

**PENGARUH *GAME ONLINE*  
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL  
SISWA MI PUI CILIMUS KABUPATEN KUNINGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Disusun Oleh :

**INDI HALIMATU SA'DIYAH**

**NIM. 1808107140**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
SYEKH NURJATI CIREBON  
TAHUN 2022 M / 1443 H**

**PENGARUH *GAME ONLINE*  
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL  
SISWA MI PUI CILIMUS KABUPATEN KUNINGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
SYEKH NURJATI CIREBON  
TAHUN 2022 M / 1443 H**

## 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 karna kemajuan teknologi ditambah dengan penerobosan luar biasa dari internet berkecepatan tinggi. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, muncul berbagai jenis game online. Bermain game online secara berlebihan dapat berdampak negatif bagi penggunanya.

Aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan sosial emosional yang mencakup perilaku anak dalam lingkungan sosialnya. Perkembangan sosial emosional anak merupakan dua aspek yang berbeda namun keduanya 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. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian korelasional. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket/kuesioner dan 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 advances coupled with the incredible breakthrough of high-speed internet. In line with the development of internet technology, various types of online games appear. 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 MI PUI Cilimus students. The research method used is a quantitative research method, 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 online games had an effect on which is significant to the emotional development of students of MI PUI Cilimus by 27.4% and the other 72.6% is influenced by other variables.

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



**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENGARUH *GAME ONLINE***  
**TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL**  
**SISWA MI PUI CILIMUS KABUPATEN KUNINGAN**

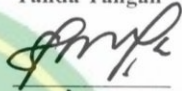

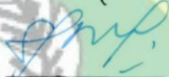



Disusun Oleh :



**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus Kabupaten Kuningan”** oleh Indi Halimatu Sa’diyah NIM. 1808107140 telah dimunaqsyahkan pada tanggal 28 Maret 2022 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

|  | Tanggal        | Tanda Tangan  |
|--|----------------|---|
| <b>Ketua Jurusan</b><br>Syibli Maufur, M. Pd<br>NIP. 19740528 200801 1 011             | 11 - 04 - 2022 |    |
| <b>Sekretaris Jurusan</b><br>Dwi Anita Alfiani, M. Pd. I<br>NIP. 19770310 200701 2 020 | 04 - 04 - 2022 |   |
| <b>Penguji I</b><br>Syibli Maufur, M. Pd<br>NIP. 19740528 200801 1 011                 | 04 - 04 - 2022 |  |
| <b>Penguji II</b><br>Drs. H. Moh Masnun, M. Pd<br>NIP. 19610710 198603 1 024           | 04 - 04 - 2022 |  |
| <b>Pembimbing I</b><br>Dwi Anita Alfiani, M. Pd. I<br>NIP. 19770310 200701 2 020       | 04 - 04 - 2022 |  |
| <b>Pembimbing II</b><br>Heru Mudiyanto, M. Pd<br>NIP. 19900728 201701 3 101            | 04 - 04 - 2022 |  |

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

  
Dr. H. Faridun, Ms.Pd.  
NIP. 19610805 199003 1 004

## NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru MI

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Di

Cirebon

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Indi Halimatu Sa'diyah

NIM : 1808107140

Judul : PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERKEMBANGAN  
SOSIAL EMOSIONAL SISWA MI PUI CILIMUS KABUPATEN  
KUNINGAN

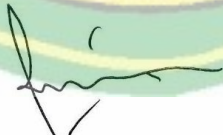
Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan.  
Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

*Wassalammu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing I

Cirebon, 24 Februari 2022

Pembimbing II

  
**Dwi Anita Alfiani, M.Pd.I**  
NIP:197703102007012020

  
**Heru Mudiyanto, M.Pd**  
NIP:199007282017013101

## PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI

*Bismillahirrahmaanirrahim*

Saya bertanda tangan dibawah ini

Nama : Indi Halimatu Sa'diyah

NIM : 1808107140

Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional  
Siswa MI PUI Cilimus Kabupaten Kuningan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana (SI) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang peneliti gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan karya plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 24 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Indi Halimatu Sa'diyah  
1808107140



## RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Indi Halimatu Sa'diyah, lahir di Kuningan, 27 Agustus 1999, peneliti merupakan putra Keempat Bapak Aman dan Ibu Unamah Peneliti memiliki 3 kakak yaitu Een Jaenah, Ita Rosita, dan Ilham Fajar Ramadhan. Dan memiliki 1 adik yaitu Kharisma Azzahra.

Saat ini peneliti tinggal di Dusun Kliwon, RT 001/RW 001 Desa Cilimus, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan.

