

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA
6-12 TAHUN DI SD NEGERI 64 AMBON
KECAMATAN SIRIMAU
KOTA AMBON**

Asih Dwi Astuti¹, Syariefa Hidayati Waliulu², Rahma Tunny³, Ashari Fatmawati⁴

^{1,2,3,4}STIKES Maluku Husada

Email: astutiasih_eub@yahoo.co.id¹, ifa.waliulu@gmail.com²

ABSTRAK

Kecanduan game online di kalangan anak usia sekolah dasar merupakan masalah yang paling banyak didapatkan. Pengguna computer atau smartphone secara berlebihan, dapat mempengaruhi kondisisosial dan emosional anak-anak tersebut, di antaranya yaitu sifatanak yang sering kali marah, tidak mendengarkan ketika diberikan nasihat oleh orang tua. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. Populasi seluruh siswa SD Negeri 64 Ambon sejumlah 241 siswa. Sampelnya sejumlah 71 siswa menggunakan rumus solvin dan teknik samplingnya menggunakan *Stratified Random Sampling*. Variabel independent yaitu kecanduan bermain game online dan variabel dependent yaitu perkembangan emosional, untuk alat ukurnya menggunakan kuesioner. Pengolahan data editing, coding, scoring, dan tabulating, analisa data dengan *linear sederhana* dengan tingkat sign ifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 71 responden hamper seluruhnya mengalami kecanduan bermain game online sebanyak 44 siswa (62,0%) dan hamper seluruhnya responden memiliki peningkatan perkembangan emosional sebanyak 40 siswa (56,3 %). Nilai P .Value $< 5\%$ ($0.002 < 0.05$). yang berarti H_1 diterima. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu ada hubungan kecanduan bermain game online dengan gangguan emosional anak sekolah dasar.

Kata Kunci : *Game Online, Perkembangan Emosional.*

ABSTRACT

Online game addiction among elementary school age children is the most common problem. Excessive use of computers or smartphones can affect the social and emotional conditions of children, including the nature of children who are often angry and do not listen when given advice by their parents. The aim of this research is to analyze the relationship between online game addiction and emotional development in children aged 6-12 years at SD Negeri 64 Ambon, Sirimau District, Ambon City. This research uses quantitative methods with a cross-sectional approach. The entire student population of SD Negeri 64 Ambon is 241 students. The sample was 71 students using the Solvin formula and the sampling technique used Stratified

Random Sampling. The independent variable is addiction to playing online games and the dependent variable is emotional development. The measuring instrument uses a questionnaire. Data processing, editing, coding, scoring and tabulating, data analysis using a simple linear test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of this study showed that almost all of the 71 respondents were addicted to playing online games, 44 students (62.0%) and almost all of the respondents had increased emotional development, 40 students (56.3%). P .Value $< 5\%$ ($0.002 < 0.05$). which means H_1 is accepted. The conclusion in this research is that there is a relationship between addiction to playing online games and emotional disorders in elementary school children.

Keywords: *Online Games, Emotional Development.*

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6 sampai mendekati usia 12 tahun. Perkembangan dan pertumbuhan secara menyeluruh, baik fisik, motorik, kognitif, sosio-emosional dan bahasa semuanya terjadi di masa ini. Anak-anak usia sekolah sering disebut sebagai "usia bermain", mengacu pada tahap masa kanak-kanak ketika minat dan kemampuan anak berkembang secara signifikan. Bermain berarti secara sukarela terlibat dalam suatu aktivita untuk nilai intrinsiknya sendiri, tanpa memikirkan hasil potensinya (Erlina, 2023).

Game online saat ini diminati dari segala kalangan usia, perilaku kecanduan game online yang di lakukan oleh beberapa penelitian seperti Canada, menyatakan bahwa 3.166 orang bermain game online dan 50% merupakan pecandu game online. (Irvan Ali Rahman, 2022). Di Finlandia kecanduan game online pada anak berusia 12 tahun menemukan 4,7% ana perempuan dan 5,3% anaklaki-laki. Hasil penelitian SDN Undaan Kidul 01 Demak menemukan Bahwa 65% dari 13 orang siswa menunjukan perilaku yang mudah marah dan 55% dari 11 orang siswa sering bertengkar tentang game online. Hasil dari penelitian(Waliulu, 2018) di Desa Waimital Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat Tahun 2018 ini menunjukan remaja yang bermain game online dalam frekuensi kecanduan sebagian besar pemenuhan kualitas tidurnya tidak normal yaitu sebanyak 17 responden (68.0). Remaja dengan frekuensi bermain game online yang tidak kecanduan, maka kualitas tidurnya normal yaitu sebanyak 8 responden (32.0).

