

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B TK Al – Khoiriyah

Salsabila Aurellia^{1,*}, A Zulkarnain Ali², Pipit Rika Wijaya³

^{1,2,3}) Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

*) Email corresponding author: salsabilasabil123456789@gmail.com

Abstrak

Setiap individu, terutama anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun, membutuhkan interaksi sosial bagi pengembangan diri melalui berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, saling mengenal, bertukar pikiran, dan memecahkan masalah. Kurangnya perkembangan sosial emosional ini menjadikan alasan dari latar belakang penelitian ini, karena itu, peneliti tertarik untuk melihat seberapa pengaruh *game online* pada perkembangan sosial emosional anak. Dilakukannya pada penelitian ini, yakni dengan tujuan guna membuktikan apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh pada perkembangan sosial emosional pada siswa Kelompok B di TK Al-Khoiriyah Jember. Rancangan penelitian ini, menerapkan kuantitatif korelasional. Adapun subjek penelitian melibatkan seluruh murid dari Kelompok B TK Al-Khoiriyah dengan jumlah 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Proses pengumpulan data memanfaatkan korelasi antara uji prasyarat yang telah terpenuhi dan moment produk. Hasil uji korelasional momen produk menunjukkan bahwa hasil r_{xy} adalah 1,207, dan R-tabel mengetahui nilai koefisien momen produk " r " dari 26 dengan taraf signifikan 5% berkisar 0,3297, sehingga dapat dianggap lebih besar dari R-tabel, yaitu 1,207 lebih besar dari 0,3297. Dengan demikian, disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* pada anak usia dini di Kelompok B TK Al-Khoiriyah Tahun Ajaran 2022/2023 dapat diterima atau mempengaruhi perkembangan sosial emosional mereka.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini; Intensitas Bermain *Game Online*

Abstract

Every individual, especially children aged 5 to 6 years, needs social interaction for self-development through interacting with the surrounding environment, getting to know each other, exchanging ideas, and solving problems. This lack of social-emotional development is the reason for the background of this study, therefore, researchers are interested to see how influential online games are on children's social-emotional development. He conducted this study, namely with the aim of proving whether the intensity of playing online games affects the social emotional development of Group B students at Al-Khoiriyah Jember Kindergarten. This research design applies quantitative correlational. The subjects of the study involved all students from Group B of Al-Khoiriyah Kindergarten with a total of 12 male students and 14 female students. The data collection process utilizes the correlation between the prerequisite tests that have been met and the product moment. The results of the product moment correlational test show that the r_{xy} result is 1.207, and the R-table knows the value of the product moment coefficient " r " of 26 with a significant level of 5% ranging from 0.3297, so it can be considered greater than the R-table, which is 1.207 greater than 0.3297. Thus, it can be concluded that the intensity of playing online games in early childhood in Group B of Al-Khoiriyah Kindergarten for the 2022/2023 School Year is acceptable or affects their social-emotional development.

Keywords: Early childhood; Early childhood social-emotional intelligence; Online Gaming Intensity

PENDAHULUAN

Menurut Asosiasi Nasional untuk Pendidikan Anak Usia Dini “*National Association for the Education of Young Children*” (NAEYC), anak usia dini mengacu pada mereka yang berusia mulai 0 hingga 8 tahun (Priyanto, 2014). Anak usia dini adalah kelompok yang sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan, ditandai dengan karakteristik tertentu. Berkoordinasi dengan motorik halus dan kasar, kecerdasan kognitif, keterampilan sosial emosional, serta kemajuan dalam bahasa dan komunikasi. Semua ini disesuaikan dengan tahapan umum perkembangan dan pertumbuhan anak (Salsabila & Nurmaniah, 2021).

Setiap individu memerlukan yang adanya interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya apalagi anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun membutuhkan fasilitas yang memungkinkannya untuk mengembangkan dirinya melalui interaksi dengan lingkungannya secara nyata, saling mengenal satu sama lain, bertukar pikiran, dan dapat memecahkan masalah. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik dalam lingkungannya, seseorang akan menunjukkan keaktifan dan sikap positif. Sebaliknya, kurangnya interaksi yang positif dengan lingkungan dapat berdampak negatif pada individu tersebut (Ermawati, 2022). Normalnya, karena seorang manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat dijauhkan dari keterlibatan dalam interaksi bersama sesama manusia dan memiliki dorongan guna menjalin hubungan dengan orang disekitarnya.

