



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU DAN EMOSIONAL ANAK  
DI MI TARBIYATUL HUDA  
MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**DINA RAHMA WIDOYANTI**

**NPM. 21801013040**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2022**



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU DAN EMOSIONAL ANAK  
DI MI TARBIYATUL HUDA  
MALANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program  
Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Oleh:**

**Dina Rahma Widoyanti**

**NPM. 21801013040**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**2022**

## ABSTRAK

Widoyanti, Dina. Rahma. 2021. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku dan Emosional Anak di MI Tarbiyatul Huda Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2: Devi Wahyu Ertanti, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci :** Intensitas Bermain *Game Online*, Perkembangan Perilaku, Emosional Anak

Era sekarang hampir semua aktivitas dilakukan secara online. Internet merupakan media terbesar yang sangat diperlukan pada masa pandemi seperti ini. Pada era digital terdapat banyak aplikasi-aplikasi online yang menarik. Saat masa pandemi seperti ini, aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat khususnya anak usia SD sampai remaja adalah *Game Online*. Di mana aplikasi *Game Online* saat ini melonjak sangat pesat karena menarik untuk di mainkan. *Game Online* yang paling digemari saat ini yaitu game Mobile Legend, namun tidak hanya game Mobile Legend saja yang terkenal di berbagai kalangan. Game atau permainan online ini di rancang semenarik mungkin dan memuat macam-macam tantangan/misi yang harus diselesaikan pemain. Sehingga anak tertarik memainkan *Game Online* dengan waktu yang lama setiap harinya dan membuat mereka dapat berdiam diri di rumah.

Intensitas bermain *Game Online* dapat memberikan dampak pada perkembangan perilaku dan emosional anak di mana hal tersebut sangat penting pada diri anak untuk menjalin interaksi dan hubungan dengan individu lainnya. *Game Online* juga dapat membuat anak lebih mudah terpancing emosi, sehingga dapat memunculkan perkataan yang mungkin kurang mengena. Adanya *Game Online* ini bisa membuat anak kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar dan teman-teman sebaya di sekitarnya, sehingga membuat teman yang dekat menjadi jauh karena asyik dengan *Game Online* yang ada di gadgetnya masing-masing.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memperoleh rumusan masalah yaitu tentang intensitas bermain *Game Online* yang digunakan anak sekarang, perkembangan perilaku dan emosional anak, serta pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang intensitas bermain *Game Online* yang digunakan anak sekarang, perkembangan perilaku dan emosional anak, serta pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak.

Agar tujuan penelitian tercapai, maka peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Variabel dalam penelitian yaitu intensitas bermain *Game Online* (variabel bebas), perkembangan perilaku dan emosional

anak (variabel terikat 1 dan 2). Sampel penelitian ini berjumlah 66 siswa. Adapun instrumen penelitian menggunakan angket dengan pengukuran skala likert. Pengambilan data melalui penyebaran angket di kelas 3, 4, dan 5 MI Tarbiyatul Huda Malang. Teknik analisis data menggunakan analisis MANOVA yang dihitung menggunakan SPSS 25, serta beberapa pengujian meliputi, uji instrumen penelitian dan uji asumsi klasik.

Berdasarkan pengujian dan penyebaran angket penelitian diperoleh hasil penelitian bahwa rata-rata 26,48 siswa yang memainkan *Game Online* dengan intensitas bermain *Game Online* sebesar 37,9%. Hasil analisis statistik deskriptif rata-rata *Game Online* dan pandemi dapat merubah perkembangan perilaku sebesar 16,33 dan emosional anak sebesar 29,33. Hal ini terlihat bahwa rata-rata *Game Online* dapat merubah perkembangan perilaku dan emosional anak dengan kategori cukup tinggi. Namun, peneliti juga menguji MANOVA untuk memastikan apakah ada pengaruh intensitas *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak. Berdasarkan hasil perhitungan MANOVA diperoleh data intensitas bermain *Game Online* mempengaruhi perkembangan perilaku sebesar  $0,000 < 0,05$  dan intensitas bermain *Game Online* tidak mempengaruhi emosional anak karena nilai signifikansinya sebesar  $0,228 > 0,05$ .

