



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERKEMBANGAN PERILAKU DAN EMOSIONAL ANAK
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Dina Rahma Widoyanti¹, Ika Ratih Sulistiani², Devi Wahyu Ertanti³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹dinarahma538@gmail.com, ²ika.ratih@unisma.ac.id,

³devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstract

The intensity of playing online games can have an impact on the behavior and emotional development of children where it is very important for children to establish interactions and relationships with other individuals. This study aims to determine the effect of using online games on the development of children's behavior and emotions at MI Tarbiyatul Huda Malang. This study uses quantitative research with the type of survey research. The variables in this study were the intensity of playing online games (independent variable), the development of children's behavior and emotions (dependent variables 1 and 2). The sample of this study amounted to 66 students. The data analysis technique used MANOVA analysis to determine whether there was an influence of the intensity of playing online games on the development of children's behavior and emotions which was calculated using SPSS 25. playing games. Online does not affect children's emotions because the significance value is $0.228 > 0.05$.

Keyword: *Intensity of playing online games, behavior, emotional development.*

A. Pendahuluan

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*. Dimana 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. Bermain itu sendiri merupakan kegiatan yang memungkinkan anak mencari kesenangan dan memungkinkan anak mengembangkan keterampilan dalam berbagai aspek.(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. 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. Menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) *Game Online* adalah game atau permainan yang dapat dimainkan banyak orang dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan media online (Kustiawan and Utomo 2019). *Game Online* salah satu permainan yang banyak diminati dikalangan anak-anak maupun remaja. Intensitas bermain *Game Online* pada anak terhitung cukup lama perharinya. Menurut Kartono dan Gulo (2003), intensitas berasal dari kata “intensity” yang berarti besar atau intensitas suatu tindakan; jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera; ukuran fisik dari energi atau data indera (Nuryanti 2014). Intensitas bermain *Game Online* yang terlalu lama akan menyebabkan anak menjadi kecanduan untuk melakukannya secara terus menerus.

Kecanduan *Game Online* dapat dikatakan sebagai bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* (Kustiawan and Utomo 2019). Sedangkan menurut *World Health Organization* (2018), mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)* (Irawan and W 2021). Dapat dikatakan kecanduan dimana 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. Pada era sekarang *Game Online* bisa menjadi salah satu faktor dari perkembangan perilaku dan emosional anak.

Menurut Skinner, perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar (Rachmawati 2019). Perilaku dapat ditunjukkan melalui gerakan yang dilihat langsung oleh seseorang sehingga seseorang akan merespon gerakan tersebut melalui perhatian, perasaan, dan sikap. Perilaku juga merupakan perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan, dan dicatat oleh orang lain (Sinaga et al. 2021). Perilaku itu sendiri merupakan suatu nilai berdasarkan pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan yang dapat menghasilkan perilaku baik (Choiriani, Sulistiani, and Lismanda 2019). Perilaku sering dianggap cerminan dari diri kita, maka sangat penting menanamkan perilaku positif pada anak usia sekolah dasar. Selain perkembangan perilaku, perkembangan emosional anak juga penting bagi diri anak.

Emosi adalah keadaan perasaan yang banyak berpengaruh pada perilaku. Emosi merupakan bentuk pengekspresian seseorang terhadap apa yang dirasakannya (Sari and Nurjanah 2020). Emosional anak akan semakin berkembang seiring bertambahnya usia. Dengan ini akan timbul masalah-masalah emosional yang terjadi pada anak bahkan