Pendidikan yang ditempuh penulis yaitu:

1. RA Al-Islamiyah Cilimus, Kec Cilimus. Kab Kuningan, tahun 2004-2005
2. SDN 3 Cilimus, Kec Cilimus, Kab Kuningan, tahun 2005-2011
3. SMPN 1 Cilimus, Kec Cilimus. Kab Kuningan, tahun 2011-2014
4. SMAN 1 Cilimus, Kec Cilimus. Kab Kuningan, tahun 2014-2017
5. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, tahun 2018 – sekarang



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah *Subhana wata'ala* yang telah memberikan nikmat-Nya kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan pembuatan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini tentunya banyak sekali pihak yang membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Bantuan dari keluarga, teman-teman, serta Bapak/ Ibu Dosen yang sangat membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan peneliti persembahkan untuk :

1. Keluargaku tercinta, bapak, ibu, kakak-kakak, dan adik, yang sudah memberikan dukungan motivasi serta do'a tiada henti untuk anakmu dan adikmu ini agar dapat menyelesaikan kuliahnya dengan tepat waktu.
2. Dosen-dosen PGMI yang telah berjasa memberikan berbagai pengetahuan dan keahlian kepada peneliti, khususnya untuk kedua dosen pembimbing yaitu Ibu Dwi Anita Alfiani, M. Pd. I selaku dosen pembimbing I sekaligus sebagai sekretaris Jurusan PGMI dan Bapak Heru Mudyanto, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu untuk bimbingan dan mengarahkan dengan sepenuh hati. Serta untuk Bapak Syibli Maufur, M. Pd sebagai ketua Jurusan PGMI. Semoga jasa-jasa beliau sekalian menjadi amal jariyah dan mendapat balasan yang terbaik dari-Nya.
3. Guru-guru MI PUI Cilimus yang telah membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan PGMI 2018, kelas tercinta yaitu PGMI D dan sahabat-sahabat dirumah.

**MOTTO HIDUP**

***“ It’s Ok, You Can Do It ”***



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan Hidayah-Nya penyusunan skripsi dengan judul *“Pengaruh game online terhadap perkembangan social emosional siswa MI PUI Cilimus Kabupaten Kuningan”* dapat tersusun atas dorongan pembimbing dan semua pihak .

Adapun penyusunan proposal ini dimaksudkan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Dalam penyusunan skripsi ini cukup mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat dorongan dan arahan dari pembimbing akhirnya saya dapat menyelesaikannya, untuk itu sudah selayaknya saya ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Sumanta, M. Ag. selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Farihin, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Syibli Maufur, M. Pd selaku Ketua Jurusan PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Ibu Dwi Anita Alfiani, M. Pd. I selaku dosen pembimbing skripsi satu.
5. Bapak Heru Mudianto, M. Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi dua.
6. Seluruh Dosen, Staf Tata Usaha IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah membantu saya selama ini.
7. Kedua Orang Tua yang senantiasa membantu dalam do'a dan memberikan motivasi kepada saya dalam segala hal.
8. Kakak dan adik saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada saya dalam segala hal.
9. Teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan semangatnya selama menuntut ilmu di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
10. Uri minmin yang telah memberikan semangat, masukan, dan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
11. Squad ayam geprek yang telah memberikan semangat, masukan, dan motivasi dalam pembuatan skripsi.



12. Tiway, Tio, Bubu, dan Taeyong yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk mengerjakan skripsi.
13. Para bujang NCT, tuan muda Oh, dan Taehyung yang telah memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi.
14. Dan semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menghasilkan kinerja yang lebih baik di masa yang akan datang.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Cirebon, 24 Februari 2022

Penulis,

Indi Halimatu Sadiyah



## DAFTAR ISI

|  | Halaman |
|--|---------|
| Halaman Judul .....  | i       |
| Abstrak .....  | ii      |
| Abstack.....   | iii     |
| Lembar persetujuan.....  | iv      |
| Lembar pengesahan .....  | v       |
| Nota dinas.....  | vi      |
| Pernyataan otentisitas skripsi .....                           | vii     |
| Riwayat hidup.....   | viii    |
| Lembar persembahan .....                                       | ix      |
| Motto hidup .....  | x       |
| Kata pengantar .....   | xi      |
| Daftar isi .....   | xiii    |
| Daftar tabel .....   | xv      |
| Daftar Gambar .....  | xvi     |
| BAB I Pendahuluan .....  | 1       |
| A. Latar belakang .....  | 1       |
| B. Rumusan masalah .....                                       | 4       |
| C. Tujuan penelitian .....                                     | 5       |
| D. Manfaat penelitian .....                                    | 5       |
| BAB II Landasan Teori.....                                     | 7       |
| A. Game online .....   | 7       |
| 1. Pengertian game online .....                                | 7       |
| 2. Jenis-jenis game online .....                               | 8       |
| 3. Kecanduan game online .....                                 | 9       |
| 4. Aspek-aspek kecanduan game online .....                     | 10      |
| 5. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online ..... | 11      |
| 6. Dampak bermain game online pada anak .....                  | 12      |
| 7. Kecanduan game online ditinjau dari perspektif Islam .....  | 15      |
| B. Perkembangan sosial emosional.....                          | 16      |
| 1. Pengertian perkembangan sosial emosional.....               | 16      |