Kecanduan game online paling banyak didapatkan dari pengguna computer atau smartphone secara berlebihan, sehingga dapat mempengaruhi kondisisosial dan emosional dan tidak dapat dikendalikan saat bermain (Gunawan, 2020). Ada pihak yang setuju dan tidak setuju dalam menggunakan game online di kalangan siswa sekolah dasar. Dimana game online dapat

menimbulkan efek positif maupun negatif. Efek positif dari game online adalah kerjasama anak, konsentrasi, kemampuan bahasa Inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, ketekunan dan menghilangkan stres. Efek negatifnya adalah kecanduan. Bisa juga menimbulkan sikap emosional, komentar kasar saat bermain, memukul meja, merebut hak orang lain, dan mengabaikan aktivitas di luar game online (Mariana, 2020).

Game online memiliki efek yang buruk bagi kesehatan dan juga perubahan suasana hati (ucapan yang kasar), menghambat proses perbaikan diri, mempengaruhi hasil belajar pada anak, pemborosan dan kesulitan berinteraksi dengan orang lain (Zuafah, 2021). Game online memiliki banyak efek negatif bagi penggunanya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan untuk bekerjasama mengurangi dampak negatif pada anak-anak yang bermain game online. Serta mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan menjadwalkan atau membagi waktu saat bermain. Berikan dukungan social melalui orang dan teman bermain, terlibat langsung dengan pemainan, tentukan tingkat ketergantungan, membangun komunikasi yang baik dan menciptakan suasana yang menyenangkan (Syahran, 2018). Sehingga anak terbiasa dengan waktu tidur yang cepat dan sering berkomunikasi dengan orang tuanya maupun dengan teman-temannya. Penerapan beberapa metode tersebut diharapkan dapat mengurangi dampak negatif terhadap perkembangan emosional dan sosial. Khususnya untuk siswa sekolah dasar (Paremeswara M. C., 2021).

Berdasarkan hasil pengambilan data awal pada tanggal 10 Mei 2023 di SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau, diketahui jumlah siswa dari kelas satu sampai kelas lima adalah 241 orang siswa. Jumlah laki-laki 121 orang siswa, sedangkan jumlah perempuan ada 120 orang siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan 12 orang siswa SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau, di dapatkan bahwa 10 orang siswa mengatakan sering bermain game online karena itu menjadi salah satu alat untuk mengusir rasa bosan. Mereka cenderung bermain game online minimal 1-3 jam per hari. Permasalahan yang dialami oleh mereka saat bermain game online diikuti dengan perilaku negatif lainnya: seperti kehilangan banyak waktu, terganggunya konsentrasi belajar, kelelahan, mudah lupa, mengabaikan aktivitas penting selain bermain game online, pola makan dan tidur yang terganggu, mengabaikan kewajiban seperti sekolah seperti membuat tugas, gelisah ketika dilarang atau dicegah bermain game online, serta marah jika keinginan mereka tidak terpenuhi. Mereka juga mengatakan jarang bekomunikasi dengan teman sebaya maupun dengan orang tuanya. Sebagian besar game online juga mengandung

unsure kekerasan yang memicu agresivitas terhadap penggunanya hal ini juga berdampak terhadap perkembangan emosi pada anak tersebut.

Berdasarkan Uraian Masalah di atas peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 6-12 Tahun Di SD Negeri 64 Ambon, Kecamatan Sirimau Di Kota Ambon?”.

Tujuan

Tujuan pada penelitian yaitu untuk menganalisis hubungan antara kecanduan bermain Game Online dengan perkembangan emosional pada anakusia 6-12 tahun di SD Negeri 64 Ambon, Kecamatan Sirimau di Kota Ambon.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian *cross sectional*. Penelitian *cross sectional* adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengamatan waktu pengukuran tunggal atau data untuk variable bebas dan variable terikat. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah alat untuk menganalisis data dari kesimpulan yang ingin dicapai. Merupakan jenis penelitian bertujuan untuk menarik kesimpulan dengan menggunakan data numeric (Nursalam, 2020). Dalam studi ini kami bertujuan untuk mengetahui tentang, Hubungan kecanduan game online dengan perkembangan emosional pada anakusia 6-12 tahun di SD Negeri 64 Ambon.

Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 64 Ambon, Kecamatan Sirimau di Kota Ambon. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/I SD Negeri 64 Ambon dari kelas 1 sampai kelas 5 SD. Jumlah populasi pada kelas 1 adalah 47 siswa, jumlah populasi kelas 2 adalah 44 siswa, jumlah populasi kelas 3 adalah 48 siswa, jumlah populasi kelas 4 adalah 36 siswa dan jumlah populasi kelas 5 adalah 66 siswa, Sehingga jumlah keseluruhan populasi siswa/I dari kelas 1 sampai kelas 5 SD adalah 241 siswa.

Pengolahan Data

Prosedur pengolahan data yang digunakan adalah sebagai berikut: *editing, coding, processing, dan cleaning*.

Analisis Data

Analisis univariat bertujuan menjelaskan analisis pada masing-masing variable secara deskriptif dari variable independen untuk mengetahui hasil data kecanduan game online menggunakan kuesioner dan variable dependen untuk mengetahui perkembangan emosional.

Analisis bivariate menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Hasil penelitian tentang Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di SD Negeri 46 Ambon, Kecamatan Sirimau Kota Ambon yang di lakukan pada tanggal 17 Juli-17 Agustus 2023. Responden dalam penelitian ini berjumlah 71 orang.

A. Analisa Univariat**Tabel Distribusi Responden Berdasarkan Umur Siswa SD Negeri 64 Ambon Kecamatan****Sirimau Kota Ambon Tahun 2023**

No	Umur Siswa	Jumlah	%
1	6-7 tahun	7	9.9
2	8-9 tahun	28	39.4
3	10-11 tahun	34	47.9
4	12 tahun	2	2.8
Total		71	100

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan analisa data di atas menerangkan bahwa mayoritas responden yang hadir berusia 10-11 tahun dengan jumlah 34 responden (47.9 %).

Tabel Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa SD Negeri 64 Ambon**Kecamatan Sirimau Kota Ambon Tahun 2023**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	%
1	Laki-laki	32	45.1
2	Perempuan	39	54.9
Total		71	100

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan analisa data di atas menerangkan bahwa mayoritas responden yang hadir berjenis kelamin Perempuan dengan jumlah 39 responden (54.9 %).

Tabel 3 Distribusi Responden Berdasarkan Riwayat Lama Bermain Game Online Siswa SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon Tahun 2023

No	Riwayat Lama Bermain Game Online	Jumlah	%
1	1-2 tahun	46	64.8
2	3-4 tahun	14	19.7
3	5-6 tahun	8	11.3
4	7-8 tahun	3	4.2
	Total	71	100

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan analisa data di atas menerangkan mayoritas responden lama bermain game online dengan jumlah 46 responden (64.8 %).

Tabel 4 Distribusi Responden Berdasarkan Kecanduan Game Online Siswa SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon Tahun 2023

No	Kecanduan Game Online	Jumlah	%
1	Tinggi	44	62.0
2	Sedang	24	33.8
3	Rendah	3	4.2
	Total	71	100

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan analisa data di atas menerangkan mayoritas responden Kecanduan game online dengan jumlah 44 responden (62.0 %).

Tabel 5 Distribusi Responden Berdasarkan Perkembangan Emosional Siswa SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon Tahun 2023

No	Perkembangan Emosional	Jumlah	%
1	Tinggi	40	56.3
2	Sedang	29	40.8
3	Rendah	2	2.8
	Total	71	100

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan analisa data di atas menerangkan mayoritas responden perkembangan emosional dengan jumlah 40 responden (56.3 %).

B. Analisis Bivariat

1. Uji Normalitas Data

Tabel 6 Uji Normalitas Data
One sampel Kolmogorov – smirnov test

KSZ	Df	Sig.(2-tailed)
1.066	71	.205

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan analisa data di atas uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dikarenakan jumlah sampel lebih dari 30 responden. Diketahui nilai sig. Pada kolom Kolmogorov-Smirnov memiliki nilai > 0.005 , berdasarkan tabel uji normalitas di atas nilai signifikan 0.205 yang artinya data berdistribusi normal sehingga di lakukan pengujian *Regresi Linear Sederhana*.

2. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di SD Negeri 64 Ambon, Kecamatan Sirimau Kota Ambon.