Dengan hasil penelitian di atas peneliti menyarankan siswa untuk tetap melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar, bermain *Game Online* secukupnya. Sebagai orang tua di masa pandemi seperti ini hendaknya tetap memberikan pengawasan dan pembatasan waktu bermain *Game Online* dan guru sebagai pendidik hendaknya memberikan kegiatan-kegiatan positif agar siswa tidak terus menerus bergantung dengan *Game Online*. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengujian data dengan responden yang lebih banyak lagi, menambahkan variabel-variabel yang berbeda sehingga menghasilkan penelitian yang menarik. Dapat juga meneliti mengenai variabel lain yang mempengaruhi emosional anak di era sekarang.

## ABSTRACT

Widoyanti, Dina. Rahma. 2021. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku dan Emosional Anak di MI Tarbiyatul Huda Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2: Devi Wahyu Ertanti, S.Pd, M.Pd.

Keywords: Intensity of Playing Online Games, Behavioral Development, Children's Emotional

In today's era, almost all activities are done online. The internet is the biggest media that is needed during a pandemic like this. In the digital era, there are many interesting online applications. During a pandemic like this, the application that is widely used by the public, especially elementary school age children to teenagers, is online games. Where the Online Game application is currently soaring very rapidly because it is interesting to play. The most popular online game today is the Mobile Legend game, but not only the Mobile Legend game which is famous in various circles. This online game or game is designed as attractive as possible and contains various challenges / missions that players must complete. So that children are interested in playing online games for a long time every day and make them able to stay at home.

The intensity of playing online games can have an impact on the behavioral and emotional development of children where it is very important for children to establish interactions and relationships with other individuals. Online games can also make it easier for children to be provoked by emotions, so that they can bring up words that may be uncomfortable. The existence of this online game can make children interact less with the surrounding community and their peers around them, thus making close friends far away because they are engrossed in online games on their respective gadgets.

Based on the above background, the researchers obtained the formulation of the problem, namely the intensity of playing online games that are used by children today, the development of children's behavior and emotions, and the

influence of the intensity of playing online games on the behavioral and emotional development of children.

This study aims to determine and describe the intensity of playing online games that are used by children today, the development of children's behavior and emotions, and the influence of the intensity of playing online games on the behavioral and emotional development of children.

In order to achieve the research objectives, the researchers used quantitative research with the type of survey research. The variables in the study were the intensity of playing online games (independent variable), children's behavioral and emotional development (dependent variables 1 and 2). The sample of this study amounted to 66 students. The research instrument used a questionnaire with a Likert scale measurement. Data retrieval through the distribution of questionnaires in grades 3, 4, and 5 MI Tarbiyatul Huda Malang. The data analysis technique used MANOVA analysis which was calculated using SPSS 25, as well as several tests including the research instrument test and the classical assumption test.

Based on the testing and distribution of research questionnaires, the results showed that an average of 26.48 students who played online games with the intensity of playing online games was 37.9%. The results of descriptive statistical analysis on average online games and pandemics can change behavior development by 16.33 and children's emotional by 29.33. It can be seen that on average online games can change the behavior and emotional development of children with a fairly high category. However, researchers also tested MANOVA to determine whether there was an effect of online game intensity on children's behavioral and emotional development. Based on the results of the MANOVA calculation, it was obtained that the intensity of playing online games affected the development of behavior by  $0.000 < 0.05$  and the intensity of playing online games did not affect children's emotions because the significance value was  $0.228 > 0.05$ .