timbulnya masalah-masalah ini dapat membantu kita apakah anak itu tumbuh dengan normal atau tidak. Pada zaman sekarang masih banyak ditemukan orang tua yang memaksakan anak tumbuh dewasa pada usia yang seharusnya anak mendapatkan perlakuan dan saran yang positif dari orang tuanya. Sebenarnya emosi pada anak itu hal yang wajar asal masih sesuai batasan. Karena ketika kita memaksakan anak untuk memendam emosinya, maka dapat berakibat buruk juga bagi kesehatan mental anak. Perkembangan mental emosional adalah suatu proses perkembangan seseorang dalam usaha menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pengalaman-pengalamannya (Fitri, Erwinda, and Ifdil 2018). Selain perkembangan mental emosional anak, kecerdasan emosional anak perlu untuk ditanamkan karena dalam dunia pendidikan, kecerdasan emosional sangat berguna jika anak mengetahui bagaimana cara menguasai dan mengontrol emosinya secara tepat. Anak yang tidak mengelola emosinya dengan baik akan mempengaruhi keputusannya untuk bertindak. Kecerdasan emosional juga mampu mengarahkan emosi anak kearah yang lebih positif (Hardiansyah, Sulistiani, and Musthofa 2021).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Sari 2019) menyatakan bahwa *Game Online* mempengaruhi perubahan perilaku siswa sebesar 0,36%, dilihat dari perhitungan koefisien determinasi, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Sedangkan penelitian yang dilakukan (Agustin 2018) menyatakan bahwa koefisien korelasi antara variabel intensitas bermain *Game Online* dengan kecerdasan emosi adalah -0,617 dengan signifikansi hubungan antara kedua variabel sebesar 0,000 dimana intensitas bermain *Game Online* berkorelasi signifikan terhadap kecerdasan emosi. Sehingga semakin tinggi intensitas bermain *Game Online* siswa, maka semakin rendah kecerdasan emosinya, begitupun sebaliknya. Penelitian oleh (Paremeswara and Lestari 2021) menyatakan bahwa berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan kepada lima anak usia sekolah dasar menyatakan bahwa game online banyak memberikan pengaruh negatif untuk anak usia sekolah dasar yang berdampak pada perkembangan emosi dan sosialnya. Anak menjadi lebih mudah emosi, lebih agresif, dan kurang berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya cenderung lebih fokus pada *game online*. Dan penelitian oleh (Lestari 2021) menyatakan bahwa nilai konstanta sebesar 48,515 dan nilai *game online* 0,421, dapat diambil persamaan regresinya $Y = 48,515 - 0,421 X$ dimana *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial remaja. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *Game Online* mempengaruhi perkembangan perilaku dan emosional anak.

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian yang serupa dengan lokasi yang berbeda untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak di MI Tarbiyatul Huda.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang menggunakan metode ilmiah dengan kriteria seperti: berdasarkan fakta, bebas berprasangka, menggunakan prinsip analisa, menggunakan hipotesa, menggunakan ukuran objektif dan menggunakan data kuantitatif atau yang dikuantitatifkan (Nurdin and Hartati 2019). Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian survei. Menurut Cooper DR, penelitian survei adalah suatu penelitian dimana peneliti secara sistematis mengajukan pertanyaan yang sama ke sejumlah orang/responden kemudian mencatat, mengolah, dan menganalisis jawabannya untuk memecahkan permasalahan penelitian atau menguji hipotesis penelitian (Zainuddin 2014). Sampel yang diambil oleh peneliti pada penelitian ini berjumlah 66 siswa MI Tarbiyatul Huda yang terdiri dari siswa kelas III A, IV A, dan V A.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang diukur dengan skala likert. Pada penelitian ini setiap variabel memiliki indikator masing-masing, indikator variabel intensitas bermain *Game Online* meliputi, dorongan untuk melakukan secara terus menerus, lama bermain, perhatian bermain, dan seringnya bermain. Untuk indikator variabel perkembangan perilaku meliputi, interaksi lingkungan sosial, perubahan perilaku, perubahan cara bicara, dan berhubungan dengan kebiasaan. Sedangkan indikator variabel emosional anak meliputi, pengendalian emosi dan pengekspresian anak terhadap masalah. Sebelum melakukan penelitian dengan menyebarkan angket, peneliti melakukan uji instrumen berupa uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas. Kemudian peneliti melakukan penelitian dimana hasil penelitian akan melewati uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Teknis analisis data untuk uji hipotesis menggunakan Multivariat Analysis of Variance (MANOVA).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Uji Instrumen Penelitian

Adapun pengujian instrumen penelitian yang harus melewati beberapa pengujian meliputi, uji validitas, uji reliabilitas, serta uji normalitas sebelum disebarkan. Hasil dari pengujian instrumen penelitian untuk 66 siswa sebagai responden yang dihitung menggunakan SPSS 25 sebagai berikut:

1) Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas

Variabel	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
	X1	0,770	0,2423	VALID

Intensitas Bermain Game Online	X2	0,592	0,2423	VALID
	X3	0,271	0,2423	VALID
	X4	0,634	0,2423	VALID
	X5	0,551	0,2423	VALID
	X6	0,707	0,2423	VALID
	X7	0,492	0,2423	VALID
	X8	0,637	0,2423	VALID
	X9	0,524	0,2423	VALID
	X10	0,596	0,2423	VALID
	X11	0,347	0,2423	VALID
	X12	0,594	0,2423	VALID
	Perkembangan Perilaku	Y1.1	0,677	0,2423
Y1.2		0,531	0,2423	VALID
Y1.3		0,304	0,2423	VALID
Y1.4		0,592	0,2423	VALID
Y1.5		0,616	0,2423	VALID
Y1.6		0,546	0,2423	VALID
Y1.7		0,520	0,2423	VALID
Y1.8		0,393	0,2423	VALID
Y1.9		0,496	0,2423	VALID
Y1.10		0,616	0,2423	VALID
Y1.11		0,568	0,2423	VALID
Y1.12		0,522	0,2423	VALID
Emosional Anak	Y2.1	0,431	0,2423	VALID
	Y2.2	0,273	0,2423	VALID
	Y2.3	0,505	0,2423	VALID
	Y2.4	0,564	0,2423	VALID
	Y2.5	0,721	0,2423	VALID
	Y2.6	0,653	0,2423	VALID