Makna interaksi sosial dalam sebuah buku “*Perkembangan Anak Usia Dini*” suatu karya dari Susanto dalam (Kurniansih, 2021) merupakan suatu aktivitas yang melibatkan interaksi dengan orang lain, terkait dengan pihak lain untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial

dengan perilaku yang positif agar mendapatkan penerimaan dari orang lain, Ini mencakup pembelajaran dalam peran yang diterima oleh masyarakat serta upaya untuk meningkatkan sikap sosial yang pantas sehingga dapat diakui oleh lingkungan sosial.

Artikel dari *Journal of Transport Geography* yang bertema “*Children’s Incidental Social Interaction During Case Studies From Canada, Japan, and Sweden Waygood*” dalam (Munisa, 2020) menerangkan bahwa keterlibatan dalam interaksi sosial membantu anak mengalami berbagai aspek kehidupan sosial masyarakat, sekaligus berkontribusi pada kesejahteraan anak dalam fase kehidupan berikutnya. Bahwasannya dijelaskan dalam jurnal tersebut dijelaskan bagaimana pembangunan interaksi sosial sejak dini memberikan rasa keamanan bagi orang tua, terutama ketika anak memulai pengalaman sekolah sendiri dengan mengendarai sepeda dan kejadian tertentu terjadi ketika anak sedang didalam perjalanan dan bertanya langsung atau bekerjasama dengan orang-orang di sekitar perjalanan tersebut tanpa rasa malu atau ketakutan adalah hal yang penting. Namun, sebaliknya, jika anak-anak memiliki interaksi sosial yang terbatas dengan orang lain di luar keluarga, mereka mungkin mengalami tingkat kesejahteraan yang lebih rendah saat melakukan perjalanan, hal ini disebabkan oleh pengaruh hubungan dengan masyarakat yang dapat memengaruhi perasaan aman baik bagi anak-anak maupun orang tua mereka.

Menurut Salovey dalam (Kontesa, 2022) kecerdasan emosional dapat dijelaskan sebagai kepabilitas guna mengidentifikasi dan memahami perasaan, baik mengenali perasaan individu dan juga orang lain, mempunyai keterampilan guna mendorong diri sendiri dan mengelola emosi secara efektif dalam suatu upaya membangun relasi dengan orang lain,

seperti yang disebutkan oleh Goleman sebagaimana dijelaskan dalam (Yunas, 2023), kecerdasan emosional diartikan sebagai kapasitas untuk mengenal kembali pemahaman diri maupun orang lain, meningkatkan motivasi pribadi, dan mengontrol emosi secara efektif dalam konteks interaksi sosial.

Pada zaman ini, terdapat beragam jenis media yang bermunculan dengan fasilitas dan sarana yang berbeda, dan sebagai hasilnya, banyak individu yang mulai mengandalkan media-media tersebut. Akibatnya, banyak di antara mereka yang mengembangkan ketergantungan pada media, baik dalam hal dampak positif maupun negatif. Sebagai contoh, beberapa orang menjadi kecanduan bermain game online.

Di era sekarang ini, Media-media dengan berbagai macam fasilitas semakin banyak bermunculan, dan seiring dengan itu, setiap individu mulai mengandalkan media-media tersebut. Akibatnya, banyak di antara mereka yang mengembangkan ketergantungan terhadap media tersebut, dengan dampak baik maupun buruk. Contohnya, sebagian orang menjadi kecanduan bermain game online.

Game saat ini terus mengalami perkembangan dan menarik perhatian sebagai sarana komunikasi antar pengguna. Selain berfungsi sebagai hiburan yang menghilangkan kelelahan dan kebosanan setelah melakukan aktivitas, game juga memiliki manfaat positif seperti peningkatan daya konsentrasi, kemampuan analisis, dan perencanaan strategi, menurut penelitian oleh Hong dan Liu dalam (Yunas, 2023). Meskipun memberikan efek positif, bermain game online juga dapat memberikan dampak yang tidak diinginkan, seperti menghabiskan waktu bermain, menciptakan ketidakmampuan untuk berhenti, dan berpotensi menyebabkan kecanduan tanpa batas akhir permainan.

Game online saat ini berbentuk aplikasi yang dapat diunduh pada komputer, laptop, dan perangkat Android.