With the results of the research above, the researcher advises students to continue to carry out their obligations as students, playing online games sufficiently. As parents during a pandemic like this, they should continue to provide supervision and time restrictions on playing online games and teachers as educators



should provide positive activities so that students do not continue to depend on online games. For further researchers, it is hoped that they will be able to test data with more respondents, adding different variables to produce interesting research. Can also research about other variables that affect children's emotions in this era.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pada era digital terdapat banyak aplikasi-aplikasi online yang menarik. Saat masa pandemi seperti ini, aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat khususnya anak usia SD sampai remaja adalah *Game Online*. Di mana aplikasi *Game Online* saat ini melonjak sangat pesat karena menarik untuk di mainkan. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Permainan sendiri merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan, serta dapat mengembangkan kecakapan di berbagai aspek dalam diri anak (Ertanti, 2020). *Game Online* yang paling digemari saat ini yaitu game Mobile Legend, namun tidak hanya game Mobile Legend saja yang terkenal di berbagai kalangan. Adapun *Game Online* lainnya seperti Free Fire, PUBG, dan lain-lain.

Era sekarang hampir semua aktivitas dilakukan secara online. Internet merupakan media terbesar yang sangat diperlukan pada masa pandemi seperti ini. Banyak kalangan anak-anak hingga remaja yang menghabiskan waktunya dengan menggunakan *Game Online* sebagai pengganti bermain secara sosial. Dengan maraknya penggunaan internet dengan berbagai aplikasi tentunya memiliki dampak positif maupun negatif. Pada masa pandemi ini orang tua berperan aktif dalam mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh anak termasuk pembatasan penggunaan *Game Online* pada anak karena saat ini anak sedang



asyik-asyiknya bermain dengan teman sebaya maupun teman yang lebih tua melalui *Game Online*.

Hampir semua kalangan baik dari anak SD hingga dewasa menggunakan gadget sebagai sarana hiburan, pendidikan, pekerjaan. Gadget merupakan sarana komunikasi yang digunakan seluruh manusia di dunia untuk memenuhi sebagian kebutuhan kehidupan sehari-hari. Perkembangan gadget pun sangat pesat terutama pada *Game Online* yang menarik. Gadget juga memiliki dampak negatif dan positif bagi perkembangan anak khususnya usia 5-12 tahun.

Game atau permainan online ini di rancang semenarik mungkin dan memuat macam-macam tantangan/misi yang harus diselesaikan pemain. Tantangan/misi tersebutlah yang membuat anak menjadi penasaran untuk menyelesaikannya dan tantangan/misi tersebut memerlukan waktu yang cukup lama untuk melanjutkan ke misi berikutnya. Sehingga anak tertarik memainkan *Game Online* dengan waktu yang lama setiap harinya dan membuat mereka dapat berdiam diri di rumah. Namun, sebenarnya pada anak usia 5-12 tahun sedang senang-senangya bermain dengan teman sebayanya.

Kecanduan *Game Online* dapat dikatakan sebagai bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* (Kustiawan & Utomo, 2019). Dapat dikatakan kecanduan di mana anak melakukan aktivitas bermain *Game Online* terlalu sering tanpa adanya batasan waktu (berlebihan). Anak yang candu terhadap *Game Online* sulit untuk melepaskan atau mengurangi waktu bermainnya. Kecanduan game juga dapat membuat waktu istirahat anak semakin sedikit, sehingga dapat membuat anak malas untuk belajar. *Game Online* juga dapat membuat anak lebih

mudah terpancing emosi, sehingga dapat memunculkan perkataan yang mungkin kurang mengenakan.

Perkembangan sosial emosional anak sangat penting keberadaannya pada diri anak untuk menjalin interaksi dan hubungan dengan individu lainnya. Perkembangan sosial emosional anak berkembang sesuai dengan bertambahnya usia. Pada perkembangan sosial pada anak atau yang bisa disebut sebagai perilaku anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor lingkungan. Perkembangan emosional anak harus diarahkan ke arah yang positif agar anak mampu mengekspresikan emosinya sesuai dengan usia dan harapan lingkungan, serta dapat berdampak positif dalam kehidupannya (Khaironi, 2018).

