

## ABSTRAK

**Khairil Rifan**, NIM. 190101070305, *Perkembangan Emosi Pengguna Game Online Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin*. Pembimbing skripsi yaitu Ibu Dra. Raihanatul Jannah, M.Pd pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2023

**Kata Kunci:** *Perkembangan Emosi, Game Online*

Perkembangan emosi merupakan kemampuan seseorang untuk memiliki pengetahuan mengekspresikan emosi baik positif maupun negatif. Perkembangan emosi setiap individu bervariasi, ada yang pendiam, ada yang aktif, dan ada yang suka bertanya atau rasa ingin tahunya yang tinggi. Perkembangan teknologi, khususnya *Game Online* berkembang pesat, diakui sebagai faktor yang relevan karena semakin menarik suatu permainan semakin banyak yang memainkannya. Meskipun memberikan hiburan, penggunaan *Game Online* yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai faktor ataupun dampak baik positif maupun negatif bagi penggunanya. Dalam hal ini, guru dan orang tua perlu pemahaman terkait penggunaan *Game Online* untuk mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan *Game Online* untuk menjaga keseimbangan perkembangan emosi di kehidupan sehari-hari sehingga dapat membimbing penggunaan teknologi yang sehat dan seimbang. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin yang berjumlah 11 siswa pengguna *Game Online*. Metode pengumpulan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman dengan tahapan data *reduction*, data *display*, serta *conclusion drawing*.

Hasil penelitian ini menggambarkan kompleksitas perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa. Faktor-faktor seperti kecanduan, ketergantungan, dan interaksi sosial yang terbatas dapat memberikan dampak pada perkembangan emosi yang cenderung negatif. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan lingkungan sekitar sangat penting dalam membimbing penggunaan *Game Online* untuk menjaga keseimbangan perkembangan emosi dalam kehidupan sehari-hari siswa.