Sejumlah game online yang populer, seperti Mobile Legend (ML) dan Free Fire, diminati oleh berbagai kelompok usia dan latar belakang tanpa memandang budaya, usia, atau jenis kelamin.

Sayangnya, minat terhadap permainan tradisional semakin berkurang di kalangan anak-anak, terdapat kecenderungan untuk lebih memilih bermain game online. Minat terhadap game online telah merentang dari generasi muda sampai yang lebih tua, tanpa memperhatikan status sosial.

Meskipun begitu, perkembangan game online tidak lepas dari efek negatif, terutama dalam hal kecanduan. Kecanduan game online dapat membuat generasi Indonesia melupakan kewajibannya untuk belajar, karena otaknya terpaku pada permainan yang menimbulkan rasa penasaran, terutama saat mengalami kekalahan. Kecanduan ini mendorong pemain untuk terus bermain, baik karena rasa penasaran atau ambisi untuk meraih kemenangan. Dalam jumlah yang berlebihan, bermain game online dapat merugikan dan tidak memberikan manfaat yang signifikan.

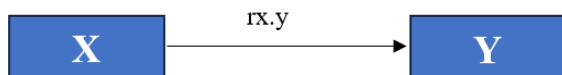
Berdasarkan observasi peneliti, ketika waktu istirahat anak berusia 5 hingga 6 tahun pada kelompok B tidak berkegiatan seperti anak usia dini secara umumnya mayoritas mereka sudah banyak yang mengenal teknologi yang dimanfaatkan untuk bermain *game*. Ketika istirahat sekolah mereka asyik memegang hp untuk bermain game seperti *mobile legend*, dan *free fire*. Seharusnya pada rentang umur 5-6 tahun mereka sudah mampu bereksplorasi, bersosialisasi dan bermain bersama teman sebayanya. Akan tetapi di masa modern ini banyak sekali anak-anak tidak mau untuk bersosialisasi, lebih seru bermain sendiri dan lebih mementingkan untuk bermain *game* yang akibatnya bisa berdampak buruk bagi sosial-emosional anak-anak tersebut.

Studi ini dilakukan atas tujuan guna mengevaluasi apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh pada

perkembangan sosial dan emosional siswa Kelas B di TK Al-Khoiriyah Jember.

METODE PENELITIAN

Kajian penelitian ini menerapkan metode kuantitatif korelasional. Pendekatan korelasional merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan guna menilai apakah ada keterkaitan antara dua atau lebih variabel (Wahidmurni, 2017). Untuk lebih memahami pendekatan ini, rinciannya dapat ditemukan dalam bagian berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

X : Intensitas bermain *game online*
Y : Perkembangan sosial emosional
rx.y : Pengaruh antara intensitas bermain *game online* dengan perkembangan sosial emosional

Populasi dalam penelitian ini melibatkan siswa yang ada di Kelompok B TK Al-Khoiriyah Kabupaten Jember dengan jumlah populasi ada 26 siswa. Alat yang diterapkan pada penelitian ini yaitu, angket atau kuesioner yang disediakan bagi siswa. Kuesioner tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan yang dirancang dalam format skala Likert. Sebagaimana menurut Sugiyono (Wahidmurni, 2017) (Taniredja & Mustafidah, 2011) Skala Likert merupakan alat pengukuran yang dimanfaatkan guna menilai sikap, pandangan, dan persepsi individu.

(Wahidmurni, 2017) Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data melibatkan penggunaan metode statistik. Dalam konteks ini, statistik yang digunakan adalah statistik inferensial. Untuk menetapkan tipe analisis statistik yang akan diterapkan, baik itu parametris maupun non-parametris, langkah awalnya adalah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas:

- 1) Pengujian prasyarat (uji sampel) :
 - a. pengujian normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov* dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS, yang bertujuan untuk menilai apakah distribusi data menunjukkan deviasi dari pola distribusi normal atau tidak.
 - b. Pengujian homogenitas menerapkan uji F yang menguji dua kelompok data dengan cara menghitung varians masing-masing kelompok agar bisa ditentukan varians mana yang terbesar dan varians mana yang terkecil.
- 2) Pengujian prasyarat (uji instrument)
 - a. Pengujian validitas diukur dengan menggunakan formula korelasi yang dikenal sebagai formula korelasi product moment, sebagaimana diuraikan oleh Arikunto (2010:46) dalam Lukman. Dalam analisis, nilai korelasi product moment (r_{xy}) akan diuji dibandingkan dengan nilai product moment pada tingkat signifikansi 0,05. Jika r_{xy} melebihi r_{tab} , maka item tersebut dianggap valid. Perspektif dari Taniredja & Mustafidah (2011) menyatakan bahwa uji validitas melibatkan perbandingan data yang telah disampaikan oleh peneliti dibandingkan dengan data yang langsung didapatkan dari subjek penelitian.
Tolak ukur dalam menginterpretasikan uji validitas instrument berdasarkan pada klasifikasi menurut Guilford (1956) yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria uji validitas