Adanya *Game Online* ini bisa membuat anak kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar dan teman-teman sebaya di sekitarnya, sehingga membuat teman yang dekat menjadi jauh karena asyik dengan *Game Online* yang ada di gadgetnya masing-masing. Hal ini juga berpengaruh pada perilaku dan emosional anak. Dengan memainkan game dapat memicu berbagai perilaku anak yang negatif dan memicu emosional anak ketika menyelesaikan tantangan/misi dalam sebuah *Game Online* tersebut. Perkembangan sosial emosional anak sangat penting keberadaannya pada diri anak untuk menjalin interaksi dan hubungan dengan individu lainnya. Perkembangan sosial emosional anak berkembang sesuai dengan bertambahnya usia. Pada perkembangan sosial pada anak atau yang bisa disebut sebagai perilaku anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor lingkungan.

Banyak pengusaha mendirikan tempat kopi di berbagai daerah khususnya di Malang. Tempat kopi ini salah satu wadah untuk anak bermain *Game Online*

karena terdapatnya jaringan internet. Mereka bermain *Game Online* dengan bebas mengekspresikan diri dalam menyelesaikan misi permainan, baik dengan perilaku maupun ucapan. Tidak jarang juga mereka meluapkan emosi ketika kalah dalam melakukan pertandingan *Game Online*. Pada tempat kopi ini sering sekali ditemukan pengunjung yang terbilang masih usia anak-anak. Mereka bermain *Game Online* bukan dengan teman sebayanya saja namun juga bercampur dengan kalangan remaja bahkan orang dewasa.

Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku dan Emosional Anak*”.

### **B. Rumusan Masalah**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak, maka masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain *Game Online* yang digunakan anak sekarang?
2. Bagaimana perkembangan perilaku dan emosional anak?
3. Adakah pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *Game Online* yang digunakan anak sekarang.

2. Untuk mengetahui perkembangan perilaku dan emosional anak.
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti di atas, maka didapatkan hipotesis adanya pengaruh yang signifikan penggunaan *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak di MI Tarbiyatul Huda.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah informasi dan wawasan pengetahuan tentang perilaku dan emosional anak pengguna *Game Online* serta diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang sudah ada sebelumnya.

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Dapat memperluas wawasan tentang bagaimana pengaruh penggunaan *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak. Peneliti diharapkan dapat memahami lebih dalam pengaruh kedua variabel terhadap penggunaan *Game Online*.

###### b. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan manfaat pada masyarakat terutama orang tua dan anak yang masih belum sadar akan pentingnya pembatasan penggunaan

*Game Online* untuk perkembangan perilaku dan emosional anak demi menciptakan generasi milenial yang memiliki perilaku baik dan emosional yang stabil di masa yang akan datang.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan peneliti sendiri dan menjelaskan bagaimana peneliti itu mengukur variabel-variabel X yang terdapat dalam penelitiannya (Gainau, 2021). Definisi operasional dapat membantu pembaca dalam menemukan variabel-variabel X yang ada dalam penelitian. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini, meliputi:

1. *Game Online* adalah sebuah permainan yang berisi tantangan/misi menarik dan dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. *Game Online* hanya dapat dimainkan menggunakan komputer dan handphone. *Game Online* juga merupakan teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. Koneksi jaringan yang digunakan *Game Online* berupa internet, sehingga permainan ini mampu menghubungkan banyak pemain (*multiplayer*) dari berbagai kota, pulau, bahkan negara. Indikator dalam penelitian ini yaitu:
  - a. Dorongan untuk melakukan secara terus menerus (kecanduan *Game Online*)
  - b. Lama bermain
  - c. Perhatian bermain
  - d. Seringnya bermain

