki anak yang bermain *game online*.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rahuni, dkk (2021) yang menyatakan bahwa intensitas *game online* untuk siswa sekolah dasar berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 91,21. Dan dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa, dan jika terlalu banyak bermain dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap orang lain. Dan diperkuat dengan hasil penelitian lain oleh Rizma dan Rigianti (2021) yang menyatakan bahwa *game online* dapat memberikan dampak negatif bagi siswa sekolah dasar yaitu anak akan merasa malas saat melakukan aktivitas sehari-hari, kurangnya sosialisasi di masyarakat, dan dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik di sekolah.

Penelitian Pitaloka (2013) menyatakan bahwa siswa memilih bermain *game online* karena beberapa alasan, yaitu sebagai sarana hiburan, rasa ingin tahu tentang produk *game online* baru, untuk mengisi waktu luang, dan sebagai media untuk mencari teman baru dari dunia maya.

2. Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa perkembangan sosial emosional siswa kelas IV dan V MI PUI Cilimus berada pada kategori rendah, yaitu sebanyak 15 siswa dengan persentase 36%. Menurut Ernawulan dalam penelitian Dinallo (2016), berinteraksi dengan orang lain tidak hanya dituntut untuk dapat berinteraksi dengan baik, tetapi juga berkaitan dengan hal-hal yang ada di dalam diri tentang bagaimana ia mampu mengendalikan

dirinya dengan baik. Ketidakmampuan individu untuk mengendalikan dirinya dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dengan orang lain. Masalah sosial emosional ini jika dibiarkan akan berkembang menjadi masalah yang lebih luas dan kompleks karena anak akan berkembang ke arah yang lebih buruk, pembentukan kepribadian yang buruk dan mengakibatkan munculnya perilaku negatif yang tidak terduga.

Sejalan dengan teori Erikson, dalam penelitian Assingkily & Hardiyati (2019) perkembangan sosio-emosional siswa dicapai dalam proses pembelajaran dan di luar proses pembelajaran, yaitu ketika siswa menunjukkan sikap peduli, berpartisipasi, memiliki komunikasi yang baik dan mampu untuk menampilkan kepercayaan diri dengan baik. Serta mampu menunjukkan empati dan simpati serta mampu mengontrol emosi saat bermain dengan teman. Sedangkan perkembangan sosial emosional yang tidak tercapai adalah siswa kurang memiliki rasa peduli terhadap lingkungan sekitar, bermain hanya dengan teman dekat, dan kurang berkomunikasi dengan baik dengan orang lain.

3. Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable (X) *game online* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan sosial emosional. Berdasarkan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu 0,527. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinan (Rsquare) sebesar 0,274 yang diakumulasikan kedalam persentase % berupa $0,274 * 100\% = 27,4\%$. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus memiliki pengaruh sebesar 27,4% dan 72,6% yang lainnya di pengaruhi oleh variabel lain.

Menurut penelitian Nisrinafatin (2020) dari segi sosiologis, jika anak sudah sering bermain *game online*, mereka akan cenderung memiliki sifat egosentris dan akan mengutamakan individualitasnya. Anak secara alami akan menjauh dari lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut penelitian Paremewara dan Lestari (2021), *game online* merupakan salah satu sarana hiburan yang paling digemari oleh anak usia sekolah dasar. Namun dengan adanya *game online* yang banyak dimainkan oleh anak-anak dapat menimbulkan banyak dampak negatif bagi penggunanya, termasuk anak sekolah dasar. Pengaruh negatif tersebut antara lain perkembangan emosi dan perkembangan sosial anak akan mengalami penurunan dimana anak mudah merasakan emosi, anak lebih agresif dan anak kurang berinteraksi dengan orang disekitarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *game online* siswa MI PUI Cilimus berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 31% dari 13 siswa, dan perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus berada pada kategori rendah yaitu sebesar 36% dari 15 siswa. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable (X) *game online* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan sosial emosional. Berdasarkan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,527. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinan (Rsquare) sebesar 0,274 yang diakumulasikan kedalam persentase % berupa $0,274 * 100\% = 27,4\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus, dengan besarnya pengaruh 27,4% dan 72,6% yang lainnya di pengaruhi oleh variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Assingkily, M.A. & Hardiyati, M. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Journal of Islamic Primary Educartion*, 2(20), 19-31.
- BPPK.(2018). *Hasil Utama RISKESDAS 2018*. Jakarta.
- Dewi, Ajeng R T. Mayasarokh, Mira. Gustiana, Eva. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, Vol 04, No 1.
- Dinallo, A. M. (2016). Social and Emotional Learning with Families. *Journal of Education and Learning Vol. 5, No. 4*.
- Eryzal Novrialdy, R. A. (2019). Online game addiction in addolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 7, No. 3.
- Goleman, D. (2002). *Working with emotional intellegence*. Jakarta: GramediaPustaka Utama.
- Herimanto, & Winarno. (2012). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth Z. (2013). *Perkembangan Anak Edisi 1 Jilid 6*. Jakarta: Erlangga.
- Krista Surbakti. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Vol. 01.No. 01. April.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: JOURNAL OF PSYCHOLOGY*, Volume 1, Nomor 1,.
- Maria S, P. (2015). Emotional and Behaviour Difficulties in Preschool. *Journal of Child and Family Studies*, 24(2), 225-236.
- Martinis, Yamin.&Sanan, Jamilah S. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Gaung Persada Press Group
- Masganti. (2015). *Psikologi Anak Usia Dini Jilid 1*. Medan: PERDANA PUBLISHING.
- Misnawati. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo*, Vol 4, No 2 , 217-223.

- Nisrinafatin. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Paremeswara, Marsanda C. Lestari, Triana. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 5, No 1*.
- Pitaloka, A.A. (2013). *Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar Kelurahan Gemolong, Kabupaten Seragen. Universitas Sebelas Maret*.
- Prihatiningsih, E. Wijayanti, Y. (2019). Gangguan Mental Emosional Siswa Sekolah Dasar. *Higeia Journal Of Public Health Research And Development*.
- Putri, Z.A. (2020). *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Mahasiswa*. Universitas Sebelas Maret.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, Rahmad N. (2005). *Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Jom Fisip Volume 2 No. 2 – Oktober.
- Rahayuni, et al. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *BJE 1 (2): 65-70*.
- Rizma. & Rigiantim H.A. (2021). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima, Volume 3, Nomor 2*.
- Trisnani, Rischa P. Wardani, Silvia Y.(2018). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Yusuf, Syamsu. (2004). *Manfaat Kecerdasan Spritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk memaknai Hidup*. Bandung: Mirzan Pustaka.
- Website :
- <http://www.ligagame.com> (diakses pada tanggal 22 Februari 2022 pukul 19.20 WIB).