koefisien reliabilitas	interpretasi
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	validitas sangat tinggi
$0,70 \leq r_{xy} \leq 0,90$	validitas tinggi
$0,40 \leq r_{xy} \leq 0,70$	validitas sedang
$0,20 \leq r_{xy} \leq 0,40$	validitas rendah
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	validitas sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	tidak valid

- a. Pengujian reliabilitas menggunakan Alpa Cronbach. Reliabilitas instrumen merujuk pada konsep bahwa suatu alat dapat diandalkan untuk mengumpulkan data karena instrumen tersebut sudah memadai. (Taniredja & Mustafidah, 2011).

Tolak ukur dalam menginterpretasikan uji reliabilitas berdasarkan pada klasifikasi menurut Guilford (1956) yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria uji reliabilitas

Koefisien reliabilitas	Interpretasi
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

3) Pengujian hipotesis

Rumus korelasi *product moment* dimanfaatkan guna menguji keterkaitan antara setiap variabel independen dan variabel dependen.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

X = Intensitas Bermain Game Online

Y = Perkembangan Sosial Emosional Anak

r_{xy} = Nilai indeks korelasi, yang merupakan hasil dari produk momen.

N = *Number of Cases*

$\sum xy$ = Jumlah total hasil perkalian antara X dan Y

$\sum x$ = Jumlah dari semua skor X

$\sum y$ = Jumlah dari semua skor Y

Kriteria pengujian :

- Jikalau nilai korelasi hitung (r hitung) lebih besar atau sama dengan nilai korelasi tabel (r tabel) dan tingkat signifikansi kurang dari 0,05, maka ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dan perkembangan sosial-emosional anak-anak di Kelompok B TK Al-Khoiriyah.
- Sebaliknya, tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dan perkembangan sosial-emosional mereka. Jika nilai korelasi hitung (r hitung) lebih kecil atau sama dengan nilai korelasi tabel (r tabel), dan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05, maka kesimpulan ini dapat dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam studi ini, observasi dilakukan dengan memperhatikan tingkat intensitas anak-anak usia dini bermain game pada indikator frekuensi dan lama mengakses game tersebut. Hasil observasi dijadikan sebagai nilai atau patokan untuk menentukan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Diperoleh jumlah skor angket Intensitas Bermain *Game Online* dari 26 siswa dengan total 720 dan rata-rata 27,69. Skor angket dianalisis melalui penyusunan tabel frekuensi guna mengestimasi nilai mean atau rata-rata. Berikut hasil analisis tabulasi tersebut adalah :

Tabel 3. Perhitungan *Mean* Angket Intensitas Bermain *Game Online*

X	F	FX	X ²	F (x ²)
16	1	16	256	256
18	2	36	324	648
21	1	21	441	441
22	1	22	484	484
23	2	46	529	1058
24	2	48	575	1150
25	1	25	625	625
27	2	54	729	1458
28	3	84	784	2352
30	2	60	900	1800
31	1	31	961	961
33	4	132	1089	4356
34	1	34	1156	1156
35	1	35	1225	1225
38	2	76	1444	2888
Jumlah	26	720	11522	20858

$$\text{Mean} = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{720}{26} = 27,70$$

Selain memeriksa indikator intensitas bermain game online, perlu juga menginvestigasi indikator perkembangan sosial-emosional anak dengan tujuan untuk melihat hubungan atau korelasi dari kedua variabel tersebut. Observasi dilakukan peneliti dengan mengamati perkembangan nilai sosial emosional pada anak usia dini khususnya pada indikator kesadaran diri dan perilaku proporsial. Adapun sub indikator yang peneliti gunakan yaitu 1) menunjukkan keterampilan dalam beradaptasi dengan berbagai situasi, 2) memiliki pemahaman yang baik terhadap perasaan diri serta kemampuan untuk mengelolanya dengan cara yang tepat, 3) bermain dengan teman sebayanya, 4) mengetahui dan merespon perasaan temannya, 5) berbagi dengan orang lain, dan 6) menunjukkan sikap toleransi. Hasil observasi ini nantinya akan dijadikan nilai atau patokan untuk menentukan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Skor dari kuesioner yang mencakup perkembangan sosial-emosional usia dini juga diambil dari 26 siswa di Kelompok B TK Al-Khoiriyah Jember. Hasil skor angket yang telah didapatkan jumlah total 782 dengan rata-rata 28. Hasil tabulasi yang diperoleh adalah :