2. Perkembangan Perilaku merupakan suatu perubahan perilaku yang ditampilkan oleh seseorang atas pengaruh dari lingkungan sekitar. Perilaku dapat ditunjukkan melalui gerakan yang dilihat langsung oleh seseorang sehingga seseorang akan merespon gerakan tersebut melalui perhatian, perasaan, dan sikap. Perilaku tidak hanya berupa perbuatan, namun perkataan juga termasuk dalam perilaku. Indikator dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Interaksi lingkungan sosial
- b. Perubahan perilaku
- c. Perubahan cara bicara
- d. Berhubungan dengan kebiasaan

3. Emosional Anak merupakan suatu bentuk ekspresi dalam merespon sebuah permasalahan. Orang akan mengekspresikan emosi melalui berbagai cara, seperti menangis, marah, bahagia, dll. Tapi tak semua emosi baik untuk diluapkan karena ada emosi yang bersifat negatif yang akan berujung merugikan diri sendiri. Emosional anak akan semakin berkembang seiring bertambahnya usia. Indikator dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pengendalian emosi pada anak
- b. Pengekspresian anak terhadap masalah

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan serta diuraikan mengenai pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak di MI Tarbiyatul Huda dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian di atas intensitas bermain *Game Online* siswa kelas 3, 4, dan 5 MI Tarbiyatul Huda yang berjumlah 66 siswa memiliki nilai rata-rata 26,48 sehingga siswa masih terbilang dapat mengontrol dalam bermain *Game Online*. Meskipun nilai intensitas terbilang cukup rendah, hal ini cukup mempengaruhi perubahan perilaku siswa terhadap antar siswa, orang tua, guru, dan sekitarnya.
2. Dari hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan perilaku dan emosional anak dapat dipicu oleh rasa bosan siswa. Peneliti telah melakukan analisis statistik deskriptif yang menghasilkan data rata-rata *Game Online* dan pandemi dapat merubah perkembangan perilaku sebesar 16,33 dan emosional anak sebesar 29,33. Dari analisis deskriptif menyatakan bahwa beberapa perkembangan perilaku dan emosional anak kelas 3, 4, dan 5 MI Tarbiyatul Huda disebabkan oleh intensitas bermain *Game Online*, sedangkan beberapa lainnya disebabkan oleh variabel lain.

3. Dari hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa intensitas *Game Online* (variabel X) sangat berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan perilaku (variabel Y1) dengan nilai signifikansi 0,000 di mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak. Sedangkan intensitas bermain *Game Online* (variabel X) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap emosional (variabel Y2) siswa kelas 3, 4, dan 5 MI Tarbiyatul Huda dengan nilai signifikansi 0,228 di mana nilai tersebut lebih dari 0,05, maka  $H_0$  diterima. Dengan ini maka emosional anak kelas 3, 4, dan 5 MI Tarbiyatul Huda dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan bermanfaat bagi semua pihak dimasa mendatang. Sebagai akhir dari penelitian ini, maka peneliti akan mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Bagi seluruh siswa di SD/MI terutama di MI Tarbiyatul Huda Malang untuk lebih mengutamakan kewajibannya sebagai anak maupun siswa yaitu belajar, beribadah, membantu orang tua. Bermain *Game Online* secukupnya dikala bosan sebagai hiburan semata dan tetap berperilaku yang baik kepada siapa pun. Contohlah perbuatan baik, jangan mencontoh perbuatan yang buruk.

2. Bagi orang tua

Bagi seluruh orang tua diharapkan tetap melakukan pendampingan dan pengawasan kepada anak saat bermain *Game Online* maupun



memainkan sosial media. Berikan tindakan tegas terhadap anak, seperti membatasi waktu bermain *Game Online*, tidak memberikan uang berlebihan ke anak, mengajarkan bahayanya bermain *Game Online*, mengajarkan anak untuk berhemat sejak dini.

