

**HUBUNGAN GAME ROBLOX TERHADAP STABILITAS
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KECAMATAN TANDES
SURABAYA**

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**
Oleh

Galuh Cahya Ningrum
NIM. 06040922066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI FAKULTAS
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM EGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2026**

LEMBAR KEASLIAN KEPENULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Galuh Cahya Ningrum
NIM : 06040922066
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya siap menerima segala konsekuensi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 05 Mei 2026
Yang membuat pernyataan



Galuh Cahya Ningrum
06040922066

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi oleh:

Nama : Galuh Cahya Ningrum

NIM : 06040922066

Judul : Pengaruh Game Roblox Terhadap Kestabilan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun Di
Kecamatan Tandes Surabaya

Skripsi ini telah diperiksa dan telah disetujui untuk diajukan.

Surabaya, 25 APRIL 2026

Pembimbing I



Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag

NIP. 197001022005011005

Pembimbing II



M. Bahri Musthofa, M.Pd. I, M.Pd

NIP. 197307222005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Galuh Cahya Ningrum ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP/197407251998031001

Penguji I

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

NIP196707061994032001

Penguji II

Dr. Mukhoiyaroh, M. Ag.

NIP197304092005012002

Penguji III

Dr. Irfan Tamwif, M.Ag

NIP197001022005011005

Penguji IV

M. Bahri Mustofa, M.Pd.

NIP197307222005011005.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uin-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya: Nama

: Galuh Cahya Ningrum
NIM : 06040922066
Fakultas Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : galuhyan07@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain ()

yang berjudul :

PENGARUH GAME ROBLOX TERHADAP REGULASI EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI

KECAMATAN TANDES SURABAYA

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam

bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juni 2026

Penulis

(Galuh Cahya Ningrum)

ABSTRAK

Oleh: Galuh Cahya Ningrum

Pembimbing I: Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag. Pembimbing II: M. Bahri Mustofa, M.Pd.I, M.Pd

Meningkatnya penggunaan *game Roblox* pada anak usia dini, yang dapat memengaruhi perkembangan emosional mereka, menjadi dasar penelitian ini. Roblox memungkinkan anak-anak mengalami berbagai pengalaman emosional selain berfungsi sebagai platform hiburan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui tingkat intensitas bermain *Roblox* pada anak usia 5–6 tahun di Kecamatan Tandes Surabaya; (2) mengetahui tingkat kestabilan emosi anak usia 5–6 tahun yang bermain *Roblox*; dan (3) mengetahui pengaruh intensitas bermain *Roblox* terhadap kestabilan emosi anak usia 5–6 tahun di Kecamatan Tandes Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Penelitian ini melibatkan 66 anak berusia antara 5 sampai 6 tahun yang aktif bermain Roblox; teknik purposive sampling digunakan untuk mengumpulkan 40 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh orang tua. Untuk menganalisis data, statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi Pearson digunakan. Dengan nilai Cronbach's Alpha 0,963 untuk variabel intensitas bermain *Roblox* dan 0,983 untuk variabel kestabilan emosi, instrumen penelitian ditunjukkan valid dan dapat diandalkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain Roblox pada anak-anak berusia lima hingga enam tahun berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan nilai rata-rata 45,7. Stabilitas emosional anak-anak memiliki nilai rata-rata 54, dengan tingkat variasi yang cukup besar. Hasil uji korelasi *Pearson* menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara intensitas bermain *Roblox* dan stabilitas emosional anak, dengan nilai koefisien korelasi $r = 0,964$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H1) diterima, sementara hipotesis nol (H0) ditolak.