|  |    |
|--|----|
| 2. Tahap-tahap perkembangan sosial emosional anak.....                         | 21 |
| 3. Aspek-aspek perkembangan sosial emosional anak .....                        | 23 |
| 4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial<br>emosional anak ..... | 25 |
| C. Penelitian yang relevan .....   | 26 |
| D. Kerangka berfikir .....   | 28 |
| E. Hipotesis.....  | 29 |
| BAB III Metode Penelitian .....  | 30 |
| A. Pendekatan dan metode penelitian .....                                      | 30 |
| B. Desain penelitian .....   | 31 |
| C. Tempat dan waktu .....  | 32 |
| D. Populasi dan sample .....   | 32 |
| E. Definisi operasional variable .....   | 33 |
| F. Teknik pengumpulan data .....   | 33 |
| G. Instrumen penelitian .....  | 34 |
| H. Uji instrumen penelitian .....  | 37 |
| I. Teknik analisis data .....  | 41 |
| BAB IV Hasil dan Pembahasan.....   | 45 |
| A. Hasil penelitian.....   | 45 |
| B. Pembahasan penelitian .....   | 57 |
| BAB V Penutup .....  | 62 |
| A. Kesimpulan .....  | 62 |
| B. Saran .....   | 63 |
| Daftar Pustaka .....   | 64 |
| Lampiran .....   | 68 |

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 3.1 Skor alternatif jawaban .....  | 35      |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi angket tentang game online .....                             | 35      |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi angket perkembangan sosial emosional .....                   | 36      |
| Tabel 3.4 Hasil uji validasi angket variabel x .....                             | 37      |
| Tabel 3.5 Hasil uji validasi angket variabel y .....                             | 39      |
| Tabel 3.6 Reliabilitas angket game online .....                                  | 40      |
| Tabel 3.7 Reliabilitas angket perkembangan sosial emosional .....                | 41      |
| Tabel 4.1 Deskripsi data jenis game online .....                                 | 45      |
| Tabel 4.2 Deskripsi data waktu bermain game online .....                         | 45      |
| Tabel 4.3 Deskripsi data alasan bermain game online .....                        | 46      |
| Tabel 4.4 Deskripsi data permainan game online .....                             | 46      |
| Tabel 4.5 Distribusi frekuensi variabel permainan game online .....              | 46      |
| Tabel 4.6 Distribusi kecenderungan variabel permainan game online .....          | 47      |
| Tabel 4.7 Deskripsi data mengenali emosi diri sendiri .....                      | 49      |
| Tabel 4.8 Deskripsi data mengelola emosi .....                                   | 49      |
| Tabel 4.9 Deskripsi data membangun hubungan dengan teman .....                   | 50      |
| Tabel 4.10 Deskripsi data perkembangan sosial emosional .....                    | 50      |
| Tabel 4.11 Distribusi frekuensi variabel perkembangan sosial emosional .....     | 50      |
| Tabel 4.12 Distribusi kecenderungan variabel perkembangan sosial emosional ..... | 51      |
| Tabel 4.13 Hasil uji normalitas .....  | 53      |
| Tabel 4.14 Hasil uji linieritas .....  | 54      |
| Tabel 4.15 Hasil uji f .....   | 55      |
| Tabel 4.16 Hasil uji parsial .....   | 55      |
| Tabel 4.17 Hasil uji regresi linear sederhana .....                              | 57      |



## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 Kerangka berfikir.....   | 29      |
| Gambar 3.1 Hubungan variabel penelitian.....  | 32      |
| Gambar 4.1 Diagram batang distribusi frekuensi permainan game online .....            | 47      |
| Gambar 4.2 Diagram batang variabel permainan game online .....                        | 48      |
| Gambar 4.3 Diagram batang distribusi frekuensi perkembangan<br>sosial emosional ..... | 51      |
| Gambar 4.4 Diagram batang variabel perkembangan sosial emosional .....                | 52      |