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan variabel intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak bernilai valid sesuai dengan kriteria uji validitas dimana nilai r hitung > r tabel (0,2423).

2) Uji Reliabilitas

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Instrumen	Nilai Reliabilitas	Keterangan
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	0,808	Reliabel
Perkembangan Perilaku	0,747	Reliabel
Emosional Anak	0,517	Reliabel

Berdasarkan tabel 2 dapat dinyatakan bahwa variabel intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak bersifat reliabel atau dapat dipercaya dimana nilai Cronbach's Alpha > taraf signifikansi (r tabel) sebesar 0,2423 menghasilkan tingkat reliabilitas yang tinggi.

3) Uji Normalitas

Adapun hasil uji normalitas variabel menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Y1 (Perkembangan Perilaku)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.59521910
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.070
	Positive	.053
	Negative	-.070
Test Statistic		.070
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Tabel 4. Normalitas Y2 (Emosional Anak)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		66

Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.329069 36
Most Extreme Differences	Absolute	.074
	Positive	.074
	Negative	-.057
Test Statistic		.074
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 3 dan 4 diatas dapat dinyatakan bahwa uji normalitas variabel perkembangan perilaku dan emosional anak bernilai $0,200 > 0,05$, maka kedua variabel tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Multikolinearitas

Tabel 5. Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF
Perkembangan Perilaku (Y1)	1.000	1.000
Emosional Anak (Y2)	1.000	1.000

Berdasarkan tabel 5 dapat dinyatakan bahwa kedua variabel memiliki nilai tolerance sebesar 1,000 dan VIF sebesar 1,000 dimana sesuai dengan kriteria uji multikolinearitas nilai VIF < 10 dan nilai tolerance > 0,1, maka kedua variabel tidak terjadi multikolinearitas.

b) Uji Homogenitas

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Y1	Based on Mean	1.781	21	36	.062
	Based on Median	1.017	21	36	.470
	Based on Median and with adjusted df	1.017	21	14.686	.498

	Based on trimmed mean	1.729	21	36	.073
Y2	Based on Mean	3.099	21	36	.001
	Based on Median	.811	21	36	.690
	Based on Median and with adjusted df	.811	21	15.520	.678
	Based on trimmed mean	2.924	21	36	.002

Berdasarkan tabel 6 di atas dinyatakan bahwa variabel perkembangan perilaku dan emosional anak memiliki nilai signifikansi sebesar 0,062 dan 0,000 dimana jika nilai signifikansi > 0,05, maka varian dikatakan homogen, begitupun sebaliknya. Dari data di atas variabel Y1 bersifat homogen dan variabel Y2 bersifat tidak homogen.

c. Deskripsi Data

Adapun deskripsi data dari ketiga variabel yang meliputi, mean (rata-rata), minimum, maximum, range, std. Deviation.

Tabel 7. Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean
Intensitas Bermain Game Online	66	38	14	52	26.48
Perkembangan Perilaku	66	19	8	27	16.33
Emosional Anak	66	35	13	48	29.33
Valid N (listwise)	66				
Descriptive Statistics					
				Std. Deviation	Variance
Intensitas Bermain Game Online				7.723	59.638
Perkembangan Perilaku				4.675	21.856
Emosional Anak				9.149	83.703
Valid N (listwise)					

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui intensitas bermain *Game Online* memiliki skor minimum 14, maksimum 52, mean 26,48, dan std. Deviasi 7,723. Perkembangan perilaku memiliki skor minimum 8, maksimum 27, mean 16, dan std. Deviasi 4,675. Sedangkan emosional anak memiliki skor minimum 13, maksimum 48, mean 29,33, dan std. Deviasi 9,149. Seluruh rata-rata variabel dapat dikategorikan sedang hingga tinggi.

d. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adanya pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perkembangan perilaku dan emosional anak di MI Tarbiyatul Huda Malang. Hasil perhitungan MANOVA menggunakan SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Hipotesis MANOVA