Kata Kunci: *Roblox*, intensitas bermain, kestabilan emosi, anak usia dini, *game online*

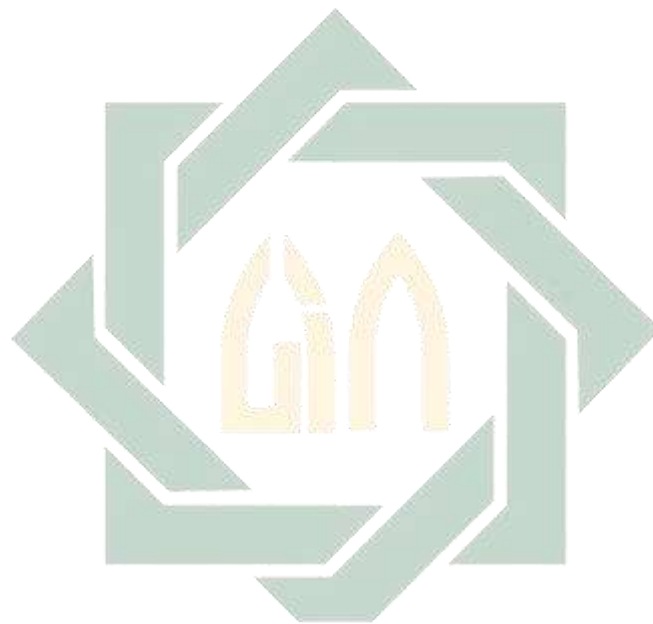
UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI	v
LEMBAR KEASLIAN KEPENULISAN	vi
Lembar Publikasi	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xxvii
BAB I.....	1
Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Game Roblox.....	12
1. Definisi game Roblox	12
2. Tujuan dan kegunaan bermain <i>Roblox</i>	385
3. Jenis-jenis permainan dalam <i>Roblox</i>	40
4. Cara bermain roblox	43
5. Indikator intensitas bermain <i>Roblox</i>	452
B. Kestabilan emosi anak usia 5-6 tahun	463
1. Definisi kestabilan emosi.....	463
2. Pentingnya kestabilan emosi.....	48
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kestabilan emosi.....	49
4. Ekspresi kestabilan emosi.....	50
5. Indikator kestabilan emosi	51
C. Penelitian terdahulu	52

D. Kerangka Berfikir.....	57
E. Hipotesis penelitian.....	58
BAB III	59
METODE DAN RENCANA PENELITIAN	59
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	59
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	60
C. Populasi dan Sampel.....	60
D. Variabel dan definisi operasional	62
E. Instrumen Penelitian	64
F. Teknik pengumpulan data	707
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	48
1. Uji Validitas	48
2. Uji Reliabilitas	49
H. Teknik Analisis Data	741
I. Etika Penelitian	785
BAB IV.....	807
HASIL PENELITIAN	807
A. Gambaran Subjek Penelitian	807
B. Statistik Deskriptif.....	807
C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	60
1. Hasil Uji Validitas	60
2. Hasil Uji Reliabilitas	62
D. Hasil Uji Prasyarat.....	63
1. Uji Normalitas	63
2. Uji Linearitas	64
3. Uji Hipotesis.....	65
E. Pembahasan	67
BAB V	930
PENUTUP	930
A. Kesimpulan.....	930
B. Saran	941
1. Untuk orang tua	941

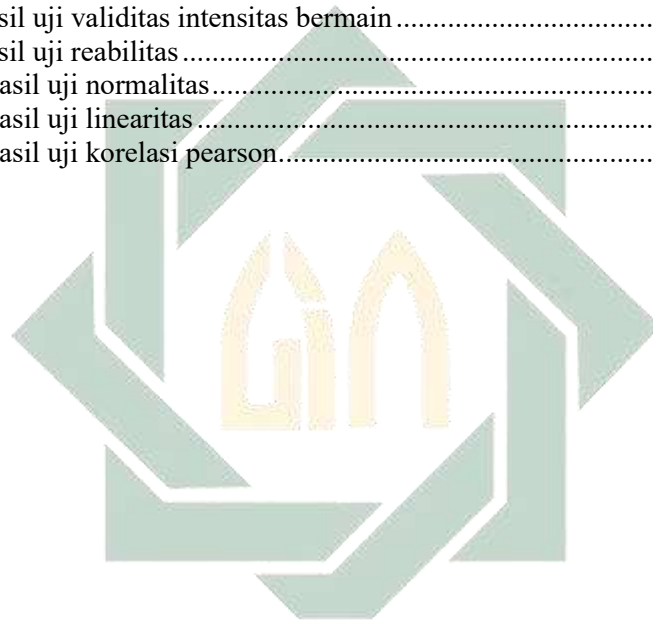
2. Bagi pendidik dan guru TK	952
3. Untuk anak.....	952
4. Untuk penelitian selanjutnya	952
DAFTAR PUSTAKA	974



