

ABSTRAK

Nurlailah, 2023. *Pengaruh Game Online Berbasis Web Based Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawati Thahir dan Pembimbing II Nurindah.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah banyaknya siswa yang melakukan aktivitas bermain *game online* dan ini sangat menghawatirkan kecerdasan emosional. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* Berbasis *Web Based* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Memiliki populasi sebesar 365 siswa dan sampel yaitu siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar yang berjumlah 177 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di uraikan bahwa *game online* positif berpengaruh dalam hal ini adalah *game online* menimbulkan kecerdasan emosional anak yang mengarah kepada hal negatif terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang di korelasikan yakni semakin banyak waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* maka semakin berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa dalam hal ini rata-rata waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* berkisar tiga jam dan waktu yang di gunakan untuk belajar hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan. Saran setelah peneliti menyelesaikan penelitian maka peneliti mengajukan saran kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan perhatian siswa terhadap aktivitas *game online*, kepada siswa agar lebih selektif menyikapi kemajuan teknologi, kepada orang tua untuk mengontrol kegiatan anak.

Kata Kunci: *Game Online*, dan Kecerdasan Emosional