Tabel 4. Perhitungan nilai angket perkembangan sosial emosional secara keseluruhan

X	F	FX	X ²	F (x ²)
17	1	17	289	289
19	1	19	361	361
22	1	22	484	484
26	2	52	676	1352
27	2	54	729	1458
28	4	112	784	3136
29	3	87	841	2523
30	1	30	900	900
32	1	32	1024	1024
33	3	99	1089	3267
34	2	68	1156	2312
36	1	36	1296	1296
37	1	37	1369	1369
38	1	38	1330	1330
39	1	39	1521	1521
40	1	40	1600	1600
Jumlah	26	487	15449	24222

Berdasarkan kalkulasi dalam tabel di atas, tindakan berikutnya adalah menggunakan rumus berikut, dihitung nilai mean atau rata-rata dari kuesioner tentang perkembangan sosial-emosi anak usia dini:

$$\text{Mean} = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{487}{26} = 18,73$$

Kemudian, pemaparan hasil penelitian pada analisis data dan pengujian hipotesis, sebagai berikut :

Rumus Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menguji normalitas variabel. Dengan standar penilaian ; Jika nilai signifikansi melebihi 0,05, hal itu menyatakan bahwa distribusi data cenderung normal; sebaliknya dari itu, jikalau nilai signifikansi kurang dari 0,05, itu menandakan distribusi yang tidak normal (Quraisy, 2020).

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Game Online	.186	26	.021	.947	26	.197
Sosial Emosional	.192	26	.014	.935	26	.102

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil pengujian normalitas

Dikarenakan untuk jumlah sampel kurang dari 50 anak, peneliti akan memilih untuk menggunakan uji Shapiro-Wilk yang

dimana telah dilakukan uji normalitas. Berdasarkan dari hasil data pengambilan keputusan maka data **tidak terdistribusi normal**, untuk uji selanjutnya menggunakan korelasi *product moment*.

Pengujian homogenitas varians digunakan uji F, yakni sebagai berikut :

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Game Online	Based on Mean	.394	4	19	.811
	Based on Median	.177	4	19	.948
	Based on Median and with adjusted df	.177	4	13.200	.947
	Based on trimmed mean	.381	4	19	.819

Gambar 4. Hasil pengujian homogenitas

Berdasarkan hasil output Test of Homogeneity of Variances, Karena melebihi nilai 0,05, nilai signifikansi dua ekor yaitu 0,811. Maka demikian, kesimoukannya bahwa data yang dikumpulkan oleh peneliti bersifat homogen.

Dalam studi ini, validitas diuji dengan SPSS for Windows menggunakan kriteria berikut: Jika nilai korelasi tabel (r tabel) melebihi atau tidak mencapai, maka nilai korelasi yang dihitung (r hitung) dianggap valid. Jika sebaliknya, nilai dianggap tidak valid jika nilai korelasi tabel (r tabel) lebih rendah.

Untuk N=26, nilai korelasi tabel adalah 0,388.

Berikut adalah output hasil pengujian validitas:

