

ABSTRAK

Nama : Diandra Adelina S
NPM : 1102022075
Program Studi : Kedokteran Umum
Judul : Hubungan Bermain *Game Online* dengan Regulasi Emosi pada Anak SDN Sumber Jaya 09 Pagi dan Tinjauan dalam Islam

Latar Belakang: Bermain *game online* menjadi aktivitas yang banyak dilakukan oleh anak usia sekolah dasar. Kebiasaan bermain yang terlalu sering dapat memengaruhi cara anak merespons dan mengelola emosinya dalam keseharian. Regulasi emosi merupakan kemampuan penting yang mulai berkembang sejak usia sekolah dan dapat dipengaruhi oleh aktivitas harian, lingkungan, serta penggunaan teknologi. Dalam Islam, diajarkan pentingnya menjaga diri dari hal-hal berlebihan, mengatur waktu dengan baik, dan mengendalikan emosi, sehingga penggunaan *game online* juga perlu diarahkan agar tidak membawa dampak yang merugikan.

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan regulasi emosi pada siswa kelas V dan VI SDN Sunter Jaya 09 Pagi, serta meninjau hasilnya dari sudut pandang Islam.

Metode: Penelitian menggunakan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah sampel sebanyak 73 responden yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Data diperoleh melalui kuesioner intensitas bermain *game online* dan kuesioner regulasi emosi (*Emotion Regulation Questionnaire for Children and Adolescents*). Analisis dilakukan menggunakan uji korelasi *Pearson* melalui SPSS.

Hasil: Sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain *game online* kategori sedang dan regulasi emosi dalam kategori baik. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dan regulasi emosi, dengan nilai korelasi $r = 0.884$ dan nilai signifikansi $p = 0.000$.

Kesimpulan: Terdapat hubungan bermakna antara intensitas bermain *game online* dan regulasi emosi pada siswa. Dalam ajaran Islam, menjaga diri dari kebiasaan yang berlebihan serta melatih pengendalian emosi merupakan bagian dari perilaku yang dianjurkan, sehingga penggunaan *game online* perlu diarahkan agar tetap dalam batas yang baik.

Kata Kunci: *Game online*, regulasi emosi, anak sekolah dasar.

ABSTRACT

Name : Diandra Adelina S
NPM : 1102022075
Study Program : General Medicine
Title : *The Relationship Between Online Gaming and Emotional Regulation in Children at SDN Sumber Jaya 09 Pagi and a Review in Islam*

Background: Online gaming is a common activity among elementary school children. Frequent gaming may influence how children respond to situations and manage their emotions in daily life. Emotional regulation is an important skill that develops during school age and can be shaped by daily routines, environment, and exposure to digital media. In Islam, children are taught to avoid excess, manage their time wisely, and practice self-control, which also applies to the use of online games.

Objective: This study aims to determine the relationship between online gaming intensity and emotional regulation among students in grades V and VI at SDN Sunter Jaya 09 Pagi, viewed also from an Islamic perspective.

Methods: This research used a descriptive analytic design with a cross-sectional approach. A total of 73 respondents were selected through simple random sampling. Data were collected using an online gaming intensity questionnaire and the Emotion Regulation Questionnaire for Children and Adolescents. Analysis was carried out using Pearson's correlation test with SPSS.

Results: Most students had a moderate level of online gaming intensity and good emotional regulation. Statistical analysis showed a very strong and significant relationship between online gaming intensity and emotional regulation, with a correlation value of $r = 0.884$ and a significance level of $p = 0.000$.

Conclusion: There is a significant association between online gaming intensity and emotional regulation among students. From an Islamic viewpoint, maintaining self-control and avoiding excessive habits are encouraged, highlighting the need for guidance so that online gaming remains within healthy limits.

Keywords: Online games, emotional regulation, elementary school child.