Tests of Between-Subjects Effects					
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F
Corrected Model	Perkembangan Perilaku	2863.752 ^a	29	98.750	3.510
	Emosional Anak	725.667 ^b	29	25.023	1.296
Intercept	Perkembangan Perilaku	37010.059	1	37010.059	1315.610
	Emosional Anak	14579.325	1	14579.325	755.188
X	Perkembangan Perilaku	2863.752	29	98.750	3.510
	Emosional Anak	725.667	29	25.023	1.296
Error	Perkembangan Perilaku	1012.733	36	28.131	
	Emosional Anak	695.000	36	19.306	
Total	Perkembangan Perilaku	50172.000	66		
	Emosional Anak	19028.000	66		
Corrected Total	Perkembangan Perilaku	3876.485	65		
	Emosional Anak	1420.667	65		

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Sig.
Corrected Model	Perkembangan Perilaku	.000
	Emosional Anak	.228
Intercept	Perkembangan Perilaku	.000
	Emosional Anak	.000
X	Perkembangan Perilaku	.000
	Emosional Anak	.228
Error	Perkembangan Perilaku	
	Emosional Anak	
Total	Perkembangan Perilaku	
	Emosional Anak	
Corrected Total	Perkembangan Perilaku	

Berdasarkan tabel 4.17 dapat dinyatakan bahwa hasil dari pengujian MANOVA pengaruh intensitas bermain *Game Online* (X) terhadap perkembangan perilaku (Y1) dan emosional anak (Y2) mendapatkan nilai signifikansi Y1 sebesar 0,000 dan Y2 sebesar 0,228. Adapun kriteria uji hipotesis berupa analisis MANOVA yaitu Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka H_0 ditolak atau adanya pengaruh variabel. Sehingga disimpulkan bahwa intensitas bermain *Game Online* di MI Tarbiyatul Huda hanya mempengaruhi perkembangan perilaku, sedangkan emosional anak tidak terpengaruh oleh intensitas bermain *Game Online*.

2. Pembahasan

a. Intensitas Bermain Game Online

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pada instrumen penelitian intensitas bermain *Game Online* dari 12 pernyataan dan diambil dari 66 sampel memperoleh data yang dapat disimpulkan bahwa rata-rata 26,48 siswa yang memainkan *Game Online* dengan batas waktu yang wajar. Siswa MI Tarbiyatul Huda rata-rata memainkan *Game Online* disaat merasa bosan, tetapi mereka masih melaksanakan kewajibannya yaitu belajar, beribadah, dan sebagainya. Menurut Kartono dan Gulo (2003), intensitas berasal dari kata “intensity” yang berarti besar atau intensitas suatu tindakan; jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera; ukuran fisik dari energi atau data indera(Nuryanti 2014). Temuan ini didukung oleh peneliti (Dewi 2021) menyatakan

bahwa bermain *Game Online* merupakan salah satu media hiburan agar anak tidak merasa bosan saat berada di rumah, terlebih di masa pandemi seperti saat ini, pernyataan ini disimpulkannya dari hasil wawancaranya pada siswa. *Game Online* salah satu sarana alternatif sebagai pembangkit semangat belajar bagi siswa usia MI di masa pandemi untuk menghindari kerumunan. Namun saat bermain *Game Online* hendaknya tetap dalam dampingan dan pengawasan orang tua atau orang yang lebih dewasa.

Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa rata-rata siswa kelas 3, 4, dan 5 MI Tarbiyatul Huda bermain *Game Online* dan intensitas bermainnya terpantau cukup tinggi, namun mereka masih mampu melaksanakan kewajibannya sebagai anak dan seorang pelajar.

b. Perkembangan Perilaku dan Emosional Anak

Hasil analisis statistik deskriptif menyatakan bahwa nilai rata-rata *Game Online* di masa pandemi dapat merubah perkembangan perilaku siswa sebesar 16,33 dimana hasil ini dapat dikategorikan cukup tinggi. Menurut Skinner, perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar (Rachmawati 2019). Perilaku anak dapat berubah karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya *Game Online*. Perkembangan perilaku siswa dapat dipicu karena kebiasaan sehingga dapat merubah perilaku siswa. Namun perkembangan perilaku karena *Game Online* dapat berupa perilaku baik maupun buruk, misalnya terjadinya perkelahian, lupa akan kewajiban, tetapi dapat memperlancar anak dalam berinteraksi secara online. Sedangkan nilai rata-rata emosional anak sebesar 29,33 terbilang cukup tinggi saat masa pandemi, namun penyebab emosional siswa di MI Tarbiyatul Huda bukan dari intensitas bermain *Game Online* melainkan oleh faktor lain. Emosi adalah keadaan perasaan yang banyak berpengaruh pada perilaku. Emosi merupakan bentuk pengekspresian seseorang terhadap apa yang dirasakannya (Sari and Nurjanah 2020). Emosi anak usia MI itu masih terbilang labil yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Namun emosi dari siswa kelas 3, 4, dan 5 terbilang masih bisa mengontrol dalam meluapkan emosinya. Temuan ini didukung oleh peneliti (Kusuma and Sutapa 2021) menyatakan bahwa pembelajaran online (daring) memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial dan emosional pada anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran online mempengaruhi perilaku sosial dan emosional anak dengan cara sebagai berikut: kurang bersikap toleransi dan bersosialisasi antar teman sebaya karena adanya pembatasan bermain diluar rumah.