Correlations											
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Total_Y
Y1	Pearson Correlation	1	.319	.303	.390 ^{**}	.322	.348	.359	.129	.201	.130
	Sig. (2-tailed)		.112	.122	.049	.108	.083	.071	.531	.325	.528
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y2	Pearson Correlation	.319	1	-.089	.329	.260	.512 ^{**}	.327	.342	.327	.330
	Sig. (2-tailed)	.112		.667	.100	.200	.007	.103	.087	.103	.099
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y3	Pearson Correlation	.303	-.089	1	.268	.613 ^{**}	.087	.222	.290	.560 ^{**}	.188
	Sig. (2-tailed)	.122	.667		.185	<.001	.673	.276	.100	.003	.358
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y4	Pearson Correlation	.390 ^{**}	.329	.268	1	.082	.248	.112	.202	.127	.502 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.049	.100	.185		.890	.222	.585	.322	.535	.009
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y5	Pearson Correlation	.322	.260	.613 ^{**}	.082	1	.260	.279	.515 ^{**}	.578 ^{**}	.232
	Sig. (2-tailed)	.108	.200	<.001	.690		.199	.167	.007	.002	.254
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y6	Pearson Correlation	.348	.512 ^{**}	.087	.248	.260	1	.317	.311	.128	.530 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.083	.007	.673	.222	.199		.286	.122	.534	.005
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y7	Pearson Correlation	.359	.327	.222	.112	.279	.217	1	.346	.390 ^{**}	.270
	Sig. (2-tailed)	.071	.103	.276	.585	.167	.286		.083	.049	.182
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y8	Pearson Correlation	.129	.342	.290	.202	.515 ^{**}	.311	.346	1	.408 ^{**}	.558 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.531	.087	.100	.322	.007	.122	.083		.038	.080
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y9	Pearson Correlation	.201	.327	.560 ^{**}	.127	.578 ^{**}	.128	.390 ^{**}	.408 ^{**}	1	.186
	Sig. (2-tailed)	.325	.103	.003	.535	.002	.534	.049	.038		.384
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y10	Pearson Correlation	.130	.330	.188	.502 ^{**}	.232	.244	.270	.350	.186	1
	Sig. (2-tailed)	.528	.099	.358	.009	.254	.230	.182	.080	.364	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Total_Y	Pearson Correlation	.574 ^{**}	.616 ^{**}	.540 ^{**}	.570 ^{**}	.650 ^{**}	.530 ^{**}	.624 ^{**}	.656 ^{**}	.622 ^{**}	.596 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.002	<.001	.004	.002	<.001	.005	<.001	<.001	<.001	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 5. Hasil uji validitas sosial emosional

Tabel 5. Hasil pengujian validitas sosial emosional

Butir	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,573	0,388	Valid
2	0,616	0,388	Valid
3	0,539	0,388	Valid
4	0,570	0,388	Valid
5	0,650	0,388	Valid
6	0,529	0,388	Valid
7	0,626	0,388	Valid
8	0,657	0,388	Valid
9	0,622	0,388	Valid
10	0,597	0,388	Valid

Tabel tersebut mengindikasikan bahwa nilai r yang dihitung lebih besar dibandingkan nilai r tabel, yang menyiratkan bahwa seluruh item penelitian dapat dianggap valid.

Correlations											
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Total_Y
Y1	Pearson Correlation	1	.672 ^{**}	.777	.158	.387	.132	.048	.269	.525 ^{**}	.381
	Sig. (2-tailed)		<.001	.170	.440	.054	.521	.322	.308	.070	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y2	Pearson Correlation	.672 ^{**}	1	.502 ^{**}	.151	.477	.243	.424	.265	.514 ^{**}	.363
	Sig. (2-tailed)	<.001		.058	.461	.014	.218	.031	.205	.007	.008
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y3	Pearson Correlation	.777	.502 ^{**}	1	.329	.609	.217	.228	.279	.315	.361
	Sig. (2-tailed)	.170	.058		.101	.125	.285	.283	.169	.117	.010
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y4	Pearson Correlation	.158	.151	.329	1	.380	.422 ^{**}	.387	.478	.397	.311
	Sig. (2-tailed)	.440	.461	.101		.080	<.001	.049	.013	.045	.177
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y5	Pearson Correlation	.387	.477	.609	.380	1	.329	.205	.371	.248	.410 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.054	.014	.125	.080		.104	.316	.081	.225	.037
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y6	Pearson Correlation	.132	.243	.217	.422 ^{**}	.378	1	.408 ^{**}	.471	.173	.363
	Sig. (2-tailed)	.521	.218	.285	<.001	.034		.043	.032	.549	.145
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y7	Pearson Correlation	.048	.424	.228	.387	.205	.408 ^{**}	1	.688	.277	.481
	Sig. (2-tailed)	.222	.031	.283	.049	.315	.043		.672	.170	.003
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y8	Pearson Correlation	.269	.265	.279	.478	.371	.471	.688	1	.304	.339
	Sig. (2-tailed)	.208	.200	.189	.013	.082	.032	.032		.131	.039
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y9	Pearson Correlation	.525 ^{**}	.514 ^{**}	.315	.397	.248	.371	.277	.304	1	.212
	Sig. (2-tailed)	.008	.007	.117	.016	.276	.169	.170	.131		.360
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Y10	Pearson Correlation	.381	.363	.361	.311	.410	.243	.205	.212	.212	1
	Sig. (2-tailed)	.081	.117	.103	.177	.037	.037	.037	.037	.037	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Total_Y	Pearson Correlation	.616 ^{**}	.616 ^{**}	.616 ^{**}	.616 ^{**}	.616 ^{**}	.616 ^{**}	.616 ^{**}	.616 ^{**}	.616 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 6. Hasil pengujian validitas game online