Tabel 7 Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-12 Tahun di SD Negeri 64 Ambon, Kecamatan Sirimau Kota Ambon

Variabel	Koefesien regresi (B)	t.hitung	Signifika n t	P.Value
Konstata	39.889	6.409	0.000	0.002

kecanduan	0.517	3.160	0.002
game			
online(x)			
R.Square	0.126		

Sumber : Data Primer (2023)

Berdasarkan analisa data di atas hasil analisis *Regresi Linear Sederhana* dapat Variabel kecanduan game online (X) mempunyai hubungan terhadap perkembangan emosional anak, dengan koefisien regresi sebesar 0.517 menunjukan bahwa apabila kecanduan game online meningkat sebesar 1% maka perkembangan emosional anak akan menurun sebesar 0.517%. Nilai tHitung (X) sebesar 3.160, sedangkan signifikan sebesar 0.002, sehingga $P.Value < 5\% (0.002 < 0.05)$, artinya ada hubungan kecanduan game online dengan perkembangan emosional anak.

Pembahasan

Gambaran Karakteristik Kecanduan Game Online

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa data dari 71 responden, peneliti menemukan bahwa kategori tingkat kecanduan game online mayoritas tinggi (41-50) ada 42 orang (59. 2%), sedang (27-40) ada 26 orang (36.6) dan rendah (13-26) ada 3 orang (4.2 %).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mappaleo (2019), setelah menganalisis data dari 151 responden yang diteliti dapatkan responden yang memiliki kecanduan berat sebanyak 123 orang siswa (81,5%) dan kecanduan ringan sebanyak 28 orang siswa (18,5%). Kecanduan game online didefinisikan sebagai ketidakmampuan untuk berhenti terlibat dalam suatu perilaku meskipun efek negatifnya terhadap kehidupan seseorang. Pada awalnya, seseorang mencari kesenangan dan kepuasan, tetapi dibutuhkan partisipasi yang konsisten sebelum seseorang mulai merasa "normal". Berdasarkan pengamatan dan wawancara di sekolah terhadap anak yang kecanduan game online sesuai dengan angket yang diisisiwayaitumemikir tentang game setiap saat, bermain game sampai melupakan kegiatan lainnya, sehingga siswa ketika belajar menjadi kurang konsentrasi, sulit untuk diajak komunikasi, mudah gelisah, mudah marah, mudah berdebat, misalnya (keluarga atau teman).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Desyandri (2022) dengan judul pengaruh game online terhadap perkembangan perilaku buruk bahasa anak usia sekolah dasar. Game online

mampu menarik perhatian anak-anak bahkan sebagian besar waktu anak bias dihabiskan dengan bermain game sehingga mengganggu kegiatan lain pada masa perkembangan anak. Pada perkembangan kelas 1 anak-anak lebih banyak bermain bersama teman dengan aktivitas fisik atau bermain diwernet. Namun karena kecanduan bermain game online membuat anak mengabaikan masa perkembangannya. Hasil penelitian banyaknya anak menjadi malas, kurang bersosialisasi dengan orang sekitar serta mengetahui perkataan kasar yang sebetulnya anak itu tidak mengetahui perkataan itu sebab ada didalam permainan game online.

Dari uraian di atas, peneliti berasumsi bahwa Game online mampu menarik perhatian anak-anak bahkan sebagian besar waktu anak bias dihabiskan dengan bermain game online. Akibatnya game online dapat mengganggu kegiatan lain pada masa perkembangan anak. Misalnya: Ketika belajar menjadi kurang konsentrasi, sulit untuk diajak komunikasi, mudah gelisah, mudah marah (tantrum), mudah berdebat, berkata kasar dan menirukan apa yang di lihat maupun di dengar dari game online.

Gambaran Perkembangan Emosional

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa data dari 71 responden, peneliti menemukan bahwa kategori tingkat perkembangan emosional mayoritas tinggi (60-80) ada 42 orang (59. 2%), sedang (38-59) ada 27 orang (38.0) dan rendah (16-37) ada 2 orang (2.8 %).

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Azni (2019) dari hasil analisis diketahui dengan selisih 0,52. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai t hitung = 1,57 lebih kecil dari pada t tabel = 1,67. Dengan demikian H0 yang di terima. Dengan bermain game online tersebut, anak Kebun Sayur, RT 005/RW, 002 Bangko dapat mempengaruhi perkembangan social emosional anak itu sendiri, baik dari ekternal maupun internal anak tersebut.

Perkembangan emosional adalah ungkapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran kognitifnya yang telah meningkatkan memungkinkan pemahaman terhadap lingkungan berbeda dari tahap semula. Hal inilah yang mempengaruhi perkembangannya wawasan social anak. Untuk itu anak-anak perlu dibantu dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya agar mereka dapat menyelesaikan diri secara

emosional, menemukan kepuasan dalam dirinya, dan sehat secara mental dan fisik (Erlina, 2023).