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Variabel Penelitian.....	63
Table 2.1 indikator Intensitas bermian game Roblox (variabel X).....	66
Table 3.1 kestabilan emosi anak	675
Table 4.1 Tabel interpretensi kekuatan korelasi	774
Table 5.1 Table distribusi data.....	807
Table 6.2 hasil statistik deskriptif.	59
Table 7.3 hasil uji validitas intensitas bermain roblox.....	830
Table 8.4 hasil uji validitas intensitas bermain	841
Table 9.5 hasil uji reabilitas	863
Table 10.6 hasil uji normalitas.....	874
Table 11.7 hasil uji linearitas	885
Table 12.8 hasil uji korelasi pearson.....	896



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Figure 1.1 kurva histogram hasil uji korelasi pearson 907



DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Craig A., and Brad J. Bushman. "Media Violence and the General Aggression Model." *Journal of Social Issues* 74, no. 2 (June 1, 2018): 386–413. doi:10.1111/josi.12275.
- Cermak-Sassenrath, Daniel., Charles. Walker, and Tien Tan. Chek. *Proceedings of the 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment : 21-22 July 2012, Auckland University of Technology, Auckland, New Zealand.* Association for Computing Machinery, 2012.
- Proceedings of the 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment : 21-22 July 2012, Auckland University of Technology, Auckland, New Zealand.* Association for Computing Machinery, 2012.
- Cipta Apsari, Nurliana, Lia Siti Nurfauziah, Dessy Hasanah Siti Asiah, Pusdi Csr, Kewirausahaan Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat FISIP Unpad, and Prodi Sarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP Unpad. "Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini," n.d. doi:10.40927/share.v13i1.40927.
- Coyne, Imelda, Inger Holmström, and Maja Söderbäck. "Centeredness in Healthcare: A Concept Synthesis of Family-Centered Care, Person-Centered Care and Child-Centered Care." *Journal of Pediatric Nursing*. W.B. Saunders, September 1, 2018. doi:10.1016/j.pedn.2018.07.001.
- Dwi, Widiyah, Wulan Sari, Danar Rizky Rananda, and Haikal Bestanun Arifin. "Insan Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Pada Siswa Sekolah Dasar," n.d. doi:10.56480/insancendekia.v1i1_993.
- Erlita, Tiara, and Zainal Abidin. "Kompetensi Emosi (Ekspresi Dan Pemahaman Emosi) Pada Anak Usia Prasekolah." *Jurnal Studia Insania* 8, no. 2 (January 27, 2021): 140. doi:10.18592/jsi.v8i2.3951.
- Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, 2003.
- Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liau, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung, and Angeline Khoo. "Pathological Video Game Use among Youths: A Two-Year Longitudinal Study." *Pediatrics* 127, no. 2 (February 2011). doi:10.1542/peds.2010-1353.
- Granic, Isabela, Adam Lobel, and Rutger C.M.E. Engels. "The Benefits of Playing Video Games." *American Psychologist* 69, no. 1 (2014): 66–78. doi:10.1037/a0034857.
- Gross, James J. "Emotion Regulation: Current Status and Future Prospects." *Psychological Inquiry* 26, no. 1 (January 2, 2015): 1–26. doi:10.1080/1047840X.2014.940781.