Tabel 6. Hasil pengujian validitas game online

Butir	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,619	0,388	Valid
2	0,750	0,388	Valid
3	0,634	0,388	Valid
4	0,672	0,388	Valid
5	0,629	0,388	Valid
6	0,602	0,388	Valid
7	0,542	0,388	Valid
8	0,573	0,388	Valid
9	0,642	0,388	Valid
10	0,540	0,388	Valid

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, maka data sosial emosional tergolong valid karena koefisien korelasi Pearson atau nilai nilai tabel r kurang dari nilai hitung r.

Dalam studi ini, reliabilitas diuji menggunakan Alpha Cronbach dengan dukungan SPSS for Windows. Menurut kriteria pengambilan keputusan, Hasil yang valid dianggap jikalau nilai alpha melebihi dari nilai r-tabel Hasil yang tidak valid dianggap jikalau nilai alpha lebih rendah dari nilai r-tabel. Untuk N=26, nilai r-tabel adalah 0,388. Berikut output hasil uji reliabilitas :

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.820	10

Gambar 7. Hasil uji reliabilitas *Game Online*

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, maka data *game online* tergolong reliable (konsisten) karena nilai Alpha (0,820) > R tabel (0,388).

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.791	10

Gambar 8. Hasil Uji Reliabilitas Sosial Emosional

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, maka data sosial emosional tergolong reliable (konsisten) karena nilai Alpha (0,791) > R tabel (0,388).

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Al-Khoiriyah Jember telah dianalisis dengan menerapkan metode korelasi product moment, tabel berikut digunakan untuk menganalisis data tersebut.

Menurut dasar pengambilan keputusan, Jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05, hipotesis dapat diterima.

Jikalau lebih dari 0,05, hipotesis akan diabaikan atau ditolak.

Hasil pengujian korelasi waktu produk ditunjukkan di bawah ini:

Correlations			
		Game Online	Sosial Emosional
Game Online	Pearson Correlation	1	-.572**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	26	26
Sosial Emosional	Pearson Correlation	-.572**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	26	26

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 9. Hasil pengujian hipotesis

Berdasarkan output korelasi product moment, didapatkan nilai signifikansi (two-tailed) ditemukan adalah 0,002. Karena nilai tersebut dibawah 0,05, kesimpulannya adalah, hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Setelah melakukan analisis product moment untuk mengevaluasi hubungan antara intensitas bermain game online di Kelompok B TK Al-Khoiriyah pada Tahun Ajaran 2022/2023, berdasarkan perhitungan, menunjukkan ditemukannya korelasi yang signifikan pada perkembangan sosial-emosi anak-anak usia dini Kelompok B di TK Al-Khoiriyah pada tahun akademik 2022/2023. Fakta ini dapat diperlihatkan dengan adanya koefisien korelasi sebesar 1,207 yang melebihi nilai 0,329. Sebagai hasilnya, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) dapat diterima karena adanya pengaruh intensitas bermain *game online* pada perkembangan sosial-emosi anak-anak usia dini di Kelompok B TK Al-Khoiriyah selama Tahun Ajaran 2022/2023.

Studi serupa dengan yang telah dilakukan oleh Azni (2017) dengan judul "Pengaruh bermain game online terhadap perkembangan sosial-emosional anak" juga mendukung temuan tersebut. Penelitian tersebut melibatkan anak-anak dari Kebun Sayur RT 05/RW 02 Bangko yang secara aktif terlibat dalam permainan game online. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online (dinyatakan sebagai variabel x) memiliki dampak pada perkembangan sosial-emosional (dinyatakan sebagai variabel y). Dengan hasil nilai F-hitung (5,0124) yang melebihi nilai F-tabel (4,196), hipotesis nol (Ho) dapat ditolak, mengindikasikan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan dalam perkembangan sosial-emosional anak-anak di Kebun Sayur RT 05/RW 02, Bangko, dan juga dalam kegiatan bermain game online.