Dari uraian diatas peneliti berasumsi bahwa game online dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak diantaranya yaitu anak menirukan apa yang di lihat maupun di dengar dari bermain game online, mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain game online, dan anak yang bermain game online menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negative seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda hak milik orang lain. Anak yang bermain game online sering mengeluarkan kata kasar saat mereka bermain, hal itu dianggap wajar oleh anak sebagai luapan emosi.

Analisis Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di SD Negeri 64 Ambon, Kecamatan Sirimau Kota Ambon.

Perkembangan Emosional digunakan sebagai variable dependen, dan karakteristik kecanduan game online digunakan sebagai variable independen dalam analisis bivariat untuk menguji hubungan antara keduanya. SD Negeri 64 ambon kecamatan sirimau kota ambon, anak usia sekolah dasar menunjukkan korelasi yang signifikan antara karakteristik game online dan perkembangan emosional dengan nilai P .Value $< 5\%$ ($0.002 < 0.05$).

Berdasarkan penelitian Sari (2020) pada taraf signifikan 5% didapatkan bahwa nilai r hitung (0,416), lebih besar dari pada r table (0,320). Nilai r hitung 0,416 berada pada rentang 0,40 – 0,70 yang berarti berada pada kategori korelasi yang cukup kuat. Sedangkan nilai Koefisien Determinasi didapat sebesar 17%, yang artinya game online mempunyai hubungan dengan perkembangan emosional anak usia 5 – 6 tahun sebesar 17%, sedangkan sisanya berhubungan dengan faktor lain yang pada penelitian ini tidak diteliti. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara game online dengan perkembangan emosional anak usia 5- 6 tahun di TK Pendawa dikelurahan Pondok Cabe, kecamatan Tangerang Selatan, Banten.

Penggunaan gadget pada anak usia dini tentu memiliki dampak negative. Anak menjadi kecanduan terhadap game online tersebut. Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, control diri, tanggung jawab. Pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya (Fariha, 2022).

Kecanduan game online adalah perilaku tidak sehat yang dilakukan oleh pemain game online yang menikmati bermain karena memenuhi kebutuhan untuk berprestasi; ini mengarah pada keinginan untuk terus bermain meskipun adaeefek negatifnya yang mempengaruhi perkembangan social emosional anak itu sendiri, baik dari ekternal maupun internal anak tersebut (Azni, 2019).

Karakteristik peneliti lamanya bermain game online dapat mempengaruhi perkembangan emosional pada anak, serta perasaan dan emosi yang muncul selama permainan dapat mempengaruhi perkembangan gangguan emosional pada siswa sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat saat penelitian, pada tabel 4 yaitu tingkat kecanduan bermain game online pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon pada kategori kecanduan game online menerangkan mayoritas responden kecanduan game online dengan jumlah 42 responden (59.2 %) dan tabel 5.5 yaitu perkembangane mosional pada anak sekolah dasar di SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon mayoritas responden perkembangan emosional dengan jumlah 42 responden (59.2 %). Pada saat bermain game mereka sering memukul benda di sekitar dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar.

Menurut pendapat peneliti, responden yang bermain game online dengan frekuensi waktu yang lama akan mengalami tingkat perkembangan emosional yang membuat anak berperilaku agresif dapat berupa perilaku negative seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, dapat melanggar benda hak milik orang lain, serta anak akan marah jika keinginannya tidak terpenuhi. Anak yang bermain game online sering mengeluarkan kata kasar saat mereka bermain sebagai luapan emosi

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan game online pada anak di SD Negeri 64 Ambon sebagian besar kategori tinggi sebanyak 44 orang siswa. Pada anak usia sekolah dasar sebagian besar mengalami peningkatan pada perkembangan emosional yang memiliki gejala sebanyak 40 orang siswa. Hasil uji statistic dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan kecanduan game online dengan perkembangan emosional pada anak usia 6-12 tahun di SD Negeri 64 ambon kecamatan sirimau kota ambon.dengan nilai p value = 0,002 dimana p value < 0,05 maka H1 diterima yang artinya ada hubungan karakteristik Ada

Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di SD Negeri 64 Ambon Kecamatan Sirimau Kota Ambon.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2020). *Psikologi emosi dalam tuntunan al-quran. Psikologi emosi dalam tuntunan al-quran.* IX(1), . IX(1).
- Amtas, M. P. (2018). *Gambaran Tingkat Adiksi Dan Penyesuaian Sosial Pada Remaja Dengan Internet Gaming Disorder.* Poltekkes Kemenkes Bandung Prodi Keperawatan Bogor.
- Apjii. (2023). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.* <Https://Dataindonesia.Id/Digital/Detail/Apjii-Pengguna-Internet-Indonesia-21563-Juta-Pada-2023>.
- Azni, F. (2019). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak.* Jurnal Pendidikan Luar Sekolah.
- Darmiah. (2020). *Perkembangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak.* Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.
- Desyandri., M. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar.* 6, 10586–10589.
- Erlina, L. (2023). *Hubungan Karakteristik Kecandian Game Online Terhadap Kelelahan Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia.
- Fariha, A. N. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda.* Fakultas Ilmu Tarbiyah.
- Firdaus. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online.* Jurnal Riset Terapan Akuntansi 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap). <Https://Jurnal.Polsri.Ac.Id/Index.Php/Jrtap/Issue/View/318>, 40-51.
- Fitriyani. (2022). *Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw).* Jurnal Informatika Polinema, 8(2), 27–36. .
- Gunawan, N. (2020). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang.* Pendidikan Tambusai, <Https://Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/Download/771/690>, 4(3), 2760–2766.

- Halisyah, L. N. (2022). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar. Jombang: Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kesehatan Institut Teknologi Sains Dan Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.*
- Hastuti, R. Y. (2019). *Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Tingkat Stress Pada Remaja.* . Jurnal Ilmiah Kesehatan, 8(2), 82–91.
- Irvan Ali Rahman, D. A. (2022). *Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja.* Jurnal Mutiara Ners.
- Jayanti, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma.* Fakultas Tarbiyah.
- Khaulani. (2020). *Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar.* . Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa, 51-59.
- Kurnada, I. (2021). *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar.* . Jurnal Basicedu, 5(3), 1683–1688.
- Lestariningsih, E. (2023). *Hubungan Karakteristik Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia, 41-54.
- Mappaleo, A. (2019). *Kecanduan Game Online. Applying The Family Counseling To Decrease The Addiction Of OnlineGame At The Students.* Surabaya
- Mariana, M. &. (2020). *Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar.* Journal Of Educational Review And Research, <Https://Doi.Org/10.26737/Jerr.V3i2.2154>, 3(2), 99. .
- Miswanto, A. M. (2019). *Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki Dan Perempuan.* Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr.V Medan Indonesia *PenulisKorespondensi, Surel: Miswanto16061988@Gmail.Com, 29.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan / Soekidjo Notoatmodjo.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2020). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan. PendekatanPraktis::* (5th Ed.).
- Paremeswara, M. C. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Tambusai , 1473-1481.
- Pediatrics, A. A. (2016). *Announces New Recomendations For Children's Media Use.* JurnalPediatri.

- Santoso, (2021). *Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*. JurnalPkmPemberdayaan Masyarakat <Http://Www.Jurnalpkmpemberdayaan.Com/Index.Php/Pkmlp3k/Article/View/>, 89-95.
- Sari, D. A. (2020). *Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*. *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Pt Alfabet
- Suplig. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. . Jurnal Jaffray, <Https://Doi.Org/10.25278/Jj71.V15i2.261>, 15(2).
- Syahran. (2018). *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*. Repotori institute Sumatra utara . 1, 84–92.
- Syntiani, Y. L. (2022). *Kajian Terhadap Permainan Game online dalam Implementasi Pemenuhan Hak Anak*. JurnalIlmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Ambon, Maluku Indonesia.
- Tobing, I. D. (2018). *Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Emosional*. . RepotoriInstitusi Universitas Sumatra Utara.<Https://Repotori.Usu.Ac.Id/Handle/123456789/2801#:~:Text=Rerata Frekuensi Bermain Game Online,Kali Dan Maksimal 9 Kali>.
- Waliulu, S. H. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Usia 15-18 Tahun Di Desa Waimital Kecamatan Kairatu Kabupaten Seram Bagian Barat*. 2-Trik: Tunas-Tunas Riset Kesehatan, Volume 8 NomorKhusus Hari Kesehatan Nasional.
- Who. (2018). *Kecanduan Game Online= Penyakit Gangguan Mental*. Indonesiabaik.Id
- Zuafah, K. A. (2021). *AnalisisDampak Game Online Terhadap Moral SiswaKelas 4 SdnUndaan Kidul 01 Demak*. Http://Itjen.Pu.Go.Id/Single_Kolom/66, 2(1), 1.