

ABSTRAK

Ayu Erlinda Nur Hidayati, 2025, *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perkembangan Emosional Pada Siswa Di SMP Negeri 6 Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Dosen Pembimbing: Iswatun Hasanah, M.Psi.

Kata Kunci : *Penggunaan Game Online, Perkembangan Emosional, Siswa*

Game online adalah permainan berbasis visual yang dapat dimainkan menggunakan komputer atau gawai yang terhubung melalui jaringan internet, dilengkapi dengan fitur grafis berupa lingkungan digital sehingga *game* ini seperti nyata. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan. Adapun tujuan penelitian yakni untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kausal komparatif. Populasi dalam penelitian ini 111 siswa dan sampel yang digunakan 32 siswa berdasarkan kriteria pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan skala penggunaan *game online* dan skala perkembangan emosional, dengan uji asumsi klasik yakni uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas serta analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Dalam penelitian ini peneliti mengolah data menggunakan SPSS 26.

Hasil pada uji regresi linear sederhana, nilai koefisien regresi bernilai plus (+) yang artinya penggunaan *game online* (X) berpengaruh positif terhadap perkembangan emosional (Y). Dan yang terakhir pada uji hipotesis, nilai signifikan (Sig.) sebesar $0,003 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang artinya ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan emosional pada siswa di SMP Negeri 6 Pamekasan. Saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama diharapkan menambah atau mengganti variabel lain agar hasil yang didapatkan lebih bervariasi, misalnya meneliti faktor lingkungan keluarga atau teman sebaya yang dapat mempengaruhi perkembangan emosional. Peneliti juga dapat menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan *game online*.