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian ini, fokus utamanya adalah menguji dampak game online terhadap sosial emosional anak. Sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan model uji regresi linear sederhana. Perbedaannya terletak pada penelitian terdahulu menggunakan variabel sosial emosional terkait dengan perasaan terhadap diri sendiri seperti perasaan marah, sedih, senang, takut, cemas, dan sebagainya sedangkan pada penelitian saya untuk variabel sosial emosional lebih kepada interaksi dengan orang lain seperti anak mau bekerja sama, bermain serta mau berbagi mainan miliknya dengan temannya.

Dari pemaparan penelitian ini, dapat di simpulkan bahwa, jika anak terlalu sering menggunakan media game online maka hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap sosial emosional anak, seperti menimbulkan rasa malas pada anak untuk melakukan aktivitas yang melibatkan fisik motorik yang mana aspek tersebut juga diperlukan untuk tumbuh kembang anak usia dini. Selain itu game online juga menyebabkan anak tidak disiplin karena kecanduan hingga terkadang lupa waktu serta dapat meningkatkan sifat egois dan anak menjadi susah diatur.

Ini sesuai dengan temuan yang telah dijalankan oleh (Yunas, 2023) bermain game online dengan retang waktu 30 menit hingga 4 jam berdampak untuk sosial emosional anak yaitu sering berkata-kata kasar dan tidak pantas kepada teman-temannya, orang lain, bahkan termasuk orang tua sendiri. Hal tersebut dikarenakan game online banyak mengandung bahasa orang-orang dewasa. Selain itu bermain game online juga dapat mengakibatkan anak mudah marah. Ketika tidak terlibat dalam permainan tersebut, mereka mungkin merasa cemas dan penasaran karena ingin selalu memainkan game online tersebut.

KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online di Kelompok B TK Al-Khoiriyah Tahun Pelajaran 2022/2023 memengaruhi perkembangan sosial-emosi anak-anak usia dini. Hasil uji korelasi product moment diperkuat oleh nilai r_{xy} , yang mencapai 1,207. Jika dibandingkan dengan nilai r tabel untuk koefisien korelasi momen produk dengan jumlah subjek 26, yang mencapai 0,3297, dapat disimpulkan bahwa 1,207 lebih besar dari 0,3297. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima karena intensitas bermain game online dipengaruhi secara signifikan oleh perkembangan sosial-emosional anak-anak usia dini di Kelompok B TK Al-Khoiriyah pada tahun akademik 2022/2023.

Sebagai saran, disarankan kepada pendidik dan lembaga PAUD atau TK untuk mengajak orang tua atau wali murid untuk lebih memonitor dan mengontrol penggunaan gadget pada anak-anak. Langkah ini diambil agar perkembangan sosial-emosional anak dapat tumbuh optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih untuk lembaga TK Al – Khoiriyah yang telah berpartisipasi dalam terlaksananya penelitian, dan terimakasih kami sampaikan kepada program studi PG – PAUD dan “*Journal of Early Childhood and Inclusive Education*” (JECIE) atas penerimaannya dan kesediaan untuk menerbitkan temuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azni, F. (2017). Pengaruh bermain game online terhadap perkembangan sosial emosional anak. *kolokium jurnal pendidikan luar sekolah*.
- Ermawati, E. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa

- FKIP Universitas Islam Riau.
<https://repository.uir.ac.id>.
- Kontesa, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *repository.iainbengkulu.ac.id*, 1-106.
- Kurniansih, E. (2021). HUBUNGAN POLA KOMUNIKASI ORANGTUA DAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK TERHADAP KEMAMPUAN BERICARA PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN. *eprintslib.ummgl.ac.id*, 28.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *jurnal.pancabudi.ac.id*.
- Priyanto, A. (2014). PENGEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN. *journal.uny.ac.id*.
- Quraissy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov dan Saphiro Wilk. *Journal Of Health, Education, Economics, Science, and Technology*, 3(1), 7-11.
- Salsabila, J., & Nurmaniah. (2021). Studi Tentang Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun di TK Fajar Cemerlang Sei Mencirim. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 111-118.
- Taniredja, T., & Mustafidah, H. (2011). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 1-16.
- Yunas, A. M. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Ampek Nagari Kabupaten Agam. *jonedu.org*.