Dengan hal ini dapat dikatakan bahwa perkembangan perilaku siswa disebabkan oleh lamanya bermain *Game Online* sehingga merubah perilaku mereka dari biasanya. Tingkat emosional siswa juga terkadang masih terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya terutama pada masa pandemi dikarenakan adanya rasa jenuh di rumah, tetapi siswa masih bisa mengontrol emosinya.

c. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perkembangan perilaku dan Emosional Anak di MI Tarbiyatul Huda Malang

Hasil analisis MANOVA pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan kuat intensitas bermain Game Online terhadap perkembangan perilaku siswa sebesar 0,000 dimana jika nilai signifikan $< 0,05$, maka ada pengaruh, serta nilai signifikan mendekati 0 yang artinya pengaruhnya sangat kuat. Temuan ini di dukung oleh Penelitian (Sari 2019) menyatakan bahwa *Game Online* mempengaruhi perubahan perilaku siswa sebesar 0,36%, melalui perhitungan koefisien determinasi, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

Sedangkan hasil analisis MANOVA pada emosional anak tidak dipengaruhi oleh intensitas bermain *Game Online* dengan nilai signifikansi sebesar 0,228 dimana nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh. . Pada temuan penelitian ini peneliti belum menemukan penelitian terdahulu yang menghasilkan data variabel emosional anak tidak dipengaruhi oleh intensitas *Game Online*.

D. Simpulan

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 bahwa variabel intensitas bermain *Game Online* sangat berpengaruh pada perkembangan perilaku anak kelas 3, 4, dan 5 MI Tarbiyatul Huda. Sedangkan variabel emosional anak tidak dipengaruhi intensitas bermain *Game Online* melainkan disebabkan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Dengan simpulan diatas 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.

Daftar Rujukan

- Agustin, Heske. 2018. "Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang." Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Choiriani, Haifa Ayu, Ika Ratih Sulistiani, and Yorita Febry Lismanda. 2019. "Hubungan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Perilaku Keagamaan Siswa Kelas XI SMA Al-Rifa'ie Ketawang Gondanglegi Malang." *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 4(4).
- Dewi, Cicy Irana. 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, Devi Wahyu. 2020. "Model Bowling Monster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal PGMI Awwaliyah* 3(2).
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil Ifdil. 2018. "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 4(3).
- Hardiansyah, Fahrudin, Ika Ratih Sulistiani, and Indhra Musthofa. 2021. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Peserta Didik Di SMP Ma'arif Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Islam Vicratina* 6(7).
- Irawan, Sapto, and Dina Siska W. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik." *Jurnal Konseling Gusjigang* 7(1).
- Kustiawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV AE MEDIA GRAFIKA.
- Kusuma, Wening Sekar, and Panggung Sutapa. 2021. "Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1635–43.
- Lestari, Ifmayani Faurin. 2021. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021." Universitas Pancasakti Tegal.
- Nurdin, Ismail, and Sri Hartati. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Nuryanti, Evi. 2014. "Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang." *E-Journal Ilmu Komunikasi* 2(3):178–92.
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. 2021. "Pengaruh Game Online

Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(1).

Rachmawati, Windi Chusniah. 2019. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Malang: Wineka Media.

Sari, Diah Andika, and Ari Lela Nurjanah. 2020. “Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.” *Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):994–99.

Sari, Ike Mulya. 2019. “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu.” Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Sinaga, Lia Rosa Veronika, Efendi Sianturi, Maisyarah Nurhidayah Amir, Janner Pelanjani Simamora, Ashriady, and Hardiyati. 2021. *Pendidikan Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Yayasan Kita Menulis.

Zainuddin, Muhammad. 2014. *Metodologi Penelitian Kefarmasian Dan Kesehatan Edisi 2*. Surabaya: Airlangga University Press.