- Hanifah, Dhiya Aulia, Dingot Hamonangan Ismail, and Muhammad Yusuf Akbar. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Komunikasi Interpersonal Anak: Studi Literatur." *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business* 4, no. 1 (April 22, 2025): 208–13. doi:10.31004/riggs.v4i1.398.
- Hariadi Ahmad. "Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Realita Bimbingan Dan Konseling (JRbk)* 06 (2021): 1326–1430.
- Isnaini, Meisi, Muhammad Sofwan, Akhmad Habibi, Universitas Jambi, Jl Jambi - Muara, K M Bulian, Mendalo 15, et al. "Pendekatan Uses And Gratification Theory Pada Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 05, no. 04 (2023).
- Jabnabillah, Faradiba, and Nur Margina. *Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring. Jurnal Sintak*. Vol. 1, 2022. <https://doi.org/>.
- Livingstone, Sonia, Giovanna Mascheroni, Kjartan Ólafsson, and Leslie Haddon. *Children's Online Risks and Opportunities: Comparative Findings from EU Kids Online and Net Children Go Mobile*, n.d.
- Mariana. "Kestabilan Emosi Pada Anak Usia Dini Dalam Pengaruh Perkembangan Sosial Agama Emotional Stability in Early Childhood under the Influence of Social and Religious Development" 1, no. 1 (2021). doi:10.37680/absorbent_mind.v1i1.4566.
- Maulinda, Resti, and Heri Yusuf Muslih. *Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Riview)*. Vol. 4, n.d.
- Mochammad Fachry Iskandar, Rafli Nur Rahmawan, Umar Kusuma Hadi. "Pengaruh Game Online Terhadap Psikologis Dan Mentalitas Kecil Dari Sudut Pandang Mahasiswa." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3 (April 2, 2024): 880–87. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Muhammad Isnaini, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, Ilham Azhari. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4 (2025).
- Przybylski, Andrew K., and Netta Weinstein. "Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Study." *Child Development* 90, no. 1 (January 1, 2019): e56–65. doi:10.1111/cdev.13007.
- "Psychometric_Theory," n.d.
- Rangkuti, Muhammad Habibi, and Meyniar Albina. "Penelitian Korelasional Dalam Pendidikan (Metode Penelitian)." *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan*

- Sosial & Humaniora* 3, no. 3 (August 2, 2025): 1054–63. doi:10.61104/jq.v3i3.1504.
- Rohmah, Eliya, Dinar Ratna Wahyuni, and Akademi Kebidanan Harapan Mulya Ponorogo. *ISPA) PADA BAYI USIA 1-12 BULAN (Correlation Of Cleaning Milk Bottle With Incidence Of Acute Respiratory Infection At Infants Aged 1-12 Months. Jurnal Delima Harapan*. Vol. 5, 2018.
- Subagyo, Syahrani, Dewi Laras Tuti, Heni Oktavia, Nur Hikmah, Nanda Amanda, Dewi Lestari, Shabrina Safinatun Najah, et al. “The Impact of Online Games on the Use of Language and Polite Behavior of Students,” 2025. doi:10.61227.
- Tauhid, Karimah, and ; | Kusuma. *Representasi Gaya Bicara Dan Perilaku Anak-Anak SD Dari Game Online Roblox*. Vol. 4, 2025.
- Trepte, Sabine, Leonard Reinecke, and Keno Juechems. “The Social Side of Gaming: How Playing Online Computer Games Creates Online and Offline Social Support.” *Computers in Human Behavior* 28, no. 3 (May 2012): 832–39. doi:10.1016/j.chb.2011.12.003.
- Wulandari, Ajeng Ayu, Atef Fahrudin, and Azizul Rahman. “Peran Roblox Dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur.” *INTERACTION: Communication Studies Journal* 2, no. 2 (2025). doi:10.47134/interaction.v2i2.
- Yahsy, Umair Shiddiq, and Mulharnetti Syas. “Some Rights Reserved Komodifikasi Users Pada Platform Game Online Roblox.” *JURNAL INTERACT* 11,no.2(2022). <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/fiabikom/index>.
- Yosua, Oleh :, Falentino Rompas, John D Zakarias, and Evelin J R Kawung. *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi*, n.d.