3. Bagi sekolah

Bagi sekolah terutama guru diharapkan untuk lebih menjadi teladan bagi siswanya, baik dari segi emosional maupun perbuatan. Lebih mengarahkan siswanya untuk melakukan kegiatan yang positif, memberikan pengertian tentang hal baik dan buruk. Pihak sekolah bisa menganjurkan siswa untuk mengikuti ekstrakurikuler yang ada agar terhindar dari penggunaan *Game Online* yang berlebih.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak, diharapkan dapat melakukan pengujian data dengan responden yang lebih banyak lagi, menambahkan variabel-variabel yang berbeda sehingga menghasilkan penelitian yang menarik. Dapat juga meneliti mengenai variabel lain yang mempengaruhi emosional anak di era sekarang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, H. (2018). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Dewi, C. I. (2021). *Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V dan VI di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (MIMA) 01 KH. Shiddig Jember*. Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Ertanti, D. W. (2020). Model Bowling Monster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGMI Awwaliyah*, 3(2).
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(3).
- Gainau, M. B. (2021). *Pengantar Metode Penelitian*. PT Kanisius.
- Gunawan, C. (2019). *Mahir Menguasai SPSS (Mudah Mengolah Data dengan IBM SPSS Statistic 25)*. Deepublish.
- Gunawan, C. (2020). *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian New Edition Buku Untuk Orang yang (Merasa) Tidak Bisa dan Tidak Suka Statistika*. Deepublish.
- Hardiansyah, F., Sulistiani, I. R., & Musthofa, I. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Peserta Didik di SMP Ma'arif Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Islam Vicratina*, 6(7).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Hidayatul Quran Kuningan.
- Husnul, N. R. I., Prasetya, E. R., Sadewa, P., Ajimat, & Purnomo, L. I. (2020). *Statistik Deskriptif*. Unpam Press.
- Irawan, S., & W, D. S. (2021). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Golden Age Hamzanwadi Univesity*, 3(1), 1–12. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/739/590>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV AE MEDIA GRAFIKA.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2),

1635–1643.

- Lestari, I. F. (2021). *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Listiyana, H. (2012). Membangun Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah(MI). *Jurnal PGMI Madrasatuna*, 4(1), 81–97.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal TABULARASA PPS UNIMED*, 6(1).
- Norlita, W., Isnaniar, & Hasanah, T. W. (2020). Ketajaman Penglihatan berdasarkan Intensitas Bermain Game pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 di SD Al-Rasyid Pekanbaru. *Jurnal Photon*, 10(2).
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia.
- Nuryanti, E. (2014). Hubungan Intensitas Mengakses Facebook dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 2(3), 178–192.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Deepublish.
- Putri, F. R. P., Septiani, D. I., Pramuningtyas, A. K., & Sari, N. I. (2021). *Dampak Kecanduan Game Online (Mobile Legend) terhadap Kondisi Emosional dan Perilaku pada Remaja*. PROSIDING UNESA.
- Rachmawati, W. C. (2019). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Wineka Media.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1).
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan *Game Online* dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994–999.  
[https://www.researchgate.net/publication/341989292\\_Hubungan\\_Game\\_Onli ne\\_dengan\\_Perkembangan\\_Emosional\\_Anak\\_Usia\\_5-6\\_Tahun](https://www.researchgate.net/publication/341989292_Hubungan_Game_Onli ne_dengan_Perkembangan_Emosional_Anak_Usia_5-6_Tahun)
- Sari, I. M. (2019). *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

- Sinaga, L. R. V., Sianturi, E., Amir, M. N., Simamora, J. P., Ashriady, & Hardiyati. (2021). *Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Yayasan Kita Menulis.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sriyanti, I. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Subakti, H., Chamidah, D., Siregar, R. S., Saputro, A. N. C., Recard, M., Nurtanto, M., Kuswandi, S., Ramadhani, R., & Sitopu, J. W. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online; Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara mengurangnya*. UNIPMA PRESS.
- Zainuddin, M. (2014). *Metodologi Penelitian Kefarmasian dan Kesehatan Edisi 2*. Airlangga University Press.

